Malkara

Der 2nd-System-Meister

10. Oktober 2004

Vorwort

So, hier liegt nun also das erste Produkt unseres RuneQuest Classic Projektes. Da ich diesen ganzen Kram hier koordiniere, erschien es mir sinnvoll, mit gutem Beispiel voranzuschreiten und in unermüdlicher Arbeit und so weiter und so weiter...

Wie auch immer, ich denke, das Ergebnis kann sich sehen lassen. An diesem speziellen Projekt beteiligt waren außer mir selbst JNS, der den Kult der Midara und den der Hunde des Chaos, MARSELLUS WALLACE, der den des Pflanzengottes Gundum ausgearbeitet hat und DOC NEELSEN, dem wir den B.U.H.-Orden verdanken. Die Grundidee zu den Manūs Candentes stammt von ROLLE. Sehr viel (die meisten Städte, zum Beispiel) entstand durch das Spiel unserer Gruppe. Die hat vor allem in letzter Zeit das politische Geschehen Malkaras nicht ganz unerheblich beeinflußt!

An dieser Stelle möchte ich allen Beteiligten am Projekt (allen im allgemeinen und der damaligen Anfangsgruppe — DOC NEELSEN, CONAN NITSCH, BIRTE, MARSELLUS WALLACE, TOSCHI und JNS — im Besonderen) danken; zu ihrer Erheiterung und ein wenig als Dankeschön habe ich dem Schriftstück den dubiosen Anhang B (Spielerkommentare (Auslese), S. 129) hinzugefügt. Ebenfalls danken möchte ich meinem Mitbewohner Bassam, der die fabelhafte Aufgabe übernommen hat, als *Nicht*-Rollenspieler das ganze Machwerk zu lesen und zu kommentieren.

Des weiteren danke ich Coca Cola, meiner Friteuse, Type O Negative, Mystic Circle, den Toy Dolls, Torfrock und Boney M. für die tatkräftige Unterstützung!

Der 2nd-System-Meister

Einleitung

Bei dem vorliegenden Traktat handelt es sich um eine Beschreibung des Reiches Malkara. Bei diesem handelt es sich um ein überaus zivilisiertes Reich, und das Quellenmaterial wurde so gestaltet, daß es sich recht universell einsetzen läßt. Zwar wurde es ursprünglich für eine RuneQuest Welt geschrieben, doch sollte dies bei der Art des Aufbaues kein Problem für andere Systeme darstellen:

Der Hauptteil besteht aus einer Beschreibung des Landes Malkara, inklusive Religionen, Politik, Kultur und Städten. Diese Informationen sind vollkommen Regelunabhängig. In den Anhängen befinden sich hingegen spieltechnische Informationen — sowohl Systemspezifische als auch Systemunabhängige. Durch diese Gliederung sollte es bei der Erschaffung beispielsweise einer neuen AD&D-Welt kein Problem darstellen, das gesammte Paket einfach zu übernehmen.

Zugegebener Maßen ist dieses Reich nicht sonderlich neu: Viele Ideen wurden gnadenlos aus Büchern und Filmen geklaut und verarbeitet, weil ich als SL es schlicht und ergreifen für eine nette Idee hielt, die Spieler da mal durch zu schicken… Ich denke, das Ergebnis kann sich trotzdem (oder gerade deshalb) sehen lassen.

Im Literaturverzeichnis finden sich eine ganze Menge Bücher, die eventuelle Hilfestellungen geben könnten. Ich empfehle, zumindest einige davon zu lesen. Sie lohnen für Rollenspieler eigentlich fast alle!

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Algemeiner Hintergrund

Malkara ist ein Reich von beträchtlicher Größe. Es umfaßt ca. 850.000 Km^2 und hat eine Bevölkerungszahl von etwa Zweieinhalb Millionen kulturschaffenden Humanoiden. Das ergibt zwar theoretisch eine Bevölkerungsdichte von 3 $\frac{\mathrm{Personen}}{\mathrm{Km}^2}$, hierbei muß jedoch beachtet werden, daß diese Bevölkerung zum größten Teil in den Städten konzentriert lebt. Von diesen 2500000 Einwohnern sind etwa 60% Menschen, 15% Enten, 10% Elfen, 10% Zwerge und 5% Trolle .

Malkara liegt in einer gemäßigt bis warmen Klimazone, vergleichbar mit dem irdischen Italien. Anders als dieses liegt es jedoch nicht am Meer – Meere sind von jener Gegend dermaßen weit entfernt, daß sich der normale Bewohner eine solche Ansammlung von Wasser nicht einmal vorstellen kann. Geographisch gesehen wird Malkara an der Ostseite von einem Gebirge, im Süden von einer weiten Steppe und an den restlichen Seiten von angrenzenden Ländern begrenzt.

In dem Reich selbst liegen ebenfalls einige Gebirgszüge und Flüsse, jedoch keine Wasserflächen von über 2 Km Durchmesser.

Das Reich ist eines der Zivilisiertesten auf dieser Welt. Es gibt wenige *echte* Malkara-Bürger, die nicht des Lesens und Schreibens mächtig sind. Die Wissenschaft, die Politik und die Magie sind – wie auch alle anderen Stärken und Schwächen einer Zivilisation – auf einem überaus fortgeschrittenem Stand. In einigen Bereichen ist dieses Land eher als dekadent denn als fortschrittlich zu betrachten.

Die Währung des Reiches sind der im RuneQuest Regelwerk [12] beschriebene Penny und das Goldstück. Ein Goldstück hat dabei den Wert von 30 Pennies. Im Volksmund wird es meist nach dem Mann benannt, dessen Bild es trägt. Derzeit sind die gebräuchlichsten Goldstücke der nach einem der mächtigsten Patrizier des Martial-Clans benannte Krösus und der erst seid kurzem geprägte Schnabel.

Als Vorbild für dieses Land diente besonders das alte Rom, im Gegensatz zu diesem konzentriert sich das gesellschaftliche Leben jedoch nicht nur auf eine Stadt. Eine Kenntnis der römischen Geschichte und besonders das Studium der SPQR-Reihe [16] sind dem besserem Verständnis jedoch zuträglich.

./bilder/karte.eps

Kapitel 2

Die Geschichte Malkaras

Dieses Kapitel ist, wie schon dem Inhaltsverzeichnis zu entnehmen, ein wenig ausgefallener. Das liegt in erster Linie daran, daß Malkara *zwei* Entstehungsgeschichten hat. Während die ersten vermutlich niemandem im Reich (oder außen herum) bekannt sein dürfte, ist die offizielle eine überaus gloriose. Und eine überaus gefälschte. Doch sollte das niemanden stören – wie gesagt, das weiß ja sowie so keiner!

2.1 Die Entstehung des Reiches

Malkara wurde vor ungefähr 500 Jahren durch den Zusammenschluß einiger kleinerer Länder gegründet. Dieses geschah, als eine Truppe von Siedlern unter Zuhilfenahme einer recht großen Menge Goldes einen großen Teil dieser Länder eroberte. Ihre Herkunft liegt um Dunkeln, es wird jedoch vermutet, daß es sich hierbei um Nachfahren der vor etwa 1000 Jahren verschollenen Zetroph und einigen Marunt handelte.

Nach dem Zusammenschluß wurde – wiederum durch die Fremden – eine Gesellschaft geformt, welche hauptsächlich auf der Theorie basiert, daß eine Gesellschaft nur dann vor den Machenschaften machtvoller Intriganten sicher ist, wenn eben jene Intriganten gezwungen werden, die Gesellschaft zu regieren (siehe auch Kapitel 3, S. 23). Um jedoch eine zwei Klassengesellschaft und die meist daraus resultierenden Revolten zu verhindern wurde damit gewartet, bis sich unter den Regierenden mindestens 50% der Urbevölkerung befanden. Zu dem Zeitpunkt (etwa 100 Jahre nach dem Zusammenschluß) befanden sich unter den normalen Leuten der Bevölkerung etwa 20% der Neuankömmlinge.

Nachdem daß Reich zusammengeschlossen und durch die Gründung diverser Städte gefestigt war, beschlossen die zu der Zeit Regierenden, dem Reich eine anderen Hintergrund zu geben. Dabei wurden sämtliche Legenden des Reiches gesammelt und gesichtet. Das Ergebnis wurde in langer Arbeit zusammengefaßt und auf eine Linie gebracht. So entstand die Religion und die Legende des Tausendjährigen Reiches.

Nach einer Einführungsphase von etwa 200 Jahren (also vor etwa 200 Jahren) trug dieser Langzeitplan tatsächlich Früchte – alle Einwohner des Reiches waren fest von der Richtigkeit der Legende überzeugt. Es gibt niemanden mehr, der sich an die alten Länder erinnert, niemanden, der etwas von den verschiedenen Völkern wüßte. Selbst die Regierenden sind sich nicht im klaren darüber, daß die Geschichte und die Religion tatsächlich erst im Nachhinein geschaffen wurden. Die Reichübliche Zählung steht dem zur Folge auch im Jahre 1423 nach Gründung des Reiches durch den weisen Mazirion I (oder kurz 1423 nG, gesprochen Eintausendvierhundertdreiundzwanzig nach Gründung).

2.2 Ereignisse

Natürlich ging das alles nicht so ganz glatt ab, wie es sich liest. Tatsächlich hatte Malkara einige schwere Kämpfe zu bestehen, bis sie tatsächlich zu dem gefestigten Reich wurde, das es heute ist. Und sicherlich kamen einige dieser Kämpfe auch dem damaligen Langzeitplan zu Gute. Aufgrund des vorsichtige Vorgehens kam es kaum zu nennenswerten Spannungen innerhalb des Reiches. Von Außerhalb jedoch kam es immer wieder zu Übergriffen. Besonders zu bemerken wären da die Trolle. Bereits in den ersten Jahren der Gründung kam es immer wieder zu Angriffen der mächtigen Gestalten – vermutlich waren die Siedler durch das Trollgebiet gekommen und hatten sich dort unbeliebt gemacht. Aufgrund der guten Organisation und der technischen Überlegenheit gelang es dem frisch erblühten Reich jedoch, die Angriffe stets zurück zu schlagen. Diese Angelegenheit ging als die Trollkriege in die Geschichte ein und wurde im Nachhinein als der Auftakt der frevelhaften Geschöpfe (siehe auch ???) gewertet. (Nach Reichszählung war das etwa 940 – 950 nG.)

Wenige Jahre später wurde die Legende des 1000-jährigen Reiches geschaffen. Zu ihrer Verbreitung wurde unter anderem die Schule der Magie gegründet, eine Institution, welche einerseits Magier fördern, andererseits durch gezielte Geschichtskunde und ähnlichen Unterricht alle anderslautenden Mythen unterdrücken oder eingliedern sollte. Diese Institution hat sich – mit anderer Zielsetzung – bis heute gehalten.

Später griffen auch die Orks aus dem Östlich gelegenen Gebieten an. Das war jedoch erst 200 Jahre nach der Gründung (also etwa 1140 – 1150 nG) – zu diesem Zeitpunkt war die Armee Malkaras bereits mächtig genug, um diese Gestalten ohne Probleme zurück zu schlagen. Sicherlich trug auch dieser leichte Sieg dazu bei, besonders die östlichen Gebiete von Malkara empfänglich für die totale Verschmelzung zu machen.

Unmittelbar nach diesen Kämpfen fanden die Magier Malkaras heraus, daß Kooperation eine recht feine Sache sein kann. Als Folge davon wurde 1200 nG – rechtzeitig zur 1200-Jahresfeier des Reiches – der Orden der Silbernen Stäbe gegründet. Nur die Elite der Magier hatten Zugang dazu. Das hat sich bis heute nicht geändert. Nur, daß die Schule der Magie vielerorts als weltlicherer Arm der Stäbe fungiert.

Um diese Zeit auch begann Malkara sich für seine Nachbarn zu interessieren. Im Jahre 1203 nG gelang es, mit allen benachbarten Ländern Friedensverträge und Nichtangriffspackt zu schließen. Den Ländern war dies nur Recht – bedeutete es doch, daß Malkara sie nicht einverleiben, ihnen jedoch im Kriegsfall zu Hilfe kommen würde. Angesichts der enormen Größe des Reiches ist ihre Freude auch Heute noch verständlich...

In dieser Zeit des Friedens gab es Probleme mit der autonomen Söldnereinheit Totenfeld; selbige hatte den Hiram-Glauben verzerrt und um viele trollische Elemente erweitert. Unter anderem gehörte auch Kannibalismus zu ihren Praktiken. Hinzu kam die übertriebene Grausamkeit (oder eher: Gefühllosigkeit) der Mitglieder in der Kampfführung. Aus den Annalen Malkaras wurden sämtliche Verweise auf sie gelöscht – heute erinnert sich keiner mehr an sie. Als einziges Erbe hinterließen sie den Orden der *Brutalos unter Hiram*, gegründet von einem gewissen Sui Kakuju, der sich von Totenfeld loßsagte und dem Hiramglauben zuwand.

Im Jahre 1313 nG gab es erstmalig eine Krise des Reiches – der damalige Regent Hovonga hatte mit einem Drachen namens Nivelgan kooperiert und versucht, das Land für einige Drachenfamilien bereit zu machen. Er begann mit der Schwächung seiner Truppen und internierte danach politische Gegner (als ihm diese ausgingen auch jeden anderen), um sie an den Drachen zu verfüttern. Das wiederum brachte den damaligen General Bernard Kojemi dazu, ein Heer gegen sowohl den Drachen als auch seinen Regenten aufzustellen. In dem sich hier anschließenden Krieg – der erste und letzte übrigens, der auf Malkaras eigenem Grund und Boden geschlagen wurde – taten sich besonders die Magier der Silbernen Stäbe hervor. Bis heute hat sich ihr hoher Status gehalten.

Nach diesem letzten Akt gigantischen Krieges bahnte sich eine Zeit der Ruhe an. Zwar wurden ab und an Übergriffe durch Trolle gemeldet und ab und an auch Strafexpeditionen entsandt (welche alle vollkommen aufgerieben wurden), wirklich ernsthafte Angriffe gab es jedoch keine. Auch mit den Orks gab es weiter keine Probleme.

Eine Übersicht der Ereignisse findet sich in Tabelle 2.1, S. 18 bis 19.

Jahr nG	**Ereignis**
936	Gründung des Reiches durch die ankommenden Siedler.
940	Erstmalige Angriffe durch die Trolle.
942 – 948	Die Angriffe werden besser und gezielter; offenbar steckt da tatsächlich eine Überlegung hinter.
949 – 950	Malkara entsendet eine Strafexpedition; die Trolltruppen werden vollkommen vernichtet. Als das Heer jedoch weiter vordringt, wird es seinerseits aufgerieben. Malkara feiert trotzdem.
950	Beginn der Sammlung von Legenden.
1000	Bekanntmachung der Legende vom 1000-jährigem Reich.
1001	Gründung der Schule der Magie.
1120	Erstmalige Konflikte mit den Orks.
1139	Die Orks schicken einen Botschafter, der die bedingungslose Kapitulation und Unterwerfung Malkaras fordert.
1140	Die Orks starten eine Großoffensive, bei der auch tatsächlich ein Teil Malkaras unter ihr Protektorat fällt.
1142	Die Orks haben ihr Gebiet gefestigt und bereiten weitere Schläge vor.
1143	Eine Truppe Elite-Kämpfer befreit etwa 20 Dörfer und tötet den wichtigsten Ork-Schamanen.
1145	Das geheime Mago-Kriegsprogramm (eine Truppe Elite-Kämpfer, welche mit gezieltem Einsatz von Magie und modernster Kriegstechnologie arbeiten) wird initiiert und aufgebaut.
1147 – 1149	Das Mago-Kriegsprogramm sorgt für die Vernichtung der Orks.
1180	Erster Konvent aller Magier des Reiches in der Stadt Torvenezik
1184 – 1191	Erarbeitung verschiedener Richtlinien und Zielsetzungen von Seiten der Magier, die am Konvent beteiligt waren
1191 – 1199	Eine Gruppe von Magiern des Konventes kaufen nach und nach die gesammte Stadt Ne'ulpa auf.

Wird auf einer der folgenden Seitenfortgesetzt

Tabelle 2.1: Übersicht tatsächlicherEreignisse

Fortsetzung

Jahr nG	**Ereignis**
1200	Große Jubiläumsfeier; die Magier des Konventes proklamieren ihren Orden der Silbernen Stäbe und verkünden, Ne'ulpa werde in eine gigantische Akademie umgebaut.
1200 – 1203	Verhandlungen mit den umliegenden Reichen; am ende werden mit allen Beteiligten Friedens- und Nichtangriffspakte geschlossen.
1209	Die Söldnereinheit *Totenfeld* wird wegen Glaubensdivergenzen aus dem Reich verbannt. Einzig Sui Kakuju konvertiert zu Hiram und gründet die B. U. H.
1313	Der Regent Hovonga beginnt, auf Wunsch des Drachen Nivelgan sein Heer zu verringern.
1315 – 1316	Hovonga beginnt, Humanoide zu internieren und an den Drachen zu verfüttern.
1317	Ne'ulpa wird durch einen Angriff des Drachen vernichtet; General Bernard Kojemi sammelt ein Heer um sich, dem sich auch die überlebenden Magier anschließen.
1318	Das Heer unter General Kojemi tötet den Drachen und setzt den Regenten ab; Kojemi wird neuer Regent.
1320	Die Silbernen Stäbe stellen in allen wichtigen Städten Malkaras (ausgenommen Ezec) Hallen auf.
1423	Heute…

Tabelle 2.1: Übersicht tatsächlicher Ereignisse

2.3 Die Legende vom tausenjährigem Reich

nachdem die welt geschaffen und der himmel von den rechtmässigen göttern in besitz genommen war, herrschte chaos; die völker bekämpften sich aufs bitterste und immer noch standen die trolle, jene frevelhafte brut der alten götter, bereit, um tod und verderben zu bringen. es war die zeit, als karo'on in seiner weisheit das gold schickte, auf dass es frieden und ordnung bringe.

schnell wurde den völkern klar, dass es dieses metall war, dessen besitz den mächtigen von dem machtlosen, den weisen von dem dummen unterschied. und es war ein mann unter ihnen, der dieses prinzip besser verstand als alle anderen. mizirion war sein name, und er war der erste priester des herrn karot'on. ihm gelang es nach zähen verhandlungen und auch dem einen oder anderen krieg, das reich malkara zu errichten.

seine nachfolger regierten mit strenger, doch gerechter hand. durch ihre klugheit wurde die einmalige staatsform des reiches geschaffen.

wie nicht anders zu erwarten zog dieser überaus zivilisierte staat gelehrte aus aller herren länder an. somit war es nur eine frage der zeit, bis etwa 200 jahre nach gründung des reiches eine akademie der magischen künste, mit namen Die Schule der Magie gegründet wurde.

Die Zeittafel, wie sie in Malkara bekannt ist, steht in Tabelle 2.2, S. 20 bis 22.

$\frac{\text{Jahr}}{\text{nG}}$	**Ereignis**
0	Gründung des Reiches durch Marzirion I.
200	Ezechil Numrat gründet die Schule der Magie.
650	Erreichen der letztendlichen Grenzen.
800	Henrich Novagh, der Leiter der Schule der Magie spinnt seine Intrige, um die Macht im Reiche zu übernehmen. Er wird jedoch durch einen Verbund tapferer Priester und einiger treuer Magier besiegt. Als Folge wird die Schule für 200 Jahre geschlossen.
940	Nach langer Zeit starten die verderbten Trolle einen erneuten Angriff, der jedoch heldenhaft zurückgeschlagen wird. Das ist der Beginn der Trollkriege.
942 – 948	Die Bosheit und Heimtücke der Trolle verstärkt sich ebenso wie ihre schwarze Magie. Gegen Ende besteht Gefahr, die Südländer und besonders Nitara zu verlieren.
949	Eine Strafexpedition wird ausgesandt und vernichtet das Trollheer.
950	Der Hochmut des Heeres, weiter als vom Regenten befohlen, vorzurücken, wird von den Göttern mit der Vernichtung des Heeres geahndet.
1000	Großes Jubiläum; eine gigantische Feierlichkeit wird abgehalten.
1001	Die seid langer Zeit geschlossene Schule der Magie wird erneut eröffnet, da nach 200 Jahren die Schuld des damaligen Leiters Novagh als abgegolten gewertet wird.

Wird auf einer der folgenden Seiten fortgesetzt

Tabelle 2.2: Übersicht der Legende vom tausendjährigen Reich

Fortsetzung

$\frac{\text{Jahr}}{\text{nG}}$	**Ereignis**
1120	Irgend ein Überbleibsel der alten Giganten schickt schwächere Abbilder der Trolle aus dem Gebirge gegen die Ostregionen des Reiches aus. Bei den feigen Kreaturen handelt es sich – wie die Gelehrten sagen – um Orks.
1139	Die Orks schicken in ihrer Unverschämtheit einen Abgesandten, der die totale und bedingungslose Kapitulation Malkaras fordert. Natürlich werden sie unter Schimpf und Schande (und Teer und Federn) aus dem Reich gejagt.
1140	Die widerlichen Kreaturen starten eine Großoffensive. Es gelingt ihnen über Nacht, einen Teil der östlichen Gebiete zu erobern.
1141 – 1146	In den Ostgebieten werden die Orks zu einer Plage.
1147 – 1149	Eine durch die Klugheit des Regenten ins Leben gerufene Einheit von magiekundigen Kriegern löscht die dreisten Eindringlinge aus.
1180	In Torvenezik findet ein Konvent der Magier Malkaras statt.
1200	Einige Magier haben Ne'ulpa in ihren Besitz gebracht und machen nun ein Zentrum der spirituellen Erleuchtung daraus. Weiter nennen sie sich von nun an *Der Orden der silbernen Stäbe*.
1203	Der Überragenden Intelligenz des Regenten gelingt es, allen umliegenden Ländern Frieden zu bringen.
1209	Der vormals üble Sui Kakuju wird durch Hiram erleuchtet und tritt dessen Orden bei. Wenig später gründet er den überaus Hiramgefälligen Orden der B. U. H., der bis heute existiert.
1313 – 1316	Beginn der Drachenkriege; der verräterische Regent Hovonga erliegt einigen Taram-Einflüsterungen und arbeitet mit dem Drachen Nivelgan zusammen. Gemeinsam führen sie das Reich dem Untergang entgegen.

Wird auf einer der folgenden Seiten fortgesetzt

Tabelle 2.2: Übersicht der Legende vom tausendjährigen Reich

Fortsetzung

$\frac{\text{Jahr}}{\text{nG}}$	**Ereignis**
1317	Offener Ausbruch des Krieges nach der Vernichtung Ne'ulpas. Die verbleibenden Magier schließen sich dem Helden Bernard Kojemi an.
1318	Beendigung des Drachenkrieges durch den siegreichen General und hiernach amtierenden Regenten Bernard Kojemi.
1423	Heute…

Tabelle 2.2: Übersicht tatsächlicher Ereignisse

Kapitel 3

Politischer Hintergrund

Der politische Hintergrund dieses Reiches ist – resultierend aus dem hohen Zivilisierungsgrad – ein wenig ausgefallener. Deshalb wird in diesem Kapitel zunächst die Politik, wie sie von den Begründern gedacht war, beleuchtet. Es folgt eine Ausführung der einzelnen Machtfaktoren in der Volksversammlung. Hiernach findet sich eine kleine Abhandlung über die Praxis.

3.1 Das System in der Theorie

Die Politik Malkaras basiert in erster Linie auf Macht. Zwar ist das bei allen Regierungen der Fall, doch in Malkara ist dies ein wenig wörtlicher zu nehmen, als bei den meisten anderen.

An der Spitze der Regierung steht der Regent. Dieser wird alle 12 Jahre aus dem Rat der Zwölf gewählt. Dieser besteht – wie der Name schon sagt – aus zwölf Personen. Sie bestimmen das Geschick des Reiches unter Vorsitz des Regenten. Er hat innerhalb der Hauptstadt *Center Caputis* uneingeschränkte Macht, muß sich jedoch strikt an die Amtswege halten. Eine Ausnahme bildet die Palastwache und alles, was sich sonst innerhalb des Palastes befindet.

Bei den 12 Personen handelt es sich um die 12 einflußreichsten Personen des Reiches. Dies wird nach einem bestimmten Schlüssel errechnet, bei dem sowohl das Vermögen als auch der Einfluß unter der Bevölkerung eine große Rolle spielen. Es sei an dieser Stelle klar erwähnt, daß ein Ratsmitglied, welches den Rückhalt innerhalb der Bevölkerung verliert, gehen muß! Weiter sind Magier und Priester vom Rat der 12 ausgeschlossen.

Nach dem Rat der 12 folgen vom Einfluß her verschiedene Adelige, Lehnsherren, Gutsherren und Patrizier. Deren Macht beschränkt sich aber zumeist auf die Stadt, in der sie wohnen, oder auf das Gebiet, das sie verwalten. Eine Ausnahme gibt es jedoch: Alle viertel Jahr findet eine sogenannte *Große Volksabstimmung* über alle möglichen Dinge statt. Hier können zum Beispiel Anträge gestellt werden, um Entscheidungen des Rates rückgängig zu machen. Zu meist werden jedoch nur Dinge wie Heeresbildungen und Steuern besprochen. Die Abstimmung an sich wird auf eine besonders bemerkenswerte Weise durchgeführt: Berechtigt sind nur Adelige, Patrizier, Lehnsherren und Gutsherren. Der Rat der 12 stellt zwar die Abstimmungspunkte, hat aber sonst keinen Einfluß. Um zu ermitteln, wie viele Stimmen jeder Teilnehmer hat, wird betrachtet, wie viele Anhänger er hat. Des weiteren wird zu Beginn der Abstimmung eine Wahl unter der Bevölkerung der Hauptstadt und aller zu diesem Zeitpunkt dort befindlichen Personen durchgeführt. Jeder Teilnehmer erhält nochmals so viele Stimmen, wie er dort ergattern kann. Da bei den Berechtigten viele Überschneidungen vorkommen, sie politisch und gesellschaftlich jedoch sehr unterschiedlich zu betrachten sind, wollen wir sie hier ein wenig näher betrachten.

3.1.1 Die Rolle des Patrizier

Patrizier treten nur in Städten auf. Sie verfügen über immense Reichtümer; tatsächlich wird man durch ein bestimmtes Vermögen oder – mehr noch – durch eine große Menge Besitz zum Patrizier. Die eigentliche Macht dieser Leute ergibt sich jedoch aus einer vollkommen anderen Quelle: Ein jeder Patrizier hat ein Patronat für Bewohner seiner Stadt zu übernehmen - daher auch der Name. Diesen Menschen gegenüber hat der Patrizier verschiedene Ansprüche und verschiedene Pflichten. Bei der großen Volksabstimmung hat ein Patrizier genau so viele Stimmen, wie er Anhänger hat und wie ihn Leute innerhalb von Center Caputis wählen.

Nicht vergessen werden sollte, daß einige besonders vermögende Patrizier auch Dörfer besitzen oder zumindest verwalten.

An Pflichten hat ein Patrizier folgendes zu beachten:

Er muß für jeden, der es wünscht, ein Patronat übernehmen – es sei denn, er kann vor einem Richter der Hunde des Chaos beweisen, daß es triftige Gründe dagegen gibt. Für gewöhnlich beziehen sich Patronate auf Familien oder Betriebe.

Der Patrizier ist verpflichtet, die Steuern seiner Klienten einzutreiben. Falls einer seiner Anhänger nicht für die Steuern aufkommen kann, muß sein Patrizier das tun. Wie er sich dann schadlos hält, ist ihm überlassen.

Ein Patrizier muß für seine Klienten sorgen. Das bedeutet: Wenn einer seiner Betriebe in Schwierigkeiten kommt, muß er sich bemühen, diese aus dem Weg zu räumen. Das bedeutet jedoch auch, daß ein Patrizier als rechtlicher Beistand fungiert. Er muß seinen Klienten sowohl den Verteidiger als auch einen Anwalt besorgen. Viele Patrizier übernehmen diese Pflicht jedoch selbst oder nutzen einen clan-eigenen Anwalt.

Falls sich unter den Gütern des Patriziers ein Dorf befindet, muß er die Versorgung mit einem Richter gewährleisten. Einige Patrizier erledigen das selbst, andere bemühen ihre Kontakte zum Kult der Hunde des Chaos.

In manchen Städten gibt es noch weitere Auflagen: In Nitara zum Beispiel wird vom Patrizier verlangt, ein Team für das heilige Spiel zu stellen. In anderen muß er Beispielsweise die Stadtmauer mit reparieren, und wieder in anderen wird erwartet, daß er eine eigene Wachstreife aufstellt.

Sehr wichtig ist auch, daß Patrizier von Patronatsfremden um Hilfe gegen deren eigenen Patrizier gebeten werden können.

Als Ausgleich hat ein Patrizier auch gewisse Rechte: Er ist bei jeder vom Rat der Zwölf einberufenen Abstimmung stimmberechtigt.

Er bekommt nur einen gewissen Steuersatz vorgeschrieben – wenn er mehr eintreiben möchte, kann er das tun.

Er kann einen anderen Patrizier anklagen – etwa wegen Steuerwucherei.

Er kann nur von Patriziern, Gutsherrn oder Adeligen angezeigt und belangt werden. (Wiederum: Meist wegen Steuerwucherei. . .)

Er kann von jedem seiner Klienten pro Jahr einen Gefallen einfordern.

Er kann eine bewaffnete Truppe aus seinen Gefolgsleuten aufstellen – zusätzlich zu dem geschuldeten Gefallen.

3.1.2 Die Rolle des Gutsherren

Gutsherrn unterscheiden sich von Patriziern nur in sofern, als daß sie nicht in der Stadt, sondern auf dem Land residieren. Zumeist haben sie dort einoder zwei Höfe und ein recht großes Gebiet mit Feldern und Plantagen. Ihr Vermögen ist meist nicht so groß und sie sind in politischen Dingen meist nicht so bewandert wie die Patrizier. Ihre Macht ist auch entsprechend kleiner, da Sklaven und Leibeigene nicht als Machtfaktoren – also Stimmen – zählen.

Nichts desto trotz gibt es eine Reihe von Patriziern, die gleichzeitig Gutsherren sind. Und natürlich kommt es ab und an vor, daß ein Gutsherr zu Vermögen kommt und sich als Patrizier eintragen läßt. Die meisten besorgen sich dann eine kleine Residenz in einer Stadt.

Von Rechten und Pflichten her unterscheidet sich ein Gutsherr fast nicht von einem Patrizier. Der einzige wirkliche Unterschied besteht darin, daß ein Gutsherr kein Patronat übernehmen kann. Es gibt jedoch etwas entsprechendes. Die meisten Gutsherren nehmen eine Reihe von Pächtern auf. Diese sind wie Klienten zu behandeln, mit dem Unterschied, daß sie ihrem Gutsherren keinen Gefallen schulden und er keinen rechtlichen Beistand für sie stellen muß. Insbesondere aber als Stimmen für die Volksversammlung zählen sie genau so.

3.1.3 Die Rolle des Lehnsherren

Lehnsherren unterschieden sich in erster Linie dadurch von Gutsherren, als daß sie nicht reich sein müssen. Ihnen kann zum Beispiel für irgend eine Tat ein Lehen verliehen werden. Bei einem Lehen kann es sich auch um ein Gebäude mit Ländereien handeln (etwa um eine Grenzburg), manchmal jedoch auch um ein Dorf. Tatsächlich werden alle Dörfer, die nicht von Patriziern, denen das Gebiet gehört, verwaltet werden, von Lehnsherren verwaltet. Ihre Rechte und Pflichten unterscheidet sich nicht von denen eines Gutsherren. Ihre Macht wird wie bei den anderen errechnet, nur, daß bei der großen Vollversammlung nicht für sie gestimmt werden kann und die Anzahl ihrer Anhänger durch Zwei geteilt wird.

3.1.4 Adelige

Adelige sind fast vollkommen einflußlos. Adelig wird, wer vom Regenten in den Adelsstand erhoben wird. Das sind meist verdiente Feldherren oder andersgeartete Retter des Reiches (oder des Regenten). Ein Adeliger hat nichts außer seinem Titel und ein kleines Grundstück innerhalb einer Stadt. Die Größe des Grundstückes darf bei Verleihung jedoch nicht über 10×10 Metern liegen. Ein Adeliger hat bei der großen Volksabstimmung genau eine Stimme.

3.2 Das System in der Praxis

Zwar funktioniert die Praxis im großen und ganzen nicht wesentlich anders als die Theorie, nichts desto Trotz sollten folgende Dinge beachtet werden:

Priester sind zwar vom Rat der Zwölf ausgeschlossen, nichts desto trotz haben sie aufgrund der ihnen eigenen Macht einen nicht ganz unbedeutenden Einfluß auf die Politik. Kein Patrizier wird gegen den offen

Widerstand eines Priesters handeln, so ihn kein anderer hoher Priester anderes rät. (Eine Ausnahme mag der Patriz Botscheck sein...)

Daraus ergibt sich natürlich einerseits, daß verschiedene Clans sich mit einem der Kulte verbünden. Als folge fällt es dann sicherlich einfacher, Clanmitglieder zu gewinnen. Es ist allgemein bekannt, daß der Martial- und der Messalla-Clan ihre Macht unter anderem durch ihre enge Zusammenarbeit mit dem Karo'on Kult erreicht haben.

Ähnlich gestaltet sich die Sache mit den Magiern. Es ist schon kritisch, einen Magier zu verärgern, eine ganze Akademie macht das Leben auch nicht gerade lebenswerter, und sich mit einem ganzen Zweig zu verfeinden ist gerade zu Selbstmord – wen man Glück hat...

Das politische Gewicht der Akademien sollte also nicht unterschätzt werden. Ebenso wie die Kulte bemühen sich viele von ihnen, indirekt politisch Einfluß zu nehmen. Und die entsprechenden Clans haben durchaus ihre Vorteile von einer Kooperation; der Tarino-Clan Nitaras zum Beispiel hat seine Macht aus der Verbundenheit zum Orden der Silbernen Stäbe.

Zudem gibt es eine Reihe von Personen, die ihre Macht nicht daher gewinnen, daß sie viele Anhänger haben. Sie beschaffen sich eher eine Abhängigkeit von Leuten, die ihrerseits über Anhänger verfügen.

Ein weiterer Punkt, der oft übersehen wird, ist der , daß nicht jeder, der gerne Klient werden möchte, es ohne weiteres wird. Viele Patrizier stellen komische Aufgaben und Bedingungen an ihre Aspiranten. Auch dieses ist eine Möglichkeit, Macht aus zu üben. Er wird zum Beispiel für illegale Aktivitäten, bei denen der Clan saubere Finger behalten möchte, genutzt.

Womit auch schon der nächste Punkt erreicht wäre: Die Intrige. Offenbar ist es ein Volkssport unter den Patriziern, sich gegenseitig das Leben mittels Verschwörungen schwer zu machen. Hierbei kann es sich um alles mögliche handeln, als Vorbild diente das ausgezeichnete Buch *SPQR* [16] und das um den gleichen Helden konzipierte *Der Tempel der Musen* [17].

3.3 Die Clans

Ein Clan ist letztendlich nichts weiter, als eine Patrizier-Familie. Dazu gehört jedoch jeder, der auch nur irgend wie den Namen des Patriziers hat oder anderweitig mit ihm verwandt ist. Besonders bekannt ist in diesem Zusammenhang der Tarino-Clan, der eine Größe von ungefähr 250 Mitgliedern hat.

Da jeder dieser Patrizier auch Klienten hat, kommt bei entsprechend großen Clans ganz schön etwas zusammen; die Clans sind es in erster Linie, welche die Politik Malkaras bestimmen.

