

2. Das Buch Erde

Geographie

Tief im Berg vergraben schläft der Udrache, der aller Stunden zürnt und tobt und Feuer speit. Früher war er ein reicher Mann, doch ein junger Held eroberte seinen Scharf und verwandelte den bösen Menschen in einen großen grauen Drachen, ein Monster die der Reiche es im Herzen war und jagte ihn mit seinem scharfen Speer ins Gebirge.

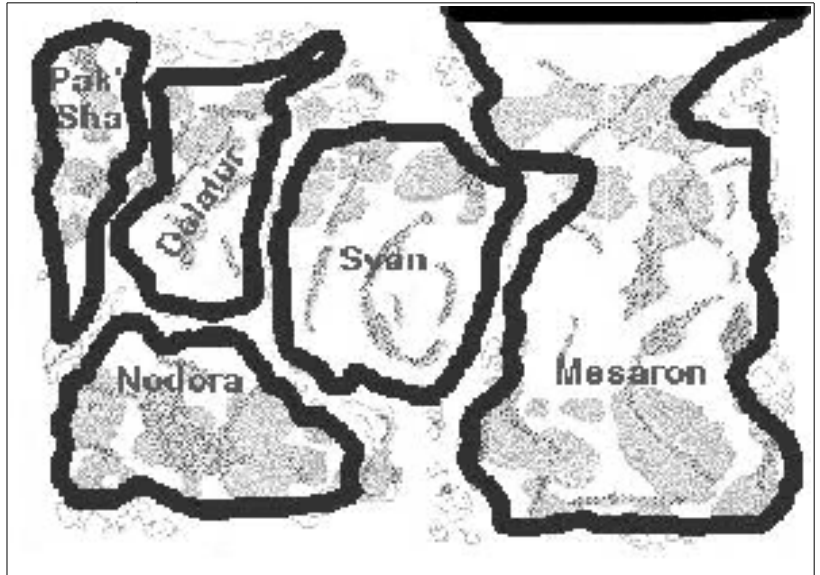
Der vor Wut tobende Unhold brachte die Felsen zum Einsturz und begrub so seinen dunklen Körper unter einer Decke aus gewaltigen Steinblöcken. Heute wütet und kratzt er im Inneren des Berges und lässt mit seiner Gewalt die Erde beben.

– Märchen der Birscham, in dem es um die Entstehung der Beben im Amir-Gebirge geht

Überblick über Ta'Ran

Ta'Ran besteht aus 5 großen Kontinenten sowie einer großen Menge kleinerer und großer Inseln. Die Kontinente sind im Einzelnen: Pak'Sha im Nordwesten, Dalatur etwas weiter östlich, der zentral gelegene Kontinent „Syan“, ganz im Osten Mesaron sowie der Kontinent „Nodora“ im Südwesten. Außerdem gibt es einen gigantischen unterirdischen Komplex, der sich fast über gesamt Nord – Syan, Nordost – Dalatur und Nordwest – Mesaron erstreckt. Die gesamte bekannte Welt erstreckt sich über sage und schreibe 12000 auf 8000 Meilen und entspricht damit in etwa der Fläche des irdischen Afrikas.

Eine Wissenschaft, die sich mit Geotektonik o.ä. beschäftigt, gibt es auf Ta'Ra'n nicht, aus diesem Grunde können wir hier leider keine Auflistung der taranischen Kontinentalplatten bereitstellen.



Die Namen der Kontinente Ta'Rans: Pak' Sha, Dalatur, Syan, Mesaron und Nodora.

Die Monde von Ta'Ran

Ta'Ran wird seit Beginn aller Zeiten von zwei Monden umkreist. Still ziehen diese Himmelskörper über den Himmel und liessen sich nicht einmal von der grossen Katastrophe beeindrucken die einst dieses Land heimsuchte.