Der schlimmste Feind eines Clans ist ein anderer Clan. Mittels Intrigen und ähnlichen Dingen kann es einem Clan gelingen, einem anderen dermaßen viel Geld und Macht abzunehmen, daß letzterer aus dem Patrizier-Stand ausscheidet. Tatsächlich besteht eine der Haupttätigkeiten eines Clanes darin, andere Clans zu beharken – und zu verhindern, daß der selbst abgesägt wird. . .

Andererseits kommt es auch immer wieder zu Kooperationen zwischen Clans. Manchmal, in seltenen Fällen, kommt es durch Heiraten (oder Absprachen) sogar zu Fusionen. Im Allgemeinen wird dadurch einer der Clans getilgt und komplett vom anderen assimiliert. Doch in manchen Fällen kommt es auch zu Doppelnamen. In gewisser Weise handelt es sich bei Clan-Fusionen um Hochzeiten.

3.3.1 Der Tarino-Clan

Der nach eigenen Aussagen älteste und nach Ansicht aller Beteiligten auch größte Clan ist der der Familie Tarino. Er kann seine Ahnenlinie bis zu den ersten Gründern zurückverfolgen.

Der Tarino-Clan schöpft seine immense Macht aus zwei Faktoren: Seiner schieren Größe und seiner Verbundenheit zu den Silbernen Stäben. In geschickter Kombination (und darin sind die Tarinos wahre Meister) führt das zu einem gigantischen wirtschaftlichen Vorsprung. Es gibt kaum einen Wirtschaftszweig, an dem die Tarinos nicht über ihre Clienten in irgend einer Weise beteiligt sind; sie haben Beteiligungen an den meisten Handelskaravanen, finanzieren Tempel, Akademien und Gladiatorenschulen und können auch auf eine stattliche Zahl von Handwerkern zurückgreifen. Lediglich in der Landwirtschaft sind sie etwas schwächer, doch auch hier gibt es den einen oder anderen Lehnsherrn auf ihrer Gehaltsliste.

All diese Größe und Macht haben einige nicht zu verschweigende Nebenwirkungen: Viele Tarinos (und in manchen Fällen sogar ihre Clienten!) halten sich für etwas besseres, und einige von ihnen sind mit der erreichten Macht nicht zufrieden; so kommt es, daß diesem Clan mit großer Regelmäßigkeit Verbindungen zur Unterwelt und übermäßig brutales Vorgehen bei der Übernahme feindlicher Geschäfte nachgesagt wird. Tatsächlich gibt es kaum einen Clan, der von seinen Gegnern so gehaßt oder gefürchtet wird.

Die Anhänger des Clans finden sich über ganz Malkara verstreut. Einer der wichtigsten (und gleichzeitig verrufensten) Zweige der Familie residiert in der Grenzstatdt Nitara. Andere wichtige Städte sind Venorma, natürlich Center Caputis und Saldek. Das Hauptanwesen der Familie hat inzwischen durch die Dienerschaft und diverse hinzugezogene Clienten, die es versorgen, die Größe einer kleinen Stadt angenommen und heißt Tarinien.

3.3.2 Der Messalla-Clan

3.3.3 Der Pennewitz-Clan

Ein ausgesprochen gemischtes Völkchen ist der Pennewitz-Clan. Hier finden sich sowohl reiche, versnobbte Patritzier als auch verschmitzte Gutsherren, Wohltäter und Förderer von Tempeln als auch selbstsüchtige Raffhälse. Der Clan ist über ganz Malkara verstreut, und wenn sich die einzelnen Mitglieder nicht so uneins wären, dann könnte er mit Sicherheit den Tarino-Clan an Macht übertreffen. Der Clan evrdient sein Geld auf so ziemlich jede erdenkliche Weise, ohne tatsächlich ein Spezialgebiet zu haben. Wärend ein Großteil der Geschäfte in Ezec legaler Natur sind und mit Waffen zu tun haben sollen die Pennewitz bei Forkmal vor Allem mit Rauschkräuern handeln. Und die wenigen Angehörigen in Penkov haben wohl mit den dortigen Schamanen einen Ruf der besten Abtreiber Malkaras. Das vermutlich prominenteste Mitglied dieser Familie ist der derzeitige Regent, Marzirion III.

Durch die Vielzahl der Geschäfte und Aktionen dieses Clanes ist es so gut wie unmöglich, zu sagen, wer nun zu seinen Freunden und zu seinen Feinden gehört. Traditioneller Weise scheint sich der Clan besonders gut mit den Priestern der Hunde des Chaos zu stellen. Doch auch die restlichen Götter kommen nicht zu kurz – Gerüchten zur Folge sollen einige wenige von ihnen sogar Taram huldigen…

3.3.4 Der Gunschub-Clan

3.3.5 Der Hemelin-Clan

Mit einer der größeren, aber dennoch inzwischen so gut wie unbekannten Clans ist der Hemelin-Clan. Vor etwa 12 Jahren war er einer der größten Clans schlechthin, er war auf Landwirtschaft und – interessanter Weise – Kriegsdienst spezialisiert. Er lieferte sich diverse härtere Schlachten mit dem Martial-Clan. Es kam sogar zu offenen Kämpfen in den Straßen Center Caputis. Da der Clan in seinen Reihen eine Reihe ausgesprochen mächtiger Schamanen hatte, gelang es ihm, dem Feind großen Schaden zuzufügen.

Doch dann, eines Tages, war plötzlich Schluß. Ein hohes Mitglied der Patrizierfamilie selbst, das zudem ein *ausgesprochen* mächtiger Schamane war, sammelte alle magischen Utensilien seines Clanes ein, bannte eine Reihe seiner Kollegen, handelte einen recht einseitigen Friedensvertrag mit dem Martial-Clan aus und verschwand. Gerüchten zu Folge soll er sich mit seiner Frau auf's Land zurück gezogen haben, wo er nun das Leben eines bescheidenen Gutsherrn lebt.

Was zu dieser Entwicklung geführt hat, wird wohl ewig ein Geheimnis des Clans bleiben. Fest steht, daß er seine Clienten zwar behalten, aber seine komplette Grundlage auf den Ackerbau und auf geistige Dienstleistungen umgestellt hat. Viele gebildete Angestellte in den Städten, und noch mehr Beamte in hohen, wichtigen Verwaltungsposten sind Mitglieder des Clanes. Da er sonst nicht von sich Reden macht, haben viele Clans ihn bereits vergessen. Das wird wohl auch dadurch gefördert, daß der Clan inzwischen *allen* kriegerischen Auseinandersetzungen aus dem Wege geht, indem er sich von entsprechenden Verpflichtungen (etwa dem Regenten gegenüber) freikauft.

Der Clan unterstützt eine Reihe von Bildungseinrichtungen, auch die Hexenakademie Graustein (siehe Kapitel 5.2, S. 78) wird von ihnen mit Spenden bedacht. Ansonsten ist der Clan, der inzwischen in erster Linie aus Gutsherren besteht, über ganz Malkara verstreut. Ein Haupthaus haben sie nicht.

3.3.6 Der Botscheck-Schnabel-Clan

Dieser Clan ist der neuste Mitspieler auf dem großen Feld der Politik; seine Gründung ist inzwischen ebenso legendär wie mysteriös:

Vor kurzer Zeit kam der damalige Fleischergeselle Liv Botscheck auf eine bis heute nicht wirklich geklärte Art und Weise zu einer großen Menge Geld. Zusammen mit dem Schlangenmenschen Sssssrr-thon-Chirr legte er sich dann mit dem Tarino-Clan in Nitara an – höflich ausgedrückt. Das Resultat davon war dann die Übernahme eines Teiles des Tarino-Clanes sowie der Erwerb eines kleinen Patrizier-Hauses.[1] Später wurde er von dem Regenten Mazirion III für die Aufdeckung eines Komplotts mit einer Grenzfeste belehnt.[2] Als Folge all dieser Ereignisse wurde er dann in den Stand eines Patriziers erhoben. Später heiratete er eine gewisse Markha Kubalt, die Clan-Cheffin des zur damaligen Zeit fast bankrotten Kubalt-

[1] Außerdem adoptierte er ein Girlie, welches eigentlich vom Tarino-Clan hätte versklavt werden sollen.

[2] Auch wenn sie inzwischen leider wieder verloren ging. . .

Clans. Selbiger wurde vollständig vom Botscheck-Clan geschluckt. Nach dieser Festigung seines Standes stellte der ehemalige Fleischer Überlegungen an, sich mittels gezielter Geschäftspraktiken und Duellen weiter an die Spitze der Clans zu arbeiten. Ein recht interessanter Schachzug war hierbei die Übernahme der Unterwelt Nitaras (zumindest der vertretbaren Kreise). Alle Mächtigen im Reiche fragen sich inzwischen, wie lange es dauern mag, bis Liv Botscheck durch sein einnehmendes Wesen aus der Welt geschaffen sein wird...

Nicht ganz so nebulös aber wesentlich legendärer ist da das Auftauchen seines Kompagnons, des Enten-Zauberers Rudolph Schnabels. Bei selbigem handelt es sich um eine überaus zwielichtige Gestalt, denn trotz seines nun recht guten Rufes sollte nicht vergessen werden, daß er ursprünglich aus der Schule der Magie ausgeschlossen wurde – er hatte beim Eignungstest geschummelt.[3] Er begann seinen kometenhaften Aufstieg als Kellner in dem Hauptrestaurant des Botscheck-Clans (damals noch kein Clan). Er war dabei, als das vierte Zeitalter der Menschheit... ah, das war noch was anderes, als Liv Botscheck Besuch durch den Agenten des Regenten bekam. Nicht zuletzt durch seine guten Servierkünste brachte er den Herren Botscheck in den Patrizier-Stand – eine Sache, die ihm der Botscheck nicht vergessen hat.[4]

Später begleitete der Herr Schnabel den Patriz Botscheck in die Hauptstadt, wo auch er an der Aufdeckung des Komplotts beteiligt war. Zum Dank erhielt er die Münzpräge des Reiches zum Lehen. Während seiner Einweihungsparty ereigneten sich verschiedene Intrigen, welche mit der Gefangensetzung einer Frau des Tarino-Clans führten. In seiner Eigenschaft als Lehnsherr verurteilte Schnabel sie zur Leibeigenschaft und überschrieb dem neuem Besitzer (sich selbst) sämtliche Besitztümer der Patrizierin. Damit hatte er sich selbst in den Stand eines Patriziers gedrückt.

Nach diesen Ereignissen war die Schule der Magie durchaus gewillt, ihn wieder aufzunehmen – eine kleine Spende wirkt manchmal Wunder.[5]

Da seine Machtbasis jedoch nicht sonderlich groß war, beschloß er, mit dem Botscheck-Clan zu fusionieren. Somit entstand der Botscheck-Schnabel-Clan.

Der Clan unterhält derzeit nur zum Chirr-Clan freundschaftliche Beziehungen. Das könnte sich jedoch durch das Auftauchen des neuen Clan-Chefs ändern. Es ist weiter Bekannt, daß Liv Botscheck durch irgend eine weitere, starke Macht unterstützt werden muß – keiner könnte sich sonst

[3] Den Spekatbilitäten der Schule war die Tatsache, dies nicht bemerkt zu haben, so peinlich, daß sie ihn danach niemals wiedersehen wollten – vorläufig...

[4] Andere auch nicht, wenn sie's wüßten!

[5] Zudem erfüllte er die erforderlichen Voraussetzungen.

vorstellen, wie er es je hätte schaffen können, so mächtig zu werden. Von Rudolph Schnabel ist bekannt, daß er durch die Schule der Magie unterstützt wird. Andere Verbündete sind nicht bekannt.

3.3.7 Der Gunja-Clan

3.3.8 Der Gernuva-Clan

3.3.9 Der Gindir-Clan

3.3.10 Der Feljeb-Clan

3.3.11 Der Chirr-Clan

Dies ist, ebenso wie der Botscheck-Schnabel-Clan, ein erst kürzlich in Erscheinung getretener Clan. Gegründet wurde er von dem unlängst verstorbenen Schlangenmenschen Sssssrr-thon-Chirr. Aufgrund des frühzeitige Ablebens seines Clanführers wird der Clan derzeit kommissarisch durch Pater Gwyndalf, seines Zeichens Priester der Hunde des Chaos, verwaltet. Dieses soll so lange der Fall sein, bis die von dem Schlangenmenschen adoptierte Madra die Volljährigkeit erreicht. (Allerdings steht zu Befürchten, daß die Magokratie Stygia demnächst einen Erben schicken wird...)

Es sollte hier noch angemerkt werden, daß der Clan in Volksmund auch der Schlange- oder der Tasche-Clan (nach der Rasse des Begründers) genannt wird.

Vom Machtfaktor her ist dieser Clan eher niedrig einzuschätzen. Zwar gehört auch das Industrie-Dorf Molun (die Schlammgrube, vgl. S. 57...) irgend wie zu dem Clan, doch scheint das eher als Lehen zu gelten.

3.3.12 Der Tschewob'hob-Clan

Der Tschewob'hob-Clan befaßt sich hauptsächlich mit Landwirtschaft. Er existiert schon eine geraume Zeit im Nordwesten Malkaras, seine Hauptniederlassung befindet sich in Hoczek. Entsprechend sind die meisten seiner Mitglieder Gutsherren.

Im Norden Malkaras genießt er ein ziemlich hohes Ansehen, da sehr viele dort konsumierten Güter, allen voran Getreide, von ihm stammen und von exzellenter Qualität sind. In den südlicheren Regionen Malkaras ist er als praktisch unbedeutend angesehen, da dort eigentlich niemand seine Güter kennt oder konsumiert. Dadurch, daß dieser Clan ausschließlich im Norden sein Geld verdient, ist er global gesehen nicht wirklich einflußreich, wenngleich sich Hoczek so ziemlich in seiner Hand befindet. Eigentlich stehen ihm die anderen Clans neutral gegenüber, die einzigen, die man annähernd als Feinde bezeichnen könnte sind die Konkurrenten auf dem Sektor der Landwirtschaft, die allerdings intrigentechnisch nicht sonderlich viel auf die Reihe kriegen.

Der Clan versteht sich prächtigst mit dem Kult des Fonthakerr. Folglich gibt es in den Regionen, wo der Clan vertreten ist, zahlreiche Fonthakerr Tempel, die allerdings sehr schlicht gehalten sind. Ebenfalls gut verstehen tut man sich auch mit dem Gundum-Kult. Eine besondere Verbundhenheit existiert zu dem ähnlich friedlich ausgerichteten Mindariu-Clan.

3.3.13 Der Tenobri-Clan

3.3.14 Der Martial-Clan

Der Martial-Clan gilt gemeinhin als ein typisches Beispiel dafür, die Fehlentscheidung eines Clanmitgleides einen Clan von ganz weit oben nach ganz unten befördern kann.

Der Clan hat eine ausgesprochen bewegte Geschichte hinter sich. Er ist eben so alt wie der Tarino-Clan. Anders als der hat er sich jedoch auf ein ganz bestimmtesGebiet konzentriert: Soldaten, Söldner und Gladiatoren. Dadurch, daß Malkara besonders in seiner Anfangszeit sehr viele Kriege geführt hat, wurde er ausgesprochen mächtig. Und auch im Frieden konnte er über das Geschäft mit Gladiatoren und Söldnern (als Schutztruppe für andere Händler) einen ordentlichen Schnitt machen.

Vor ungefähr 12 Jahren begann er eine ausgesprochen blutige Clanfehde mit dem Hemelin-Clan. Die Klienten beider Clans lieferten sich offene Straßenschlachten, und die Tatsache, daß der Hemelin-Clan über eine Reihe von Schamanen verfügte, tat ihr übriges, um dem Martial-Clan das Leben schwer zu machen. Vollkommen überraschend streckte der Hemelin-Clan dann die Waffen (siehe auch 3.3.5, S. 29).

Unter dem überaus erfolgreichen Clanesführer Krösus Martial begann dann eine neue Ähra – Krösus war ein ausgesprochen erfolgreicher Geschäftsmann. Er stellte insbesondere Truppen auf, deren Hauptanliegen die Verfolgung von kopfgeldbetitelten Straftätern war. Gerüchten zu Folge sollen viele dieser Truppen die Verbrecher erst geschützt haben, um das Kopfgeld in die Höhe zu treiben. Andere Gerüchte sagen, daß der Martialclan nicht nur Kopfgeldjagten, sondern auch Assassinationen begannen hat. In Folge hatte er sogar den Besitz der Reichsmünzpräge inne und kreierte das Goldstück im Wert von 30 Pennies und seinem Konterfei darauf. (Im Volksmund wurde es bald als Krösus bezeichnet, doch seid dem der Kopf des Erpels Rudof Schabel darauf zu sehen ist nennen es viele auch Schnabel.)

Die Wende kam, als Krösus Martial beschloß, als großer Feldherr in die Geschichte einzugehen. Er stellte ein gigantisches Heer auf, um die Orks aus der Grenzfeste zu vertreiben. Das ganze wurde zu einem einzigen Debakel,[6] und nur ein einziger kehrte aus der Schlacht zurück. Der Clan beschloß, ein schnellstens aus dem Boden gestampftes Heer hinterher zu senden. Das wurde von Gesandten de Regenten aufgehalten und entwaffnet, weil die Orks inzwischen assimiliert worden waren.

Heute steht der Martial-Clan stets dicht vor der Pleite. Sein Haupthaus befindet sich in Ezec, doch die meisten anderen Häuser wurden inzwischen aufgelößt.

3.3.15 Der Mindariu-Clan

Der Mindariu-Clan ist im Norden Malkaras angesiedelt. Er beschäftigt sich in erster Linie mit dem Weinanbau und dem Versand von Wein. In dieser Hinsicht hat er selbst in den südlichen Gebieten einen hervorragenden Ruf (auch wenn südlich von Center Caputis höchstens kleine Kontore beschäftigt). Viele Mitgleider der Familie sind keine Patrizier, sondern Gutsherrn.

Die meisten Neiderlassungen des Clans befinden sich im Westen, das Haupthaus steht in Puertus. Nichts desto Trotz verfügt er über ausgedehnte Ländereihen im Nordosten.

Auch wenn der Handel mit Wein den Clan auf den ersten Blick als harmlos erscheinen läßt, sollte nicht übersehen werden, daß es sich bei den Verantwortlichen um knallharte Geschäftsleute handelt. Konkurrenten sollen schon herbe Verluste in Form von abgehackten Weinstöcken oder mit Essig versetzten Weinlagen gehabt haben. Auch sollte nicht verschwiegen werden, daß einige der Gutsherren sich am derzeitigen Bürgerkrieg bereichern; nicht in Form von verkauften Gütern, sondern in Form eingekaufter Sklaven und Leibeigener (die ja immerhin billigere Arbeitskräfte sind als ihre Clienten oder Pächter).

Eine immerhin bemerkenswerte Eigenheit des Clanes ist sein Standverständnis; den Mitgliedern der Patritzierfamilie wird eine geradezu ta-

[6]Gerüchten zur Folge kam es beim Auszug des Heeres zu einer unschönen Szene, bei der ein dubioser, selbsternannter Priester einen wahrhaft schrecklichen Fluch verhängte; die späteren Geschehnisse zeigen deutlich, daß ein solcher Fluch besser ernst genommen wird!

rineske Versobtheit nachgesagt. Vielleicht erklärt sich dadurch auch eine weitere Eigenheit: Ein Angehöriger der Patrizier-Familie muß mindestens zwei gleiche Vokale im Namen tragen. Dieses Schema wird von keinem anderen Clan gepflegt.

Im Umgang mit Geschäftspartnern ist davon nicht viel zu merken. Das Auftreten der Clanvertreter ist stets das der wohlmeinenden, freundlichen Weinhändler von Nebenan. Entsprechend stehen die meisten Geschäftspartner dem Clan ausgesprochen positiv gegenüber – immerhin bietet er guten Wein, und der Clanleitung ist durchaus bewußt, daß gelegendliche, großzügige Rabatte auf Dauer einen besseren Gewinn abwerfen, als es all zu knauserige Verhandlungen tun. Daher werden die Angehörigen des Clanes auch gerne als Gäste bei allen möglichen Feierlichkeiten gesehen.

Trotz seines Quasimonopoles an Wein und seiner Beliebtheit hat der Clan kaum politischen Einfluß. Das liegt vor allem daran, daß er sich bei kriegerischen Auseinandersetzungen und bei der Erfüllung seiner Pflichten gegenüber dem Regenten stets vornehm zurück hällt. Zudem stehen ihm die meisten anderen Clans zwar freundlich gegenüber, kämen aber niemals auf den Gedanken, sich ihm in irgend iner Form verpflichtet zu fühlen. Es ist den meisten bekannt, daß hinter aller Freundlichkeit knallharte Geschäftsprinzipien stehen. Da nützen dem Clan auch die traditionelle Verbundenheit zum Kult des Karo'on nicht weiter. Weiterreichende freundschaftliche Beziehungen hat er vor allem zum Tschewob'hob-Clan, da beide im selben Gebiet tätig sind, sich aber in ihren Interessen nicht überschneiden. Verfeindet ist er mit eine Reihe unbedeutender Clans, die sich ebenfalls mit Weinanbau beschäftigen. Zu den vermutlich treusten Anhängern zählt (natürlich) die Priesterschaft des Tarlqui.

3.3.16 Der Folks-Clan

Der Clan des Patriziers Sulla Folks stellt in mancherlei Beziehung eine Besonderheit dar: Er verfügt über eine recht kleine Familie, nämlich den Patritz Sulla Folks selbst und seinen sechs älteren Schwestern. Wärend die Schwestern alle wenig dazu beitragen, daß der Clan irgend welche Reichtümer oder Bedeutung anhäufen könnte, hat Sulla eine ausgesprochen schlagkräftige Truppe aufgebaut, deren Hauptziel die Einnahme und Sicherung von Immobilien ist. Seine Truppe arbeitet präzise und effektiv, was nicht zuletzt an ihrem täglichen Drill liegt.

Sollte Folks eines Tages bei einer seiner Operationen (die er höchst selbst leitet) oder durch hohes Alter sterben, wird dieser Clan mit hoher Wahrscheinlichkeit der absoluten Bedeutungslosigkeit anheimfallen; Sulla selbst ist als absoluter Frauenhasser bekannt, selbst zu seinen Schwestern pfelgt er lediglich Kontakt in Form von pekuniären Zuwendungen.

3.4 Die Regierung der Städte

Soweit das Reichgeschick betroffen ist, ist durch die verschiedenen Rollen der Beteiligten alles geklärt. Doch wie sieht das jetzt in den Städten aus?

Hierzu gibt es keine einheitliche Regelung. In den meisten größeren Städten gibt es eine sogenannte Ratsversammlung. Zu dieser können alle Patrizier und Adelige erscheinen. Dabei ist es jedem Volljährigen gestattet, teil zu nehmen. Daraus ergibt sich, daß die Macht einer Patrizierfamilie im direkten Zusammenhang mit ihrer ortsansässigen Familiengröße steht.[7] Den Vorsitz führen meistens zwei auf drei Jahre gewählte Patrizier.

In kleineren Städten oder Dörfern sieht das anders aus; wenn etwa eine Patrizierfamilie eine erdrückende Mehrheit hat, regiert sie meistens alleine; je nach Familie bedeutet das, daß entweder das Ortsansässige Familienoberhaupt oder ein dafür bestimmter Amtsinnhaber regiert. In Dörfern, in denen gar keine oder nur ausgesprochen wenige Patrizier leben, wird die Regierung durch einen auf Lebenszeit gewählten[8] Bürgermeister repräsentiert.

In Dörfern, die nur aus Pächtern oder Clienten eines Gutsherrn oder Patriziers bestehen, regiert selbstverständlich der entsprechende Gutsherr oder Patrizier.

Doch wie bereits beschrieben werden die meisten, aber nicht alle Städte und Dörfer auf diese Weise regiert. In einigen mag es Ausnahmen geben. In Nitara beispielsweise gibt es keine Ratsversamlung. Die Patrizier sprechen sich zwar unter einander ab, und in besonderen Fällen kann eine Versammlung einberufen werden; doch hat der Einfluß dort weniger mit der Familiengröße als mit dem Gewinn in einem ausgesprochen dubiosen Spiel und der Anhängerschaft im Volk zu tun. In anderen Städten ist die teilnahme an der Ratsversammlung mit Bedingungen verknüpft; in Torant und Forkmal etwa müssen die Anwärter erst eine Stadtnützige Aufgabe (etwa der Dienst bei der Stadtwache oder das Veraltungsarbeiten) erfüllt haben. In vielen Städten haben zudem die Ortsansässigen Priester und Magier ebenfalls Mitspracherecht.

[7]Entsprechend haben Adelige immer nur eine Stimme.

[8]Natürlich kann er aus freiem Stück zurücktreten, und wenn das Dorf sich geschlosen entschließt, ihn abzuwählen, kann es das tun.

Kapitel 4

Religion

Dieses Kapitel besteht im Wesentlichen aus einer Widergabe des allgemeinen Mythos, einer kurzen Charakterisierung der einzelnen Götter und einer recht ausführlichen Abhandlung über die einzelnen Kulte. Es schließt mit einer Betrachtung der Religion im täglichen Leben.

4.1 Der Mythos

Hier folgt nun der Mythos, wie er in ganz Malkara bekannt ist. Innerhalb Malkaras ist sich jeder sicher, daß er der Wahrheit entspricht. Näheres zu seiner Entstehung findet sich in Kapitel 2.1, S. 16.

> Vor langer Zeit gab es auf der Welt, wie wir sie heute kennen, ein Geschlecht von unsagbar bösen Giganten. Sie lebten nur zur Mehrung ihrer Bosheit und erschufen unter anderem die Menschen, um sie – zu ihrem eigenen Ergözen – zu quälen.
>
> In dieser Zeit war es, als die Brüder Karo'on und Kugara, selbst Götter von Geburt, beschlossen, die Welt brauche Regeln, nach denen gelebt werden könne. Sie erschufen die Moral und alles, was dazu gehört, und sie suchten andere Götter, welche bereit waren, nach diesen Regeln zu leben. Als Armee wählten sie die Menschen, welchen sie dafür ein Leben nach den von ihnen aufgestellten Regeln boten. Gemeinsam besiegten sie die Giganten und verdammten sie und verurteilten ihre grossen, haarigen Kreaturen, welche die bösen Giganten für ihr Heer erschaffen und Trolle genannt hatten, zu einem Leben der Barbarei. Und Karo'on beschloss, die Menschen seien ab nun dass Volk der Götter, ihnen sei die Gnade zu teil, von göttlicher Hand geleitet zu werden.
>
> Doch die anderen Götter wollten zunächst regeln, wer denn nun ihr eigener Anführer sei. Und sie beschlossen, zwischen den

beiden Brüdern – welche die neue Ordnung überhaupt erst ermöglicht hatten – zu wählen.

Kugara, der stets der ruhigere, besonnenere und wohl auch depressivere von beiden war, sagte jedoch, er habe gar kein Interesse daran, die Götter zu regieren. Und um jedem Streit vorzubeugen, stieg er hinab in die Unterwelt. Dort wurde er der Fürst der Dunkelheit, welcher über Tote und die Geschöpfe des Wahnsinns wachte. Auch Mugano die Göttin des Erzes, beschloss, aus Ekel über Gundum, dem Gott der Pflanzen, lieber in der Unterwelt zu leben.

Doch schon schnell brach unter den Göttern Streit aus. Einige schienen tatsächlich die Wege der alten Giganten betreten zu wollen. Besonders einer tat sich dabei hervor: Taram, der Herr der Laster, der Lust und der Gewalt. Doch da er sich bei der Schlacht gegen die Giganten hervorgetan hatte, wurde er lediglich zu ewigem Arrest in der Unterwelt verbannt. Dort liegt er in Ketten, falls er nicht von Kugara gelöst wird, um Mord und Totschlag über die Erde zu bringen.

Nachdem das obere Reich so gesäubert wart, beschloss Karo'on, den Menschen etwas Gutes zu tun. Er hatte ihnen die Moral gebracht, nun brachte er ihnen ein Stück seiner selbst: Er schnitt sich ein grosses Stück aus dem Schenkel und heftete es an den Himmel. So bekamen die Menschen die Sonne, und sie sahen und freuten sich.

Einer jedoch war nicht zu frieden. Fonthakerr, jener Gott, der für die Äcker, Geburten und ähnliche Dinge zuständig ist, bemerkte, dass alles Leben ein wenig Pause von der göttlichen Gnade brauchte. Doch das sah Karo'on nicht ein, und so ging auch Fonthakerr in die Unterwelt. Dort sprach er mit Kugara, der ihm beistimmte.

Kugara versuchte, mit seinem Bruder darüber zu reden, doch der wollte nicht hören und spottete gar seiner. Da liess Kugara Taram von der Kette, und er gab ihm die Hunde des Chaos, Feuer, Meer und Sturm, zur Hand. Und schon nach kurzer Zeit erkannte Karo'on, dass sein Bruder recht hatte. Er einigte sich mit ihm darauf, in regelmässigen Abständen das Licht vom Himmel zu nehmen. Doch da eine vollkommene Dunkelheit nur üblem Gelichter nützen mochte, setzte er Idri und Nugata, die Schwestern der Nacht, ein, auf dass sie sich die Dunkelheit eigen machten.

Idiri, eine sanftmütige, romantisch veranlagte Göttin, schuf daraufhin den Mond, eine bleiche Scheibe, die den Sterblichen auch in der Nacht leuchten sollte. Viele der menschlichen Künstler und noch mehr traurig verliebte fanden in dieser Scheibe Inspiration und Trost. So wurde Idri, die sanfte Göttin, wie viele sie nennen, für viele dieser Romantiker zur Schutzherrin. Doch auch Diebe fühlen sich ihr verantwortlich – was durchaus zum Vorteil gereichen mag, bringt dies diesem sonst ehrlosem gesindel doch wenigstens die ehrfurcht vor einer göttin nahe!

nugata hingegen, von jeher eher von ausschweifendem wesen und von zeit zu zeit ein wenig irre, bezog die dunkelsten nächte, in denen vom mond nichts zu sehen ist. im dunkelsten des dunklen fühlt sie sich wohl und feiert rauschende orgien mit ihren dienern: schreckgespenster, vampyre, zombies, wiedergänger, dies sind die vertrauten der herrin nugata, eben all jenen wesen, welche dazu dienen, die menschen des nachts in ihren hütten zu halten und von üblem tun abzulenken...

so lebten sie denn eine ganze weile glücklich. jeder gott ging seinen geschäften nach, und karo'on verfiel soagr dem zauber einer sterblichen, der wunderschönen fulca mebel, die ihm seinen sohn hiram gebar. zum dank wollte er sie zusammen mit seinem sohn in den götterstand erheben, doch sie lehnte dieses angebot ab. ihr sohn hingegen wuchs zu einem wahren halbgott herran, und nachdem seine mutter nach einem erfüllten leben verschieden war, schloss er sich den anderen göttern als strahlender siegesgott an. dieser gott nun war es, der eines tages zu karo'on kam und die mangelnde ordnung auf erden beklagte. die menschen hätten kein ziel, und ihr anführer würde sich nicht durch witz, sondern nur durch tumbe kraft auszeichnen. daraufhin nahm sich karo'on ein stück der sonne und zerschmetterte es. diese kleinen stücke verteilte er über die erde. und den menschen ward sofort klar, dass dieses göttliche metal, auch gold geheissen, dass richtige sei, um eine ordnung zu schaffen.

wenig später erschien tarlqui, der gott des rausches. er hatte mit seiner schwester triranka, welche für die flüsse und wasser zuständig ist, ein getränk gefunden, welches sie den sterblichen bringen wollte. karo'on in seiner weisheit gestattete dies, und so kam der wein auf die welt.

in dieser zeit war es auch, als mugano beschloss, ein weiteres volk in die welt zu setzen. so erschuf sie die zwerge, ein kleingewachsenes volk, welches, sich – ganz dem wesen seiner göttin nach – sehr auf das schmiedewerk verstand. doch dazu benötigte es häufiger holz, und so erschuf der verärgerte gundum aus einigen bäumen heraus ein eigenes volk, die elfen. diese beiden völker, können sich aufgrund ihrer unterschiedlichen aufgaben bis auf den heutigen tag nicht leiden. uns selbst in unserer heutigen zeit entbrennen immer wieder um die kleinsten nichtigkeiten grosse streitereien und sogar kämpfe.

wärend eines dieser kriege zwischen den beiden parteien wurde hiram entsannt. er sollte schlichten. auf seinem weg dorthin machte er bei den drei schwestern minka, terelli und nulona rast. diese betrachteten ihn und spotteten dann über seine kriegerische rüstung. sie verstanden nicht, was ein krieg sollte, und lästerten, ein gott des sieges wäre wohl nur für jene wichtig, die nichts besseres mit ihrer zeit anfangen könnten.

nachdem hiram den streit geschlichtet hatte (und vielen lebewesen das leben erhalten hatte) ging er zu seinem vater und beschwerte sich. dieser verdammte die drei schwestern dazu, auf ewig für herdfeuer, ernte und hausarbeiten zu sorgen. dabei bekam minka die ernte, nulona die herdarbeit und terelli schliesslich die hausarbeit. so bestrafte er sie für ihren hochmut.

die meisten der anderen götter mieden die drei schwestern; nicht so idri und triranka. letztere beschloss, den dreien etwas gutes zu tun. sie griff sich eine ente (da jene tiere ja als zeichen des haushaltes gelten) und segnete sie mit inteligenz. zu ihrem grossen bedauern fühlten diese tiere sich den drei schwestern in keinster weise verpflichtet, und viele von ihnen sehen die gabe des sprechens und verstehens sogar als fluch. so kommt es, dass dieses volk den genannten göttinnen auch nicht mehr gewogen ist als andere.

als letztes ist noch von midara zu berichten: einst war tarlqui wie besessen vom sanften wesens idris. er umwarb sie, doch sie lehnte den ungestümen zecher ab. doch ihre schwester, die wahnsinnige nugata, fand gefallen an ihm. sie gaukelte ihm vor, idri zu sein und so verbrachte die beiden eine stürmische nacht. am nächsten morgen zeigte sie ihm sein wahres ich. entsetzt und beschämt ergriff er daraufhin die flucht.

das ergebnis dieser verbindung war midara. doch ihr vater will nichts von ihr wissen. und ihre mutter kümmert sich auch nicht um sie. so wandelt sie denn über die erde, von allen angefeindet und gemieden. einzig in der unterwelt findet sie ab und an ein paar nette worte, und auch hiram scheint ihr freundlich gesonnen.

4.2 Das Wesen der Götter

Die Göttliche Hierarchie wird – wie nicht anders zu erwarten – von Karo'on angeführt. Als Initiator des Umsturzes und Schöpfer der Sonne steht er unantastbar auf seinem oberstem Platz in der Oberwelt. Sein Wort ist Gesetz, und nur im seltensten Falle hat er es nötig, seine Meinung zu revidieren. Durch Alter und Erfahrung weise geworden hört er sich dabei an, was seine Mitgötter zu sagen haben, und bezieht es in seine Überlegungen mit ein. Doch der Wahrheit zu Liebe soll hier nicht verschwiegen werden, daß er den Göttern der Oberwelt mehr Gehör schenkt als den

Gottheit	**Funktion**	**Ort**
Karo'on	Gott der Sonne und des Goldes	Oberwelt
Kugara	Gott der Unterwelt	Unterwelt
Fonthakerr	Gott des Erdreiches	Unterwelt
Gundum	Gott der Pflanzen	Oberwelt
Hiram	Gott des Sieges	Oberwelt
Idri	Göttin der Poeten und der mondbeschienenen Nacht	(Ober)welt
Mugano	Gott des Erzes und der Berge	Unterwelt
Nugata	Göttin des Wahnsinns und der finsteren Nacht	(Unter)welt
Tarlqui	Gott des Rausches und des Weines	Oberwelt
Triranka	Göttin der Flüsse und der friedlichen Wassers	(Ober)welt
Die drei Schwestern	Göttinnen des Haushaltes und der Ernte	Welt
Midara	Göttin der Verfehmten	Welt
Die Hunde des Chaos	Verkörperung elementarer Gewalten	Unterwelt
Taram	Gott gewalttätiger Ausschweifungen	Unterwelt

Tabelle 4.1: Die Hierarchie der Götter

anderen. Trotzdem verbindet ihn starke Freundschaft mit seinem Bruder Kugara. Auch Tarkqui schätzt er, denn auch als oberster Gott ist er einem Schluck von Zeit zu Zeit nicht abgeneigt. Das beste Verhältnis hat er zu seinem Sohn Hiram, wärend das zu Fonthakerr und den drei Schwestern ausgesprochen gespannt ist.