Nubla-Tod

Nubla ist der grössere der beiden. Er ist am weitesten von Ta'Rand entfernt und weist eine helle Rotfärbung auf. Diese Färbung verdankt dieser Mond dem kupferreichen Gesteins aus dem er fast vollständig zu bestehen scheint. Bei den Naturvölkern Ta'Rands hat ihm diese Tönung einen denkbar schlechten Ruf eingebracht: So gilt er vielerorts als Unheilsbringer der von Tod und Verderbnis kündigt. Der „Mond des Todes“ wird er auch genannt. Die Ayo, Angehörige einer Nekromantenkultur, sehen ihn als Wohnstätte ihres dunklen Gottes und halten die dunkelsten ihrer dunklen Messen ab, wenn er in voller Grösse genau über ihnen thront.

Firus-Leben

Firus besticht durch seine gelblich-grüne Färbung. Er ist der kleinere der Monde und ist Ta'Ran anscheinend am nächsten. Der Mond ist angeblich (laut einigen besonders spekulativen Forschern) dicht bewaldet, weist aber seltsamerweise keinerlei Fauna auf. Seine Freundliche Farbe hat diesem Mond den Beinamen „Mond des Lebens“ eingebracht. Er ist für die Bewohner Ta'Rans ein Inbegriff für Glück und Freude und nicht selten kommt es vor, dass spontane Feste abgehalten werden wenn er in voller Schönheit zu sehen ist. Es wird sogar gemunkelt, dass die Obersten des Rates der Magier zu Vollmond Früchte opfern und der Gottheit des Erschaffens darbringen.

Mondkalender

Beide Monde folgen einer sich ständig wiederholenden Laufbahn. So benötigt Nubla 35 Tage um Ta'Ran einmal vollständig zu umkreisen. Firus hingegen schiebt sich alle zweieinhalb Monate vor den grösseren Mond Nubla. Aus diesem Grund haben die alten Völker beschlossen einen Kalender an diesen Laufbahnen fest zu machen: Eine Umwanderung durch den Mond Nubla ist gleichbedeutend mit einem Monat. 10 Umwanderungen sind 1 Jahr. Dadurch hat jeder Monat 35 Tage und ein Jahr 350 Tage. Der Mond Firus schiebt sich genau 4 Mal in einem Jahr vor Nubla. Dies ist der Zeitpunkt der Jahreszeitenwechsel, laut mehreren Mythologien streiten zu diesem Zeitpunkt Tod und Leben, wer

der Herrscher auf Ta'Ran sein soll.

Von Absolutheitsansprüchen und weißen Flecken auf der Landkarte - Anmerkung der Autoren

Bei der Erstellung der Welt Ta'Ra'n wurde kein Anspruch auf Vollständigkeit der Beschreibungen gestellt: Es gib überall auf den Karten Gebiete, die keinen Namen tragen oder in den Beschreibungen nicht erwähnt werden - nicht, dass wir sie vergessen hätten, wir haben sie mit Bedacht freigelassen, damit mutigen Abenteurern weiße Flecken auf der Landkarte geboten werden, die es zu erkunden gilt, damit Spielleiter einen gewissen Freiraum erhalten, Dinge einzubauen, die eventuell anderswo aufgrund existierender Beschreibungen nicht passen würden.

Es gilt nicht: Was nicht beschrieben wird, existiert nicht,
sondern was nicht beschrieben wird, ist „zum Abschuss
freigegeben“.

Unsere Ausarbeitungen können nur unvollständig sein, kein Mensch könnte sich die Arbeit machen, jeden Quadratkilometer Landes einzeln zu beschreiben. Nicht jedem gefällt ein bestimmtes Gebiet - einige stellen es sich eventuell anders, als wir es beschrieben haben, viel stimmiger und schöner vor. Also schrecken sie um Himmels willen nicht zurück, etwas innerhalb ihrer Spielgruppe zu ändern oder auszufüllen - wir nehmen es ihnen nicht übel und ihre Spieler werden es ihnen vielleicht danken. Falls ihr daran etwas ändern wollt, tut euch keinen Zwang an und schreibt einfach eure Ideen im Forum von www.Mystic-Legends.de - wir werden sie dann berücksichtigen

Pak'Sha

Pak'Sha ist der Kontinent im Nordwesten Ta'Rans – hier ist die Natur urwüchsig: Im Norden gibt es kalte Steppen und Eiswüsten, die Gebirge sind hoch und schroff und im Süden geht es dagegen gemäßigter zu: Dank kühler Winde aus Norden und Westen (wo die Ostwinde herkommen, konnte noch nicht erkundet werden, denn im Westen ist ein schier endloses Meer. Die Ausmaße des Kontinentes sind von Nord nach Süd etwa 3800 bis 4200 Meilen und von Ost nach West etwa 450 Meilen an der dünnsten und circa 1100 Meilen an der dicksten Ausdehnung.