Fast eben so mächtig und in diesem Sinne an zweiter Stelle steht Kugara, der Gebieter des Totenreiches. In dieser Funktion wird er von den übrigen Göttern sogar leicht gefürchtet, denn er ist in der Lage, sogar Seinesgleichen für ewig zu verwahren. Zum Glück aller Beteiligten ist er ein weiser Herrscher und seinem Bruder gegenüer loyal. Das sollte jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß er durchaus in der Lage ist, seinen Standpunkt zu vertreten, und an reiner Macht ist er der Einzige, der es mit Karo'on aufnehmen kann. Nicht selten nutzt er seinen Einfluß, um den Stimmen der Götter der Unterwelt Gehör zu verschaffen. Jedoch verbindet die beiden Brüder eine tiefe Freundschaft. Ebenfalls freundschaftlich steht er zu Nugata – vielleicht, weil sie ihn niemals fürchten würde, vielleicht, weil ihre Interessengebiete sich überschneiden – und zu Midara, welche er ab und an bei sich beherrbergt. Feinde scheint Kugara nicht zu haben; vermutlich will sich niemand mit dem schweigsamen Gott anlegen.

In der Hierarchie gleichgestellt, jedoch von unterschiedlichem Wesen und Einfluß sind Fonthakerr, Gundum, Hiram, Idri, Mugano, Nugata, Tarlqui und Triranka:

Zunächst ist da Fonthakerr. Dieser Gott, welcher für das Erdreich und alles, was dort lebt und wächst, zuständig ist, ging nach einem Streit mit Karo'on in die Unterwelt. Sein Einfluß dort ist nicht zu verkennen, doch in der Oberwelt hat sein Wort kaum Gewicht – denn Karo'on hat ihm jene Schlappe damals niemals verziehen. Ebenfalls gespannt ist sein Verhältnis zu Tarlqui, den er für einen überflüssigen Prasser hällt. Fonthakerr unterhällt Freundschaften zu Gundum, Mugano und Triranka – schließlich liegen die Gebiete diese vier Götter dicht bei einander. Tatsächlich ist Fonthakerr einer der wenigen, die einen Streit zwischen den ewigen Feinden Gundum und Mugano besänftigen können. Weiterhinn empfindet er eine überaus starke Loayalität zu Kugara.

Gundum, der Herr der der Pflanzen, kümmert sich sehr wenig um andere Dinge als das Wohl seiner Pflanzen. Freundschaft scheint er einzig zu Triranka und Fonthakerr zu unterhalten, doch seine ewige Feindschaft zu Mugano hat schon so manches mal für Ärger gesorgt – schließlich verließ sie wegen ihm sogar die Oberwelt!

Hiram, der Siegesgott, hat vermutlich den meisten Einfluß auf seinen Vater Karo'on. Mit den Streitigkeiten anderer Götter hat er nichts im Sinne, denn im Grunde ist Hiram ein einfacher Gott, leicht zufrieden zu stellen und selten gereizt. So verwundert sein überaus freundschaftliches Verhältnis zu Tarlqui, dem Gott des Rausches, nicht. Auch mit Mugano, welche ja für Erz- und Schmiedekunst steht, und Idri, wohl aufgrund ihres sanften Wesens, steht er auf gutem Fuß. Seine unabdingbare Loyalität zu seinem Vater verwundert sicher niemanden, doch seine Freundschaft zu der viel geschmähten Midara mag den einen oder anderen erstaunen. Ein gespanntes Verhältnis hat er lediglich zu den drei Schwestern.

Idri und Nugata, jenes ungleiche Paar, haben ihren Wohnsitz im Tempel der Nacht. Wo sich dieser befindet, ist ungewiss, doch ist es bekannt, daß Idri häufiger in der Ober-, Nugata hingegen in der Unterwelt anzutreffen ist. Wärend Idri von sanftem Wesen, stets leicht romantisch veranlagt und jedermann freundlich gesonnen zu sein scheint, ist ihre Schwester von vollkommen anderer Art. Sie ist vollkommen wahnsinnig; wo ihre Schwester sich in romantischer Poesie ergeht, feiert sie mit ihrem Gefolge wüste Gelage. Und wärend Idri sich bei den meisten Göttern größter Beliebtheit erfreut (Tarlqui, Hiram, Triranka, die drei Schwestern und sogar Midara sollen sich ab und an aufs Beste mit ihr vestehen), scheint Nugata allenfalls mit dem stillen Kugara auszukommen. Aber ebenso wie Idri hat sie keine Feinde; doch wärend sich Idri ob ihres sanften Wesens einfach keine Feinde schafft, ist Nugata den anderen Göttern schlicht und einfach zu verrückt – und zu gefährlich, um sich mit ihr anzulegen!

Mugano ist der Name der Göttin, welche in der Unterwelt sitzt und durch die vielen Rauchabzüge ihrer niemals ungenutzten Essen (auch als Vulkane bekannt) mit der Welt in Verbindung steht. Erz, Bergbau und Schmiedekunst sind ihr Gebiet – und viele andere Dinge interessieren sie nicht. Daraus resultiert auch ihre Freundschaft zu Hiram und sogar Midara. Das sind wenigstens Götter, die Schmiedearbeiten zu schätzen wissen. Weiter unterhält sie freundschaftliche Kontakte (manche sagen sogar, mehr als das!) zu Fonthakerr – immerhin wächst das Erz in seinem Reich! Von ihrem feindlichen Verälltnis zu Gundum wurde bereits berichtet.

Tarlqui ist der Name jenes heiteren Gesellen, der sich für Rausch, Feierlichkeiten und den puren aber ehrlichen Genuß verantwortlich fühlt. Zwar wohnt er in der Oberwelt, doch hindert ihn das nicht, seiner Mission, wie er's nennt, als Wanderprediger nachzukommen. Als solcher ist er bei allen Göttern ein gern gesehener Gast – selbst bei Kugara. Der einzige, der ihn nicht mag, ist Gundum.

Triranka, die Schwester Tarlquis, ist die Göttin der Flüsse und des Wassers. Wenig Einfluß hat sie auf die Geschicke der Welt, und meist ist sie damit beschäftigt, an ihren Fluß-Ufern entlang zu wandern. Ihren Wohnsitz hat sie in der Oberwelt. Sie ist eine friedliche Gestallt, die besonders mit Fronthakerr, Gundum und natürlich ihren Burder Tarlqui befreundet ist. Doch auch zu Hiram, Idri und sogar zu den drei Schwestern unterhällt sie freundschaftliche Beziehungen. Feinde hat sie keine, doch scheint sie sich mehr als die meisten anderen vor Nugata zu fürchten.

In der Hierarchie weit tiefergestellt sind die drei Schwestern Minka, Terelli und Nulona – wurden sie doch für ihr ungebührliches Betragen an den Herd verbannt. Daher haben sie so gut wie keinen Einflußs. Auch Freunde haben sie wenige – Nur Idri, Triranka und der mit jedem trinkende Tarquil scheinen sie ab und an zu besuchen. Doch wirklich ablehnend stehen ihnen lediglich Hiram und dessen Vater Karo'on gegenüber.

Auf gleicher Stufe doch mit etwas mehr Einfluß steht Midara. Auch wenn kaum einer der anderen Götter sie akzeptiert, hat ihr Wort doch immerhin Gewicht. Das mag an ihrer Freundschaft zu Kugara liegen, oder daran, daß ausgerechnet Hiram sie schätzt. Auch mit Idri scheint sie auszukommen, wohingegen ihr Verhältnis zu ihrem Vater und zu Karo'on als gespannt betrachtet werden kann.

Noch zu erwähnen sind Taram und die Hunde des Chaos. Während Taram ein brutaler Lüstling und der Herr aller Ausschweifungen ist, han-

Gottheit	Karo'on	Kugara	Fonthakerr	Gundum	Hiram	Idri	Mugano	Nugata	Tarlqui	Triranka	Die drei Schwestern	Midara	Die Hunde des Chaos	Taram
Karo'on	F	F	G		F			G	F			G	G	G
Kugara	F	F	F				F	F	F			F		G
Fonthakerr	G	F	F	F			F		F	F			G	G
Gundum			F	F			G		G				G	G
Hiram	F				F	F	F		F		G		G	G
Idri		F				F		F		F	F		G	G
Mugano			F	G	F		F		F			F	G	G
Nugata		F				F								
Tarlqui	F	F	F	G	F	F	F		F	F	F		G	G
Triranka			F	F		F			F	F	F		G	G
Die drei Schwestern	G				G	F			F	F		G	G	
Midara	G	F			F	F	F		G					G
Die Hunde des Chaos	F	G		G	G	G	G	G	G					F
Taram	G	G	G	G	G	G	G		G	G	G	G	F	F

Tabelle 4.2: Freund/Gegner Beziehungen der Götter

delt es sich bei den Hunden um die Verkörperungen der Naturgewalten. Sturm, Feuer, Wasser und Erde sind ihre Elemente, und Karo'on sei Dank liegen die Hunde – ebenso wie Taram – in der Unterwelt angekettet.

Eine Übersicht über die Hierarchie der Götter sowie über das Verhältnis der Oberwelt zur Unterwelt findet sich in Tabelle 4.1, S. 41, eine Übersicht über die Freund/Gegner-Beziehungen in Tabelle 4.2, S. 44.

4.3 Die verschiedenen Kulte

Bei einer solchen Menge von Göttern verwundert es sicher nicht, daß Malkara über diverse religiöse Gruppierungen verfügt. Zu jedem Gott gibt es einen Kult, und zu einigen noch Splittergruppen. Die Kulte sind hier in

Kult	Karo'on	Kugara	Fonthakerr	Gundum	Hiram	Idri	Mugano	Nugata	Tarlqui	Triranka	Die drei Schwestern	Midara	Die Hunde des Chaos	Taram
Karo'on	F	G			F			G	F			G	F	G
Kugara	G	F				F		F					F	G
Fonthakerr		F	F				F		F	F	F			G
Gundum			F							F				G
Hiram	F				F		F	G	F				F	G
Idri		F				F		F	F	F	F		F	G
Mugano			F		F		F		F	F		F		G
Nugata	G	F			G	F		F	F			F	F	G
Tarlqui	F		F		F	F	F	F	F	F	F	G		G
Triranka			F	F		F	F		F	F	F			G
Die drei Schwestern			F			F			F	F	F		F	G
Midara	G							F	G			G	G	G
Die Hunde des Chaos	F	F			F	F		F			F	G	F	G
Taram	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	F	G	F

Tabelle 4.3: Freund/Gegner Beziehungen der Kulte untereinander

der Reinfolge ihrer Götter aufgeführt. Informationen über die verschiedenen Freund/Gegner-Relationen der Kulte finden sich in Tabelle 4.3, S. 45.

4.3.1 Der Kult des Karo'on

Der Kult des Karo'on ist der größte und seines Erachtens auch wichtigste in Malkara. Durch Spekulationen, verpflichtete Patrizier und natürlich die Tatsache, daß Karo'on der Gott des Goldes und des Handels ist, besitzen (oder kontrollieren) seine Priester enorme Mengen an Gebiet.[1] Zwar wur-

[1]Es gibt sogar Gerüchte, daß ein Teil des Kultes versucht haben soll, durch Landerwerb eine Art Staatsstreich durchzuführen. Dies wäre jedenfalls eine Erklärung, warum

de dies in letzter Zeit etwas zurückgeschraubt, doch nichts desto Trotz hällt der Kult immer noch das größte Machtpotential in Malkara. Allerdings ist ihre oberste Bastie nicht mehr Center Caputis, sondern Venorma.

Das Wirken der Priesterschaft dreht sich – wie bei ihrem Gott nicht anders zu erwarten – um Geld, Gold und Macht. Die großen, meist mit vergoldeten Kuppeln ausgestatteten Tempel (oftmals als *Sonnenhallen* bezeichnet) sind stets mit vielen Gläubigen gefüllt, welche um Mehrung ihres Reichtums oder die Verbesserung ihrer politischen Position beten. Weiter sind es diese Priester, die – falls kein Priester der Hunde des Chaos zur Verfügung steht – den Gerichtsdienst versehen. Bei Vermögensfragen werden sie diesen häufig sogar vorgezogen.

Trotzdem handelt es sich bei den Priestern (meistens) nicht um geldgierige Knauser – auch die großen Sonnenfeste einiger Städte werden von ihnen geleitet. Und es kommt sicherlich nicht von Ungefähr, daß der Kult gute Beziehungen zu den örtlichen Tarquil Priestern haben.

Die Wunder, die Karo'on seinen Priestern zu Verfügung stellt, sind diesem Wesen entsprechend; tatsächlich sind die Priester dafür bekannt, daß sie wärend ihrer Gottesdienste (seltener auch unter anderen Umständen) Dinge in pures Gold verwandeln.[2] Opfer von Überfällen sind diese Priester jedoch äußerst selten, denn der Gott läßt auf Wunsch seinen Zorn in Form eines eines Sonnenspeeres auf etwaige Frevler niedergehen. Und auch bei schlechtem Wetter sind seine Priester nicht verloren, denn sie sind in der Lage, den Himmel aufklaren zu lassen; für gewöhnlich eine Sache, die nur für Gottesidenste gebraucht wird...

Gerüchten zur Folge sollen sogar schon Karo'on Priester dabei beobachtet worden sein, wie sie Tote zum Leben erweckt haben.

Gegliedert ist der Kult nach überaus strengen Richtlinien: Diese Masse der Gläubigen wird von den geweihten Priestern oder – seltener – von Initiierten Karo'ons betreut. Hierbei nehmen die Priester die Rolle der Prediger ein, wohingegen Initiierte solche Ämter wie das des Küsters übernehmen. Einige Initiierte hingegen bevorzugen es, als Wanderprediger durch die Gegend zu ziehen oder auch nur ab und an einen Dienst für ihren Tempel zu verrichten. Jeder, der den Anforderungen des Tempels gerecht wird oder aus einer initiierten Familie kommt (oder über das nötige Kleingeld verfügt...) kann Initiiert werden. Der Kult legt besonderen Wert auf rhetorisches Können, eine gute Menschenkunde, Lesen und Schreiben und –

---

vor etwa einem Jahr eine große Zahl an Priestern in und um Center Caputis durch Truppen des Regenten liquidiert und ihr Besitz an einige bis dato vollkommen unbekannte Gestalten vergeben wurden.

[2]Diese Objekte werden meist an Besucher des Gottesdienstes verschenkt – vielleicht auch ein Grund für die hohen Besucherzahlen.

natürlich – gutes Geschick beim Feilschen.

Nächst höher in der Hierarchie stehen die Priester des ersten Ranges. Wer es schaft, durch Karo'on-gefälliges Leben und/oder -Taten in diesen Stand aufzusteigen, ist ermächtigt, das Amt des Richters auszuführen. Er darf des Weiteren Tempelzölle einkassieren und ist bevollmächtigt, im Zweifelsfalle Absprachen und Verhandlungen für den Tempel zu führen. Innerhalb dieser Hierarchiestufe gibt es eine weitere Unterteilung in sechs Ränge, welche durch Ansehen, Macht und Taten (und auch oft Sympathie in der Verwaltung oder mächtige Führsprecher) bestimmt wird. Jeder Priester darf einem Priester niederen Ranges Befehle erteilen. Er darf jedoch von selbigen kritisiert und sogar bei einem (mindestens gleichrangigem) Priester angezeigt werden.

Nächst höher in der Hierarchie sind die Hohepriester. Sie sind berechtigt, sogar über einem normalem Priester der Hunde des Chaos ein Gericht zu führen. Weiter dürfen sie einen Tempel leiten. Natürlich ist jeder Hohepriester ermächtigt, niederen Priestern Befehle zu geben. Kritisiert werden darf er hingegen nur von Gleichrangigen oder Höhergestellten.

Es folgen die Erzpriester. Hierbei handelt es sich um verdiente Hohepriester. Sie haben rein prinzipiell keine weiteren Befugnisse (außer natürlich der Tatsache, daß sie sich nur vor gleichrangigen oder höhergestellten Priestern verantworten müssen), doch zumeist reicht ihr hohes Ansehen schon aus, um ihnen Tür und Tor zu den mächtigsten der Politiker Malkaras zu öffnen. Derzeit gibt es 30 Erzpriester in ganz Malkara.

Über den Erzpriestern stehen die Gottesboten. Hierbei handelt es sich um die fünf mächtigsten Priester des Reiches, wobei sie sich jede Woche damit abwechseln, wer den Vorsitz führt. Die Gottesboten werden alle fünf Jahre durch die Priesterschaft bestimmt. (Wie dieses im Einzelnen abläuft ist ein Ordensgeheimnis.)

Gekleidet sind die Priester in ausgesprochen aufwendig gefertigte, feine Roben, in deren Brust ein elfenbeinernes Sonnensymbol eingearbeitet sind. Je nach Rang haben die Roben unterschiedliche Stoff-Farben: Die gemeinen Initiirten tragen (falls sie überhaupt eine Robe besitzen) hellbraune Roben, die Priester hingegen ockergelbe. Ihr Rang wird durch eine Anzahl von Zierknöpfen, welche auf dem linken Ärmel befestigt werden, angezeigt. Ein Priester kann von keinem bis zu fünf Zierknöpfe haben. Rote Roben sind den Hohepriestern vorbehalten, gelbe den Erzpriestern. Orange Roben sind den Gottesboten vorbehalten.

Wie bereits erwähnt unterhällt der Kult gute Beziehungen zu den Priestern Tarquils und den Priestern der Hunde des Chaos. Traditionell gut ist die Beziehung zu der Priesterschaft des Hiram.

Zu den Priestern des Kugara hingegen ist das Verhältnis überaus gespannt. Das mag daran liegen, daß jener Kult gute Aussichten hat, den Karo'on Kult an erster Stelle abzulösen.[3]

Ebenfalls als gespannt läßt sich das Verhältnis zu den Anhängern Nugatas beschreiben. Diese Wahnsinnigen wiedersprechen einfach dem Gefühl von Ordnung, welchem sich die Priesterschaft verpflichtet fühlt; außerdem scheinen sie die Priester nicht sonderlich ernst zu nehmen...

Noch um einiges kritischer ist das Verhältnis zu den Anhängern Midaras. In den Augen des Karo'on Kultes handelt es sich bei ihnen um einen Haufen nerviger, umstürzlerischer Querulanten.

Politisch ist der Einfluß des Tempes vor allem durch die enge zusammenarbeit mit diversen Clans gesichert. Besonders der bereits erwähnte Martial-Clan (welcher ja bis vor kurzem an zweiter Stelle in ganz Malkara stand), aber auch der jetzige zweite, der Messalla-Clan, wird von ihnen unterstützt. In Feindschaft befindet sich der Kult lediglich mit dem recht neuen, beständig wachsenden Botscheck-Schnabel-Clan.

4.3.2 Der Kult des Kugara

Der zweitgrößte Kult in Malkara ist der des Totengottes. Zwar werden seine Priester von vielen recht argwöhnisch betrachtet, doch kommt ja am Ende doch keiner an ihnen vorbei.

Ihr Einfluß ist gewaltig. Zwar gibt es nur einen einzigen Clan, der mit ihnen koperiert, doch scheint es unter den anderen Clans weit mehr als nur vereinzelte Anhänger zu geben. Der Haupttempel des Kultes steht in Center Caputis.

Die Aufgaben der Priesterschaft und all ihre Gottesdienste drehen sich um den Tod und die Wahrung und Verwaltung des Totenreiches. Ab und an kommt es vor, daß ein Problem mit widernatürlichen Kreaturen zu lösen ist. Steht dann kein Nugata Priester zur Seite, muß der Tempel sich darum kümmern. Vielleicht als Folge dieses Tätigkeitsbereiches sind die Priester meist überaus ernste Humanoide.

Auch die von Kugara gestellten Wunder drehen sich in erster Linie um diese Themen: Sowohl das Befehlen jeder erdenklichen Kreatur der Unterwelt als auch das sofortige Entseelen oder sogar – im Umgekehrten Sinne – die Wiedererweckung einer Person scheinen möglich zu sein. Des weiteren scheint die Priesterschaft über ein Wunder zu verfügen, welches ihre Priester durch magische Angriffe Stärke gewinnen läßt.

[3]Die Streitigkeiten der beiden Kulte gingen sogar so weit, daß der Karo'on Kult über seine guten eziehungen zum Martial-Clan eine Ausweisung des Kultes aus der Stadt Ezec erreichte. Dieser Zustand wurde allerdings durch einen bislang unbekannten Clan wieder behoben.

Ebenfalls unter die Rubrik Wunder fällt folgende Besonderheit der Kugara-Tempel: Ein jeder hat die Möglichkeit, für kurze Zeit einen Zugang zum Reich des Gottes zu öffnen (einen sogenannten *mundus*). In großen Tempeln sollen diese Einrichtungen sogar stets offen installiert sein.

Gegliedert ist der Kult in ungefähr zehn verschiedene Ränge. Es beginnt beim Initiirten.Wie auch beim Karo'on Kult kann dies jeder werden, der den Anforderungen des Kultes genügt oder initiirte Eltern hat. Besonderen Wert legt der Tempel auf gute Lese- und Schreib-Fähigkeiten, Rhetorisches Feingefühl, eine ausgeprägte Menschenkenntnis und ein fundiertes Wissen zum Themenbereich Beschwörungen.

Nächst höher sind die Priester, unter denen es nochmals vier Abstufungen gibt. Die Höchste davon ist der Tempelvorsteher.[4]

Darüber stehen die Hohepriestert, von denen es drei Abstufungen gibt. An der Spitze stehen die Erzpriester. Von denen werden alle drei Jahre drei durch ein göttliches Orakel bestimmt, welche den Kult dann führen.

Für jeden der Priesterränge gilt, daß er im Zweifelsfalle nur von einem höhergestellten oder gleichrangigen Befehle entgegen zu nehmen braucht, im Gegenzug allen gleich- oder niederrangigen Befehle erteilen kann. (Im Falle zweier gleichrangiger wird meist durch ein Orakel entschieden.)

Zu unterschieden sind diese Priester kaum von einander, obschon die Priesterschaft behauptet, diese Unterschiede recht exakt an ihrer Kleidung ablesen zu können: Jeder Priester trägt eine basaltschwarze Kutte aus einem überaus schwehrem Material. Der einzige Unterschied zwischen den Rängen besteht in dem Schnitt und den (ebenfalls schwarzen...) Zierstickereien. Dabei sind die Variationen mit Nichtem so Augenfällig, wie das zu erwarten wäre. Die Wenigsten Nicht-Initiirten wären in der Lage, einen regierenden Erzpriester von einem Initiirten zu unterscheiden!

Die Priester des Kugara unterhälten überaus freundschaftliche Kontakte zu der Priesterschaft der Hunde des Chaos. Das liegt vor allem an der Tatsache, daß selbige anerkennen, wem den nun die eigentliche Bürde der Bewachung auferliegt. Ebenfalls recht gut befreundet sind sie mit den Kulten der Schwestern der Nacht. Das mag zum einen daran liegen, daß sich die Interessengebiete dieser Orden ähneln, zum anderen aber auch an der Aufgabe der Nugata-Priesterschaft. Schließlich sind jene es, die ab und an ihren Kopf hinhalten müssen, um Kreaturen der Nacht in die Unterwelt zurück zu schaffen! Das führt dazu, daß der Orden diese Priester zwar einerseits ein wenig belächelt, sie andererseits aber auch respektiert.

Befeindet ist der Kult in erster Linie mit dem des Karo'on. Das liegt, wie bereits erwähnt, in erster Linie in der Politk begründet. Sonst wagt es

[4]Dieser Titel ist nicht unbedingt mit der Leitung eines Tempels verknüpft.

kein Kult, sich mit der Priesterschaft des Totenreiches anzulegen.

Politisch gibt es – wie anfangs erwähnt – nur einen befreundeten Clan, und selbiger hat sich noch nicht zu erkennen gegeben. Nichts desto trotz wird der Kult ab und an zu Gerichtsverhandlungen und Familienstreitigkeiten herangezogen. Etwa, wenn es einen Toten zu befragen gilt, oder ein gestorbener Verwandter nicht einsieht, daß er nicht mehr durch die Gegend laufen darf.

4.3.3 Der Kult des Fonthakerr

Dieser Kult hat die meisten seiner Tempel auf dem Land. Dort kann er aber mit Fug und Recht als einer der Hauptgötter angesehen werden. Die Priesterschaft wird besonders wegen ihrer Neigung, bei der Landarbeit kräftig anzupacken, von der einfachen Bevölkerung geschätzt. Viele Bauern und Knechte sind Initiirte des Gottes. Aus diesem Grund ist dem Kult ein gewisser Einfluß nicht abzusprechen.

Entsprechend der Einstellung der Priesterschaft sind die Gottesdienste meist mit Ernte-Dank-Festen verbunden. Ihre Tempel sind zumeist kleine, bescheidene Hütten mit angrenzenden, kleinen Feldern. Der allerdings etwas größer geratene Haupttempel befindet sich in Forkmal.

Auch die für den Kult entschiedenden Fertigkeiten passen in diese Bild: Erste Hilfe und ein profundes Wissen über die Fauna sind ebenso wichtig wie der richtige Umgang mit Feldgeräten. Ein weiteres Handwerk ist den Aspiranten freigestellt.

Die Hierarchie des Kultes ist eher lockerer und fällt durch die eigenwillige Namensgebung auf; so heißen die Initiirten dort Knechte oder Mägde. Priester sind Bauern, da sie das Feld der Gläubigen bestellen, Tempelvorsteher Hirten, da sie die Herde der Gläubigen zusammenhalten. Der alle vier Jahre gewählte Führer des Kultes wird oberster Hirte genannt.

Wie gesagt haben diese Rangunterschiede keine wirklich erheblichen Auswirkungen auf das Leben der Priester. Zwar wird ein Bauer stets auf einen Hirten hören – schließlich ist jener ja älter und erfahrener – aber verpflichtet ist er dazu keinesfalls.

Die Gewandung der Priesterschaft ist ebenso charakteristisch wie auch praktisch: Es handelt sich um gewöhnliche Kleidung, die allerdings aus stabilem Leder gefertigt ist. Der Rang läßt sich anhand eines kleinen Kupfersymboles an der linken Schulter erkennen. Initiirte tragen dort nichts (tatsächlich haben viele von ihnen noch nicht einmal die charakteristische Lederkleidung), Bauern eine kleine Schaufel (meist nur das Blatt), Hirten eine kleine Egge, der oberste Hirte schließlich trägt eine kleine Ähre.

Auch die Wunder, die Fonthakerr seinen Dienern zur Verfügung stellt, zeugen von Pragmatismus: Ein Ernteseegen, die Heilung eines Verwundeten und die Beseitigung aller möglichen Schwächen fallen in dieses Resort.

Wie nicht verwunderlich ist dieser Kult mit den Priestern des Tarquil gut befreundet. Es gibt einfach niemanden besseres, um ein Erntefest in Schwung zu bringen! Auch mit der Priesterschaft seiner Schwester Triranka besteht Freundschaft, schon allein, weil auch diese Priester niemandem etwas tun und stets bereit sind, anderen zu helfen.

Weit mehr mag es da verwundern, daß die Priester sich auch mit denen vom Kult des Gundum vertragen. Vermutlich sind es die sich ähnelnden Ziele, welche diese beiden Kulte verbindet. Doch auch zu dem Gegenäquivalent, dem Kult Muganos, besteht ein enger Kontakt. Welche Gemeinsamkeiten diese Kulte haben, ist jedoch ein Rätsel.

Feinde hat dieser Kult keine. Dafür ist er einfach zu. . . harmlos!

4.3.4 Der Kult des Gundum

Dem Kult des Pflanzengottes hängen nicht viele in Malkara an, aber unter einigen Bauern und der elfischen Bevölkerung, die ihn als Schutzpatron empfindet, hat er seine Anhänger. Die Priester sind schweigsame Gesellen, die in ihrer aus einer fleischig-pflanzlich wirkenden Kutte im Schatten der Bäume nicht von selbigen zu unterscheiden sind. Diese Priester kümmern sich um die Bewahrung der Natur. Damit meinen sie meißt das ungestörte Wachstum der Fauna, aber auch die Ernte der Feldpflanzen. Sie vertreten die Ansicht, daß es in der Natur einer Feldfrucht liegt, geerntet zu werden. Deshalb zählt man viele Bauern zu dem Kult.

Die einzelgängerischen Priester kennen keinerlei Ränge untereinander. Erfüllt man die Anforderungen, so kann man sich jederzeit in einem der winzigen Tempel initiieren lassen. Dabei legt man besonders viel Wert auf die Kenntnis der Pflanzen und das in Malkara unverbreitete Handwerk der Försterei. Man glaubt auch, daß man sich als Priester flink in den Baumkronen bewegen können muß.

Innerhalb des Kultes hat jeder Priester das Recht, seinen eigenen Tempel zu führen. Das tun aber die wenigsten, weil das Unkraut jähten in ihren Hainen ihnen unmöglich scheint. Die Priesterschaft versammelt sich alljährlich zu Beginn des Frühlings in Gundumhain nördlich von Saldek. . Dies ist der Haupttempel des Kultes.

Ein Gundum Priester kann ein vollkommen verseucht- oder verbranntes Gebiet wieder in Fruchtbares umwandeln. Er kann Pflanzen zu gigantischer Größe heranwachsen lassen. Man beobachtete, wie ein Gundum

Priester bei schönstem Wetter einen Nieselregen beschwor. Der beliebte und bekannte Ernteseegen ist nur das Tüpfelchen auf dem i.

Zu diesen Wundern hinzu kommt noch ein weiterer, vermutlich animistischer Zauber: Ein Gundum Priester kann einen Gegner durch alle umliegenden Pflanzen angreifen lassen[5].

Feinde hat dieser Kult nicht – er wird meist von den meisten Kulten und auch Clans ignoriert. Doch kommen die Priester bekanntermaßen gut mit denen des Fronthakerr und denen der Triranka aus.

4.3.5 Der Kult des Hiram

Der Einfluß dieses Gottes ist besonders bei Stadionbesuchern zu vermerken – schließich ist Hiram der Gott des Sieges! Zudem erfreut er sich bei den Patriziern großter Beliebtheit; besonders durch das Auftauchen des Patritziers Botscheck scheint das gute alte Duell wieder sehr in Mode gekommen zu sein.

Dem zur Folge finden sich auch in letzter Zeit (obschon die letzte, wirklich bedeutende Schlacht zu einem Desaster wurde!) immer wieder Anwärter auf eine Initiirung. Hierzu ist es von Nöten, den klassischen Kampf mit Schwert und Schild gut zu beherrschen. Weiter ist eine gute Menschenkentnis für einen guten Heerführer ebenfalls unabdingbar.

Entsprechend gestalten sich dann auch die Wunder, die Hiram seinen Jüngern zur Verfügung stellt: Der Zorn der Sonne läßt sich in Form eines Sonnenspeeres herabrufen, die Priester können sich selbst in eine Art Kampfrausch versetzen, natürlich läßt sich das treue Schwert auch nochmals mit Hirams Segen für einen Kampf verbessern, und fals doch mal etwas schief gehen sollte stellen für den gut gerüsteten Streiter abgehackte Gliedmaßen kein Problem dar. Selbst eine Regenerierung des ganzen Körpers ist möglich.

Ein solcher Orden teilt sich natürlich auch nicht in irgend welche Priesterämter auf – tatsächlich geweihte Personen sind Streiter. Über denen stehen die Kommandanten, welche Berechtigt sind, einen Tempel zu führen. Darüber stehen die Heerführer, die sich jedoch nur durch ihre innerhalb des Ordens weiterreichenden Befugnisse von den Streitern unterscheiden. An oberster Stelle steht der Oberste Heerführer.

Eine weitere Besonderheit des Kultes ist es, daß in ihm keine Frauen aufgenommen werden. Dieses hat in erster Linie historische Gründe und geht teilweise auf jene unglückliche Angelegenheit mit den drei Schwestern zurück.

[5]Je nach Möglichkeiten der Pflanzen

Wie auch im Kult seines Vaters Karo'on gilt hier, daß ein Diener des Gottes nur von einem höhergestellten oder zumindes gleichrangigem kritisiert und befehligt werden darf, im Gegenzug jedoch jedem niederrangigen Befehle erteilen kann.

Zu verkennen sind die stolzen Anhänger des Siegesgottes, die ihre Hauptburg, wie sie es nennen, in Center Caputis haben, nicht. Vermutlich ist dieses der einzige Kult, der selbst von seinen Initiirten verlangt, die Ordenskleidung zu tragen. Sie besteht aus einem Kettenhemd, einem Schwert und ein Schild. Den Rang unterscheidet man anhand der Schulterstreifen. Die Initiaten haben keine. Streiter tragen welche aus Bronze, Heerführer haben welche aus Gold. Der Oberste Heerführer trägt mit Abstand die bemerkenswertesten: Sie sind aus Diamant.

Die Anhänger des Hiram Kultes verstehen sich traditioneller Weise exzelent mit denen des Karo'on Kultes. Und es ist sicher offensichtlich, daß sie gut mit den Tarquil-Preistern stehen – ein Sieg will ja schließlich auch begossen werden! Ebenfalls ersichtlich ist die Freundschaft zur Priesterschaft der Mugano. Da gibt es immerhin die besten Waffen! Auch zu den Priestern der Hunde des Chaos besteht ein guter Kontakt – wollen doch auch sie Ordnung und Gerechtigkeit, und beidem nach Möglichkeit zum Sieg verhelfen. An politischen Freunden wäre da zunächst eine nicht unerhebliche Zahl vereinzelter Patrizier zu nennen, welche sich dem Siegesgott verpflichtet fühlen, und dann angeblich der Messalla-Clan. Doch auch zum Tarino-Clan soll es Verbindungen geben – obschon der Kult sich offenbar bemüht, sich nicht alle Feinde dieses Clanes zuzuziehen. . .

Sehr, sehr kritisch (um nicht zu sagen: überaus ablehnend!) steht die Priesterschaft den Anhängern von Nugata gegenüber. Vermutlich liegt es daran, daß *diese* Preisterschaft weder sie noch das, wofür sie stehen, ernst nimmt. An Clans gibt es keinen, der mit der Priesterschaft im Streit liegt – wer wollte schon die Hoffnung auf einen Sieg verschenken, ehe er auch nur angetreten ist?

4.3.6 Der Kult der Idri

Der Kult der Mondgöttin gehört sicherlich zu den meist unterschätzten in ganz Malkara. Die oft ein wenig romantisch verklärten Priester (von denen die meisten weiblich sind) scheinen keiner Fliege etwas zu Leide tun zu können. Und in der Tat hat der Orden aus diesem Grund auch keine Feinde. Doch vergessen die meisten, daß Idri auch die Göttin der Diebe ist – nicht nur der Poesie. Zudem gibt es kaum eine Stadt, in der es nicht zumindest irgend wo einen kleinen Schrein, wenn nicht gar eine

Mondschale (wie sie selbst ihre Tempel nennen) der Göttin gibt. Dadurch und die Tatsache, daß re keinerlei Feinde hat, ist dem Kult ein gewisser Einfluß nicht abzusprechen. Die wichtigste Mondschale steht in Saldek.