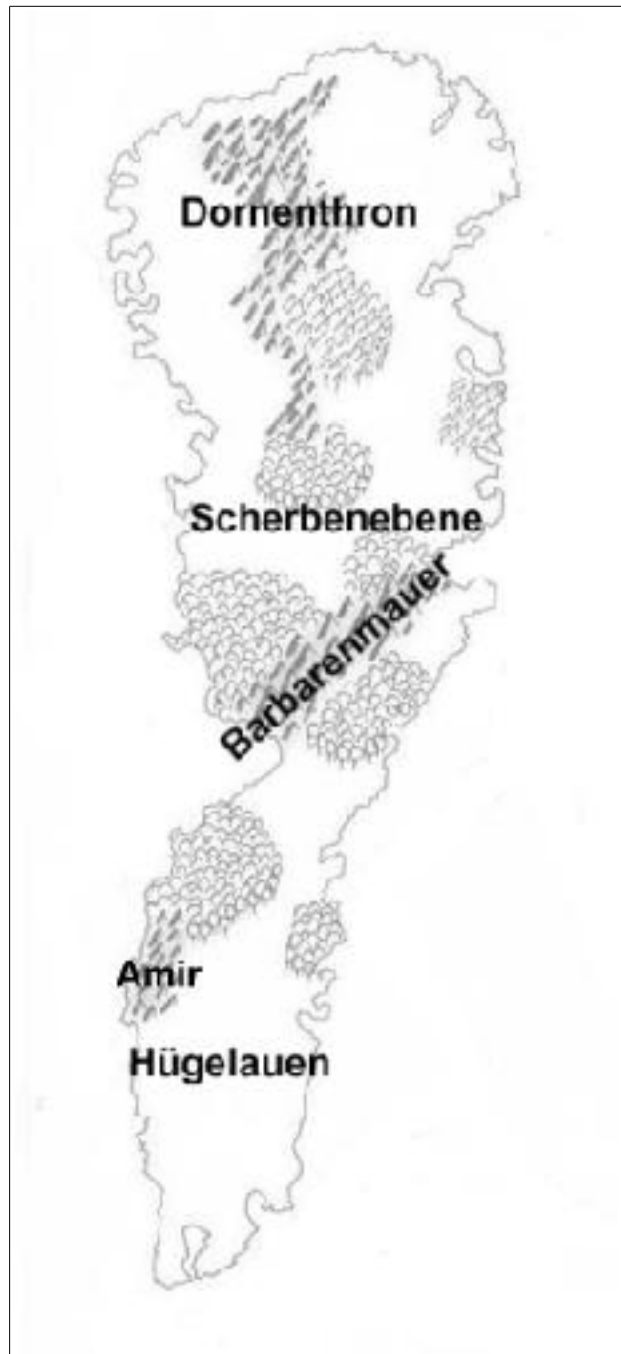
Bei den folgenden Beschreibungen wurde vor allem darauf Wert gelegt, dass man zuerst einen groben Überblick über die Hauptgebiete erhält und dann dichtere Beschreibungen kleinerer Regionen geboten bekommt. Wenn man also Wert darauf legt, einen groben Überblick zu erhalten, sollte man sich einfach nur die Artikel zu Dornenthron, Scherbenebene, Barbarenmauer, Amir und Hügelaunen zu Gemüte führen und die kleinere Aufteilung der Gebiete erst durchlesen, wenn man detailliertere Informationen wünscht.

Die Regionen Pak'Shas

Das Bastionsgebirge

Die Welt der Barbaren: rauh, unnahbar, unwirklich, wild und groß. Das Massiv teilt den nordwestlich vom Zentrum gelegenen Kontinent Pak'Sha in zwei Teile: Im Norden liegen die Gebiete, die die Orks nach dem Frevel der Rao-Ka erobert hatten bzw. die ihnen zum Teil auch schon vorher gehörten, im Süden liegen die Wälder, Auen und Hügel der Hagisch.