Ein jeder, der die Voraussetzungen erfüllt, kann zu den sanftmütigen Priestern gehen und sich initiiren lassen. Idri scheint besonders viel auf das Musizieren zu geben, und eine Kunst (Mahlen, Bildhauen oder ähnliches) sollte der Aspirant auch beherrschen. Zudem wird viel Wert auf die Fähigkeit, sich zu tarnen und zu schleichen, gelegt...

Ebenfalls für Kunst und Nachtaktionen ausgelegt sind die Wunder, die Idri ihren Anhängern zu Verfügung stellt. Illusionen aller Art sind ihr besonderes Spezialgebiet, doch wurde schon gesehen, wie angreifende Zauberer durch ihre eigenen Zauber gefällt wurden. Gerüchten nach sollen Idri Priester sogar in der Lage sein, Tote wieder zu erwecken.

Der Kult verlangt von seinen Initiaten nicht, sich sonderlich zu kleiden. Es werden von ihnen auch keine aufwendigen Arbeiten gefordert – ab und an eine Besorgung für den Tempel, ein bischen Hilfe beim Frühjahrsputz, die Bewirtung von Tempelgästen (besonders wenn es sich um die befreundeten Priesterinnen der *anderen* Schwester der Nacht handelt...) oder ein anderer kleiner Gefallen von Zeit zu Zeit genügt volkommen.

Die Ordnung des Kultes ist recht simpel: Die Initiaten stehen zu unterst, ihre Aufgaben wurden bereits besprochen. An nächst höherer Stelle stehen die normalen Priester. Diese sind für die Instandhaltung von Schreinen und Tempeln zuständig. Auch Gottesdienste fallen in ihr Resort. Angeleitet werden sie zumeist von einem Tempelvorstand, einem erfahrenerem Priester. Wer lange genug einen Tempel geführt und ab und an dem Kult einen Dienst erwiesen hat, wird dann irgend wann zum Hohepriester geweiht. Das hat keine weiteren Auswirkungen, aber allein die Tatsache, daß jemand Hohepriester ist, öffnet so manche Tür! Nur, wer sich um den Kult verdient macht, wird irgend wann zum Erzpriester erwählt. Angeblich soll dies durch die Göttin selbst geschehen. Geleitet wird der Kult von der Versammlung der Erzpriester, wobei einer, der zu Begin der Versammlung durch ein Gottesurteil bestimmt wird, den Vorsitz führt.

Zu erkennen sind die Priester Idris recht einfach: Lange, mitternachtsblaue, kapuzenbewährte Roben sind ihr Wahrzeichen, bestückt mit einer kleinen, lilienförmigen Brosche. Anhand dieser läßt sich auch erkennen, welchen Rang ein Priester bekleidet. Ist sie Dunkelgrün, so ist der Gegenüber ein Initiirter. Ein helles Lindgrün zeugt von einem Priester, während eine hellrote Brosche für einen Tempelvorstand steht. In einem fahlen weiß sind die Broschen der Hohepriester.

Nur wenige Priester tragen keine Brosche. Diese sollten mit besonderer Höflichkeit behandelt werden – handelt es sich bei ihnen doch immerhin um Erzpriester!

Der Kult hat durchaus freundschaftliche Beziehungen zu der Priesterschaft des Kugara. Vermutlich liegt es daran, daß sie zu den wenigen gehören, die der Idri Priesterschaft nicht immer die Verbundeheit mit der von Nugata vorwirft. Mit Priestern Tarquils und denen seiner Schwester Triranka verbindet sie ebenfalls Freundschaft – zu den einen, weil sie zumeist nette Kerle sind, zu den anderen, weil sie ebenso sanftmütig und hilfsbereit wie sie selbst sind. Eher erstaunlich mag es da anmuten, daß sie sich hervorragend mit den Priestern des Kultes der Hunden des Chaos verstehen. Doch aufgrund der Bestrebungen, für eine friedliche, sichere Nacht zu sorgen, haben beide Kulte eine starke gemeinsamkeit. Auch wenn die Idri Priester sich meist bei denen der Hunde für die neusten Entgleisungen der Nugata Priesterschaft entschuldigen...

Damit wären wir bei einer Besonderheit der beiden Kulte der Schwestern der Nacht: Aufgrund der engen Verbundenheit der beiden Göttinnen kann jeder Priester den Tempel des jeweils anderen Kultes benutzen. Nun gibt es aber nur wenige Nugata Tempel. In denen, die es gibt, soll es den Idri Priestern jedoch möglich sein, die Zauber der Nugata zu erlernen.

Die Position des Tempels zu dem der Nugata ist übrigens durchaus schwesterlich; häufig scheinen sich die Priester als die *älteren Geschwister* der zumeist etwas verwirrten Nugata Anhänger zu sehen.

Politische Freunde hat der Kult hingegen kaum. Zwar mögen recht viele Patrizier dem Kult irgend wo wohlwollend gegenüber stehen, für eine offene Unterstützung reicht es jedoch nicht. Es gibt jedoch Gerüchte über Kontakte zu den Silbernen Stäben. Sollte dies stimmen, so wäre dies in mancher Hinsicht interessant: Die Silbernen Stäbe unterstützen traditioneller Weise den Tarino-Clan. Und das ist der einzige Clan überhaupt, der dem Idri-Kult feindlich gegenüber steht – wohl wegen einer unglücklichen Geschichte betreffs des Hauptpatriziers in Nitara und einer Nugata-Priesterin...

4.3.7 Der Kult der Mugano

Dieser Kult gehört zu den weniger machtvollen in Malkara. Es gibt zwar einige Priester und sogar einige Tempel (der größte steht in Ezec), doch wirklich viele Priester scheinen nicht zu existieren. Und obwohl nahezu jeder Schmied in Malkara ein Initiirter dieses Kultes ist finden sich nur auserordentlich wenige bereit, den Weg des Priestertumes zu gehen. Ferner finden sich auch unter den Zwergen Malkaras viele Initiierte – immerhin gilt Mugano als die Mutter aller Zwerge.

Dabei sind die Auflagen recht einfach: Jeden Tag mindestens vier Studen lang eine der Künste der Göttin zelebrieren (ja, so nennen diese Priester das!), niemals einen entsprechenden Auftrag abzulehnen und stets alle Bezahlung in die Kunst stecken.

Andererseits scheint diese Göttin recht anspruchsvoll zu sein: Sie verlangt einerseits ein gefächertes Wissen um alle Mineralien und Gesteine und profunde Kenntnisse des Schmiedehandwerkes, auf der anderen Seite jedoch sowohl die Kunstfertigkeiten des Verzauberns als auch das der Zeremonien.

Auch die Wunder des Kultes sind entsprechend; ein traditioneller Waffensegen und ein Ritual, welches es ermöglicht, bei der Schmiedearbeit mit übergroßem Erfolg gesegnet zu werden gehört ebenso dazu wie ein Wunder, welches es dem Schmied ermöglicht, Geschmiedetes zu vernichten. Und es muß schon ein wahrhaft guter Grund vorliegen, damit ein Mugano Priester so etwas tut!

Die Hierarchie des Kultes ist in sechs Stufen unterteilt, die jedoch nur als Priester des ersten bis sechsten Grades benannt werden. Eine Ausnahme bilden hierbei die maximal sechs Priester des sechsten Grades – sie sind die Obersten Schmiedemeister. Sich selbst bezeichnen die Priester übrigens häufig ebenfalls als Schmiedemeister, obschon sie die Bezeichnung *Priester* nicht stört.

Was die Rangordnung selbst angeht, so scheint es dieser Kult ähnlich locker zu halten wie der des Fronthakerr (siehe 4.3.3, S. 50).

Die Kleidung dieser Priester ist ebenso zweckmäßig, wie es der ganze Kult zu sein scheint: Eine feuerfeste Lederschürze, stabieles Unterkleid und eine Schmiedeausrüstung. Letztere ist auf jeden Fall mitzutragen!

Wie nicht anders zu erwarten hat dieser friedliche Kult de Facto keine Feinde. An Freunden mangelt es ihm jedoch nicht – viele wissen die handwerklichen Fähigkeiten seiner Anhänger durchaus zu schätzen. Der Hiram und der Midara Kult zum Beispiel wissen beide eine gute Klinge durchaus zu schätzen. Zu den Kulten des Tarquil und seiner Schwester hingegen bestehen uralte, traditionelle Bünde. Ersterer scheint wegen seiner Neigung, auch Schmiede-Feste zu geben, ein gern gesehener Gast zu sein (viele der Mugano-Priester wissen einen guten Schluck zu schätzen!), bei letzteren ist der Grund jedoch verloren gegangen. Offenbar sind sich die Priesterschaften schlicht und ergreifend sympatisch. Ander verhält es sich offenbar mit den Jüngern Fronthakerrs – die Kulte sind sich von der Grundeinstellung her einfach zu ähnlich, um nicht befreundet zu sein.

Auch zu einigen Clans hält der Kult Kontakte: Zum Tarino-Clan zum Beispiel, und zum Gunschub-Clan, weil dieser recht viele Schamanen auf seiner Lohnliste hat. Dieses Völkchen ist für die schmiedefreudigen Priester drchaus von Interesse! Auch sollen viele Priester ab und an die Schulen der Magie besuchen – und einige der Zauberer von dort die Schmiedehallen der Priester.

Unbekannt ist, wie der Kult sich zum ehemaligen Kubalt-Clan stellt. Zwar gab es gute Kontakte zu ihm, doch wurde selbiger ja vom Botscheck-Schnabel-Clan assimiliert – und der versteht sich gar nicht gut mit dem Tarino-Clan…

4.3.8 Der Kult der Nugata

Wer an den Kult der Nugata denkt, denkt zumeist an wahnsinnige Priester, die kryptische Dinge von sich geben und jede Menge Schei… Unfug machen. Und das zu recht. Mindestens 65% aller Nugata Priester *sind* so! Wenn sie in ihren schwarzen, einfachst geschnittenen, kapuzenbewährten Kutten auftauchen, dann sollte jedes inteligente Wesen das Weite suchen.

Doch dabei wird eine Kleinigkeit übersehen. Die restlichen 38% der Priester sind durchaus bei klarem Verstand. Sie werden *die Bewußten* genannt und sind bemüht, den eigentlichen Aufgaben des Tempels nach zu kommen: Sie behandeln Wahnsinnige, vertreiben Untote und anderes Nachtgelichter und versuchen, den üblen Ruf ihres Kultes aufzubessern. Ihnen scheint es auch zu obliegen, neue Aspiranten zu prüfen. Sie legen dabei offenbar sehr viel Wert auf eine gute Menschenkenntnis, eine gute Rhetorik, die Fähigkeit, seinen Gegenüber auszufeilschen und auf Grundkenntnisse in der Verzauberung.

Trotz der Bewußten gibt es in diesem Kult keine Hierarchie. Jeder Priester kann einen Tempel gründen. Daraus resultiert auch die Tatsache, daß diese Gestalten so etwas wie einen Haupttempel nicht haben. Gerüchten zur Folge soll aber von einigen (*nicht* Bewußten) mit der noch annähernd geheimen *Operation Schlammgrube* Abhilfe geschaffen werden…

Doch betrachten wir die 65% einmal näher. Daraus ergibt sich, daß, wer mehr über die Göttin erfährt (und mehr Macht gewinnt) dem Wahnsinn verfällt. Auf den ersten Blick scheint dies ein böser Scherz der Göttin zu sein, bei näherem Betrachten hat dieser Wahnsinn jedoch Methode: Die Wunder, welche die Schwester der Nacht zu geben vermag, sind von extremer Wirkung. Nicht nur die Umwandlung magischer Angriffe in eigene Kraft und natürlich das kurzfristige Verhängen von Wahnsinn, sondern auch die Kontrolle *jeder* Nachtkreatur, gehören in ihr Resort. Angeblich soll es innerhalb des Kultes sogar ein Ritual geben, mit dem sich jede nur erdenkliche Art von Gespenst (inklusive Schreckgespenst und einigen Geistern!) oder Widergänger (jawohl, selbst Zombies und Vampire) erwecken lassen! Unter diesen Umständen ist es durchaus vernünftig, die Machthabenden in den Wahnsinn zu treiben.

Viele übersehen, daß die von der Göttin besonders Begünstigten (Geschlagenen?) nicht weiter altern. Angeblich soll eine der mächtigsten Priesterinnen (die Belegschaft des Kultes ist – wie bei dem ihrer Schwester – größtenteils weiblich) in Gestalt eines kleinen, weißhaarigen Mädchens von zehn bis zwölf Jahren durch Malkara wandeln. Interessanter weise sind es meist die jüngeren, in ihrem Wahnsinn unschuldigen Anhänger der Priesterschaft, die mit den Aufgaben wie der Rückbringung von Widergängern in das Totenreich beauftragt werden. Ein ungefähres Besipiel für einen solchermaßen von der Götting geschickten Priester gibt Takahashi [1] ab. Sonst bietet Gaimans Delirium [6, 7, 8] ein hervorragendes Abbild einer mächtigen Priesterin. . .

Trotz dieser Tatsachen haben die Priester der Nugata kaum Feinde – sei es, weil sie den meisten zu verrückt sind, sei es weil die meisten sich doch ein wenig vor ihnen fürchten; einer der Bewußten Priester gab einmal an, dieser Kult sei irgendwie älter als die meisten anderen. Nur die Priesterschaft des Karo'on und die Priester des Hiram hegen eine offene Abneigung. Selbige wird auch prompt erwiedert, mit der Begründung, die nähmen sich doch viel zu ernst! Auf der anderen Seite gibt es jedoch durchaus einige Kulte, die wirklich gut mit ihnen auskommen: Da wäre zum Beispiel der Kult des Kugara, in dessen Tempeln sich die Anhänger Nugatas durchaus wohl fühlen. Ab und an müssen einige der Mächtigeren unter ihnen auch die Portale (oder *mundi*) der Kugara Tempel nutzen, um ins Totenreich zu gelangen. Weiter sind da die Hunde des Chaos, welche zwar ebenfalls furchtbar ernst sind, aber irgendwo auch ihre Berechtigung haben, da auch sie etwas im Totenreich verwart halten müssen! Dann ist da natürlich noch der Kult der anderen Schwester der Nacht, doch dazu später mehr. Ebenfalls zu erwähnen wären da die Priester des Tarquil, bei deren Gottesdiensten sich die meisten der Nugata Priester tatsächlich wohl fühlen – da können sie wenigstens nicht stören!

Dann ist da noch von der überaus dubiosen Beziehung zum Kult der Midara zu berichten. Aus irgend einem Grund scheinen (besonders die wahnsinnigen) Priester der Nugata diese ewigen Miesmuffel zu mögen. Eine Priesterin äußerte mal, man könne sehr viel Spaß mit diesen Stoikern und ihrer fatalistischen Weltanschauung haben. Es gäbe einfach niemanden, den man auf einem Bein jodelnd durch die Straßen hüpfen lassen könne, der danach nur auf seine einfach einmalige Art und Weise sage: *Da ist wohl etwas schief gegangen. . .*

Zu der Priesterschaft der Idri hingegen besteht ein Verhältnis der ganz besonderen Art. Niemand der Nugata Priesterschaft käme auch nur auf den Gedanken, einem Anhänger dieses Kultes etwas anzutun. Nicht einmal der kleinste Schabernack scheint gestattet. Und sie sind sogar bereit, gigantische Dinge (und gemeint sind hier wirklich *gigantische* Dinge) in Bewegung zu setzen, wenn sie meinen, dem beschwesterten Kult damit zu helfen. Und tatsächlich ist es den Anhängern der Kulte aufgrund der großen Verbundenheit der beiden Göttinen zueinander die Tempel des jeweils anderen Kultes zu benutzen.

Einfluß hat dieser Kult so gut wie gar keinen. Das liegt weniger daran, daß er nicht die Basis dazu hätte, sondern viel mehr daran, daß er damit nicht sonderlich viel anfangen könnte! Auch politisch haben sie keine Relevanz – zwar legt sich kein einziger Clan mit ihnen an (nicht einmal Botscheck-Schnabel und Tarino), doch auch unterstützt werden sie nicht. Zwar schien der letzte Anführer des Chirr-Clans das anders zu sehen, doch ob sein Nachfolger das auch so sieht, darf bezweifelt werden...

4.3.9 Die Priester des Tarlqui

Diese Priester sind auf ihre Weise etwas ganz besonderes: Sie haben keinen organisierten Kult. Wer immer sich berufen fühlen mag, den Weg des Gottes des Rausches und des Weines zu beschreiten, der kann vor einen seiner Altare treten und sich initiiren lassen. Besonders gerne scheint der Gott dabei jene zu nehmen, die sich im Brauer- und Winzerei-Betrieb auskennen, die in der Lage sind, zu verzaubern, die sich mit dem Abhalten wichtiger Zeremonien auskennen und die singen können. Eine wilde Zusammenstellung, möchte man meinen...

Ist jemand erst einmal Priester, so bekommt er einige Auflagen zu spüren. Doch nur, wer diese Auflagen nicht scheut und im Gegenteil sogar zu schätzen weiß, der wird sich überhaupt weihen lassen.

Ein Tarquil Priester arbeitet nicht – es mag sein, daß er über große Reichtümer verfügt, wahrscheinlich ist er sogar ein Patrizier, der gar nicht zu arbeiten braucht. Seine Tür hat stets offen zu sein, einen Bedürftigen darf er niemals abweisen. Stets muß er sich bemühen, Feste zu organisieren, bei Festen, zu denen er eingeladen wurde, für Stimmung zu sorgen. Im Prinzip sind die Priester des Rauschgottes die Vorgänger der heutigen Party-Service-Gesellschaften!

Ein jeder Tarquil Priester ist leicht zu erkennen: Er trägt eine braune Robe, welche mit fröhlichen, meist gelben Stickereien verziert ist. Besonders beliebt sind hierbei Trauben, Weingläser und Humanoide beim Geschlechtsakt. Diese Roben sind magisch. Sie werden durch eine sehr aufwendige Verzauberung erstellt und sorgen dafür, daß es den Priester niemals friert. (Natürlich wirken diese Roben nur bei den Personen, für die sie geschaffen wurden!) Eine ähnliche Robe benutzt auch der Kult der Schwestergöttin Triranka (vgl. 4.3.10, S. 60).

Weitere Zauber, die dieser Gott seinen Jüngern stellt, sind etwa die legendere Fähigkeit, Wasser in Wein zu verwandeln, oder ein Aufklaren des Himmels. Auch Illusionen sollen zu seinem Resort gehören, ebenso die Fähigkeit, den Körper zu heilen und Weinstöcke – ähnlich einem Erntesegen – zu behandeln. Gerüchten zur Folge sollen einige der Priester sogar über einen animistischen Zauber verfügen, der den Katzenjammer am nächsten Morgen vertreibt.

Aufgrund all dessen haben diese Priester natürlich wenig Einfluß – schon allein, weil sie ihn ja gar nicht nutzen könnten (oder wollten). Nichts desto Trotz (oder gerade deswegen) gibt es eigentlich keinen Kult, der sie nicht gerne ab und an sehen würde. Selbst der Kugara Kult steht ihnen neutral gegenüber, ebenso der Gundum Kult. Zudem ist noch anzumerken, daß die Tarquil Priester die einzigen sind, die einen Anhänger des Nugata Kultes bei ihren Gottesidensten schätzen – die bringen doch gleich Stimmung in die Bude! Der einzige Kult, den kein Tarquil Priester mag, ist jener der Midara. Diese absoluten Partymuffel sind in der Lage, allein durch ihr Auftauchen jede Party-Stimmung im Keim zu ersticken!

4.3.10 Der Kult der Triranka

Verhältnismäsig wenig ist zum Kult der Flußgöttin zu sagen; Ihr Einfluß ist, ebenso wie ihre Verbreitung, recht gering. Lediglich Flußfischer und -Schiffer lassen sich ab und an initiiren. Offenbar legt die Göttin bei diesen wenigen Kandidaten sehr viel Wert auf Dinge wie das fahren von Booten und das in Malkara nicht unbedingt verbreitete Talent des Schwimmens. Doch auch Erste Hilfe und Menschenkenntnis scheinen wichtig zu sein.

Das Wirken der Priesterschaft ist eher unauffällig. Sie wohnen an Flüssen, segnen Boote und helfen der Bevölkerung, wo sie können. Fast alle der Priester sind freundliche, stille und hilfsbereite Leute.

Ihre Hierarchie kennt nur die drei Grade Initiirter, Priester und Tempelvorstand. Geleitet wird der Kult von einer alljährlich zusammenkommende Versammlung, bei der jeder, der möchte, teilhaben kann. Sie findet im Haupttempel in einem kleinen Dorf namens Eimersbach statt.

Die Kleidung besteht lediglich aus einer recht dünnen, weißblauen Robe. Diese ist, ähnlich wie die der Priester Tarquils (vgl. 4.3.9, S. 59), magisch. Wenn eine solche Robe naß wird, so läuft die Flüssigkeit hinaus und hinterläßt ein trockenes, wärmendes Gewebe. Rangunterschiede sind an den Roben nicht ablesbar.

Andere Wunder, die von der Göttin ihren Anhängern bereitgestellt werden, sind das Bewölken des Himmels, ein magischer Auftrieb und das Einsetzen von leichtem Nieselregen.

Aufgrund ihrer Freundlichkeit gibt es keinen Kult, der mit ihnen befeindet währe. Im Gegenzug unterhält der Kult freundschaftliche Beziehungen zum Kult des Fronthakerr und dem des Gundum, zum Idri und zum Mugano Kult, zum Kult der drei Schwestern und natürlich zu den Priesters des Bruders ihrer Göttin.

4.3.11 Der Kult der drei Schwestern

Auch dieser Kult verfügt in den Städten über wenig Einfluß. Das liegt in erster Linie daran, daß er sich kaum mit Themen beschäftigt, die den normalen Bürger zu wahren Ehrfurchtsbekennungen hinreißen können: Ernte, Haus und Herdarbeit sind die Themen der drei Schwestern.

Auf dem Land hingegen sind die Priesterinnen higegen überaus beliebt – schließlich ist es die Ernte, von der die Leute dort leben, und die Hausarbeit, welche die Familie zusammenhällt. Und die Kunst des Kochens wird auf dem Land üblicher Weise mehr geschätzt als in der Stadt. Zudem gibt es auf dem Land viele Initiirte dieses Glaubens; immerhin reicht es aus, vier Handwerke zu beherrschen, wovon jedoch eines mit der Bebauung von Feldern und ein weiteres mit dem Haushalt zu tun haben muß. Somit erfüllen die meisten Landfrauen die Voraussetzungen.

Hier kommen wir auch gleich zu einer Besonderheit dieses Kultes: In ihm werden nur Frauen aufgenommen. Das mag historische Gründe haben, vermutlich leitet es sich aus der Geschichte dieser drei Göttinnen ab.

Ebenfalls rein praktsich ausgelegt sind die Wunder,, welche die Göttinen ihren Dienerinnen zur Verfügung stellen. Das Entgiften von Speisen sowie ein Erntesegen gehören ebenso dazu wie das Heilen eines Verwundeten, die Regeneration abgetrennter Gliedmaße und die Fähigkeit, jede noch so ärmliche oder ausgefallene Speise wohlschmeckend zu würzen!

Eine Hierarchie in diesem Sinne gibt es nicht. Die Priesterinnen stehen über den Initiirten, und innerhalb dieser Klassen bestimmt das Alter. Allerdings gibt es einen Hauptschrein in Torant.

Eine besondere Kleidung wird den Anhängern nicht vorgeschrieben. Die Priesterinnen müssen lediglich ein etwa handteller großes Amulte um den Hals tragen, welches die drei Schwestern (Minka mit einer Egge, Terelli mit einem Staubwedel und Nuola mit einem Topf) zeigt.

Ein Kult, der dermaßen weniges tut (außer anderen zu helfen) hat naturgemäß wenige Feinde. Da macht auchder Kult der drei Schwestern keine Ausnahme – die meisten ignorieren ihn einfach. Freunde haben sie auch nicht besonders viele – Der Fonthakerr Kult gehört dazu, weil seine Priesterschaft nicht auf den Kult herabsieht. Die Priesterschaft der Idir gehört ebenso wie die der Triranka dazu, denn beiden ist gemein, daß die dortigen Priester in erster Linie aus sanftmütigen Leuten besteht, die zudem die Priesterinnen der drei Schwestern durchaus zu schätzen wissen.

Interessanter Weise gehören jedoch auch die Priester der Hunde des Chaos zu den gern gesehenen Gästen in den Tempeln der Schwestern. Das mag daran liegen, daß Recht und Ordnung etwas sind, was als Grundlage für ein Ungestörtes Heimleben unerläßlich sind.

4.3.12 Der Kult der Midara

Midara die Verfemte, Göttin durch Geburtsrecht, geboren durch Betrug, verachtet von Göttern, gefürchtet von Menschen. Diese wenigen Worte beschreiben die Haltung des Kultes am besten: Midara – eine *Göttin* wird von ihren Mitgöttern für Dinge, die vor ihrer Geburt lagen, schlecht behandelt. Wie kann dann ein *Mensch* Gnade oder gar Hilfe von diesen grausamen und zynischen Unwesen erwarten?

Die Antwort des Midarakultes ist einfach: gar nicht. Die Götter haben den Menschen geschaffen, um etwas zu haben, das sie herumtreten können. Sie werden stets alles in ihrer Macht stehende (i.e. alles, was nicht zu auffällig in den normalen Lauf der Welt eingreift) tun, um ihnen zu schaden und so ihren grausamen Spaß zu treiben. Oftmals wird ein scheinbar sorgsam ausgearbeiteter Plan so vereitelt, ein Unschuldiger ins Elend gestürzt oder einfach nur ein guter Tag zu einer Prüfung des Leides und der Erniedrigung. Während viele Menschen hierin nur das normale Geschick ihrer Gattung sehen oder eine Prüfung ihres Glaubens erkennen, gibt es manchen, welcher zornig auf die Trümmer seines Lebens sieht, und nur noch eines erkennen kann: Rache. Rache an den Menschen, die ihm dies angetan, Rache an der Menschheit, die dies zugelassen, oder als letzte Konsequenz auch Rache an den Göttern, die dies verursacht.

Hier erkennt man die durchaus starke Bindung zum Kult der Nugata: Wen solche Gedanken plagen, der ist vom Wahnsinn nicht weit entfernt. Doch auch eine andere – weitaus bedenklichere – Verbindung ist zu erkennen: manch einer, der seinen Glauben an Midara erkennt, wird, so er sich in diesem Glauben nicht festigt, in letzter Konsequenz leicht Taram verfallen. Damit ist auch eine durchaus von den anderen Kulten anerkannte Funktion des Midara-Kultes aufgezeigt: er fängt die unzufriedenen und rachsüchtigen Zweifler ab, bevor sie zur Gänze dem Exzess verfallen.

Diese, welche Midaras Segen wie oben aufgezeigt getroffen hat, und welchen diese Tatsache in ihrer vollen Gänze bewußt wird, werden spontan – ohne Ritus, ohne Priester und ohne Unterweisung – zu Initiierten der Göttin. Sie werfen schmutzigbraune Kleidung über und wandern predigend und allzeit schlecht gelaunt durch die Welt, manchmal nur, bis sie das sie betreffende Unheil gesühnt haben.

Manchmal treffen hierbei viele solcher Unterdrückter zusammen, zumeist durch ein gemeinsames Ziel verbunden. Während ihres Sturmes auf einen Feind entsteht um sie eine Zone von Midaras Segen[6] – das einzige was man als Tempel Midaras bezeichnen könnte.

Brennt in einen solchen Initiierten der Haß jedoch besonders stark, so mag sich ein Priester der Herrin finden, welcher ihn als seinen (stets einzigen) Schüler annimmt und ihn unterweist. Hauptinhalt dieser Unterweisung ist die grundsätzliche Einstellung, daß die Götter dem Menschen nichts schenken, und daß auch das von den Göttern gegebene Recht nicht dazu geeignet ist, Gerechtigkeit zu schaffen. Um sich sein Recht und seine Rache erzwingen zu können, werden die Schüler im bewaffneten Kampf – mit Schwert und Bogen – geschult. Ferner werden sie – schon weil ein Priester der Midara oft mit Tritten statt Worten zum Gehen aufgefordert werden mag – in der Kunst geschult, einem Angriff auszuweichen. Ziel der Unterweisung ist jedoch die Einstellung, daß die Götter jede Möglichkeit nutzen, dem Menschen Schlechtes zuzufügen, und daß Abhilfe darin besteht, seine Pläne mit starkem Blick auf die möglichen Schwachstellen – *was alles schiefgehen kann* – zu schmieden. Dieser über Jahre geschärfte Blick füer Schwachstellen ist es auch, die die Priester zu recht beliebten Ratgebern machen. Für eine gelungene Intrige nimmt man auch schlechte Laune beim Abendbrot hin.

Irgendwann einmal ist der Tag gekommen, an dem der Schüler den Meister nach der abschließenden Prüfung fragt. Die Antwort ist stets die gleiche: „Endlich fragst Du, Schüler. Die Prüfung steht jedem zu, der bereit ist, sie sich zu nehmen.“ Nun kommt es zu einer der seltenen Gelegenheiten, bei der mehrere Priester der Midara zusammenfinden.[7] Drei Priester, einer davon der Meister wirken zusammen das wichtigste und zugleich geheimste Wunder der Göttin: den Götterausschluß. In der von diesem Wunder geschaffenen Zone ist – so die Interpretation der Priester – der negative Einfluß der Götter aufgehoben, nichts wird für eine begrenzte Zeit schiefgehen. Der Prüfling legt demzufolge eine unglaublich gute Prüfung

[6] Wehe jedem, der hier etwas Anspruchsvolles zu tun versucht …

[7] Wenn nichts dabei schiefgeht jedenfalls…

ab, ist er doch zu Allem in einer Weise, die er selbst nie erahnte, befähigt. Das Ergebnis ist jedoch stets gleich: „Durchgefallen."

Viele verbleiben Jahre- oder Jahrzehntelang in diesem Status des Anwärters, bis sie eines Tages – vielleicht nach einer nicht bestandenen Prüfung – ihren Meister fragen, warum sie nie bestehen, und von ihm eine gerechte Beurteilung fordern. Nun wird der Meister ihnen erklären, dass sie genau *jetzt* die Prüfung bestanden haben, welche darin bestand, Gerechtigkeit *einzufordern*. Die Anwärter sind nun vollwertige Priester und erlernen in den nächsten Tagen noch das Wunder des Götterausschlusses, bevor sich ihre Wege von denen ihres Meisters für immer trennen.[8]

Fortan wird er in der schmutzigbraunen Robe seines Kultes durch die Welt eilen, nach Gerechtigkeit und Rache und nach einem von der Welt schlecht behandelten Kind suchen, welches er erziehen kann.

4.3.13 Der Kult der Hunde des Chaos

Der Kult der Hunde nimmt innerhalb des Gefüges eine Sonderstellung ein: Seine Priester verehren ihre Götter nicht, sondern sind bestrebt, sie möglichst von der Welt fern zu halten. Tatsächlich enthalten ihre Gottesdienste häufig Anrufe Kugaras, sie weiter an der Kette zu halten, oder seltener Nugata, sie zurück in die Unterwelt zu bringen.

Aus dem Mythos der Götter haben die Priester gelernt, daß die Hunde nur in Zeiten großen Chaos' von der Kette gelassen werden. Aus diesem Grund haben sie es sich zur Aufgabe gemacht, Chaos, welches sie gleichzeitig mit Ungerechtigkeit verbinden, zu vermeiden. So führen sie die meisten Archive des Reiches, und sie sind stets bereit, in Rechtsfragen beraterisch tätig zu werden[9] – häufig werden sie auch bestimmt, das Amt des Richters zu übernehmen.

Aufgrund dieser Aufgabenstellung sind die Priester dieses Kultes wesendlich ernsthafter und gottesfürchtiger als die Vertreter der meisten anderen. Vielleicht erklärt sich auch vor diesem Hintergrund, daß die meisten der Priester schon von Geburt an initiirt werden – niemand, der durch die Ablenkungen der Welt beeinflußt wird, kann nach dem Glauben der Priesterschaft die nötige Abgeklärtheit und Ruhe erreichen. Eine Ausnahme bilden dabei die Liktoren (siehe 4.4.3, S. 72).

Die künftigen Priester werden vor allem in den Fertigkeiten der Menschenkenntnis, des Wortgewandten Redens, des Richtens und natürlich

[8]Nicht einmal ein Midarapriester erträgt einen Midarapriester auf längere Zeit!

[9]Aufgrund ihres Glaubens an die gottgewollte Ordnung würden sie sich *niemals* anmaßen, sich von selbst als Richter vorzuschlagen; ohne eine Bitte oder eine Order des jeweiligen Betroffenen tritt ein Priester nicht in Aktion.

des Lesens und des Schreibens unterrichtet. Hervorragende Kenntnisse auf diesen Gebieten sollen auch die Voraussetzung für die überaus seltenen späterinitiirten sein. Am Ende ihrer Ausbildung werden die Aspiranten geprüft. Der Inhalt dieser Prüfung ist unbekannt, doch hat sie noch keiner, der schwach im Glauben war, überlebt.

Jene, die zwar gläubig, doch nicht befähigt sind, haben die Möglichkeit, als Liktoren (siehe 4.4.3, S. 72) Dienst zu tun. Alle anderen erreichen die unterste Stufe der Priesterwürde und werden entweder Quästor oder Judex, wobei ersterer Dienst im Tempel tut und letzterer mit besonderen Aufgaben entsandt wird.[10] Als nächste erreichbare Stufe folgt die Mitgliedschaft in der Verwaltung seines zuständigen Tempels, auch Senat genannt. Dazu muß selbiger sein Einverständnis geben.

Inerhalb des Senates gibt es die normalen Priester, nächsthöher die Prätoren und die ihnen gleichgestellten Prätores Peregrines, den Princeps, der die Geschäfte des Tempels führt und den Prätor Urbanus, der für die Kommunikation mit der Außenwelt zuständig ist und in Gerichtsfragen stets das letzte Wort hat. Über dem Senat steht noch der Hohe Senat, der sozusagen ein Senat der Senate ist und in Tarpeja, dem Haupttempel des Kultes, sitzt. Selbiger wird von zwei Konsuln geführt.

Prätor kann werden, wer von einem Prätor Urbanus als solcher vorgeschlagen und vom Senat bestätigt wird, wohingegen ein Prätor Peregrines ein Prätor Urbanus außerhalb seines Gebietes ist. Der Prätor Urbanus wird vom Hohen Senat nach mindestens einem Jahr Dinest als Prätor für ein bestimmtes Gebiet ernannt. Der Princeps schließlich wird vom Senat gewählt. Die Principes schlagen ihrerseits Mitglieder für den Hohen Senat vor, die aus ihrem Senat gewählt werden. Falls ein Princeps keine Vorschläge macht, kann dies vom Prätor Urbanus übernommen werden. Die Konsuln stellen im Prinzip eine Vereinigung von Princeps und Prätor Urbanus innerhalb des Hohen Senates dar und werden entsprechend innerhalb des Hohen Senates gewählt.

Die Kleidung der Priester besteht aus einer weißen Toga, die, je nach Rang, mit einem farbigen Streifen versehen ist. Gewöhnliche Priester haben keinen, Prätorenen einen roten und Prätores Urbani einen breiten violetten. Als auswärtige Prätores Urbani haben auch Praetores Peregrines violette Streifen, der jedoch nur die Dicke einenes Prätorenstreifens hat. Der Princeps trägt einen schmalen tiefblauen Streifen. Angehörige des Hohen Senates sind daran zu erkennen, daß sie kleine, elfenbeinerne Halbmonde um ihre Fesseln gebunden und einen goldenen Ring am Finger tra-

[10] Trotzdem das imposant klingt, handelt es sich im Prinzip nur um die dem Kult eigene Variation des Wanderpriesters.

gen. Ein Konsul schließlich trägt einen schmalen blauen und einen schmalen violetten Streifen.

Ein anderes Zeichen für die Würde eines Priesters ist die Anzahl der Liktoren, die er hat. Ein Konsul kann 12, ein Princeps einen, ein Prätor Urbanus oder Peregrines sechs und ein Judex vier um sich haben. In Ausnahmefällen können auch Judeci bis zu vier Liktoren erhalten.

Es ist zwar nicht ganz klar, woher die Kräfte der Priesterschaft stammen, doch irgend ein wohlmeinender Gott stellt ihnen mächtige Wunder zu Verfügung: Das Hervorrufen entsetzlicher Furcht, Die umwandlung magischer Angriffe in eigene Kraft und der gefürchtete Donnerkeil gehören ebenso zu ihrem Reportoire wie das plötzliche Entseelen eines Deliquenten. Und im animistischen Bereich können sie Magie aufheben, sich vor Geistern schützen, ihren Gegenüber in tiefe Verwirrung stürzen und den Wahrheitsgehalt einer Aussage erspüren.

Aufgrund ihres Glauben und ihrer Aufgabenstellung verhalten sich die Priester des Kultes gegenüber den meisten Orden neutral; sie schätzen jeden, und zu den Priestern Karo'ons Kugaras besteht sogar Freundschaft. Schließlich erschuf Karo'on die Ordnung, und Kugara hällt die Hunde an der Kette. Auch zur Hiram-Priesterschaft, deren Gott den Sieg über das Chaos symbolisiert, und zu den Priesterinnen der drei Schwestern, welche viel zu ruhig sind, um Chaos zu stiften, bestehen freundschaftliche Kontakte. Doch auch zu den Pristern der Schwestern der nacht haben sie ein gutes Verhältnis. Wärend sie mit den Priestern der Idri tatsächlich gut auskommen, bemitlieden sie die Anhänger der dunklen Schwester.[11]

Feinde gibt es verständlicher Weise auch nicht. Abgesehen natürlich von der Taram-Priesterschaft, den eine Wiederkehr der Hunde auf die Erde sehr gefallen würde, und der Nugata Priesterschaft, denen offenbar die von den Göttern gewollte Ordnung ein Graus ist.

4.3.14 Die Priester des Taram

Zunächst kommen wir hier zu einer guten Nachricht: Diese Priester gibt es laut Erlaß des Karo'on Tempels nicht. Und nun die schlechte: Den Priestern ist das offenbar nicht bewußt. . .

Im Zusammenhang mit diesen Leuten kann kaum von einem Kult gesprochen werden: Wann immer ein inteligentes Wesen verzweifelt oder enttäuscht genug ist, kann es zu diesem Gott konvertieren. So der Wille

[11] Die allgemeine Stellungnahme lautet: „Sie sind mit der Gnade der Göttin geschlagen; sie können nichts dafür. Und nur Wahnsinnige können durch die Aufgaben, die sie wahrnehmen, nicht dem Chaos anheim fallen. zudem war ich schon immer dafür, im gottesgefälligen Rahmen Feuer mit Feuer zu bekämpfen!"

tatsächlich da ist, wird sich der Gott in irgend einem Traum melden. Von da an ist es nur eine Frage der Zeit, bis der Anwärter initiirt ist. Es reicht häufig aus, die verlangten Kenntnisse zu haben, um in den dunklen Kreis aufgenommen zu werden. Bei diesen Kenntnissen handelt es sich zu erst einmal um das Handwerk, einen Menschen zu quälen. Nicht einfach, ihn zu foltern, sondern heraus zu finden, was ihm die größten Qualen bereitet. Weiter ist eine gute Pflanzenkunde erforderlich, sowie die Fähigkeit, mit einer Peitsche nicht nur zuschlagen, sondern sogar angreifen zu können. Als letztes sind Grundkenntnisse in der Alchimi verlangt.

Ein Taram Priester will in erster Linie Macht, Macht über andere Wesen. Es liegt ihm in erster Linie an einem maximalen Lustgewinn, wobei dieser für ihn offenbar dann – und nur dann – erfolgt, wenn ein anderer dabei leidet. Vergewaltigungen, Folter und Erniedrigung, das sind die Grundsätze des Kultes, gepaart mit orgiastischen Ausschweifungen.

Auch die Wunder Tarams zeugen von der Natur des Kultes: Das Zuziehen des Himmels gehört ebenso wie ein Donnernder Schlag, um einen Gegner zu vernichten und das Erschaffen von Gespenstern zum Grundresort. Weiter kommt noch eine Art Schutzschild dazu, ebenso die Fähigkeit, andere mit Wahnsinn zu schlagen. Gerüchten zur Folge soll es den Priestern sogar möglich sein, Gegenstände aus dem Nichts zu rufen, aber vermutlich sind dies nur Substanz-Illusionen.

Andere Gerüchte besagen, die Priester seien in der Lage, eine bestimmte Körperzone eines Gegners mit starken Schmerzen zu schlagen. In das Reich der Fantasien verweisen wollen wir die immer wieder erwähnte Möglichkeit der Kontrolle von humanoiden Lebewesen – zu schrecklich wäre es, wenn es stimmte!

So erstaunlich es sein mag, hat eine Stadt erst einmal einen Taram Priester in ihren Reihen, dann ist es nur eine kurze Frage der Zeit, bis er beginnt, weitere Personen anzuziehen. Dadurch kann ein solcher Kult kurzfristig sogar zu sehr viel Einfluß kommen.

Diese so entstehenden Kulte unterscheiden sich untereinander sehr. Mag es in einem reichen, die Fäkalien seines Oberpriesters zu verzehren, so kann das Opfern eines Familienangehörigen in einem anderen zum guten Ton gehören. Gemein haben sie nur die Farben ihrer Roben: Diese sind in Purpur und Schwarz gehalten, mit (variierenden) goldenen Verzierungen. Häufig kommt noch ein breites, um die Schulter gelegtes und in menschlichem Blut gefärbtes Tuchband hinzu. Im normalen Leben tragen die Priester diese Gewandung nicht; ein Taram Priester und sein Kult sind stets etwas konspiratives!

Schöne Besipiele, aus denen sich Kulte ableiten lassen, sind BARKERS Zenobiten [3] oder jene dunkle Grupierung, die von PRICE in einer alten Episcopal-Kirche [14] angesiedelt wurde. Allerdings gibt es auch eher lächerlich anmutende Bünde (wie etwa die Fräggel der Studentenverbindung $\alpha\zeta\kappa$ [9]).

4.4 Religiöse Splittergruppen

Wie nicht anders zu erwarten gibt es unter einigen Kulten immer wieder den einen oder anderen, der meint, dem seinem Gott auf andere Weise mehr zu Diensten zu sein. Meist scharrt ein solcher dann viele Gleichgesinnte umsich und macht eine kleine Unterkirche auf. In den meisten Fällen wird so etwas nicht gern gesehen, doch da auch das klerikale Wesen Malkaras höchst politisch ist, finden viele Ordensvorsteher es nicht verkehrt, diese Leute in ihrem Tun nicht zu behindern; so haben sie alle Gleichgesinnten auf einem Platz und können sie besser identifizieren und kontrollieren.

Zu beachten ist, daß sich dieses Kapitel nur mit offiziellen Splittergruppen und nicht mit geheimen beschäftigt. Solche sind in dem Kapitel 10, S. 115 aufgeführt.

4.4.1 Die Brutalos unter Hiram (B. U. H.)

„Im Kampf und beim Siegen ist alles erlaubt!"

Diese Splittergruppe ist ein Extremistenorden des Hiram. Sie ist wesentlich gewalttätiger und disziplinierter als der ursprüngliche Kult (näheres zu diesem siehe 4.3.5, S. 52) und besteht aus radikalen Patrioten, die sich der Verteidigung von Malkaras Grenzen verschrieben haben. Daher ist er beim Volk sehr beliebt.

Um die Entstehung des Ordens gibt es eine alte Legende:

> einst gab es einen grossen kämpfer namens sui kakuju. er war gross, stark, intelligent, brutal und ein gewaltiger krieger vor hiram. doch im fehlten fairness und ehrgefühl und so wurde er verstossen. da stieg der gottessohn selbst vom himmel und brachte im ehrgefühl, disziplin und liebe für sein vaterland. fairness jedoch, die im krieg unter umständen von nachteil sein kann, brachte hiram sui kakuju nicht; er wollte seinen neuen krieger nicht unnötig belasten. um diesen krieger scharten sich dann andere, die genauso sein wollten wie er. so enstand der orden der b. u. h., der brutalos unter hiram.

Weitere Informationen dazu finden sich in Kapitel 2.2, S. 17.

Die Tempel des Ordens werden von den Mitgliedern als Stützpunkte bezeichnet. Ihr Hauptstützpunkt, eine gewaltige Festungsanlage an der nordöstlichen Grenze von Malkara, heißt Hiramia. In ihm finden sich Tempel des Tarlqui und der Mugano, und in seiner näheren Umgebung ein ebenfalls gut befestigtes Dorf und eine kleine Eisenmine.

Alle anderen Stützpunkte befinden sich in Grenzstädten. Sie sind zwar recht klein (meist drei Personen: einer kommandiert, einer schiebt Wache und einer putzt den Altar), doch sollte man sie deshalb nicht unterschätzen.

Die Wunder die Hiram diesen Orden zugesteht, sind bis auf eine Ausnahme identisch mit denen des Hauptordens; statt den gesamten Körper heilen zu können, sind die Buhmänner (wie sie sich nennen), in der Lage, Blitze aus ihren Händen und Waffen Fahren zu lassen. Auch ihre animistischen Zauber weichen etwas von ihrem Stammorden ab, etwa durch zusätzliche Ausdauer.

Natürlich verstehen sich die Buhmänner sehr gut mit den Priestern des Karo'on. Ebenso natürlich bestehen gute Verbindungen zur Priesterschaft des Kugara, denn irgendwer muß ja auch die vielen Leichen begraben. Da die Buhmänner sehr partyfreundlich sind, sind auch die Kontakte zur Tarlquipriesterschaft hervorragend. Das Verhältnis zum Muganokult schließlich ist geradezu herzlich, da die der Klingenverbrauch der Hiramextremisten schlicht und ergreifend astronomisch ist. Eher eigenartig mutet ihre Kontaktsuche bei Midaras Gefolsgchaft (die nicht auf Gegenseitigkeit beruht) an; sie versuchen, aus diesen die schlechte Laune zu vertreiben und sie zu disziplinieren. Aufgrund ihres Dranges, in alles und jeden Ordnung zu bringen, sind sie auch bei dem Kult der Hunde des Chaos gut angesehen. Wirklich feindlich steht der B. U. H.-Orden nur dem Taramkult gegenüber. Dem Kult der drei Schwestern hingegen wird nur etwas Antipahtie entgegengebracht.

Die Hierarchie und die Gewandung sehen auch etwas anders aus als im Hiram Kult. Die Initiierten tragen einen Wappenrock mit zwei roten gekreuzten Schwertern. Die normalen Priester haben schwarze, die Hohepriester silberne und der Ordensmeister schlieslich goldene Schwerter. Die Mitglieder des Ordens nennen sich im Gegensatz zur Hiramkirche tatsächlich Priester. Sonst unterscheiden die Kulte sich nicht.

Die Ausrüstung eines jeden Buhmanns bilden ein Bastardschwert, ein Infanterieschild und ein Kettenpanzer. Das Bastardschwert wird einhändig geführt — ein Aspirant, der das nicht kann, wird nicht einmal zur Initiirung zugelassen. Die weiteren Voraussetzungen entsprechen denen der Hiram Priesterschaft.

Das alles macht die Buhmänner zu sehr gefährlichen Kriegern, und niemand sollte vergessen, daß sie nur dem Vaterland und dem Sieg dienen. Ihr (hiramseidank niemals erreihtes) Idealbild entspricht ungefähr dem Unknown Soldier [5], ihre Ausbildung und ihre Einstellung am ehesten den legendären 300 Spartanische Kriegern [10], die sich unter der Führung ihres Königs Leonidas den Persern entgegenstellten.

4.4.2 Die Bruderschaft des Schmerzes

Diese obskure Bruderschaft würden sicherlich gerne vielen Bürger Malkaras verbieten — immerhin sind Folter, Schmerz und Tod wichtige Bestandteile der Religion. Bedauerlicher Weise stehen diese Burschen unter der Schirmherrschaft eines anderen Ordens; sie behaupten zumindest, sie seien eine Verbindung aus dem Kugara- und dem Nugataglauben. Ebenso wie die B. U. H. begründen sie die Existenz ihres Ordens durch eine Legende:

> in grauer vorzeit gab es in kugaras unterwelt einen dämonen namens frabardēn. ihm hatte der gott der unterwelt die aufgabe zugedacht, strafenswertes material durch exzessive folter von seinen makeln zu reinigen. dieser dämon verliebte sich in nugata, die dunkle schwester der nacht, und als ihre stimmung entsprechend war, erhörte sie ihn. glücklicher weise enstprang dieser mehr als unheiligen verbindung kein kind, doch auch so waren die folgen enorm: der geist des dämonen wurde verwirrt, und er wurde von schmerzen, sich selbst oder anderen zugefügt, abhängig. immerhin blieb er soweit bei verstand, dass er nur jene folterte, die es nach seinem und kugaras dafürhalten verdienten. dabei machte er keinen unterschied zwischen mensch oder gott.
>
> kugara hiess dieses nicht unbedingt gut, doch er erkannte, dass diese geistesverwirrung für die moralische integrität der götter durchaus sinnvoll sei. einige seiner priester, welchen er das entdeckte, beschlossen, auch die menschheit von diesem unbeabsichtigten geschenk nugatas profitieren zu lassen. so wurde die bruderschaft des schmerzes unter der schirmherrschaft frabardēns, der über dieses ihm ungewohnte, tiefe verständnis der sterblichen wesen erstaunt und erfreut war, gegründet.

Trotz (oder gerade wegen) dieser Begründung handelt es sich bei den Brüdern nicht um einen Haufen sinn- und wahllos folternder Sado-Masochisten. Zwar sind alle Brüder (und Schwestern — auch die gibt's inzwischen. . .) ausgesprochen schmerzfixiert, sie lassen dies jedoch nur an sich selbst und Personen aus, die nach ihrem Maßstab Strafe verdient haben. Hierbei ist ihnen jedoch Rang und Stand der Person egal; die strafen den einfachen Bettler, der eine Münze gestohlen hat, eben so hart und unnachgiebig wie den reichen Patrizier, der zum Vergnügen einen Bettler geschlagen oder einen Untergebenen mißhandelt hat.

Trotz dem sie die strengsten Überwacher der Gesetze sind (selbst die Priesterschaft der Hunde des Chaos sind nicht so extrem), gibt es innerhalb der Bruderschaft nur vier Ränge: Da sind die Initiirten (welche an der Kleidung und den vielen Narben zu erkennen sind), die regulären Priester (welche die gleiche Kleidung, viele Narben und irgendwo am Körper mindestens ein Stück Metal durch die Haut gebohrt haben), die Tempelvorsteher und der Prophet des Schmerzes. Die letzten beiden tragen Handschuhe (aus der Haut eines intelligenten Humanoiden, machen sogar aus der *eigenen* Haut), können jedoch untereinander nicht unterschieden werden. Die Kleidung ansich besteht aus langen, schwarzen, fließenden Roben.

Die Brürder und Schwestern des Schmerzens (wie sie sich nennen) haben wenige Tempel; der wichtigste steht in Boveca, einem kleinen Ort in der Nähe des alten Ne'ulpas. Die Tempel sind von recht charakteristischen Aussehens: Es sind runde Gebäude von etwa zwei Stock höhe, die aus rauhem, dunklen Fels bestehen und in eine Flammenkrone auslaufen. Bei wichtigen Tempeln brennt auf der Spitze des Tempels auch ein Feuer.

Um in diesem Orden initiirt zu werden, wird von den Aspiranten einiges Verlangt: Die Gesinnung muß stimmen, sie wird in langen Verhören von mehreren Tempelvorständen geprüft. (Bei dieser Gelegenheit erhällt der Initiirte seine ersten Narben!) Weiter muß er in der Lage sein, richtig zu foltern. Eine gute Menschen- und Gesetzkenntnis verstehen sich fast von allein. Das auch Grundbegriffe der ersten Hilfe verlangt werden mag zwar auf den ersten Blick erstaunen, doch näher betrachtet ergibt es Sinn: Schließlich wollen sie ihre Opfer selten töten!

Frabardēn stellt seinen Anhängern Wunder gemäß seines Wesens zur Verfügung: Sie sind in der Lage, in ihren Opfern Schmerzen ungeahnten Ausmaßes hervoruzurufen. Zudem sind sie in der Lage, zu jedem Zeitpunkt Folterinstrumente — von der Zange über das Kohlebecken bis zum Streckbrett — erscheinen zu lassen. Zwar verschwinden diese Gegenstände nach einer gewissen Zeit wieder (was einige Theoretiker schon zu der Vermutung hingerisen hat, es handele sich um Illusionen), doch der Schmerz, den sie hinterlassen, ist durchaus real!

Die Bruderschaft hegt zu keinem Kult Freundschaft, und im Gegenzug hat auch kein Kult Interesse an ihr. Die Tarlqui-Priesterschaft lehnt sie sogar rundherum ab. Und die Hunde des Chaos scheinen mit dieser Konkurenz auf dem Gebiet der Strafe nicht ganz einverstanden zu sein.

4.4.3 Die Liktoren der Hunde des Chaos

Weniger eine Splittergruppe als eine schwehr einzuordnende Sondererscheinung sind die Liktoren. Allen ist gemein, daß sie Initiirte der Hunde des Chaos sind. Priester gibt es in ihren Reihen nicht.

Zu den Liktoren kommt jeder, der die Priesterweihe des Kultes nicht empfangen hat. Doch nicht nur diese Leute finden sich hier; Söldner, Gardisten und Soldaten, die ihr Leben in den Dienst der Gerechtigkeit stellen wollen, können dies durch eine Initiirung bei den Hunden des Chaos und dem Dienst bei den Liktoren tun. Verständlicherweise wird bei solchen Bewerbern vor allem auf die Kampfkraft Wert gelegt. Als Waffen werden neben den traditionellen Äxten auch Kurzschwerter unterrichtet.

Eine Ordnung gibt es streng genommen nicht; Liktoren treten in Gruppen auf, in denen jeder bis auf den von einem Priester bestimmten Anführer gleichberechtigt sind. Innerhalb der Ausbildungszentren gibt es noch andere Ränge, etwa Ausbilder und Verwalter. Doch sind diese von der Priesterschaft in Anbetracht der individuellen Fähigkeiten des Liktors verteilt und folgen keinen festen Regeln. Es soll sogar schon vorgekommen sein, daß besonders verdiente Liktoren (etwa im Alter von 60 Jahren nach mindestens 40 Jahren getreuen Dienstes) in den Stand der Priester erhoben wurden — allerdings ohne die Möglichkeit, jemals dem Senat beizutreten.

Die Kleidung der Liktoren besteht traditioneller Weise aus hellblauem Stoff, über dem sich ein leichter Kettenüberwurf findet. Auf dem Rücken eines jeden Liktores befindet sich ein Bündel Ruten, in welches die traditionelle Axt eingehüllt ist.

An Mirakeln und animistischen Zaubern steht ihnen alles zur Verfügung, was der Kult der Hunde des Chaos (siehe 4.3.13, S. 64) anbietet.

4.4.4 Tropeas Gefolgschaft

Von ausgesprochen verschiedener Art sind die Anhänger der Halbgöttin Tropea; über ihre Herkunft berichtet folgende Legende:

> und so begab es sich, dass der gott des fohsinnes eine längere landpartie unternahm. er durchstreifte die felder und wälder malkaras, und so erreichte er eines tages auch den wald feronqas.
>
> feronqa war eine stolze gutsherrin. sie besass land, doch sie liess es nur durch ihre verwalter bestimmen, denn ihre leidenschaft, um nicht sogar von besessenheit zu sprechen, war die jagt. sie jagte alles, was sich irgend wie jagen liess. neben dieser besessenheit war die stolze gutsfrau auch von ausgesprochener schönheit.

tarlqui fühlte sich durch diese frau – wie durch fast jede – ausgesprochen angezogen. und bei einer ihrer jagten verschlug es sie tief in den wald, wo sie auf den gott traf. beide verbrachten eine ausgesprochen stürmische nacht, doch am anderen morgen verschwand feronga und liess ihren göttlichen bettgefährten zurück.

nur wenig später bemerkte die gutsfrau, dass ihre nacht mit dem gott nicht ohne folgen geblieben war: nach nicht einmal drei weiteren monaten gebar sie ein kind. in ihrem hochmut sah sie es als eine perfekte jagbeute an. sie gab ihm dem namen tropea und stellte es zur schau, als beweis ihrer nacht mit tarlqui.

dem gefiel dieses verhalten nicht. er erschien und nahm das kind mitsich. danach erschien karo'on, und machte der frau deutlich, dass es sich für sterbliche nicht ziehme, sich den göttern gegenüber dermassen zu verhalten. er nahm ihr all ihren besitz. als letztes erschien frabardēn, um ihr diese botschaft nochmals zu verdeutlichen.

die kleine tropea wuchs nun in der oberwelt auf. sie wurde vor allem von hiram und von tarlqui selbst erzogen. in ihrem wesen gleicht sie sowohl dem vater als auch der mutter: sie sieht alles in der welt als eine art von jagt oder wettstreit an, alles verbunden mit einem ziel. das gilt für die jagt nach wild, um sich zu ernähren, und der jagt nach männern (oder frauen), um spass zu haben oder geld dafür zu kassieren. es wird gesagt, dass es irgendwo zwischen der ober- und der unterwelt ihr jagdschloss steht, angefüllt mit allen trophäen, die sie in ihrer zeit gesammelt hat. auch wird gesagt, dass sie von zeit zu zeit auf jagt ausreitet.

Es gibt nur wenige Tempel dieser Gottheit. Sie wird sowohl von Jägern, als auch von Gladiatoren angebetet. Doch auch jene, die des Nachts loßziehen, um sich jemanden zu suchen, der für diese Nacht das Lager mit ihnen teilt, und jung Verliebte, die eine ganz bestimmte Person erlangen wollen, bringen ihr gerne Opfer da. So kommt es, daß in vielen Städten (und einigen Patrizierhäusern) kleine Schreine für sie errichtet wurden. Ihr Haupttemopel befindet sich in Venorma.

Ihre Priesterschaft ist ähnlich gemischt. Allen ist gemein, daß es sich bei ihnen in irgend einer Form um (Schürzen-) Jäger handelt. Ihnen ist gemein, daß sie sich aufs trefflichste auf das Auffinden von Dingen oder das verfolgen von Spuren verstehen. Auch scheint die Halbgötting gefallen an allen zu haben, die Dinge beobachten und Abschätzen können. Ihre Hirarchie gründet sich auf ihre Abschüsse. Das kann Wild, das können auch Eroberungen anderer Art sein, doch immer müssen sie mit besonderen Schwierigkeiten versehen sein. Sie werden gesammelt und mit Zeugen vor dem nächsthöchsten Tempelvorstand vorgebracht. Wenn dieser sie für gut erachtet, gehen sie in Form einer Tätowierung in die Rangzeichnung des Priesters ein. Wer mindestens 30 solcher Zeichnungen hat, kann Tempelvorstand werden.

Die Zauber, mit denen sie ihre Gefolgschaft ausstattet, beziehen sich eher auf ihr ursprügliches Gebiet: Die Priester und Initiirten können Falken oder Hunde befehligen, sie können stets treffende Geschosse verschießen, ein abgeschlagenes Körperteil wieder nachwachsen lassen. Neben diesen Wundern verfügen sie auch über einige animitische Zauber, sie können etwa ihre Ausdauer stärken, ihre Geschosszahl vervielfältigen oder ein Ziel evrlangsamen. Wohl eher anderen Aspekten Tropeas muß die Fähigkeit, das eigene Aussehen zu verbessern zugeschrieben werden.

Initiirte sind häufig an einem schlichten Holzring zu erkennen. Priester dieser Gottheit tragen entweder einen Jagdrock und eine kleine Anstecknadel in Form eines Bogens, wenn sie auf Reisen sind, oder braunlichgrüne, wallende Gewänder, die durch eine entsprechende Spange zusammengehalten werden, wenn sie im Tempel Dienst tun.

Dadurch, daß sich die Anhänger des Gottes vor allem aus den Reihen der Jäger rekrutieren, hat sich dem Glauben ein weiterer Aspekt hinzugefügt: Auch das bewahren der Ordnung in Feld und Flur ist nun Teil ihres Wirkens.

Der Kult als solcher hat kaum Feinde; es kann jedoch gut sein, daß die eine oder andere örtliche Niederlassung Ärger mit dem einen oder anderen Kult hat; so ist zum Beispiel der Kult in Nitara im Streit mit den dortigen Priestern der Hunde des Chaos, da letzterer den Anhängern der Halbgöttin übermäßige Unzucht vorwerfen. In Ezec hingegen verstehen sich beide Kulte (wie an den meisten Orten) aufs Beste – dafür schielen dort die Hirampriester mißtrauisch auf die „Konkurenz"… Mit den Freunden sieht es ähnlich aus; sie wechseln von Stadt zu Stadt. Generell scheinen jedoch die Priester der Hunde des Chaos dem Kult ausgesprochen positiv gegenüber zu stehen. Eine Ausnahme bildet freilich der Kult Gunudms, da die Interessengebiete der beiden Kule nahe beieinander liegen. Interessant mag sein, daß sie, anders als die meisten anderen Priester, auch mit den Schamanen und besonders mit den Druiden Malkaras gut auskommen.

4.5 Die Religion im täglichen Leben

Bei all den Kulten stellt sich die frage, wie sich die Religion auf das öffendliche Leben auswirkt. Kein Bürger kann es sich leisten, jedem einzelnen Gott täglich zu huldigen – das klappt weder Zeit- noch Geldmäßig. Die meisten Bürger suchen sich daher ein oder zwei Götter, denen sie regelmäßig opfern und an deren Gottesdiensten sie regelmäßig (oder doch so oft, wie es ihnen ihre Zeit erlaubt) teilnehmen, den restlichen Göttern wird nur bei entsprechenden Gelegnheiten gehuldigt. Viele Bürger lassen sich bei ihren Göttern initiiren.

Natürlich wird jeder Gott des Pantheons gleichermaßen verehrt oder zumidnest gefürchtet. Kein Bürger Malkaras würde es wagen, einen solchen zu beleidigen. Doch das muß nicht zwangsmäßig für die Priester gelten. Zwar wird ihnen eine Menge Respekt entgegengebracht, doch für einen gewöhnlichen Banditen ist beispielsweise ein Priester der Hunde des Chaos nichts weiter als ein Vertreter von Recht und Ordnung. Er wird vielleicht zögern, ihm etwas anzutun, doch er wird es im Zweifelsfalle tun. Auch ein Karo'on-Priester, der allein durch ein Elendsviertel marschiert, sollte besser auf der Hut sein.

Besonders wichtige Ereignisse sind die Heirat und der Tod. Erstere kann und wird auch von den zuständigen Patriziern durchgeführt, doch ein Priester (egal welchen Kultes, solange es nicht Midara ist) ist oftmals eher erwünscht.

Kapitel 5

Magier in Malkara

In einer machtorientierten Politik wie der Malkaras ist es nicht erstaunlich, daß auch Magie als politischer Faktor nicht außer acht gelassen werden kann. Und in der Tat gibt es eine Reihe von magischen Einflüßen auf das Geschehen im Reich. Sowohl die vereinzelnd auftretenden Schamanen als auch die diversen freien Zauberer verkomplizieren die Lage. Und dann sind da noch die beiden Akademien Malkaras…

Dieses Kapitel beleuchtet die einzelnen Gruppierungen und am Ende den magischen Status Quo des Reiches.

5.1 Die Rolle der Schamanen

Schamanen haben in Malkara keinen besonders guten Ruf. De Facto sind sie selten in Städten zu finden – und wenn, dann zumeist in Armenvierteln. Auf dem Land hingegen gibt es sie wesendlich häufiger; viele Dörfer haben irgend wo ihren Schamanen sitzen, in manchen Fällen auch eine sogenannte *weise Frau*. In beiden Fällen ist ihre Aufgabe die selbe: Hebammendienste und magische Unterstützung der einfachen Bevölkerung.

Von den meisten Zauberern werden die Schamanen verachtet – auch die Akademien machen da keinen Unterschied. Das mag zwar sehr erniedrigend sein, hat aber den Vorteil, daß zumindest von Seiten der Zauberer keine Hetzjagten angezettelt werden. Einige Gutsherren jedoch sind durchaus in der Lage dazu – etwa, wenn der Schamane sie effektiv daran hindert, ihre Leute auszubeuten.

Diese Rolle führt nun aber dazu, daß hinter den meisten Schamanen recht viele Leute stehen: Dankbare Bauern, zufriedene Gutsherren (denn einige haben kein Problem damit, mit *ihrem* Schamanen zusammen zu arbeiten), manchmal sogar den einen oder anderen Patrizier – nun, so kommt schon eine ganze Menge zusammen. Das führt zu einer recht interessanten, stellenweise recht verzwickten Situation:

Politisch gesehen haben Schamanen keinen Einfluß. Sie sind nicht ermächtigt, in den Rat der Zwölf einzutreten und werden auch nur in seltenen Fällen Patrizier.[1] Nichts desto trotz ist es schon einigen von ihnen gelungen, praktisch die Kontrolle über einen ganzen Clan-Zweig zu übernehmen. Die betroffenen Patritzier setzen in den wenigsten Fällen Spezialisten gegen den Schamanen ein; jemand, der in der Lage ist, einen mächtigen Schamanen zu besiegen, hat auch kein Problem damit, den Patritzier mit dieser Tatsache zu erpressen. Es wäre doch wirklich peinlich, würde bekannt, daß der Patritzier sich von einem *Schamanen* hat erpressen lassen!

5.2 Hexen

Hexen sind eine Sonderform von Schamanen. Sie werden von der Bevölkerung meist mit Furcht betrachtet, und sie unterscheiden sich von den normalen Schamanen unter anderem dadurch, daß sie eine Kleiderordnung haben. Diese ist schwarz und stets mit einem spitzen Hut und einem traditionellen Besen verbunden – der *Ritt auf dem Hexenbesen* ist ein überaus beliebtes Motiv auf vielen Zeichnungen zu diesem Thema. Ihre Magie beschäftigt sich zwar auch mit Beschwörungen, doch sind die Schwerpunkte – im Gegenzug zu den Schamanen – nicht darauf ausgelegt. Verzauberungen sind das eigentliche Gebiet der Hexe, verbunden mit simplen Verwandlungssprüchen und Heilmagie.

Die wenigsten Bürger wissen, daß die Hexen eine strenge Ausbildung an einer der Hexen-Akademien Malkaras hinter sich haben. Hier wird gelehrt, wie eine Hexe aufzutreten hat, wie sie ihre Beschwörungen richtig und ihre Magie verantwortungsbewußt einsetzt. Besonders bekannt ist das Hexen-Internat Graustein [11], welches sich tief im Wald von Boveca findet. (Natürlich auf der von Ne'ulpa abgewandten Seite…)

Die Priesterschaft steht den Hexen etwa so gegenüber wie den Magiern – eifersüchtig auf die eigenen Privilegien bedacht! Die Magier hingegen stehen den Hexen meistens negativ gegenüber; ihnen ist bewußt, daß diese Hexen über Akademien verfügen, und das gefällt ihnen ganz und gar nicht! Die Schamanen hingegen sehen das eher mit Gleichmut: Sie halten

[1]Obschon viele von ihnen sicherlich durch die vielen Verpflichteten von Rechts wegen in den Patritzier-Stand erhoben werden müsten. Doch da die Angriffsfläche, die sie als Schamanen bilden, einfach sehr groß ist (und zu einer Schamanen-Verfolgung reichsweit führen könnten), geschieht das nur äußerst selten.

den Ansatz der Akademien zwar für falsch, aber wenn es den Hexen denn Spaß macht...

Die meisten Hexen wirken in den ländlicheren Gegenden. In Städten sind sie kaum zu finden. Obwohl Hexen in den seltensten Fällen böse sind, werden sie, wie bereits erwähnt, ausgesprochen mistrauisch behandelt. In einigen Gegenden Malkaras ist es sogar schon zu Hexenverfolgungen gekommen.[2]

5.3 Druiden

Die Druiden Malkaras sind eine weitere Sonderform der Schamanen. Sie sind recht einfach zu erkennen: Sie tragen stets dunkle, dick-wirkende Gewänder, den Kutten der Gundum-Priesterschaft nicht unähnlich. Tatsächlich haben sie mit diesem Kult diverse Berührungspunkte. So sehen sie Gundum als ihren geistigen Vater und den Herren aller Naturgeister an – mit Ausnahme des Elemntes Erz. Erz-Elementare werden von ihnen nicht beschworen, sie sehen sie als verdorben und Mugano-verseucht an.

Ebenso wie Schamanen beschwören Druiden Geister. Sie stehen jedoch nicht auf dem Standpunkt, eine friedliche Koexistenz sei der Schlüssel zum Erfolg. Sie halten es eher mit den Magier, sie wollen diese Geister beherrschen. Abgesehen von der Beschwörerei verstehen sie sich besonders gut auf Rituale. Die meisten sind ziemlich blutig. Berüchtigt und gefragt sind vor allem ihre Augurischen Riten, mit deren Hilfe sie die Zukunft voraussagen können.

Offiziell gibt es in Malkara schon seid etwa 100 Jahren keine Druiden mehr. Sie werden gemeinhin als unzivilisiert angesehen. Besonders ihre Blutrituale sind verpöhnt.[3] Die wenigen Druiden, die in den letzten Jahren gesichtet wurden, gehören entweder dem Hemelin-Clan an oder haben etwas mit der Gefolgschaft Tropeas zu tun. Sie halten sich für gewöhnlich ausgesprochen bedeckt, da sowohl die Zauberer als auch die Priester dazu neigen, sich zu bemühen sie aus dem Verkehr zu ziehen.

Ein Druide, der tatsächlich offen in Erscheinung tritt, wird am ehesten mit einem Schamanen, einer Hexe oder einem Anhänger Gundums oder Tropeas auskommen. Von Zauebrern oder anderen Priestern wird er sich für gewöhnlich fernhalten.

---

[2]Die funktionieren meistens nur bei eher unerfahrenen Hexen; eine *richtige*, böswillige Hexe läßt sich von einem Haufen aufgebrachten Bauernpöbels nicht so einfach beeindrucken...

[3]Obschon es in Malkara recht offiziell diverse durchaus ebenso blutige Riten und Gebräuche gibt.

5.4 Die Rolle der Animisten

Nun, Animist kann sich jeder nennen, der ein paar animistische Zauber beherrscht und in der Lage ist, sich als magische Lösung zu verkaufen. Schamanen sehen auf Animisten herab, Zauberer machen sich nicht einmal die Mühe, den Kopf zu senken; für sie ist ein Animist ein ganz normales Lebewesen mit ein paar animistischen Sprüchen.

Politisch sieht das ganze schon anders aus: Animisten unterliegen keinen Beschränkungen und können jedes ihnen beliebige Amt einnehmen. Das macht sie zu politisch hochbrisanten Faktoren.

Des weiteren hat der Klang des Wortes *Animist* Einiges für sich – viele Patrizier haben sehr gerne ein oder zwei Animisten in ihrem Clan. Schließlich können die dazu führen, eventuelle Arztkosten niedrig zu halten. Die Bevölkerung selbst betrachtet die Animisten mit dem selben Respekt wie etwa einen Advokaten. Für Städter bedeutet das: Etwas unter dem Magier, weit über dem Schamanen. Für die Landbevölkerung stehen die Animisten weit unter den Schamanen.

5.5 Die Rolle der Zauberer

Zauberer sind ein echter Machtfaktor in Malkara. Sie werden von allen geschätzt (außer von Priestern, die um ihren eigenen Stand fürchten), haben politischen Einfluß (siehe auch Kapitel 3.2, S. 27) und können immerhin Patrizier werden.