Das Bastionsgebirge (manchmal auch als Bastionsmassiv oder Barbarenmauer bezeichnet) besteht zum größten Teil aus Kalkgestein, das sich hier in große Höhen türmt, ab und an von einzelnen Schieferpatten durchbrochen, die bei weitem nicht so weit aufreichen und Hochebenen oder durch Bergrutsche gefährliche Pässe formt. Der niedrigste dieser Pässe ist der Rabenpass, benannt nach dem schwarzen Schiefer, der die Bewohner an das Gefieder alter Raben erinnert. Geschützt wird der Pass durch die größte aller wieder bekannter Na'Pak - Festungen: Jokramor. Der Rabenpass liegt in etwa 2500 Schritt Höhe und befindet sich damit bereits im Nebelgebiet: Fast den ganzen Tag liegt dichter Dunst über dem Pass, dämmriges Licht macht jeden Schritt gefährlich und das Vorwärtstkommen zur Qual. Nur die Besatzung von Jokramor kennt sich hier gut genug aus, um sich schnell zu bewegen - ein Umstand, der schon so manchem Angreifer zum Verhängnis wurde. Die meisten übrigen Täler und alle Pässe liegen höher als der Rabenpass und sind deshalb fast vollständig vergletschert und vereist - an manchen Stellen liegen noch daimonide Krieger im Eis eingefroren, ein Umstand, der von der einstigen Macht der Na'Pak - Schamanen zeugt. Die blaugrünen Massen wälzen sich unaufhaltsam, aber recht langsam ins Tal hinab. Manche der Gletscher sind sogar "eingefroren", sie bewegen sich praktisch überhaupt nicht mehr. Dies nutzen einige Zwerge und durchziehen das einfach zu bearbeitende Eis mit einem komplexen Höhlensystem, dass die Eingänge zu den wirklichen unterirdischen Städten verdecken und von ihnen ablenken soll. Außerdem geht die Legende von im Gletschereis eingeschlossenen Edelsteinen wie Diamanten und Bergkristall. Das Gebirge erreicht am höchsten Punkt eine gigantische Höhe von über 6000 Schritt, wobei bereits ab 500 Schritt Höhe ein ewiger dichter Nebel herrscht, der die triste Landschaft in ein schummriges Zwielicht taucht - man spricht nicht umsonst von



Der Kontinent Pak'Sha

Barbarenmilchsuppe, wenn man über den Nebel redet. Die triste Landschaft wird vor allem durch die wenige Vegetation bestimmt: Bereits ab 1000 Schritt gibt es kaum noch Pflanzen, nur auf den bewässerten Gärten der Na'Pak kann etwas gedeihen. Bäume sind sogar schon ab etwa 800 Schritt Mangelware, nur ab und zu trotz ein verkrüppelter Nadelbaum den Unbill des Gebirges und krallt sich mit den Wurzeln verzweifelt an den scheinbar nackten Kalkfelsen. Die Landschaft ist sehr unübersichtlich, ein weiterer Vorteil für die ortskundigen Na'Pak, den sie immer wieder nutzen, um Angriffe der Orks noch im Vormarsch mit Hinterhalten zurückzuschlagen. In Verbindung mit dem Nebel ist es sogar ein unheimlich großer Vorteil, der allerdings gern vergessen wird, wenn die Na'Pak beim nächsten Ha'Nor von ihren Heldentaten berichten.

An den Flanken des Gebirges, die dem Meer zugewandt sind, existieren im Kalkstein große Grotten und Karst - Höhlensysteme, oftmals sind Flüsse oder Bäche durch die Deckschicht in das unterirdische Höhlenlabyrinth



Einteilung der Regionen Pak'Shas

Städte und Flüsse Pak'Shas

Neben dem bereits erwähnten Rabenpass bei Jokramor, der sich durch einige sehr enge Täler windet, gibt es noch den Goldsteig, der von Norden her kommend die Festung Jokramor in einer maximalen Höhe von gut 2800 Schritt umgeht und dann in das breite, ab Frühling sogar schneefreie Tal des Salk mündet. Außerdem verläuft in der Nähe von Tarkrarok der Eispass - wer hier das Gebirge durchqueren will, muss sich auf eine maximale Höhe von 3500 Schritt begeben, wird dafür allerdings mit der Durchquerung einiger der von den Zwergen bearbeiteten, von künstlichen Höhlen durchzogenen Gletscher belohnt. Tief unten, im Herzen des Eises, wo das Licht tiefblau durch eine mitunter hundert Meter mächtige Eisdecke scheint, ist es nicht nur deutlich wärmer als auf den Pässen unter freiem Himmel - man muss auch nicht mit dem eisigen Wind kämpfen, der gerade Rabenpass und Geldsteig beherrscht. Schließlich kommt man auf dem Eispass am unteren Tal der Mürkach an, die hier schon eine erstaunliche Breite in den Fels gefressen hat.

Die Flora und Fauna ist praktisch die selbe wie auch im restlichen Bastionsgebirge - nur an den Südhängen weichen die Nadelwälder Mischwäldern, die sich im etwas günstigeren Klima der angrenzenden Hügellauen prächtig entwickeln. An den Südhängen existieren außerdem auch ausgedehnte Auen und Wiesen, auf denen große Herden von Andaks oder Anfal-Rindern weiden und somit die Grundlage für die Fleischversorgung der Na'Pak liefern. Klimatisch bildet die Lithja sozusagen die Brücke vom rauen Norden in den gemäßigten, freundlichen Süden.

Ebenso eine weibliche Bezeichnung wie das Zentralmassiv der Barbarenmauer haben die Gebiete der westlichen Flanken bekommen: Die Horka grenzt im Westen des Gebirges ans Meer und weist ebenso wie die Festfelsen eine größere Höhe auf als die Lithja. Im Gegensatz zu den Festfelsen und der Lithja, die zum allergrößten Teil aus spitzen und scharfen Kalkspitzen bestehen, dominiert im Westen des Gebirges der Schieferdurchbruch, weshalb man hier nicht davon sprechen kann, dass sich Schieferplatten zwischen das Kalkmassiv schieben. Im Gegenteil - man muss sagen, dass die Schieferplatten an ihren Rändern von kleineren Kalksträngen durchzogen sind. So haben sich einige Terrassenartige Plateaus und Ebenen gebildet, die immer wieder von scharfgratigen Höhenzügen gestört werden.

----->>->->->->->->- Sei

Aufgrund einer besonderen Algensorte, die hier im Wasser lebt, finden in Wasserläufen und Seen lebende Tiere hier reiche Nahrung, so dass sämtliche Gewässer der Horka für ihren Fischreichtum berühmt sind. Die Seen, die sich auf den Plateaus gebildet haben, werden mitunter sogar von den Na'Pak mit kleinen Booten oder Flößen befahren und abgefishet. Auf die sicherlich lohnende Idee, hier Fischzuchten zu installieren, ist allerdings noch niemand gekommen.

Der Dornenthron ist das Gebirge, das im Norden Pak'Shas liegt und dort in die Scherbenenebene einschneidet. Bewohner sind Goblins, vereinzelt auch Eiselfen und einige Trolle, die hier dank ihrer Anpassung ein recht gutes Leben führen.

Das Gebirge wurde über Äonen von Eis, Hagelstürmen und Wind zu merkwürdigen Formen getrieben: Einen großen Teil des Gebirges mit Ausmaßen von 1500 bis 3000 Schritt Höhe nimmt eine bizarre Canyonlandschaft mit rundgeschliffenen Formen, tief eingeschnittenen Tälern, breiten Gletscherpässen und freistehenden Pilzfelsen ein, die sich erst in den größten Höhen in spitze, verschneite Gipfel wandeln. Die nördlichen Ausläufer des Gebirges sind komplett vereist und vergletschert, auch im südlichen Gebirge sind die größten Teile vereist und eingeschnitten. Die südlichen Flanken sind nur im Herbst, Winter und Frühling weiß, ansonsten ist die Landschaft vom kargen Grau des Gebirges und dem wenigen zarten Grün, dass hier überleben kann, geprägt.