Die meisten Zauberer haben auf einer der Akademien der Schule der Magie studiert (siehe 5.5.1, S. 81). Doch gibt es auch vereinzelt welche, die noch ganz traditionell bei einem Meister gelernt haben. Einen Unterschied macht es aber letzten Endes nicht.

Viele Patrizier haben unter ihren Klienten auch den einen oder anderen Zauberer, sozusagen ihren „Hofzauberer". Besonders diese Gestalten können unter Umständen zu großer Macht und großen Einfluß kommen.

Dann sind da natürlich noch die wirklich mächtigen Zauberer. Meist sind es unerbitterliche Forscher oder Zauberer, die ihr Leben schon recht lange in verschiedenen Diensten verbracht haben. Diese Personen können wirklich zu erheblichen Machtverschiebungen führen. Besonders bekannte Beispiele sind der dubiose Dr. Fremder, ein skrupelloser Forscher, der angeblich einer der mächtigsten Zauberer Malkaras sein soll, der Kampfzauberer Patrolius Fistenkrib (welcher sich Gerüchten zur Folge im Schnabel-Botschek-Clan eingeschrieben haben soll) und natürlich der uralte und überaus mächtige Jagdmagier Robberts. Bei Letzterem soll es sich angeblich sogar um einen der wenigen Freizauberer dieser Welt handeln.

Zauberer werden sowohl auf dem Land als auch in der Stadt mit Respekt und aus Abstand betrachtet. Aufgrund der üblichen von ihnen abgezogenen Show denken die meisten Betrachter, die Magier ständen wirklich nicht weit von den Göttern entfernt.[4]

5.5.1 Die Schule der Magie

Die Schule der Magie wurde offiziel im Jahre 200 nG gegründet und im Jahre 800 nG aufgrund einer Intriege des damaligen Leiters dicht gemacht. Im Jahre 1001 nG wurde sie wieder eröffnet, um dem Reich wieder einen Tempel der Magie und des Wissens zur Verfügung zu stellen...

Faktisch gesehen wurde die Schule der Magie im Jahre 1001 nG nur zu einem einzigen Zweck gegründet – der Verbreitung der Legende des 1000jährigen Reiches. Nichts desto trotz verfielen die Betreiber schon nach relativ kurzer Zeit ihrer eigenen Legende. Als Folge davon ist diese Akademie heute genau das, was sie zu sein vorgibt: Eine Schule, auf der jeder, der qualifiziert dazu ist, das Handwerk der Magie erlernen kann.

Jede größere Stadt (und auch mache kleinere) verfügt über eine Akademie. Sie wird von einem Magus geleitet. Ihm zur Seite steht ein Vertreter und ein in seiner Größe von Akademie zu Akademie wechselnder Stab erfahrener Zauberer. Letztere müssen bei Bedarf neben ihrem Lehr- und Forschungsauftrag verwaltungstechnische Aufgaben übernehmen.

Neben diesen „Festangestellten“ gibt es natürlich noch all jene Mitglieder, die an dieser Schule ihren Adepten gemacht haben. Viele von ihnen sind nicht ständig an der Akademie, sondern kommen nur zu Forschungszwecken (oder um kostenfrei zu übernachten und zu essen). Ein solches Mitglied darf alle Einrichtungen der Akademie benutzen.

Für die Stadt ist die Akademie auf jeden Fall ein Gewinn; die Magier bieten für das einfache Volk Unterricht im Lesen und Schreiben an, außerdem sind viel Studiosi bereit, für ein Entgelt, das weit unter dem Satz eines richtigen Zauberers liegt, magische Arbeit zu verrichten. In Notfällen können die Zauberer auch als Heiler fungieren, und auch die Stadtwache freut sich gelegendlich über magische Unterstützung. In mancherlei Beziehung ist eine solche Akademie ein kleiner, lokaler Clan, und die dort heimischen Zauberer die Patrizier.

Es gibt keine gemeinsame Hauptakademie. Statt dessen wird drei mal im Jahr ein Konvent aller Akademieleiter und ihrer Vertreter abgehalten.

[4]Mancher Magier soll da schon auf seine eigene Show hereingefallen sein...

Er findet stets in wechselnden Akademien statt, wobei jede Akademie einmal drann kommen muß, ehe eine andere zweimal drann sein kann. Bei diesen Versammlungen führt stets das Oberhaupt der jeweiligen Akademie den Vorsitz.[5]

Daneben gibt es gelegendliche Bildungskonvente. Sie werden von Akademien veranstaltet, die ein besonders interessantes Forschungsergebnis vorstellen (oder auch nur ihre Reputation verbessern) wollen. Manchmal werden solche Konvente auch von einzelnen Zauberern ausgerichtet.

Finanziert werden die Schulen durch Studiengebüren, Spenden und das Geld, was sie durch Nebenerwerbstätigkeiten (etwa Heilerei und Unetrricht) verdienen. Manche besonders bedürftige (oder gierige) Akademien senden Expeditionen aus, um Schätze zu finden.

Theoretisch sollten Absolventen einer Akademie auch an jeder anderen Akademie Unterstützung finden. Ein heimischer Zauberer wird aber meistens besser behandelt werden als ein Fremdling. Zudem gibt es unter einigen Akademien Rivalitäten, und ein Zauberer würde nur unter ausgesprochen widrigen Umständen in einer rivalisierenden Akademie um Unterstützung (gleich welcher Art) ersuchen.

In Sachen Kleidung haben die Zauberer keine Vorschriften; viele von ihnen halten es für unfein, offen bewaffnet zu sein (gegen einen Dolch spricht aber meistens nichts). Auch die Mode, spitze Hüte und lange Stäbe zu führen, erfreut sich großer Beliebtheit.

Aufgrund der dezentralen Organisation sind Freund- und Feindschaften mit den Akademien lokaler Natur; wärend die Akademie in Nitara bekannter Maßen mit dem Botscheck-Schnabel-Clan kooperiert, hat die Akademie in Saldek eher Kontakte zum Messalla-Clan. Allen Akademien ist jedoch gemein, daß sie den Silbernen Stäben freundlich gegenüberstehen (müssen).

5.5.2 Der Orden der Silbernen Stäbe

Bei den Zauberern der Silbernen Stäbe handelt es sich quasi um die Elite der Zauberer. Um ein Mitglied dieser erlauchten Gesellschaft zu sein, genügt es nicht, Adept zu sein. Nur erfahrene Magi oder besonders verdiente Zauberer werden zugelassen.

Der Orden wurde im Jahre 1200nG gegründet. Seine Zielsetzung besteht vor allem darin, durch Verbund und gegenseitige Hilfe der besten

[5] Viele Akademieleiter bringen neben ihrem Stellvertreter auch eine leichte Belegschaft mit; immerhin ist es eine gute und kostenfreie Gelegenheit, verdienten Magi und begabten Studiosi eine Bildungsreise zu verschaffen!

Zauber untereinander bessere Forschungsmöglichkeiten zu schaffen.

Ein Mitglied hat Zugriff auf jede Bibliothek und jede Akademie im Reich, egal, ob Schule der Magie oder Silberne Stäbe. Er zahlt keine Steuern, ist nur dem Orden gegenüber verantwortlich und hat in vielen Dingen einen Stellenwert wie ein Hohepriester.

Der Orden wird vom *Rat der Stäbe* geleitet. Dieser besteht aus 11 durch Wahl bestimmte Zauberern, die aus ihrer Mitte einen Vorstand bestimmen. Das Wort des Rates ist Gesetz, und der einzige, der über ihm steht, ist der Regent des Reiches.

Es gibt nur in wirklich goßen Städten Häuser des Ordens; ihr Haupthaus ist die sogenannte Stabsburg. Sie steht ein wenig außerhalb von Center Caputis und hat die Gröse eines kleinen Dorfes. (Ihre Größe etspricht nicht annähernd der des alten Ne'ulpa, aber offenbar haben die Zauberer auch gar nicht vor, erneut ein solches Projekt zu starten.)

Viele der Zauberer kleiden sich in hellgraue oder weiße Umhänge. Ihr Wahrzeichen, ein silberner (oder zumindest mit Silber verzierter) Stab ist obligatorisch.

Der Orden hat kaum Feinde; dafür sind seine Mitglieder zu mächtig. Priester stehen ihm generell skeptisch gegenüber (immerhin haben die Mitglieder einen Stellenwert wie machtvolle Priester). Nicht verschwiegen werden sollte, daß es (wenn auch selten) zu Problemen mit den Jagdmagiern kommt, wenn ein Mitglied der Stäbe seine Macht zu sehr ausnutzt und seine Kollegen ihm nicht auf die Finger klopfen.

An Freunden gibt es viele; da sind zunächst die Akademien der Schule der Magie; die meisten dor lehrenden Zauberer sind Mitglieder der Stäbe (oder doch auf dem Weg dahin). Auch viele Clans bemühen sich retlich. Besonders der Tarino-Clan tut sich da hervor, und es ist bekannt, daß die Stäbe ihm ausgesprochen wohlwollend gegenüber stehen. Sie billigen jedoch nur die legalen Aktivitäten und schrecken auch nicht davor zurück, gelegendlich „Ratschläge“ zum gemäßigteren Auftreten zu erteilen.

5.5.3 Die Jagdmagier

Um die Jagdmagier kursieren eine Reihe von Gerüchten. Einige besagen, sie seien aus den Silbernen Stäben hervorgegangen, andere, sie hätten sich Selbigen angeschlossen. Fest steht, daß die Jagdmagier mit den Stäben und den Schulen der Magie zusammen arbeiten. Weiter steht fest, daß sie ihre Leute aus eben diesen Reihen rekrutieren.

Die Aufgabe der Jagdmagier ist es, Magiemißbrauch zu verhindern. Falls es Magier gibt, welche ihre Macht extrem ausweiten und damit den

Personen in einem Reich schaden, dann wird er über Jahr und Tag beobachtet. Bekommt die Umwelt das Problem in den Griff, so ist das gut. Anderenfalls wird ein Jagdmagier geschickt.

Es sollte hierbei nicht verschwiegen werden, daß viele dieser Magier auf Pfaden wandeln, welche von ihren Kollegen als *sehr Dunkel-Schwarz* bezeichnet werden. Doch da die Jagdmagier vermutlich die mächtigste Instanz in Sachen Magie sind, wird ihnen das keiner vorwerfen. . .

Ihr Haupthaus findet sich in Center Caputis. Es ist zugleich das einzige Haus der Gruppe, für gewöhnlich werden die Einrichtungen der Stäbe und der Schulen genutzt. Insgesammt gibt es vielleicht 20 Jagdmagier in Malkara, die genaue Zahl kennt keiner.

Da es sich bei den Jagdmagiern ausnahmslos um Individualisten handelt, läßt sich wenig über ihr Auftreten sagen. Unter ihnen scheint aber das Ersetzen von Körperteilen (etwa Augen, Händen oder ähnlichem) recht verbreitet zu sein.

Einer der bekantesten Jagdmagier ist der *uralte und überaus machtvoll-gefährliche Jagdmagier Robberts*, ein Wesen, welches angeblich seid dem Anbeginn der Zeit existiert.

Kapitel 6

Land und Leute

Malkara ist ein verhälltnismäßig großes Reich. Durch die Religionen und das politische System hat es jedoch ein weitestgehend einheitliches kulturelles Bild. Wie bereits gesagt ist der Zivilisationsgrad sehr hoch. Das äußert sich in einer Vielzahl von Dingen. Der größte Teil der Bürger kann lesen und schreiben, Zauberer geben ihr Wissen an Akademien weiter, und findige Techniker bauen ganz erstaunliche mechanische Aparaturen.

6.1 Architektur

In Städten finden sich vor allem Fachwerk- und Ziegelhäuser sowie Holzbaracken in den ärmeren Vierteln. Ähnlich wie das alte Rom verfüget Malkara bereits über mehrsöckige Bauten. Auch diese sind meistens aus einer Kombination aus Fachwerk und Ziegeln. Im Süden des Landes werden vor allem Lehmziegel mit einer ockergelben Färbung verwendet. Der östliche Teil hingegen konzentriert sich auf eine Kombination aus Fachwerk und massiven Findlingen. Der Westen (insbesondere um Molun) zeichnet sich durch seine beonders häßlichen Ziegel von eher schlamiger Farbe aus; wer es sich leisten kann, bevorzugt daher eher Fachwerk. Im Norden werden rote Ziegel verwendet. Dies sind natürlich nur Richtlinien; in jeder Stadt gibt es den einen oder anderen, der sein Haus auf andere Weise erbaut; Tempel etwa sind meistens aus anderem Material, und Patrizier neigen eher zur Verwendung von Marmor.

Im Zusamenhang mit der Architektur müssen auch einige der bekanntesten technischen Erungenschaften Malkaras erwähnt werden, die Aquädukte und die Thermen. Die Aquädukte leiten Wasser in Teile des Landes, wo es sonst keines gibt; der Bau eines Aquäduktes ist teuer und aufwendig, und eine Beschädigung kann einen ganzen Landstrich gefährden. Bei den Thermen handelt es sich um öffendliche Bäder. Zumindet sind die kleineren von ihnen nichts anderes. Doch in den großen Thermen wird eine Menge mehr geboten: Es gibt dort Saunen, Massageräume, Möglichkeiten der sportlichen Betätigung und verschiedene Wasserbecken. Ein Bürger, der sich etwas Gutes tun will, geht dazu meistens in die Therme.

Auf dem Land hingegen es nur selten Ziegelbauten. Hier überwiegen das Fachwerk oder sogar reine Holzgebäude. Insbesondere im Osten mag es auch das eine oder andere aus Findlingen errichtete Bauwerk geben, doch das ist eher die Seltenheit. Wiederum fallen Tempel häufig aus dem Muster – Götter haben nun einmal ihre ganz eigenen Vorstellungen von der angemessenen Behausung ihrer Diener.

6.2 Der Bewohner ansich

Die Bewohner Malkaras sind durch die Größe des Reiches nicht einheitlich. Sie alle gleichen vom Aussehen her dem Durchschnittseuropäer, wie er in Deutschland, Frankreich oder England angetroffen wird. Je nach Region weicht dieses Bild etwa ab. Im Sudwesten etwa sind die Bewohner etwas Hitzköpfiger und können eher mit Spaniern veglichen werden. Der Südosten hingegen entspricht eher dem Italien Don Camillos und Peppones [4] – nur natürlich ohne MPs!

Im Norden sind die Leute ernster; sie lassen sich eher mit dem Deutschen vergleichen. Insbesondere im Nordwesten kommt ein auffälliger Drang zur Bodenverbundehiet und zum Handel dazu. Der Nordosten hingegen scheint eher handwerklich geprägt zu sein; das mag an der hier etwas höher liegenden Zwergenpopulution liegen.

Bei all diesen Unterschieden ist allen Malkarern ein gewisses (von boßhaften Ausländern als Aroganz bezeichnetes) Selbstverständnis zu eigen; sie *sind* nach eigener Ansicht nach eines der (wenn nicht sogar *das*) zivilisiertesten Länder überhaupt; ihre technischen Erungenschaften und ihr Hereswesen sind wahrhaft herausragend, und ihr politisches System sucht seinesgleichen. Mit dieser Einstellung ist natürlich eine gewisse *Gravitas* verbunden, welche selbst die impulsiven Südländer verglichen mit anderen Völkern eher gemäßigt erscheinen läßt. Nur in seltenen Fällen würde sich in Malkara der Pöbel durch die Straßen wälzen! Auch hier kann die *SPQR* [16]-Reihe als hervorragende Vorlage dienen.

Durchschnittliche Bürger sind in Stoffhosen, Stoffhemden und Mäntel oder – seltener – kurze Jacken gehüllt. Aufgrund des milden Klimas ist es fast nie erforderlich, etwas dickeres zu tragen. Das Schuhwerk variiert je nach Arbeit von leichten Sandalen bis hin zu schweren Stiefeln. Eine Ausnahme bilden (natürlich) die Priester, doch ihre Kleidung wurde in dem Kapitel 4.3, S. 44, beschrieben. Auch Zauberer und Schamanen tragen gern die für ihren Berufsstand typische Kleidung, doch ist dies nicht zwingend erforderlich.

Die typische Waffe der Malkara ist der Caestus [16], der Kamphandschuh. Hierbei handelt es sich um ein Geflecht aus Leder und Metall, welches einfach über die rechte (oder linke) Hand gezogen wird und in der Lage ist, sogar einen Schwertstreich abzuhalten. Meist sind die Fingerknöchel dabei besonders gepanzert und zusätzlich mit Spitzen versehen.

Eine weitere, für den Städter gerade zu typische Waffe ist der Dolch. Doch können die meisten Benutzer damit nur zustechen – das Abwehren scheint ihnen fremd zu sein. Herren von Adel hingegen werden oft von Kindesbeinen an mit dem Schwert und dem Kurzschwert trainiert.

6.3 Unterhaltung und Verpflegung

An erster Stelle steht bei den Getränken natürlich das gute, alte Bier. Hart Arbeitende bekommen es von ihren Meistern in der Mittagspause, am Abend wird es gern in geselliger Runde genossen und sogar der eine oder andere Patrizier soll sich dafür begeistern können. Doch auch Weine werden in großer Zahl genossen. Wer sich keinen Rausch antrinken möchte, weicht auf Fruchtsäfte oder Wasser aus. In den ländlicheren Gegenden gibt es auch Milch.

Das Essen variiert, je nach regionaler Gegebenheit. An Flüssen gibt es sicherlich Fisch, wärend das in den nur durch Aquädukte bewässerten Gegenden eine abolute Seltenheit sein dürfte.

Erstaunlich ist der große Anteil von Fleisch auf dem Speisezettel. So gibt es fast überall, sowohl auf dem Land als auch in den Städten, eine bestimmte Brotspeise, bei der ein Getreideteig in Taschengeformt und mit Gemüse und (meistens Hack-) Fleisch gefüllt und danach in einem großen Ofen gegarrt wird. Gemüse, Oliven und besonders Eier sind insgesammt sehr verbreitete Nahrungsmittel. Bei allen formellen Essen beginnt das Menü mit hartgekochten Eiern und endet mit einer Süßspeise, bei der Zucker, Mandeln Milch und nochmals Ei verwendet wird.

Neben Speis' und Trank ist auch die geistige Erbauung nicht unwichtig. In vielen Städten sind Gladiatornkämpfe eine beliebte Atraktion; insbesodnere der Westen um Ezec herum ist dafür bekannt. Die Arenen hierfür sind geräumig genug, um auch Wagenrennen und andere Vorführungen dieser Art zu ermöglichen. Im Norden hingegen werden mehr Pferderennen abgehalten. In den meisten großeren Städten gibt es dazu Theater, in einigen wenigen sogar Bibliotheken (meistens als Teil der *Schulen der Magie*). Zu diesen Gelegenheiten kommen die offiziellen Feiertage und von Patriziern ausgerichtete Feierlichkeiten.

Auf dem Land gibt vielleicht keine Theater oder Arenen, doch dafür veranstallten die Lehnsherren häufig große Feste, bei denen alle möglichen Unterhaltungen geboten werden. Auch das mittelalterliche Turnier findet hier (besonders in den Ostgegenden) großen Anklang.

An weniger spektakulären Unterhaltungen gibt es diverse Karten- und Würfelspiele. Besonders das Drachenpoker [2] verdient Aufmerksamkeit. Zwar zählt es sicherlich nicht zu den Spielen, welche von der normalen Bevölkerung gespielt wird, doch scheinen alle möglichen komischen, durch die Gegend streunenden Gestalten (manche nenne so etwas auch Helden...) es geradezu zu lieben!

Der typische Kneipengänger kennt meist eher die einfachen und in fast jeder Kultur vorhandenen Spiele: etwa das allseits bekannte *Drosk*[1], oder *Der Gorgo Haupt*.[2] Besonders letzteres gibt es in verschiedenen Ausfertigungen. Es gibt die *kleine Gorgo*, an welcher drei Spieler teilnehmen, die normale zu vier Spielern und die *große Gorgo*, welche mit sechs Spielern gespielt wird. Bei besonderen Ereignissen kann auch eine *Gorgonenschlacht* gespielt werden; hier können bis zu zehn Personen an einer Runde teilnehmen. Das kommt aber eher selten vor, bei so vielen Personen bieten sich mehrere kleine Runden eher an. Natürlich hat jede Region ihre eigenen Regelvariationen...

Ein weiteres recht verbreitetes Spiel ist das Pfeil- und Messerwerfen. Die Scheiben variiren von Gegend zu Gegend, aber meist geht es darum, möglichst die Mitte zu treffen. Es soll jedoch auch einige Gegenden geben, wo auf den Scheiben die Köpfer von Patritziern abgebildet wurden.

6.4 Anstand und Moral

Die moralischen Vorstellungen der Bürger Malkaras sind nichts wirklich besonderes; bei ihnen ist Diebstahl ein Verbrechen, je nach Wert oder Nutzen des entwendeten Gegenstandes ein Bagatelldelikt oder ein Kapitalverbrechen; Todschlag unter Gleichgestellten wird meistens nicht weiter verfolgt (es sei denn, die Beteiligten Parteien bestehen darauf), wohingegen Mord (das Malkara-recht macht hier deutliche Unterschiede) fast immer ein Kapitalverbrechen ist.

[1] Es entspricht unserem Meiern.
[2] Erinnert an eine Mischung aus Doppelkopf und Skat

Im Geschäftsleben teilen sich die Moralisten; einigen (besonders dem Tarino-Clan angehörigen) scheint für Erfolg alles erlaubt zu sein, wärend andere dem Gegner immer noch mit Ehrerbietung behandeln. Die in manchen Fällen gängige Praxis, einen verschuldeten Clan zu versklaven, um die Kosten wieder herein zu bekommen, wird von vielen ebenfalls nicht gern gesehen.

Der Anstand in geschlechtlichen Dingen ist, verglichen mit anderen Kulturen, eher locker; es gilt als ausgesprochen Sittenwiedrig, sich nicht anständig bekleidet in der Öffendlichkeit zu zeigen. Gegen Affaiern und ähnliches ist nichts einzuwenden – solange alle Beteiligten diskret vorgehen und nicht irgendwo ein Ehepartner (in Malkara herrscht Monogamie) ahnungsloser Weise betrogen wird. (Auch dann wird das meistens nicht weiter tragisch genommen, doch kann der Gehörnte seinen Partner dann verstoßen).

Das Verhalten in der Öffendlichkeit wechselt mit den Regionen; in den meisten Teilen des Reiches gilt es nicht weiter verwerflich, Händchen zu halten. Knutschereien werden schon etwas kritischer gesehen, und was darüber hinaus geht gilt als gesellschaftlich inakzeptabel. Das sollte aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß es in jeder größren Stadt mindestens ein Bordell gibt; Prostitution ist in Malkara ein durchaus anerkanntes Gewerbe. Unglücklich sind nur jene, die sich auf der Straße verkaufen müssen; im Gegensatz zu den amtlich kontrollierten Lusthäusern gibt es hier keinen Schutz vor all zu unangenehmen Freiern und deren Wünschen.

In den grenzgebieten (etwa Nitara) wird das alles wesendlich lockerer gesehen; einige der dort in offiziellen Thermen gebotenen Vergnügungen würden in vielen anderen Städten durch die Censoren unterbunden werden! Doch selbst dort sind Extremtaten (etwa das öffendliche Liebsspiel in einer Therme) nicht gesellschaftlich akzeptiert.

6.5 Sklaverei und Leibeigenschaft

Die Sklaverei ist in Malkara – ebenso wie im alten Rom – anerkannt und Bestandteil des normalen Lebens. Die Leibeigenschaft ist letzten Endes nichts anderes als eine andere Form der Sklaverei.

Ein Sklave gilt in Malkara als Besitz. Er hat keine Rechte und muß seinem Besitzer gehorchen. Im Gegenzug ist der Besitzer auch fur ale Taten seines Sklaven verantwortlich.[3]

[3]Nun, falls ein Sklave eines Verbrechens bezichtigt wird und sein Besitzer Unkenntnis darüber nachweisen kann, wird ihm vermutlich außer einer saftigen Geldstrafe und einem enormen Ansehensverlust nichts passieren. Kann er die Schuld irgend wie auf einen

Ein Leibeigener gehört, wie der Name schon sagt, ebenfalls einem Herren. Sie kommen fast nur auf dem Land vor. Im Gegensatz zum Sklaven wohnen viele von ihnen in eigenen Katen und bestellen „eigene“ Felder. Anders als ein Pächter muß darf der Leibeigene nur das behalten, was er zum Leben braucht; der Rest geht an seinen Herren. Da Leibeigene letzten Endes nichts anderes als Slaven sind, wird im restlichen Abschnitt nur vn Sklaven gesprochen.

Zum Sklaven kann werden, wer für ein Verbrechen dazu verurteilt wurde, wer in Kriegsgefangenschaft gerät oder wer von einem Sklavenhändler gefangen und verkauft wurde.[4] Außerdem ist jeder, der in Sklaverei geboren wird, ebenmfalls ein Sklave.

Falls ein Besitzer beschließt, seinen Sklaven frei zu lassen, muß er das bei einer Amts- oder Gerichtsperson (meistens einem Priester der Hunde des Chaos) bestätigen und eintragen lassen. Der Sklave ist danach ein freier Mann. Er hat keine weiteren Ansprüche an den Sklaven. Der allerdings auch nicht an ihn. Eine andere Methode, die Freiheit zu erlangen, besteht darin, daß sich der Sklave frei kauft. Dazu muß er seinem Besitzer so viel Geld geben, wie dieser für ihn auf dem Markt fordern würde. Da Sklaven offiziell keinen Besitz haben, ist das theoretisch nicht möglich. Doch nur wahrhaft hartherzige Besitzer sprechen ihren Sklaven dieses Recht ab.

Ein Freigelassener hat ganz normale Bürgerrechte. Er kann allerdings niemals Patrizier werden. Erst seine Kinder können das. Und wenn es auch heißt, daß vor GEricht alle Leute gleich seien, wird er dort immer weniger Aussichten auf Erfolg haben als ein Freigeborener. (Eine Ausnahme mögen die Richter der Bruderschaft des Schmerzes sein. . .)

Das Verhältnis der Malkarer zu ihren Sklaven ist recht unterschiedlich; allgemein gilt es in den Städten als unfein, seine Sklaven schlecht zu behandeln. Sicher ist es in Ordnung, seinen Sklaven zu bestrafen (mit Auspeitschungen oder Essensentzug), aber grundlose Mißhandlung wird meistens eher ungern gesehen. Andererseits dürfen Sklaven vor Gericht nur unter Folter aussagen, und jene Sklaven, die in den Schwefelmienen des Ostens arbeiten, haben eine ausgesprochen kurze Lebenswerwartung. Auf der anderen Seite gibt es Sklaven, die durch ihre Position und das Vertrauen ihres Besitzers wie Freigeborene behandelt werden.

---

anderen (freien Bürger) abwälzen, kommt er sogar ungeschoren davon.

[4]Letzteres ist natürlich illegal – doch Malkara ist groß genug, um einen geschickten Sklavenjäger Raum für seine Operationen zu geben.

6.6 Das Leben

Im Folgenden wurden mehrere typische Tagesabläufe malkarischer Bürger betrachtet. Die betrachtete Bevölkerungsklasse ist die Mittelschicht, zur Ober- und Unetrschicht finden sich gesonderte Anmerkungen.

6.6.1 Das Leben in den Städten

Der normale Städter hat eine kleine Familie, arbeitet in einem Handwerksbetrieb (als Eigner oder Angestelter, das ist für unser Beispiel gleich) und verlangt vom Leben nicht viel mehr als die üblichen Annehmlichkeiten der Zivilisation...

Für gewöhnlich beginnt er seinen Tag um etwa 5.30 Morgens. Er erwacht neben seiner Frau, weckt sie vorsichtiger Weise nicht auf, schlüpft in die Pantoffeln und schleicht sich ins Waschzimmer. In den meisten Städten befinden sich die Toiletten sogar schon im Haus!

Falls er ein Angestelter, ein Geselle oder etwas ähnliches ist rasiert er sich, sonst hat er jemanden, der das für ihn erledigt – oder läßt es bei einem der zahlreichen Barbiere auf dem Weg zur Arbeit machen.

Auf dem Weg zur Arbeit macht er zumeist in einem der kleinen Geschäfte halt, um sich mit ein wenig Trocken-Obst, Milch und Brot zu versorgen. (Ausnahmen sind natürlich all jene, die in ihrem Laden wohnen.) Bei der Arbeit angekommen wird das Essen gemeinsam mit den anderen verspeist.

Die Arbeit dauert dann – je nach Art – drei bis fünf Stunden, bis es zur ersten Unterbrechung kommt. Körperlich schwehr arbeitende machen ab und an eine Pause, um sich durch einen kräftigen Zug Bier zu stärken. Schreiber und ähnliches arbeiten zumeist bis zum Mittag (etwa gegen 13 Uhr) durch. Dann ist erst einmal bis 14.30 Uhr Pause.

Viele der Stadtbewohner gehen dann nach Hause, wo die Gemahlin inzwischen auch aufgestanden ist und die Zeit damit verbrachte, die Dienstboten zu schikanieren oder Geld auszugeben, äh, ich meine, den Haushalt zu organisieren und Einkaufen zu gehen. Hier sollte jedoch nicht verschwiegen werden, daß es durchaus Haushalte *ohne* Dienstboten gibt. Bei denen ist letztgenanntes also tatsächlich zutreffend...

Andere gehen lieber in die Stadt oder bleiben mit ihren Kollegen zusammen. Ebenfalls beliebt ist es, sich in der Pause mit seiner Frau zum Bummel über den Marktplatz zu treffen. Dort kann man dann entsetzt die neugekauften Dinge bewundern und der Politik der Patrizier lauschen (welche ja meist recht laut auf dem Marktplatz ausgetragen wird).

Nun denn, nach dieser Pause geht der Mann zurück an seine Arbeit und die Frau zurück in den Haushalt. Allerdings haben in letzter Zeit einige Frauen die Gelegenheit ergriffen, die Mittagszeit mit irgend einer Arbeit zu verbringen. Einige sollen sogar schon beim Training in den Arenen gesehen worden sein, Hiram schütze uns!

Meist ist die Arbeit (in ähnlicher Pausenteilung wie am Vormittag) gegen 19.30 zu Ende. Der Abend wird ganz individuell gestaltet, meist durch ein Treffen in einer beliebigen Kneipe. Die dortigen Vergnügungen kann sich jeder leicht selbst ausdenken – Dart, Kloppereien, Karten- und Würfelspiele (siehe auch 6.3, S. 87).

So mancher bleibt aber auch lieber Daheim bei seiner Frau oder geht auch mit ihr zusammen aus. Da wird er dann kaum in eine der üblichen Kneipen gehen, da mußs es dann schon meist gehobeneres sein.

Dieses Beispiel gilt mit kleinen Abänderungen auch für Unverheiratete beiderlei Geschlechts oder voll-Diensttätige Frauen.

6.6.2 Das Leben auf dem Land

Nun, hier sieht die Sache grundlegend anders aus: Wer hier in der Mittelschicht lebt, ist Pächter oder freier Bauer (obschon gerade letztere meist schon zur Oberschicht gehören).

Auch hier beginnt der Tag um 5.30, jedoch für alle im Haus. etwa um 6 Uhr wird in der Diele gegessen, wobei alle auf dem Hof lebenden (und das sind alle Angestellten) an einem Tisch sitzen. Meist wird hier besprochen, was am heutigen Tage geschehen soll.

Danach geht ein jeder an die Arbeit – oftmals die Frauen auf dem Hof, die Männer auf den Feldern und in den Wäldern. Meist ist es eine knochenarbeit, die nur unterbrochen wird, um etwas zu trinken. Gegen Mittag wird eine Pause gemacht, bei der jeder eine zwar reichahltige, aber kalte Mahlzeit zu sich nimmt, doch dann geht es weiter. In der Regel ist das Tagewerk um 18 hr beendet, doch mag es in Ausnahmefällen durchaus vorkommen, daß sich die Arbeit bis tief in die Nacht hinein zieht.

Abends gibt es zu Hause (wiederum mit allen Beteilgten zusammen) eine warme Mahlzeit. Danach kann jeder tun und lassen, was er will. In Dörfern sind Kneipen recht beliebt, doch viele Bauern bleiben nach dem Essen zu Haus und feiern den Feierabend im Kreise der Hofbelegschaft.

6.6.3 Die Oberschicht

In den Städten wird die Oberschicht von den Patriziern und einigen reichen Kaufleuten gebildet. Diese haben es meistens nicht nötig, zu arbeiten – jedenfalls nicht so, wie es der Rest der Bevölkerung tut. Obschon es natürlich Arbeit genug gibt: Clienten wollen überwacht und versorgt sein, und dann gibt es da noch jede Menge Politik, die betrieben sein will. Im Grunde läßt sich die städtische Oberschicht grob in zwei Lager spalten:

Das eine tut genau die Dinge, welche gerade besprochen wurden. Einige Extremfälle haben weniger Freizeit als die meisten Clienten – das sind die Leute, die einen Clan am Laufen halten. Doch die wesendlich größere Zahl besteht aus Müsiggängern. Sei es, daß sie genug Geld verdient haben (oder als Patrizier verdienen), um sich diesen ihrer Meinung nach verdienten Lohn schmecken zu lassen, sei es, daß sie irgendwie in eine reiche Patrizier-Familie gekommen sind. Viele von den Letztgenannten feiern wüßte Orgien und schikanieren ihre Umwelt. Aus dieser Gruppe rekrutieren sich ab und an auch Taram-Priester und ähnliche Verschwörer [18].

Patritzier (egal, welcher Art) sind häufiger bei Gelegenheiten anzutreffen, die dem einfachen Volk verschlossen bleibt. Als Beispiele mögen Empfänge bei Botschaftern, kleinere (und größere) Bälle und (politisch relevante) Festlichkeiten anderer Patrizier dienen.

Das Essen dieser Leute ist natürlich ungleich besser als jenes der Mittelschicht. Jeden Tag frisches Fleisch, erlesene Weine und ab und an exotische Gerichte kann sich jedes Mitglied der Oberschicht leisten. Und aufgrund seines Reichtumes stehen ihm als Belustigung auch sehr exotische Dinge zu Verfügung – manche haben sonst nur im Taram-Kult ihre Existenzberechtigung. . .

Geringfügig anders schaut es auf dem Land aus: Gebildet wird die Oberschicht von den Lehns- und Gutsherren, und die würden sich sicher genau so verhalten wie die Städter – wenn sie es denn könnten. So werden hier ab und an große Empfänge gegeben. Da hierzu für die geladenen Gäste längere Reisen nötig sind, gehen diese über mehrere Tage.

Die meisten Lehns- und Gutsherren haben mit der Verwaltung ihres Gebietes alle Hände voll zu tun, doch auch hier gibt es die Müßiggänger, welche die Umgebung unsicher machen. Sie sind es, welche das Bild vom vergnügungssüchtigen Lehnsherren geprägt und bei vielen Dorfbewohnern verhaßt gemacht haben.

Viele Angehörige der ländlichen Oberschicht unternehmen einmal[5] im Monat eine Reise in die nächste Stadt. Manch einer von ihnen, der sonst

[5] manche auch zwei bis acht mahl

als verläßlicher Lehnsherren gilt, schlägt dort regelmäßig über die Stränge, doch im allgemeinen beschränkt sich der Sinn dieser Reisen darauf, an irgend einem politisch relevanten Fest eines Patriziers teil zu haben.

6.6.4 Die Unterschicht

Zu ihr läßt sich weniger sagen: Zwar verfügt Malkara durch das Wesen der Patritzier über eine art soziales Netz, doch kommen nicht alle Patritzier ihren Pflichten nach. Weiter gibt es natürlich viele Leute, die zu keinem Clan gehören. In den Städten verdienen die meisten sich den Lebensunterhalt mit Bettel und Stehlen. Auch die Prostitution ist eine viel genutze Lebensgrundlage.

Auf dem Land sieht das anders aus: Bettler und Diebe gibt es kaum, sie hätten auch wenig Überlebenschancen. Wenn jedoch ein Bauer durch einen Schicksalsschlag getroffen wird, hilft im oft die Dorfgemeinschaft.

Kapitel 7

Das Wehrtum

Unter *Wehrtum* wird in Malkara alles zusammengefasst, was sich mit Waffen, Rüstzeug und gewalttätigen Auseinandersetzungen befasst. Das sind eine ganze Reihe von Dingen, die ausgesprochen unterschiedlichen Regeln und Gesetzen unterworfen sind.

7.1 Recht und Ordnung

Der vermutlich wichtigste Aspekt des Wehrtums ist das Aufrecht erhalten von Recht und Ordnung. Für gewohnlich wird das durch die Stadtwache erledigt; die meisten Städte verfügen über eine solche Einrichtung.

Die Stadtwache wird vom Reich – genauer, von der Stadt, in der sie Dienst tut – bezahlt. Ihre Ausstattung richtet sich nach dem dafür bereitgestellten Etat. Verantwortlich ist sie nur der Stadtregierung (oder der Regierung in Center Caputis, aber die ist weit weg). Für gewöhnlich wird die Stadtregierung durch eine Ratsversammlung gebildet (siehe auch Kapitel 3.4, S. 36), doch das muß nicht so sein. Die Stadtwache in Nitara erhällt ihr Geld beispielsweise aus einem Gemeinschaftstopf, in den alle Patrizier als Teil ihrer Steierlast dem Reich gegenüber einzahlen müssen. Verantwortlich sind sie nur dem Regenten.

In einigen Städten ist es so, daß die Kommandöre der Stadtwache durch Patrizier gestellt werden, die sich auf diese Weise den Eintritt in die Ratsversammlung erhoffen. Das kommt jedoch eher selten vor.

Neben der offiziellen Stadtwache unterhalten viele Patrizier ihre eigenen Stadtwachen. Die sind meistens besser ausgestattet und verfolgen neben Recht und Ordnung vor allem das Recht ihres Patriziers und dessen Ordnungsvorstellungen. Sie sind zum Ärger der meisten Stadtwachen besser ausgestattet als diese. Dafür können sie auch jeder Zeit von ihrem

Patrizier zu anderen Aufgaben, die eine normale Stadtwache sofort ablehnen würde, herangezogen werden.

Eine weitere Gruppierung sind die Liktoren der Hunde des Chaos. Sie sind absolut unbestechlich[1] und nur dem ortsansässigen Tempel verantwortlich. In einigen Städten verstärken sie die Stadtwache.

Ebenfalls in diesem Zusammenhang erwähnt werden sollten die Anhänger Hirmas, die B.U.H. und die Bruderschaft des Schmerzes. Sie alle neigen dazu, sich in der Gegenwart eines Unrechtes stets dieses anzunehmen – wie auch immer ihre uffassung zu Unrecht aussehen mag.

7.2 Krieg und Eroberung

Kriege und Eroberungen sind in Malkara offiziell sehr selten. Die Bewohner des Süd- und des Ost-Gebietes haben gelegendlich Probleme mit Angriffe aus dem Gebirge oder dem Wiesland. Einige Clans der Südgebiete schicken von Zeit zu Zeit Truppen ins Wiesland, um von Siedlungen Geld, Wahren oder Sklaven zu kassieren (oder sie einfach plündern zu lassen). Zu diesem Zweck werden meistens die eigenen Clienten genutzt (einige Clans unetrhalten tatsächlich kleine Heere) oder Söldner angeheuert. Wer Gladiatoren hat, schickt welche von ihnen.

Ein anderes Kapitel sind die Clankriege. Sie finden offiziell natürlich nicht statt. Trotzdem kommt es immer wieder vor, daß Dörfer eiens befeindeten Clans überfallen. Besonders im Osten kommt es gelegendlich zu offenen Schlachten.

Seid etwa zwei Jahren gibt es zudem einen Bürgerkrieg in den Ostgebieten. Dabei geht es vor allem um einen Streit zwischen den B.U.H. und den Priestern Hirams. Beide Gruppen haben ihre Anhänger, und beide gehören zu den eher wehrhaften bis aggressiven Vertretern des Priesterstandes...

7.3 Söldnertum

Die Tatsache, daß es in Malkara organisierte Söldnerhaufen und sogar Heere gibt, beweist recht eindringlich, daß es trotz anders lautender Beteuerungen eine ganze Reihe von kriegerischen Auseinandersetzungen innerhalb des Reiches gibt.

[1] Das bedeutet allerdings nicht, daß sie einem Clan, der ihrem Tempel gut gesonnen ist, nicht entgegenkommen!

Söldner haben einen ausgesprochen schlechten Ruf; und das zu Recht: viele kleineren Haufen verdingen sich wirklich jedem, der ihnen genug zahlt, und sind jederzeit bereit, die eiten im Falle einer drohenden Niederlage oder eines besseren Angebotes zu wechseln. Zudem neigen die meisten dieser Einheiten dazu, sich der normalen Bevölkerung gegenüber geradezu schweinisch aufzuführen. Nicht umsonst gibt es den Ausruf: „Die Söldner kommen – bringt Frauen und Kinder in Sicherheit und versteckt die Vorräte!“

Neben diesen eher unerfreulichen Gruppierungen gibt es einige größere Heere. Sie sind meistens in ihrem Verhalten nicht viel besser als die kleinen, aber sie haben einen gewissen Ehrenkodex. Wird einer der ihren angeklagt und verurteilt, kommt das Heer für alle Unkosten auf und richtet den Übeltäter dann nach seinen eigenen Gesetzen. Zudem handeln diese Heere meistens Verträge aus und halten sich auch daran. Meistens sind sie nicht billig. Im Folgenden werden die drei zur Zeit größten Söldnerheere innerhalb Malkaras beschrieben.

7.3.1 Die weißen Wölfe

Diese Einheit wird von dem ehemaligen Gladiator Fulk Fienna angeführt. Die Männder und Frauen des Heeres sind recht auffällig, denn sie tragen, wenn sie nicht in einem Kampfeinsatz sind, für den das unpraktisch wäre, Mäntel aus weißem Wolfspelz.

Das besondere an diesem etwa 50 Personen starken Heer ist seine Verbundenheit zu den B.U.H. Tatsächlich haben sie auch niemals weniger als vier dieser Priester dabei. Diese haben sogar eine Sonderregelung ihrer Kleiderordnung bekommen – auch sie dürfen Wolfspelze tragen.

Das Spezialgebiet der Truppe ist der direkte Nahkampf mit Schild und Eineinhalbänder. Einige von ihnen verzichten auch auf den Schild und nehmen dafür Zweihänder. Des weiteren versteht sie sich auf den Waldkampf. Vor dem Bürgerkrieg ließ sich die Truppe für jeden gut bezahlten Auftrag anheuern, der nicht gegen das Reich oder irgend einen Priesterorden gerichtet war. Seid dem Bürgerkrieg in den Ostgebieten hat sich das natürlich geändert.

7.3.2 Schwarzacker

Diese leicht an ihren schwarzen Umhängen und den insignien des Totengotes auf ihren Schildern zu erkennende Truppe unter der Kugarainitiirten Maria Noffel genießt – anders als die meisten anderen Einheiten

– einen hervorragenden Ruf. Oftmals bezeichnet sie sich selbst auch als *Gruppe von Berufssoldaten*. Sie umfaßt etwa 50 Personen.

Schwarzacker ist für eine Disziplin berühmt, vor der selbst die Priester des Hiram und die Gladiatoren der Manūs Candentes Respekt haben. Die Mitglieder verstehen sich sowohl auf den Nah- als auch den Fernkampf und trainieren zudem den Kampf in Gebäuden. Sie sind nicht billig und nehmen nur Aufträge an, die ihrer Anführerin auch zusagen. Ein Teil ihres Einkommens wandert in die Kassen des Kugaratempels.

7.3.3 Die Lanzenschwinger

Diese ausgesprochen kuriose Gruppe um den Zwergen Arius Hira zählt etwa 40 Mann. Frauen sind nicht zugelassen. Sie lassen sich nicht anheuern – sie marschieren auf einen potentiellen Kunden, der ihrem Raster entspricht, zu, und teilen ihm mit, daß sie für ihn kämpfen und er zu zahlen hat.

Arius Hira ist mit ziemlicher Sicherheit verrückt; er haßt alles elfische und unmalkarische; er baut in seiner Freizeit kleine Modelle von umzäunten agern, in die er seine Kriegsgefangenen internieren möchte; er greift stets über die Ostflanke an. Eigentlich wäre sein Heer der reinste Witz, wenn… ja, wenn es nicht so hoch effizient wäre. Seine Truppe ist zum Einen auf den Kampf mit der Wurflanze (andere nennen das wohl auch Metallspeer…) und die normale Lanze gedrillt. Außerdem stellen sie berittene Reiter (die dann mit echten Lanzen kämpfen). Und sie sind hervorragend im Waldkampf. Und glücklicher Weise geht von Arius Hira keine *echte* Gefahr aus; abgesehen natürlich für die Leute, die das Pech haben, auf der gegnerischen Seite zu kämpfen. Zivilisten werden meistens großzügig von ihm verschohnt, wenn sie ihm hoch und heilig versprechen, neimals handel mit Elfen zu treiben…[2]

7.4 Gladiatoren

Gladatoren und Gladiatorenschulen sind eine Gesellschaft für sich; sie stellen den in Malkara vermutlich beliebtesten Sport, und sie riskieren da-

[2]Es gibt einige Stimmen, die behaupten, es handele sich bei diesem Vorgehen um einen Trick; Hira sei in Wirklichkeit recht normal, schätze es aber, wenn die Welt ihn für einen verschrobenen Spinner halte. Für diese Behauptung mag sprechen, daß die Lanzenschwinger ihre Dienste stets Leuten anbieten, die sie wirklich gebrauchen und sich leisten können. Und natürlich die Tatsache, daß Hira sogar *elfische* zivilisten in Ruhe läßt, wenn die versprechen, nichts mehr mit Elfen zu tun haben zu wollen!

bei stets ihr Leben.

Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Gladiatoren: Die einen sind Gefangene oder klaven, die sich irgend wie in der Aren durchschlagen. Die wenigen, die auf diese Weise zu Ruhm gelangen, erreichen meistens eine wahre Berühmtheit und ihre Freiheit. Viele von ihnen wollen dann gar nichts anderes mehr tun. Die anderen sind die Anhänger einer der vielen Gladiatorenschulen.

In eine Gladiatorenschule kann ein Gladiator auf verchiedene Weise geraten: Wenn er ein Sklave ist, kann er von seinem Herren dorthin geschickt werden. Dann ist er seiner Schule und seinem Herren verantwortlich. Er kann auch von einer Gladiatorenschule gekauft werden – dann ist er nur der Schulge verantwortlich. Oder er kann als freier Bürger eingetreten sein. Auch dann ist er der Schule verantwortlich.

Sobald ein Bürger Schüler einer bestimmten Schule ist, hat er sich deren Regeln zu unterwerfen. Die Schule kann stets darüber verfügen, wann er mit wem zu kämpfen hat. Falls er nicht noch irgend jemandem anderes gehört (entweder als Sklave oder als Client), kann die Schule ihn sogar verkaufen oder vermieten. Im Gegenzug darf der Gladiator stets die Einrichtungen der Schule oder befreundeter Schulen nutzen. (Wenn er nicht gerade vermietet ist, hat er da nicht so die Auswahl – dann muß er täglich mehrere Stunden trainieren!) Außerdem darf er stets die Hilfe eines Medicus in Anspruch nehmen, di Schule kommt dafür auf. Wenn ein solcher Gladiator Besitz erwirbt, gehört dieser der Schule; wenn er ein Verbrechen verübt, fällt das ebenfalls auf die Schule zurück.

Es gibt eine Unzahl von Schulen in Malkara, und fast alle haben ihren Hauptsitz oder zumidnest eine wichtig Niederlassung in Ezec. Einige gehören Clans, andere sind selbstständig. Im folgenden werden zwei Extrempunkte und eine durchschnittliche Schule beschrieben.

7.4.1 Die Schule des Adeligen Hotenus

Eine typische Schule in Ezec wird durch den Adeligen Ferment Hortenus betrieben. Sie besteht nur aus einem einzigen Gebäude mit kleiner Arena, vielleicht 30 Gladiatoren und fünf Ausbildern.

Hotenus selbst ist kein Kämpfer. Er machte sich vor einigen Jahren sehr in den Wiesländern evrdient, und als er mit einem Adlestitel zurückkehrte, beschlsß er, sich als gebürtiger Ezecer einen Kindestraum zu erfüllen und eine Gladiatorenschule aufzumachen.

Am Anfang hatte er nur die Kämpfer, die ihn in den Wiesländern begleitet hatten, und einige Gefangene, die er ebenfalls dort erworben hatte.

Er kaufte noch fünf Ausbilder ein (drei aus anderen Schulen, einen ehemaligen Soldaten und einen Meuchler) und begann, seine Gladiatoren in Form zu bringen.

Seine Schule zeichnet sich nicht durch einen besonderen Stil aus, sie bietet soliede Kampffertigkeit. Es mag sein, daß seine Gladiatoren sich im Kampf eher wie Soldaten in einer Schlacht als wie Gladiatoren benehmen; das ist manches mal vom Vorteil, bringt aber keine Punkte beim Publikum. um dem entgegen zu wirken gehörte Hortenus zu den ersten, die ihre Gladiatoren mit Netzen und Dreizacken in die Arena schickten, kaum, daß diese neue Kampftechnik aufgekommen war. Auch gerhörte er zu den ersten, die Mago-Gladiatoren einsetzten.

7.4.2 Die stahlinistische Schule

Diese Schule, die ihren Namen nach dem Gründer Stahlis trägt, ist eine der bekanntesten und angesehensten in ganz Malkara. Sie verfügt über zwei Häuser, eines in Ezcec und eines in Venorma.

Die Gladiatoren dieser Schule sind für ihre eiskalte Präzision bekannt. Sie kämpfen stets, um zu töten, und sie töten ihren Gegner durch einen gezielten Stich in den Hals. Ihre Waffe kann das Kurz- oder das Langschwert sein. Um dieses Zeil zu erreichen setzen sie eine wirklich überragende Fertigkeit im Umgang mit ihren Waffen, Körperliche Fittness und – wenn es nicht anders geht – Gegenmagie ein. In den Arenen sind sie an ihrem grauen Lamellenpanzern zu erkennen.

Wenn auch der Ruf dieser Gladiatoren hervorragend ist, so erkaufen sie ihn doch mit einem recht tristen Leben. Eiserne Disziplin, ständiges Training und ausgesprochen wenig Freizeit prägen den Tag. Es evrwundert nicht, daß sie, wenn sie einmal Ausgang haben (etwa nach einem spektakulären Sieg) offt über die Stränge schlagen. Glücklicher Weise werden sie dabei selten Gewalttätig (vor allem, weil es sich keiner traut, sie anzugreifen und viele Bürger sie verehren wie Priester oder Magier).

Ein Gladiator, der seinen Dienst als Gladiator beendet, wird meistens ein Ausbilder der stahlinistischen Schule, oder er heuert als Leibwächter an. Für das normale Leben sind diese Bürger nicht mehr zu gebrauchen.

7.4.3 Die Manūs Candentes

Diese Gladiatorenschule stellt eine Skurilität unter den Schulen Malkaras dar: Neben der eigentlichen Kampffähigkeit steht bei der Ausbildung gewisse geistige Einstellung im Vordergrund.

Die Gladiatoren der Manūs Candentes[3] haben sich dem waffenlosen Kampf verschrieben. Einzig ein Caestus ist erlaubt. Magie zum Zwecke des Kampfes wird abgelehnt, zu Heilungszwecken aber gern herangezogen.

Als diese Gladiatoren vor wenigen Jahren das erste mal in den Arenen erschienen, ernteten sie zunächst schallendes Gelächter; die meisten Zuschauer konnten sich nicht vorstellen, daß ein waffenloser Gladiator überhaupt ein vollwertiger Gladiator sein könne. Auch die Tatsache, daß die Gladiatoren keinerlei Haare bis auf einen langen, geflochtenen Zopf haben, mag dazu beigetragen haben. Doch inzwischen hat sich das geändert; diese Gladiatoren kämpfen mit einer Eleganz, die selbst einem Laien unmißverständlich klar macht, daß sie ihren eigenen Körper wahrhaft meistlich beherrschen. Nur ein jahrelanges, hartes Training ermöglicht das.

Und hart ist dieses Trainign fürwahr: Nur, wer seinen Geist durch meditationen in Einklang mit dem eigenen Körper bringen kann, erhält bei seiner letzten Prüfung die symbolische Wasserflasche, die ihn zu einem vollwertigen Gladiator macht.

Die Regeln dieser Schule sind ausgesprochen strikt: Ein Gladator darf nur dann einen Gegner angreifen, wenn er sich selbst (oder eine von ihm zu schützende Sache) durch ihn gefärdet sieht. (In den Arenen stellt das kein großes Problem dar.) Falls er den Gegner besiegt, selbiger aber lebt, bednakt sich der Gladiator für den Kampf. Wird der Gegner getötet, so bsprenkelt der Gladiator ihn mit dem Wasser seiner Flasche und betet wärend einer kurzen Meditation zu Hiram.[4]

Ein Nebeneffekt dieser Regeln und der intensiven Ausbildung besteht darin, daß Gladiatoren der Manūs Candentes selten die Beherrschung verlieren. Ebenso wenig lasen sie sich aus der Konzentration reißen, wenn sie irgend etwas in Angriff genommen haben. Aus diesem Grund werden die Schüler dieser Schule häufig von Patriziern als Leibwächter angeheuert; so erhalten sie auch an Orten kompetenten Schutz, wo keine Waffen erlaubt sind.

Nicht verschwiegen werden sollte dabei eine weitere Regel der Gladiatoren: Es ist ihre hiramgegebene Pflicht, jeden Befehl den ihr Auftraggeber ihnen erteilt, auszufürhen, *solange er nicht den Grundsätzen ihrer Schule wiederspricht*. Wenn er das tut, ist es ihre Pflicht, ihren Auftraggeber darauf hinzuweisen und den befehl zu verweigern. Falls ihr Auftraggeber diesen befehl anderweitig durchführen lassen will, ist es weiter ihre Pflicht, das

[3] Zu Deutsch: Die glühenden Fäuste

[4] Es it übrigens nicht bekannt, ob dieser Brauch von Anfang an eine tiefere gesitige bedeutung hatte; bekannter Maßen geht das Publikum ganz besonders bei solche spiritistischen Eigenheiten von Gladiatoren ab…

zu evrhindern. Die meisten Patrizier sind sich dessen bewußt und setzen die Gladiatoren entsprechend ein.

7.5 Das Reichsheer

In einigen wirklich seltenen Fällen kommt es vor, daß der Rat der Zwölf beschließt, ein Reichsheer aufzustellen. Wenn das geschieht, wird eine Abschätzung der benötigten Kämpfer durchgeführt. Dann wird jeder einflußreiche Clan, der sich nicht gegen eine gigantische Summe freikauft, aufgefordert, eine bestimmte Anzahl von Personen zu stellen. Sie errechnet sich aus seiner Größe und seinem Einfluß. Ein Clan kann weniger Personen schicken, muß dann aber extreme Einbuße an Popularität hinnehmen. Mehr darf er nicht schicken, um einer Verschiebung des bestehenden Machtgefüges zu verhindern.

Kommandiert wird das Heer durch einen durch den Regenten ernannten Feldmarschall. Als Hauptleute fungieren jeweils die das jeweilige Heer anführenden Patrizier (oder deren bevollmächtigte Vertreter).

Neben diesen Truppen können sich auch Söldnerheere, so sie mit dem üblichen Satz (kein Sold, aber Plünderungsrecht) einverstanden sind, anschließen. Einige der sogenannten „ehrenvollen“ Einheiten sehen das als ihre Pflicht an. Sie werden von ihrem Anführer kommandiert. Die B.U.H. und die Hiramanhänger sehen es jeweils als Ehrenpflicht an, an einem solchen Krieg teilzunehmen. (Da es sich um einen Kampf für Malkara, und nicht für irgend einen Patrizier handelt, würde es jeder Bürger Malkaras als eine Ehre ansehen, für einen solchen Krieg berufen zu werden!)

Als letztes kann sich jede kampferprobte Privatperson als Söldner melden. Sie werden dann vom Feldmarschall einzelnen Gruppen zugeteilt. Viele Gladiatorenschulen sehen es als ihre Pflicht an, mindestens einen oder zwei ihrer Gladiatoren als solche zu entsenden.

Kapitel 8

Fremde Völker

In den grenzgebieten Malkaras geben sich diverse Völker die Klinke in die Hand. Je weiter es in das Landesinnere geht, desto weniger sind es.. Es würde zu weit führen, alle Fremden Völker, die sich hier ansammeln, aufzulisten. Die wichtigsten (also die, mit denen besondere Verbundenheit besteht oder deren Bekanntheitsgrad in Malkara ebsonders ausgeprägt ist) wurden im Folgenden aufgeführt. Betrachtet wurde die Einstellung der entsprechenden Völker zu Malkara und die Einstellung der Malkarer gegenüber der „Fremdlinge".

8.1 Die Marunt in Malkara

Zwischen der Steppe im Osten und Sumi befindet sich das Reich der Marunt. Dieses Reich ist dem der Malkara nicht unähnlich.

Nur wenige Marunt sind nach Malkara gekommen. Einige haben als Diplomaten gearbeitet. Leider führten jüngste politische Verstimmungen zu ihrer „Ausweisung". Nach der Kriegserklärung haben die Marunt ihre Diplomaten zurückbeordert.

Andere Marunt arbeiten als Händler in Malkara. Als solche sind sie sehr erfolgreich. Und dementsprechend reich. Dies macht sie nicht beliebter, denn ihr Wohlstand beschert ihnen viele Neider.

Eine kleine Gruppe arbeitet im Kreditwesen. Von Natur aus scheinen sie in diesen Geschäften sehr bewandert zu sein.

8.1.1 Ansichten der Marunt zu Malkaras Staatswesen

„Euer Staatssystem ist völlig ineffizient.

Wenn ich mir Ansehe, daß ein Emporkömmling von Botschek ohne nennenswertes Kapital zum Patrizier werden konnte, dann weiß ich nicht, ob ich lachen oder mich erbrechen soll. Ohne entsprechende Fähigkeiten hat er sich in einen Sattel der Macht gehoben. Das wäre bei uns nicht passiert.

Wir haben eindeutig das bessere System. Wir bestimmen unsere Ämter nach Einkommen und Vermögen. Ein Klientensystem haben wir nicht. Und wir brauchen es nicht. Denn unsere *Fürsten* sind Herrscher, und keine Verwalter.

Wenn ein Fürst etwas im *großen Rat* durchsetzen will, dann zahlt er. Wer am meisten zahlen kann, setzt sich durch. Wie das Projekt dann genau finanziert wird, hängt davon ab, wer ebenfalls bereit ist, dafür zu zahlen."

8.1.2 Ansichten der Malkarer zu den Marunt

„Die Marunt sind ein Haufen geldgieriger Halsbaschneider. Sie rühmen sich eines besseren Systemes und pochen auf ihr Fürstenwesen – ich wage zu bezweifeln, daß es der einfachen Bevölkerung besser geht als der unsriegen."

„Selbstverständlich sind die Herrscher der Marunt mit ihrem System zufriedener als wir – immerhin brauchen sie so gut wie keine Verantwortung zu übernehmen."

„Bei uns gibt es einige wenige Städte, in denen das gefüge der Macht durch Machtkämpfe bestimmt wird; wo es Blut in den Straßen gibt, und wo einige Patritzier ihre Clienten durch reinen Terror beherschen. Bei den Marunt gilt das für das ganze Land."

„Wenn dir ein Marunt die Hand gibt, solltest du danach deine Finger zählen!"

8.2 Die Stämme Sụmis in Malkara

Im fernen Osten, jenseits der . . . , der weiten Steppe und der Marunt befindet sich in einer eisigen Steppe das Land *Sụmi*.

Um zu verstehen, warum sich einige Stämme nach Malkara begeben haben, sind Kenntnisse in ihrer Mythologie notwendig. Leider gestattet es der Platz an dieser Stelle nicht, einen erschöpfenden Überblick zu geben.

8.2.1 Mythologie

Die Sụmi glauben, daß die Welt zu Beginn der Zeit eine Einheit war: Die Welt war ein Ei. Dann kam es zu gewaltigen Kämpfen zwischen den Alten Göttern, und das Ei zerbrach. Die obere Hälfte der Schale stieg empor und gebar den Vater Himmel, die untere Hälfte wurde zu Mutter Erde. Das Eiweis wurde zu Wasser, das Eigelb wurde zu Land. Das Land brachte alles Leben hervor, während die Geister, die von dem Kampf der Alten Götter geschaffen wurden, begannen, diese neue Welt zu besiedeln. So entstanden die Götter der Welt.

So wie es Vater Himmel und Mutter Erde gibt, so gibt es von jedem immer zweierlei. Es gibt Mann und Frau, Feuer und Wasser, Alte und Junge, Leben und Tod. Das ist das Gesetz der Schöpfung, und die Götter beschlossen nach dem ersten Krieg der Götter, nie mehr in diese Ordnung einzugreifen.

Aber die Götter wurden betrogen. Ein Gott weigerte sich, sich dem Vertrag zu unterwerfen. Er wollte, dass sich jede Ordnung auflöst.

Und so begann der dritte Krieg der Götter. Dieser dauert bis heute an.

Die Stämme Sụmis nehmen an, das Malkara, was sich einer tausendjährigen Ordnung rühmt, das nächste Schlachtfeld sein wird.

8.2.2 Der Stamm

Der Stamm ist die größte Einheit dieses Volkes. Er bildet sich aus mehreren Sippen oder Familien. Der durchschnittliche Stamm besteht aus fünfzig bis einhundert Leuten. In Malkara gibt es drei wichtige Stämme. Ein Stamm hat sich in Ezec angesiedelt. Er hat etwa sechzig Mitglieder. Der zweite Stamm bevölkert ein Stadtviertel in Nitara. Dieser Stamm hat insgesamt einhundertzwanzig Mitglieder. Der dritte Stamm hat sich erst vor kurzem im Gebiet der Orks angesiedelt und hat dreissig Mitglieder.

Der Stamm wird von einem Häuptling geführt, häufig dem mächtigsten Krieger des Stammes. Ein Krieger gilt hierbei als mächtig, wenn er eine Schlacht erfolgreich und mit wenigen Verlusten führen konnte. Der Häuptling wird von der Stammesversammlumg gewählt. Dazu versammeln sich alle erwachsenen Stammesmitglieder, Männer wie Frauen. Jeder der Anwesenden hat genau eine Stimme, die er für ein beliebiges Mitglied abgeben kann. Wer die Hälfte der abzugegeben Stimmen auf sich vereinigen kann, ist der neue Häuptling. Darum gleichen solche Wahlen eher langen Verhandlungen.

Niemals wird aber ein Anwärter zu solchen politischen Mitteln greifen, wie man es in Malkara tut. Er wird niemanden bestechen oder erpressen, um seine Stimme zu bekommen. Häufig tritt er sogar von der Wahl zurück, wenn ihn ein Schamane für ungeeignet hält.

Im allgemeinen ist ihnen das Streben nach Macht fremd.

Der zweite Führer des Stammes ist sein Schamane. Dieser Schamane wird von seinem Vorgänger eingesetzt. Er hat sich um die Gemeinschaft verdient gemacht. Er dient als der geistige Führer des Stammes.

Wenn der Stamm über einen oder mehrere Priester verfügt, so bestimmen sie einen dritten Stammesführer.

8.2.3 Stereotypen

Das Staatswesen: „Die Art, wie ihr euch regieren lasst, ist uns zu unpraktisch. Es ist nicht gut, daß eine einzelne Person über mehrere Belange entscheidet. Wie soll er wissen, wie er zu handlen hat, wenn er nicht weiß, wie die Geister zu seinem Unterfangen stehen?

Wir haben mehrere Herrscher. Zu jeder Frage lassen wir den am besten Geeigneten entscheiden. Wenn es um Schlachten geht, entscheidet bei uns der Häuptling. Geht es um die Geister, spricht der Schamane. Geht es um die Götter, spricht ein Priester. Geht es um Recht und Gesetz, sprechen wir alle. Bei euch spricht ein Patrizier, der Regent oder ein Priester der Hunde des Chaos. Ist denn der Patrizier ein Schamane? Er handelt nicht so. Weiß der Patrizier, was die Götter wollen? Und kann der Priester entscheiden, welches Gesetz am besten für alle ist? Anscheinend kann er das nicht.

Bei uns interessiert sich jeder für die Geschicke des Stammes. Wir reden über die Probleme und lösen sie. Jedes mal aufs neue, weil ein Problem selten die gleiche Lösung hat. Es ist immer eine Kleinigkeit anders.“

Der Regent: „Haltet ihr es für klug, einer einzelnen Person soviel Macht zu überlassen? Er trägt die Bürde, über so viele Menschen zu herrschen. Dabei kann er doch unmöglich jeden einzelnen in Malkara kennen. Mich kennt er jedenfalls nicht. Kennt er dich? Weiß er, daß du vor einer Woche einem neuen Bürger das Leben geschenkt hast? Ich wette mit dir, daß noch nicht einmal dein Patrizier das weiß!“

Die Bevölkerung: Zu jemanden in Ezec: „In meinen Augen seid ihr ein armes Volk. Ihr habt die wichtigen Dinge des Lebens vergessens.

Vieles ist angenehm, das gebe ich zu. Du brauchst nicht auf die Jagd gehen, um Fleisch zu haben. Statt dessen gehst du zum Botscheck und kaufst es dir. Du kannst Felder bestellen. Und du hast noch nie *ima*[1] und *jä̲*[2] gesehen. Du musstest dich nie dieser eisigen Kälte des Ostens aussetzen. Hier ist das Wetter besser, vor allem ist es wärmer. Das sind die Dinge, für die ich euch beneide.

Aber eure Lebensart ist nicht gut. Sie dich an und stell' dir vor, wie leicht es mir fallen würde, dich jetzt zu töten. Du kannst dich nicht wehren, das sehe ich in deinen Augen. Sicher, du kannst eine Wache rufen, oder einen Gladiator. Aber *du* bist tot, bevor *er* hier ist."

Über Karo'on: „Euer höchster Gott ist seltsam. Er ist der Herr des Goldes und des Handels. Für euch ist er der wichtigste Gott. Aber ist er denn nicht nur ein Diener?

Gold kannst du nicht essen. Also dient Karo'on den drei Schwestern, Fonthakerr und Gundum. Und womit willst du handeln, wenn es keine Güter gibt? Also dient er Mugano und Triranka. Wie soll er dann also so wichtig sein. Das hin und her dieser Münzen ist doch nur ein Mittel zum Zweck.

Ihr bittet ihn, daß er euch mehr Macht geben solle. Bist du denn nicht mit dem, was du hast, zufrieden? Hast du deinen Platz in der Welt nicht gefunden? Offenbar nicht. Auch du wirst nie ein Herrscher sein, sondern Sklave deines Gottes und deiner Bedürfnisse!

Mir scheint, als ob Karo'on nur das Hirngespinst eines Tarlqui-Anhängers ist, und kein Gott."

Über Kugara: „Auch wir kennen den Herrscher über das Totenreich. Er fährt am Ende der Leben die Ernte ein und sammelt ein Heer für den Großen Krieg. Er ist einer der Götter, die den Grossen Plan kennen. Wir respektieren ihn dafür.

Aber ihr misbraucht seine Weisheit. Das Leben ergibt nur dann seinen Sinn, wenn es endet. Was vergangen ist, soll auch vergangen bleiben. Also laßt die Toten in seinem Reich. Auch solltet ihr es nicht betreten, denn dort gibt es nichts für uns Lebenden. Am Ende wirst du deinen Platz in seinen Hallen einnehmen. Also geniesse es und nimm hier deinen Platz ein, unter den Lebenden.

Warum aber sammelt er die Kreaturen der Hölle um sich. Dies ist nicht sein Reich, sondern das Reich der Nugata. Euer glaube hat hier

[1]Das bedeutet Schnee
[2]Das bedeutet Eis

die Ordnung zerstört. Ihr habt ein Tor zwischen der Welt des Chaos und der Ordnung aufgerissen.“

Über Idri: „Idri ist die Herrin der Nacht, die dir den kleinen Tod bringt. Sie ist eine gnädige Göttin, denn sie entführt dich in ihr Reich, das das Land der Träume ist. Wir besuchen ihre Tempel, aber wir nennen sie bei einem anderen Namen: *Sa̱rkạt’ti*.

Ihr Mantel wärmt dich, wenn die Schrecken der Nacht über die Welt kommen, und ihr Gesicht gibt dir in den dunklen Stunden Licht. Sie beschützt jene, die in der Dunkelheit wandeln.“

Über Nugata: „Diese Göttin ist *gefährlich*. Ihr könnt ihre Macht nicht begreifen, weil *eure* Priester diese Macht nicht nutzen können. Wehe, wenn sie sich mit ihrem Bruder vereint, so wie es bei uns geschehen ist.“ Nach diesen Worten ist aus dem Redner kein Wort mehr über dieses Thema zu entlocken.

Über Taram: „Jeder Pantheon hat seine Dämonen und Teufel. So auch euer. Alles hat zwei Seiten: Wo es Freuden gibt, dort gibt es auch Leid. Taram bringt euch das Leiden. Aber man sollte nicht an ihm verzweifeln. Er kommt, aber er geht auch wieder, und dann wirst du verstehen, was Freude bedeutet.

Er sammelt die um sich, denen das Leid anderer Freude bereitet. Das ist besser, als wenn Nugata sie bei sich aufnimmt. Denn dann könnte Nugata begreifen, wozu sie fähig ist.“

Nur auf Nachfrage wird ein Sụmi zugeben, daß Taram nicht Nugatas Bruder ist, und dann enigmatisch schweigen.

8.2.4 Die Ansicht der Malkarer zu den Sụmi

„Ein Volk von Barbaren. Sie werden die großartigen Erungenschaften unserer Zivilisation nie begreifen. Sie sind zu bemitleiden.“

„Sie geben gute Kämpfer in den Arenen ab, und sie sind loyale Mitarbeiter.“

„Die Tatsache, daß ihnen das Konzept Karo’ons nicht einleuchtet, belegt deutlich, wie einfach sie doch gestrickt sind; im Grunde sind sie wie Kinder.“

„Es ist beunruhigend, wie fehlgeleitet sie in ihrem barbarischen Glauben doch sind; sie verstehen die Zusammenhänge einfach nicht. Nur so läßt sich ihre vollkommen falsche Einschätzung der Götter Kugara, Nugata und Taram deuten!“

„Diese ungebildeten Tölpel können noch nicht einmal lesen und schreiben!“

8.3 Die Trolle Malkaras

Eines der geheimnisvollsten, verachtetsten und gefürchtetsten Völker innerhalb Malkaras sind die Trolle. Und das nicht umsonst: Sehr bald nach Gründung des Reiches starteten die großen Wesen eine Offensive und hätten Malkara fast vernichtet. Auch wenn in späteren Geschichtsanalen nichts weiter dazu auftaucht, kam es in den vergangenen Jahren immer wieder zu Übergriffen. Trolle sind groß, stark und gefährlich; sie haben es sogar als Feindbild in den Mythos des Reiches geschafft (siehe Kapitel 4.1, S. 37). Die letzten 50 Jahre blieb es allerdings still.