Ebenfalls sehr interessant sind die kleinen und großen

muss (das Klima ist selbst den meisten Orks, die körperlich durchaus an kühlere Klimata angepasst sind, unangenehm). Es muss auch dafür gesorgt werden, dass ausreichend Nahrung vorhanden ist – die unter großen Anstrengungen aus den Ebenen hierher transportiert werden muss.

Die Zurka ist dafür bekannt, dass sich hier eine ganze Reihe Wasserläufe ihre Betten gegraben haben. Tiefe Klammern sind in das harte Gestein gefressen worden und verwandeln einige Ausläufer westlich und östlich des Gebirges in abenteuerliche Labyrinth aus engen Tälern und Schluchten, die die Sonne mitunter in fremdartige wirkende Lichter taucht. Später vereinigen sich diese Flässchen zu den beiden mächtigen Strömen, die in der Steppenebene fließen.

Die Zurka ist zwar weniger lebensfeindlich als die Glaskuppen, aber der Umstand, dass sie kaum erforscht ist, dass sich hier Goblinbanden aufhalten, dass es sogar einige Trolle gibt und auch die Tatsache, dass es hier noch Drachen gibt, die einen unaussprechlichen Hass auf die Orks hegen, macht diese Region nicht unbedingt zu dem perfekten Ort für Gradrechi-Siedler.

Die Scherbenebene

Im nördlichen Gebiet von Pak'Sha liegt das Reich der Orks: Das, was man gemeinhin als Scherbenebene bezeichnet. Es gibt verschiedene Theorien darüber, wie dieser Name entstanden sein könnte, aber dazu später mehr.

Die Ebene zeichnet sich durch Extreme aus: sie ist geprägt von großen, ausgetrockneten Salzseen, flachen Tafelbergen und großen Salzlagerstätten. Oftmals handelt es sich bei der Landschaft um Brachland: Ehemals von den Menschen urbar gemacht und landwirtschaftlich genutzt, liegt es nun brach und trocknet immer mehr aus. Dann platzt die ausgedörrte Erde auf und bricht in Stücke - daher könnte der Name des Gebietes stammen. Im mittleren Norden der Steppe gibt es Dauerfrostboden, der nicht einmal im Sommer komplett auftaut: Landwirtschaft ist hier nicht mehr möglich. Noch weiter nördlich liegt das Land unter Eis und Schnee begraben: Gletscherspalten ziehen sich durch das Land und teilen es auf wie ein Puzzle. Im Boden ist die zweite Möglichkeit der Namensgebung zu entdecken: Eisenschlamm mit bis zu 8 Teilen Eisen in 10 Teilen Erzschlamm durchtränkt den Boden und bildet oftmals gefährlich scharfe Zacken, von denen sich der Name "Scherbenebene" ebenfalls ableiten ließe.

Im Süden der Landschaft gibt es dagegen ausgedehnte Sümpfe, in denen sich mitunter tödliche Giftdämpfe sammeln, die man allerdings schon von weitem riechen kann (es stinkt dann nach einer toten Mulik - Herde, die 10 Tage lang gehäutet in der prallen Sommersonne lagen). Am Rande dieser Sümpfe haben sich einzelne Menschen versteckt, die nicht von den Sklavenjägern der Orks gejagt werden, da sich die Beute im Gelände deutlich besser auskennt als sie und dadurch im gefährlichen Sumpf besser vorwärts kommt. Außerdem gibt es zu praktisch allen im Süden gelegenen Sümpfen Legenden von wandelnden Toten und irren Geistern, die auch tagsüber umherspukten.