8.3.1 Sozialer Stand

Nach Auffassung der meisten Malkarer kommen die Trolle irgend wo aus dem Süden. In Malkara selbst gibt es kaum welche; die wenigen, die es gibt, leben entweder in Sklaverei oder in Nitara.

Ein Troll hat in Malkara keine Rechte. Wenn er kein Sklave ist, ist er nach Ansicht der Bürger ein Verbrecher und muß liquidiert werden. Er steht noch unter einem Tier – ein Tier kann wenigstens zu irgend etwas nützlich sein, ein Troll hingegen stellt nur eine Gefahr dar.

Neben diesem eher von Furcht geprägtem Bild haben die Bürger des Reiches nur Verachtung für die Trolle übrig. In ihren Augen handelt es sich bei ihnen um Barbaren, die ihr Fleisch roh, höchstens an Stöcken über einem Feuer verkohlt, verschlingen. Sie sind darüber hinaus gottlos oder beten – schlimmer noch – die alten Giganten von Vormals an. Zudem sind sie alle verschlagen, hinterhältig und Analphabeten. Ein Bürger würde niemals eine Abmachung mit Trollen eingehen.[3]

8.3.2 Nitara

Die einzigen freien Trolle Malkaras leben in der Grenzstadt Nitara. Sie verfügen dort über eine eigene Stadt innerhalb der Stadt. Dabei handelt es sich um eine Reihe von Gebäuden, die zusammen die Größe eines Dorfes

[3] Eine Ausnahme bilded freilich – wie schon so oft – der Patritz Botscheck. Aber angesichts der vielen Schmähungen, die er bereits auf seinem Konto angehäuft hat, macht der *Trollpaktierer* den Kohl auch nicht mehr fett.

haben. Dieses Gebiet wird von den Bewohnern Nitaras als *Schwarze Stadt* bezeichnet, weil sie vollkommen aus schwarzem Basalt erbaut ist. Die Entstehung dieses Gebildes hat bereits zu vielen Spekulationen geführt, doch im allgemeinen wird davon ausgegangen, daß die Trolle dieses Gebiet bereits so vorgefunden haben und bezogen, bevor Nitara gegründet wurde. Ab und an kommt ein wagemutiger Patritzier auf den (dummen) Gedanken, die schwarze Stadt zu räumen, doch bislang hatte damit noch keiner Erfolg.

Auch hier stehen die Trolle in einem schlechten Ruf. Gelegendlich werden lebende Stiere in die Stadt gebracht und Tage später treiben ihre Knochen im Fluß. Die allgemeine Meinung ist, daß die Tiere bei lebendigem Leibe aufgefressen werden.

Andererseits haben sich insbesondere die Anwohner der Grenzen zur schwarzen Stadt mit den Trollen arangiert; man geht sich gegenseitig aus dem Weg und ignoriert sich. Zudem gestehen die Bewohner Nitaras „ihren“ Trollen ein gewisses Maß an Zivilisiertheit zu; immerhin scheinen sie Lesen und Schreiben zu können. Gelegendlich kommt es sogar vor, daß ein Troll für einen Patrizier arbeitet, und einige Lokale beschäftigen sogar trollische Rausschmeißer. Nichts desto trotz dürfen Trolle in Nitara offen keine Waffe tragen. Wenn sie es tun (und es keine Möglichkeit gibt, das zu ignorieren), wird er postwendend gesteinigt.

8.3.3 Typische Aussprüche zu Trollen

„Einem Troll trau’ ich nicht so weit, wie ich ihn werfen kann!“

”Trolle? Ich weiß auch nicht, warum wir so gnädig sind; wir sollten sie alle ausrotten!“

„Vertrauenswürdig wie ein Troll.“ *(Meistens im Zusammenhang mit finster aussehenden Söldnern)*

„Kennt ihr den Unterschied zwischen einem Troll und einem Stier? Der Stier riecht besser. . . “

„Wenn du nicht artig bist, fressen die Trolle dich!“ *(Geläufiger Ausspruch aus der Kindererziehung.)*

„Stark wie ein Troll und fast so intelligent.“ *(Bezeichnung für einen starken, aber ausnehmend dummen Bürger.)*

„Der könnte ein Armdrücken mit einem Troll gewinnen.“ *(Ausspruch zu einem wirklich kräftigen Zeitgenossen.)*

„Du würdest sogar mit einer Trollin ins Bett steigen!“ *(Zu einem Schürzenjäger, der wirklich alles mitnimmt.*)

”Die könnte sogar einen Troll glücklich machen.“ *(Halb-ehrfürchtiges*

Lob für eine Prostituierte.)

8.4 Bruus

Niemand mag Bruus. Auch in Malkara nicht. Diese Kreaturen sind gemein, hinterhältig und verdorben. Sie werden als irgend ein krankes Erzeugnis Tarams gesehen. Um die allgemeine Stellungnahme innerhalb des Reiches darzustellen genügt ein kurzer Blick in das Gesetzbuch.

> nach erlass des regenten cato im jahre 1002 nach gründung unseres reiches ist den wiederlichen, taramiden kreaturen, die sich selbst als bruus bezeichnen, die existenz innerhalb der reichsgrenzen untersagt. ein verstoss gegen dieses gesetzt wird mit sofortiger exekution des schuldigen geahndet.

Kapitel 9

Die Nachbarn Malkaras

So schön und vollständig Malkara dem durchschnittlichen Bürger auch erscheinen mag, jenseits seiner Grenzen geht es natürlich noch weiter.

Im Norden und im Westen wird das Reich durch einige kleinere Reiche begrenzt, wobei nur die beiden größten, Mogwhan und Akaris, im Norden gelegenen, tatsächlich so etwas wie Reiche sind. Die anderen sind eher kleine Grafschaften (auch wenn sich die dort sitzenden großspurig *Könige* nennen), und dem Reisenden wird schnell auffallen, daß der Zvilisationsgrad sich umgekehrt proportional zur Nähe zu Malkara verhällt. . . Hinter den Reichen des Nordens soll es übrigens angeblich ein reines Zwergenreich geben.

Den Osten bildet ein großes Gebrige, hinter dem sich (nach Aussagen verschiedener Reisender) eine von Orks bevölkerte Steppe erstreckt. Über das Land hinter der Steppe ist wenig bekannt, außer daß es kalt dort ist und die Sụmis von dort kommen. Die Marunt behaupten, sie würden das Land dazwischen beherrschen, aber ob das stimmt ist ebenso wie die Frage, ob es dort welches gibt, nicht geklärt.

Der Süden wird von einer langen Steppe begrenzt, an welche sich ein gigantischer Wald anschließt. Irgend wo jenseits dieses Waldes soll der Berg der Trolle sein. Dort soll der König der Trolle hausen. Gesehen hat ihn in Malkara bislang noch keiner. [1]

Noch wesendlich weiter im Süden liegt Stygia, das Reich der Schlangenmenschen. Die Existenz dieses Reiches ist durch den Chirr-Clans belegt. Sonst gilt hierfür wohl das selbe, wie für den Berg der Trolle.

[1] Abgesehen von vielleicht Robberts, und der wird sich dazu nicht äußern.

Kapitel 10

Geheimnisse des Reiches

Nun, abgesehen von der gesammten Entstehungsgeschichte hat ein großes Reich wie Malkara durchaus seine Geheimnisse. Das beginnt mit dem Informationsdienst des Regenten, geht über ein paar Leichen in den Kellern einiger Clans sowie einige politische Verquickungen und endet bei den Hintergründen einiger der großen Legenden des Reiches.

10.1 Die großen Magier

In Malkara treiben sich wirklich eine ganze Menge komischer Vögel herum. Viele von ihnen haben es jetzt schon geschaft, zur Legende zu werden. Einige von ihnen wollen wir hier näher beleuchten:

Der uralte und überaus machtvoll gefährliche Jagdmagier Robberts

Viele haben schon von ihm gehört – Roberts, jenem uralten Jagdmagier, der schon seid etwa 800 Jahren sein Unwesen in Malkara (und Umzu) treiben soll. Was hat es nun tatsächlich aufsich mit diesem Mythos?

Nun, in Wirklichkeit gibt es diesen Magier nicht. Jedenfalls nicht so, wie das im allgemeinen verbreitet wird. Tatsächlich gibt es seid mindestens 800 (eher 1800. . .) Jahren einen Robberts. Das ist jedoch nicht der *echte* Robberts, wenn man so will.

Ungefähr alle 200 Jahre hat der alte Robberts die Nase voll und sucht sich einen Nachfolger [15]. Kein Magier würde diese Welt länger als 200 Jahre ertragen – irgend wann wird es langweilig. Zumal den Robbertsen eine Sache gemein ist: Sie sind Freizauberer.

Ein Freizauberer läßt sich am ehesten mit einem kreativen Magus der Scheibenwelt [13] vergleichen. Doch obschon Roberts diverse Zauber offenbar aus dem Ärmel schüttelt (man denke nur an den berüchtigten Karmaschlag [19]), sollte nicht vergessen werden, daß er keineswegs ein allmächtiges Wesen ist. Auch er braucht Energie.

Der derzeitige Robberts hat übrigens einen geradezu revolutionären Plan: Der *nächste* Robberts wird, wenn alles glatt läuft, eine Frau werden. Eine Kandidatin namens Madira hat er bereits auserkoren und bei einem gewissen Liv Botscheck untergebracht. Aus selbigen Gründen hat Robberts den Botscheck auch mit einer nicht geringen Menge an Geld versorgt. Das ist übrigens das Geheimnis des Botscheck- (nun Botscheck-Schnabel-) Clans.

Der finstere Forscher – Dr. Fremder

Vielen scheint der Name dieses Zauberers Programm zu sein: Seine hagere, düstere Gestalt läd nicht dazu ein, mit ihm näher bekannt zu werden. Sein dunkler Mantel, der dunkle Schlapphut und die schwarzen Augengläser, verbunden mit seiner übermäßigen Aroganz, haben ihm den Ruf eines unnahbaren, gefährlichen und absolut skrupellosen Forschers eingetragen.

Dieser Ruf war bis vor Kurzem nur teilweise berechtigt: Dr. Fremder war zwar ein guter Zauberer und ein absolut skrupelloser Forscher, doch erst durch einen Intelligenzraub an dem Schlangenmenschen Sssssrr-thon-Chirr konnte er zu dem mächtigen Zauberer werden, der er immer sein wollte. Doch eines hat sich nicht geändert: Immer noch fürchtet Dr. Fremder, es könne jemanden geben, der herausfindet, daß er nicht ganz so übermächtig ist, wie er tut.

Dr. Fremder taucht mit relativ großer Zuverlässigkeit immer dort auf, wo es interessante magische Dinge zu erkunden gibt. Mit größter Selbstverständlichkeit versucht er, dort das Kommando ansich zu reißen. Falls dies gelingt, wird der Wissenschaft die allerhöchste Priorität eingeräumt. Falls dafür Menschen sterben müssen, ist ihm das egal.

10.2 Die Trolle Nitaras

10.3 Der Älemia̱ Kult in Malkara

Häufig waren die Älemia̱ Priester noch nicht in Malkara. Doch haben die Sụmi erste Zeichen dieser Priester gesehen. So wurde berichtet, das ein Elf von grosser Macht an dem Fall der Grenzfeste nicht unbeteiligt gewesen sein soll.[1]

[1]Die Sụmi haben mit ihrer Vermutung recht. Bei diesem Elf handelt es sich um einen Priester des Älemia̱ Kultes, der den Fall der Feste orchestriert hat.

Anhang A

Regeltechnisches

In diesem Anhang finden sich alle regeltechnischen Daten, die für das Spiel in Malkara benötigt werden. Im Einzelnen sind das die kulturellen Waffen und die verschiedenen Kulte.

A.1 Kulturspezifische Waffen

Der Punkt, auf den alle Spieler immer nur zu warten scheinen… Alle Daten stehen in Tabelle A.1. Natürlich kann ein Mitglied der Oberschicht *nicht* den Caestus, ein Kurz und ein Langschwert für sich in Anspruch nehmen!

Art	**Schicht**	**Waffenfertigkeit**	**Wert**
Angriff und Parade	Alle	Caestus (Faust)	30%
	Oberschicht	Kurz- und Langschwert	25%
Nur Angriff	Alle	Dolch, Knüppel	25%
	Berufskämpfer	Bihänder	20%
	Unterschicht	Steine	40%

Tabelle A.1: Kulturspezifische Waffen

A.2 Kulte

Hier finden sich die spieltechnischen Informationen der einzelnen Kulte. Außer den Fertigkeiten, den Zaubern und Besonderheiten wurde auch die Gewandung aufgeführt. Das mag zum Nachschlagen nützlich sein.

Bei den Zaubern wurden die Punktwerte angegeben. Im Falle von variablen handelt es sich um die Maximalwerte, bis zu welchen der Tempel üblicher Weise den Zauber ausgibt.

Rein regeltechnisch wurde bei der Gestaltung der Kulte darauf geachtet, daß die Summe der animistischen Zauber stets bei 10 liegt. Bei den göttlichen Zaubern hingegen gibt es eine Staffelung, die abhängig von der hirarchischen Stellung des Gottes ist: Karo'on hat 13 Punkte, Kugara 11, alle in der dritten Ebene stehenden je 10 und Midara und die drei Schwestern je 8. Eine Ausnahme bilden die Hunde des Chaos (mit 10 Punkten) und Taram (mit 13). Letzterer kommt für Spieler als Gott nicht in Frage.

Die genannten Punkteeinschränkungen sind im allgemeinen nur so lange geltend, wie ein Spieler Initiierter ist oder als *Ungläubiger* einen Zauber kaufen möchte. Sobald er Priester ist, kann er normaler Weise summierbare Zauber in größerer Konzentration erwerben. Dies gilt meist *nicht* für die variablen animistischen Zauber!

Kult-interne Zauber, die sich nicht im RuneQuest Grundregelwerk befinden, werden in ihrer Wirkungsweise an der entsprechenden Stelle im Text zum Kult erklärt. Hier stehen nur die spieltechnischen Werte, nicht jedoch die Auswirkungen.

Der Kult des Karo'on

Gott: Karo'on, der Herr der Sonne und des Goldes, Herr des Pantheons.

Fertigkeiten: Feilschen, Lesen/Schreiben der Muttersprache, Menschenkunde, Rhetorik.

Göttliche Zauber: Aufklaren (1), Sonnenspeer (3), Vergolden (2, meist 3 Anwendungen), Wiedererwecken(Ritual, 3).

Animistische Zauber: Aussehen (var., 3), Licht (1), Lichtwand (4), Verwirren (2).

Gewandung: Sehr aufwendig geschnittene Roben mit elfenbeinernen Sonnensymbol auf der Brust, Stoff-Farbe je nach Rang: Braun – Initiierter (falls erforderlich), helles Ocker mit bis zu 5 Zierknöpfen am Ärmel (je nach Rang) – Priester, Rot – Hohepriester, Gelb – Erzpriester, Orange – Gottesbote.

Der Kult des Kugara

Gott: Kugara, der Herr der Unterwelt.

Fertigkeiten: Beschwören, Lesen/Schreiben der Muttersprache, Menschenkenntnis, Rhetorik.

Göttliche Zauber: Absorption (1), Befehlen *jeder* Art von Unterweltkreatur (4), Entseelen (3), Wiedererwecken(Ritual, 3).

Animistische Zauber: Dunkelwand (2), Geisterschirm (var., 3), Sichtbarkeit (2), Zweites Gesicht (3).

Gewandung: Basalt-Schwarze Roben. Der Rang läßt sich anhand des Schnittes bestimmen, so das Handwerk *Robenkunde* zu mindestens 40% beherrscht wird.

Besonderheiten: Kugara-Initiierte erhalten das Handwerk *Robenkunde* mit einem Wert von 20%.

Der Kult des Fonthakerr

Gott: Fonthakerr, Gott des Erdreiches und des Bodens.

Fertigkeiten: Erste Hilfe, Handwerk (Feld), Handwerk (Nach Wahl), Pflanzenkunde.

Göttliche Zauber: Ernteseegen (1), Heilen des Körpers (3), Regeneration (alle Eigenschaften außer Mana, als separate Zauber!) (je 1, zusammen also 6).

Animistische Zauber: Gedankensprache (var., 2), Heilen (var., 2), Kleben (var., 2), Kontrolle (Pflanzen) (1), Reparieren (var., 2).

Gewandung: Normale Kleidung, jedoch aus Leder, mit einem kleinen, dem Rang entsprechenden Kupfer-Symbol an der linken Schulter: Nichts – Knecht/Magd, Schaufel – Bauer, Egge – Hirte, Ähre – Oberster Hirte.

Der Kult des Gundum

Gott: Gundum, der Gott der Pflanzen, auch Elfen-Vater geheißen.

Fertigkeiten: Handwerk (Försterei), Klettern, Pflanzenkunde, Vergiftung behandeln.

Göttliche Zauber: Erntesegen (1), Fruchtbarkeit von Land (2), Nieselregen (2), Pflanzenregeneration[1] (2), Riesenwuchs (3).

[1] Heilt leider keine Elfen, also nervt nicht

Animistische Zauber: Beschleunigen (var., 3), Heilen (var., 2)[2], Kontrolle von Pflanzen (1), Pflanzenattacke (var., 4), Verlangsamen (var., 3).

Gewandung: Grüne, lange, magische und pflanzlich wirkende Roben. Keine Rangabzeichen.

Der Kult des Hiram

Gott: Hiram, der Gott des Sieges und Sohn Karo'ons.

Fertigkeiten: Angriff (Schwert), Ausweichen, Menschenkenntnis, Parade (Schild).

Göttliche Zauber: Berserker (2), Gliederregeneration (2), Heilen des Körpers(2),[3] Sonnenspeer (3), Wahrhaftiges Schwert (1).

Animistische Zauber: Feuerklinge (4), Feuerpfeil (2), Heilen (var., 1), Lichtwand (4).

Gewandung: Kettenhemd, Schild und Schwert. Schulterstreifen dem Rang entsprechend: Nichts – Initiierter, Bronze – Streiter, Silber – Kommandant, Gold – Heerführer, Diamant – Oberster Heerführer.

Besonderheiten: Dieser Kult nimmt nur Männer auf.

Die Brutalos unter Hiram, Splitterorden des Hiramkultes

Gott: Hiram, der Gott des Sieges und Sohn Karo'ons.

Fertigkeiten: Angriff (Schwert), Ausweichen, Menschenkenntnis, Parade (Schild).

Göttliche Zauber: Berserker (2), Blitz (1, meistens zwei Anwendungen), Gliederregeneration (2), Sonnenspeer (3), Wahrhaftiges Schwert (1).

Animistische Zauber: Ausdauer (var., 2), Fanatismus (1), Feuerklinge (4), Feuerpfeil (2), Heilen (var., 1), Stärke (1).

Gewandung: Kettenhemd, Schild, Schwert und Wappenrock mit zwei gekreuzten Schwertern in der Farbe des Ranges: Rot – Initiierter, Schwarz – Priester, Silber – Hohepriester, Gold – Ordensmeister.

---

[2]Wirkt auch bei Elfen

[3]Der Zauber ist etwas schwächer als das Original: Es dauert einen Tag, bis die Wirkung eintritt.

Besonderheiten: Dieser Kult nimmt nur Männer auf, die in der Lahge sind, ein Bastardschwert einhändig zu führen (also $ST > 12$ und $GE > 8$).

Der Kult der Idri

Göttin: Idri, die Gttin der mondbeschienenen Nacht und der Poeten, eine der zwei Schwestern der Nacht.

Fertigkeiten: Handwerk (Irgend eine Kunst), Musizieren, Sich verstekken, Tarnen.

Göttliche Zauber: Illusion (Alle) (je 1, zusammen also 6), Reflexion (1), Wiedererwecken (Zeremonie, 3).

Animistische Zauber: Aussehen (var., 2), Dunkelwand (4), Gedankensprache (var., 3), Schimmern (var., 2).

Gewandung: Mitternachtsblaue Seidenroben mit einer Lilie in der dem Rang entsprechenden Farbe: Dunkelgrün – Initiierter (falls erforderlich), Lindgrün – Priester, Hellrot – Tempelvorstand, Weiß – Hohepriester, keine Abzeichen – Erzpriester.

Besonderheiten: Der Idri und der Nugata Kult benutzen häufig den Tempel der jeweils anderen Göttin. Daher kann eine Idri-Priesterin ihre Zauber auch in einem Nugata-Tempel aufladen – so ihr eine Probe auf (MA+KO) $\times$ 2 gelingt. Dieses repräsentiert das in diesem Tempel vorherrschende Konzentrationsproblem…

Der Kult der Mugano

Göttin: Mugano, Göttin des Erzes und des Schmiedehandwerkes, auch Zwergen-Mutter geheißen.

Fertigkeiten: Gesteinskunde, Handwerk (Schmied), Verzaubern, Zeremonie.

Göttliche Zauber: Vernichtung von Schmiedewerk (2, meist 2 Anwendungen), Große Schmiedekunst (Zeremonie, 4), Waffensegen (Zeremonie, 2).

Animistische Zauber: Anzünden (var., 3), Konstitution (var., 2), Magiepunktmatrix (Verzaubern, 1), Panzern (Verzauberung, 1), Stärke (var., 2), Zaubermatrix (Verzaubern, 1).

Gewandung: Stabile, nicht entflammbare Lederschürze und entsprechende Unterkleidung. Keine Rangabzeichen.

Der Kult der Nugata

Göttin: Nugata, die Göttin der Finsteren Nacht und des Wahnsinns, eine der zwei Schwestern der Nacht.

Fertigkeiten: Feilschen, Menschenkunde, Rhetorik, Verzaubern.

Göttliche Zauber: Absorption (1), Erschaffe jede Art von Gespenst (Verzauberung, 3), Kontrolle über *jede* Form von Nachtkreaturen (5), Wahnsinn (1).

Animistische Zauber: Demoralisieren (2), Dunkelwand (4), Gedankensprache (var., 2), Verwirren (2).

Gewandung: Schwarze Roben, ähnlich den einfachsten Mönchskutten des Mittelalters. Keine Rangabzeichen.

Besonderheiten: Der Nugara und der Idri Kult benutzen häufig den Tempel der jeweils anderen Göttin. Daher kann eine Nugata-Priesterin ihre Zauber auch in einem Idri-Tempel aufladen.

Die Priester Tarlquis

Gott: Tarlqui, der Gott des Rausches und des Weines.

Fertigkeiten: Handwerk (Brauer & Winzer), Verzauberung, Singen, Zeremonie.

Göttliche Zauber: Aufklaren (1), Erstellen von magischer Robe (Verzauberung, 2), Heilen des Körpers (3), Illusion (Sicht) (1, meist 2 Anwendungen), Reebensegen (1), Wasser-zu-Wein (Verzauberung, 1).

Animistische Zauber: Aussehen (var., 3), Katervertreiben (1), Konstitution (var., 3), Stille (var., 3).

Gewandung: Überaus leichte, magischen Roben von hellem, rötlichen Braunton, zumeist mit freundlichen Stickereien verziert.

Der Kult der Triranka

Göttin: Triranka, die Göttin der Flüsse und der friedlichen Wasser

Fertigkeiten: Bootfahren, Erste Hilfe, Menschenkunde, Schwimmen

Göttliche Zauber: Atmen (2), Bewölken (1, meist 2 Anwendungen), Erstellen von magischer Robe (Verzauberung, 2), Nieselregen (2), Treiben (1, meist 2 Anwendungen).

Animistische Zauber: Ausdauer (var., 2), Heilen (var., 3), Konstitution (var., 1), Kontrolle über Flußfische (jede Art) (2), Schutz (var., 2).

Gewandung: Sehr dünnen, weißblaue, magische Robe. Keine Abzeichen.

Der Kult der drei Schwestern

Göttin: Die drei Schwestern, die Göttinnen der Hausarbeit, der Gastfreundschaft und der Ernte.

Fertigkeiten: Handwerk (Herd), Handwerk (Feld), zwei weitere Handwerke nach Wahl.

Göttliche Zauber: Entgiften (Speisen)(1), Erntesegen (1), Gliederregeneration (2), Heilen des Körpers (3), Würzen (1).

Animistische Zauber: Anzünden (var.,1) Heilen (var., 3), Kleben (var., 3), Stille (var., 3).

Gewandung: Eine Halskette mit Handtellergroßem Amulett, sonst keine Kennzeichen.

Besonderheiten: Dieser Kult nimmt nur Frauen auf.

Der Kult der Midara

Göttin: Midara, die Göttin der Verfemten.

Fertigkeiten: Angriff (Schwert), eine beliebige Fernkampfwaffe, Ausweichen, Parade (Schwert).

Göttliche Zauber: Gliederregeneration (3), Götterausschluß (Zeremonie, 2), Reflexion (1), Schild (1), Treffsicherheit (1).

Animistische Zauber: Geschoßbündel (var., 3), Heilen (var., 3), Scharfklinge (2), Scharfschuß (2).

Gewandung: Schmutzig-braune Kutten, keine Rangabzeichen.

Der Kult der Hunde des Chaos

Gottheiten: Die Hunde des Chaos, Verkörperung der Naturgewalten.

Fertigkeiten: Handwerk (Richterei), Lesen/Schreiben der Muttersprache, Menschenkunde, Rhetorik.

Göttliche Zauber: Absorption (1, meist 3 Anwendungen), Donnerkeil (3), Entseelen (3), Furcht (1).

Animistische Zauber: Aufheben von Magie (var., 3), Geisterschirm (var., 3), Spüren von Wahrheit (2), Verwirren (2)

Gewandung: Weiße Roben mit Streifen entsprechend des Ranges: Keine – Priester, Rot – Prätor, breit Violett – Praetor Urbanus, schmal Violett – Praetor Peregrines, Dunkelblau – Princeps, schmal Blau und schmal Violett – Konsul. Mitglieder des Hohen Senates tragen zudem elfenbeinerne Halbmonde an den Fesseln und einen goldenen Ring an der Hand.

Die Liktoren der Hunde des Chaos

Gottheiten: Die Hunde des Chaos, Verkörperung der Naturgewalten.

Fertigkeiten: Ausweichen, Angriff (Kurzschwert), Angriff (Axt), Abwehr (Kurzschwert).

Göttliche Zauber: Siehe *Der Kult der Hunde des Chaos*.

Animistische Zauber: Siehe *Der Kult der Hunde des Chaos*.

Gewandung: Hellblau mit leichtem Kettenüberwurf, ein Rutenbündel mit der traditionellen Axt auf dem Rücken.

Die Bruderschaft des Schmerzes

Dämon: Frabardēn, Exgeliebter Nugatas und vollstrecker Kugaras.

Fertigkeiten: Erste Hilfe, Handwerk (Foltern), Kunde (Mensch), Kunde (Gesetze).

Göttliche Zauber: Schmerz (1), Rufen von Folterinstruenten (7).[4]

Animistische Zauber: Anzünden (var., 1), Beschwören von Gefühlsgeistern (Schmerz) (1), Heilen (var., 3), Kontrolle von Gefühlsgeistern (Schmerz) (1), Verletzen (1), Zweites Gesicht (3).

Gewandung: Lange, schwarze, fließende Roben. Die Tempelvorstände und der Prohphet der Schmerzen tragen Handschuhe.

Tropeas Gefolgschaft

Halbgöttin: Tropea, Tochter Tarlquis und Patronin *aller* Jäger

Fertigkeiten: Beobachten, Suche, Spuren Lesen, Schätzen

Göttliche Zauber: Befehlen von Falken (1), Befehlen von Hunden (1), Gliederregeneration (2, meistens 2 Anwendungen), Treffsicherheit (1, meistens zwei Anwendungen)

Animistische Zauber: Ausdauer (var, meistens 2), Aussehen (var, meistens 2), Geschoßbündel (var, meistens 3), Verlangsamen (var, meistens 1)

Gewandung: Jagdrock und Bogenspange auf Wanderschaft, weite, wallende rotbraune gewänder mit Bogenspange im Tempel. Initiirte tragen Holzringe.

Die Priester Tarams

Gott: Taram der Versucher, Gott der gewalttätigen Ausschweifungen

Fertigkeiten: Angriff (Peitsche), Handwerk (Alchimie), Handwerk (Foltern), Pflanzenkunde.

---

[4] Hierbei handelt es sich um einen Illusionszauber, welcher zu gleichen Teilen aus Substanz und Sicht besteht.

Göttliche Zauber: Bewölken (1, meist 3 Anwendungen), Donnerkeil (3), Erschaffen von Gespenstern (Verzauberung, 1), Illusion (Substanz) (1, meist 2 Anwendungen), Schild (1, meist 3 Anwendungen), Wahnsinn (1).

Animistische Zauber: Anzünden (var., 2), Aussehen (var., 2), Heilen (var., 2), Kontrolle über Menschen (1), Schmerz (var., 3).

Gewandung: Meist purpurn-schwarze Togen mit goldenen Verzierungen. Häufig mit einem breiten Tuchband um die Schulter, welches mit menschlichem Blut gefärbt wurde. Diese Gewandung wird nur während einer rituellen Handlung getragen.

Anhang B

Spielerkommentare (Auslese)

> „Es wird etwas schief gehen!“

(DER VEXATOR, seines Zeichens (verstorbener) Priester der Herrin Midara.)

> „Ist doch ganz einfach — Nugata, wie Nugat, nur mit a am Ende!“

(BIRTE auf die Frage, wie denn die Chaosgöttin (damals noch Nogurata) korrekt hieße — danach wurde der Name für offiziell erklärt.)

> „Du, sag mal, O., eh... Wie ist das? Gibt es eigentlich so was wie Eierbilder von Dagmar? Du weißt schon, das Ei in der Wiege und so...“

(TOSCHI als Spieler des Enten-Patritziers Schnabels, verlobt mit der Ente Dagmar.)

> „Nee, die gefält mir nicht; die hat ja 'nen Enten-Arsch“

(JNS über Dagmar.)

> „Oh Maaaann! Ich will was umhaun!“

(CONAN NITSCH zu Beginn, wärend und am Ende einer jeden Runde.)

> „Ich habe dich gerade freigekauft — du gehörst jetzt mir!“

(SSSSSRR-THON-CHIRR der Schlangemnesch zu der ehemaligen (?) Sklavin Madra.)

> „Das 1000-Jährige Reich?! O., du bist geschmacklos!“

(JNS beim Überfliegen des Inhaltsverzeichnisses.)

> „Wie, keine Zeit?! 10 Jahre deutsche Geschichte sollten doch wohl gerade noch gereicht haben, oder nicht?“

(JNS nachdem er bemerkte, daß unter *Die Legende des 1000-Jährigen Reiches* der Eintrag *Da hatte ich noch keine Zeit zu* stand.)

> „Gundum? Was ist denn das für ein Fuzzi? Hört sich ja an wie ein Düngemittel!“

(MARSELLUS WALLACE, als er erstmalig den Namen des Pflanzengottes hörte und bevor er dessen Bedeutung erfuhr.)

> „Also, wenn ich kein Diplomat wäre, würd' ich euch ja raten, euch einen guten Magier zu holen und das andere Dorf abfackeln zu lassen. Aber da ich ja nun mal Diplomat bin, würd' ich sagen, ihr laßt das besser bleiben. . . “

(LIF BOTSCHECK, der als Diplomat in einem Kampf zweier Dörfern *vermitteln* sollte.)

> „Hm, eine Gorgo, sagst du? Und ich muß auf meinen fünffachen Mana-Wert würfeln? Shit! Sag mal, mein Charakter hat doch nur *ein* Auge. . . Verdoppelt sich da nicht die Chance?“

(DER 2^{nd}-SYSTEM-MEISTER als Spieler des Kriegers Felix Fu.)

> „Hör' mal, du Zwerg! Ich bin ein mächtiger Magier, und mit dem Schnippen meines Fingers kann ich Deinen Bart in Flammen aufgehen lassen!“

(BORKANUS, ein Nichtspieler-Zauberer zu Alastis.)

> „Hör mal, du Zauberer! Ich bin ein kräftiger Zwerg, und mit dem Schlag meines Hammers kann ich Dir Deine Fresse ganz schön polieren. . . “

(ALASTIS' Antwort auf Borkanus.)

Tabellenverzeichnis

Literatur- und Filmverzeichnis

[1] ANNO, TAKASHI: *The Dark Myth*, Teil 1, 1990. Auf: *The Dark Myth*, Manga Entertainment Inc., 2003. RC1 DVD.

[2] ASPRIN, ROBERT: *Ein Dämon mit beschränkter Haftung*, Band 5 der Reihe *Ein Dämon...*. Bastei Lübbe, 3 Auflage, 1991.

[3] BARKER, CLIVE: *Das Tor zur Hölle*. Wilhelm Heyne Verlag, GmbH & Co. KG München, 1997. Die Buchvorlage zu Hellraiser.

[4] DUVIVIER, JULIEN: *Don Camillo und Peppone*, 1951. Kinowelt Home Entertainment, 2000. RC2 DVD.

[5] ENNIS, GARTH und KILIAN PLUNKETT: *Unknown Soldier*, Band 1. Speed / Verlag Thomas Thilsner, 1998.

[6] GAIMAN, NEIL: *A Prologue*. In: *Die Zeit des Nebels*, Band 4 der Reihe *Sandman*, Seiten 12–36. Feest USA / EHAPA Verlag GmbH, Stuttgart, 1994.

[7] GAIMAN, NEIL, JILL THOMSON und VINCE LOCKE: *Kurze Leben*, Band 12 der Reihe *Sandman*. Feest USA / EHAPA Verlag GmbH, Stuttgart, 1998.

[8] GAIMAN, NEIL, JILL THOMSON, VINCE LOCKE und DICK GIORDANO: *Das Ende der Reise*, Band 13 der Reihe *Sandman*. Feest USA / EHAPA Verlag GmbH, Stuttgart, 1998.

[9] GREENWALT, DAVID: *Der Geheimbund*, Folge 17 der Serie *Buffy im Bann der Dämonen*, 1997. Auf: *Season Two: Episode 1 – 12*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2001. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[10] MILLER, FRANK und LYNN VARLEY: *300*. Schreiber & Leser, München, 1999. Großformat: $31 \times 24,5$ cm (Querformat).

[11] MORGAN, ANDREW: *The Battle of the Broomsticks*, Folge 1 der Serie *The Worst Witch*, 1998. Auf: *The Battle of the Broomsticks*, BFS Video, 2001. RC0 DVD.

[12] PERRIN, STEVE, GREG STAFFORD, STEVE HENDERSON, LYNN WILLIS, RAYMOND TURNEY, KEN ROLSTON, CHARLIE KRANK und SANDY PETERSON: *RuneQuest*. Welt der Spiele GmbH, Frankfurt, 1991. Collector's Edition.

[13] PRATCHETT, TERRY: *Der Zauberhut*. Ein Roman von der bizarren Scheibenwelt. Wilhelm Heyne Verlag, GmbH & Co. KG München, 1993.

[14] PRICE, ROBERT M.: *A Thousand Young*. In: PRICE, ROBERT M. (Herausgeber): *Shub Niggurath Cycle*, Cycle Books, Seiten 81–94. Chaosioum Inc., 1 Auflage, 1994.

[15] REINER, ROB: *Die Braut des Prinzen*, 1987. Concorde Video GmbH, 1988.

[16] ROBERTS, JOHN MADDOX: *SPQR*, Band 1 der Reihe *SPQR*. Goldmann Verlag, 1992.

[17] ROBERTS, JOHN MADDOX: *Der Tempel der Musen*, Band 4 der Reihe *SPQR*. Goldmann Verlag, 1993.

[18] ROBERTS, JOHN MADDOX: *Die Catelina-Verschwörung*, Band 2 der Reihe *SPQR*. Goldmann Verlag, 1993.

[19] TAKAYAMA, HIDEKI: *Birth of the Overfiend*, Teil 1 der Reihe *Urotsukidoji*, 1987. Auf: *Urotsukidoji*, Manga International Ltd. / OVA 18, 1999. RC2 DVD.

Index