Aber es gibt nicht nur tödliche Gegenden in der Scherbenebene: Es existieren auch reiche Weiden für Steppenantilopen, Schneeantilopen Muliks und Auerochsen, die von den Orks gejagt werden. Hier wächst das Gras mehr als mannshoch - bis zu 3 Schritt können die dünnen grünen Halme hier messen. Ständig rauscht das Grasmeer durch den Wind, so dass selbst gute Späher oftmals Probleme haben, eine Gruppe von Orks oder Menschen in dieser Steppe ausfindig zu machen. Selten kommt es zu Steppenbränden, die allerdings neben dem tödlichen Feuer auch Gutes in sich tragen: Sie

machen Platz für Neues, vielleicht entsteht auf der fruchtbaren Asche ein kleines Wäldchen oder eine andere, bessere Steppe. Die Menschen, die sich hier verstecken, sehen in den Feuern die Symbiose aus Erschaffer und Zerstörer: Das Feuer vernichtet alles Leben, macht aber eigentlich nur Platz für Neues.

Im Nordosten und Nordwesten der Barbarenmauer sowie in den Süd- und Ostflanken des Grorkar - Gebirges finden sich außerdem dichte Waldgebiete. Auch sie werden oftmals von den Orks gemieden und von ein paar Menschen dazu genutzt, sich besser verstecken zu können. Wo im Süden der Ebene noch relativ lichter Mischwald vorherrscht, hat sich das Bild an den Rändern des Dornenthrons zu einem dichten, scheinbar undurchdringlichen Nadelwald gewandelt, der nur auf Lichtungen bewohnbar gemacht werden kann.

Neben den Menschen gibt es in der Gegend fast nur noch Orks: Sie haben sich zum Teil in den alten Städten niedergelassen und leben zum Teil ihre alte Kultur in der Steppe weiter. Die wenigen Verbündeten der Orks, die sich hier aufhalten - Goblinesippen - lassen sich schon fast getrost vernachlässigen. Die Orks sind die uneingeschränkten Herrscher und können tun und lassen, was ihnen beliebt.

Wasser ist in der Steppe sehr selten und die Orks, die über Quellen verfügen, wachen eifersüchtig darüber, dass ihnen keiner zu Nahe kommt. Große Wassertrecks sind an der Tagesordnung, die sich von Wasserquellen entfernt gelegene Sippen kaufen müssen. Ein solcher Wassertreck der auf großen Wagen transportiert wird, beinhaltet oftmals die gesamte Wasserration für mehrere Monate, so dass sie zum einen beliebte Beute für die Orks und Menschen sind und zum anderen entsprechend scharf bewacht werden. Nur zwei größere Flüsse seitlich des Grorkar - Massivs versorgen das Land mit Wasser: Der Ascheffluss im Westen, sein Wasser ist allerdings schal, enthält kein Leben und ist nicht genießbar - einzig die kultivierteren Orks, die über Wasserfilter verfügen, können es aufbereiten und trinken - und mit ihrem Monopol die anderen Sippen erpressen. Der Blutborn im Osten dagegen wird gar nicht erst von Orks besucht, denn sein Wasser ist für sie absolut giftig und kann auch nicht gefiltert werden. Die Menschen, die sich an den Auen des Flusses angesiedelt haben, haben herausgefunden, dass das Wasser ein Mineral enthält, dass die Orks nicht herausfiltern können und dass sie krank macht. Den Menschen allerdings scheint es keinen Schaden zuzufügen sondern sie in ihrer Ernährung eher noch abzu härten - sie werden seltener krank als die anderen Menschen in der Scherbenebene und sie leben generell länger - die Iris der Menschen wird dadurch komplett gelb bis orange - rot verfärbt. Sie ernähren sich ansonsten von einem nahrhaften Moos, welches in den Flussniederungen wächst und gut gedeiht. Einmal jährlich veranstalten die Orks eine große Jagd in den zerklüfteten Hängen des Flusstales, haben jedoch nicht lange etwas von den erbeuteten Sklaven, da das Mineral stark abhängig macht und bei Entzug zu einem qualvollen Tode führt.

Die Temperaturen sind generell von großen Schwankungen gekennzeichnet: Tagsüber ist es oft sommerlich warm, nachts denkt man manchmal, man stünde an einem Wintertag an der Nordspitze Pak'Shas.

In der Scherbenebene (genauer in den reichhaltigen Stepebenen östlich und westlich des Dornenthrons) gibt es eine spezielle Baumart, die Nebelbirnen, die zweimal im Jahr ihre Blätter verliert: Einmal im Frühjahr und einmal im Herbst. Die Blätter im Frühjahr sind allerdings nur eine Art Flaum und

sind sehr weich und verlieren, bevor sie abfallen alle Farbstoffe. Dadurch entsteht, wenn die leichten Flaumstückchen vom Wind durch die Ebene getragen werden, ein staubfeiner Schleier aus Blättern. Allerdings ist dies recht gefährlich, denn er erschwert das Atmen und wirkt auf einige Tiere giftig. Ein wunderschöner Anblick ist es allerdings allemal, wenn sich im Schleier ein wenig Sonnenlicht fängt und alles auf wundersame Weise zu glitzern beginnt. (Die Orks halten das für ein böses Zeichen und sagen, wer immer den Schleier zu Gesicht bekommt, wird im folgenden Jahr krank oder stirbt sogar [eine Folge der Vergiftungserscheinung, es sterben allerdings nur etwa 1 auf hundert aller Erkrankten, bei 40 entstehen merkbare Probleme, 59 von hundert klagen einfach nur über leichte Kopfschmerzen, die Vergiftung bricht etwa 2 Monate nach dem Kontakt aus und dauert etwa 3 Wochen] - deshalb der Name Klorck Gach: Schleier des Jenseits oder auch Nebel des Todes. Zu dieser Zeit tragen viele der kultivierten Orks generell alte Gasmasken, andere Stämme (und so auch die Menschen) versuchen sich mit Tüchern zu schützen (die auch tatsächlich helfen), die sie sich vor Mund und Nase binden.

Scherbenebene : Staubwüste

Einst eine blühende Landschaft, heute namensgebend für die gesamte Scherbenebene, wurde die Staubwüste von den Daimon während ihrer Angriffe auf die Kizman, die hier lebten, komplett umgestaltet. Quellen versiegten, Flüsse trockneten aus, das Land verödete, es bildete sich eine harte Kruste, die in große Scherben aufbricht und dabei den braunen Staub freigibt, der für diese Region zwischen Dornenthron und Bastionsgebirge charakteristisch ist.

Südöstlich des Dornenthrons liegt Urthagar, das einstige große Zentrum der Kizman: Kilometerweite Stadtwüste, vollständig bebaut, von den Angriffen der Daimon und der Orks komplett entvölkert, zum Teil jetzt bewohnt von wilden Tieren, zurückgebliebenen Daimon, gequälten Seelen, die jetzt als Geister auf Ta'Ran wandeln oder gar echten Untoten Kizman, die mit seelenlosem Blutdurst alles töten, was ihnen in die Quere kommt. Zum Teil ein Raub der Staubwüste, die sich immer tiefer in die einstige Metropole frisst und die Ruinen unter der samtenen Decke braunen Vergessens beerdigt. Nicht einmal die Orks konnten sich dazu durchringen, Urthagar zu besiedeln, zu unsicher sind die alten Gebäude, zu gefährlich die neuen Bewohner.

Auch an anderen Flecken findet man ein paar Städte, die langsam vom Staub gefressen werden - zwar gibt es mutige Abenteurer unter den Orks, aber hier schlummern noch immer unentdeckte Schätze alter Zeiten, die nur darauf warten, geborgen zu werden.

Seit dem Sturm der Daimon scheint das Land hier kein Wasser mehr aufnehmen zu wollen: Die Orks versuchten zwar schon mehrfach, es durch Bewässerung fruchtbar zu machen, scheitern jedoch daran, dass das Wasser entweder verdunstet oder zu tief und auf Nimmerwiedersehen versickert - was an Niederschlägen in die Staubwüste fällt, bildet Bäche und Flüsse, gleich Wadis in echten Wüsten und fließt entweder in die Meere oder die südlichen Sümpfe ab. Es scheint fast so, als wäre der Boden über die Gewalt, die der Frevel der Rao'Ka über das Land brachten, so traurig, dass er sich geschworen hat, nie wieder eine Pflanze wachsen zu lassen.

Eine Besonderheit bilden die ausgedehnten Salzseen im Westen der südlichen Ausläufer des Dornenthrons, der Zurka - zwischen Runenforst und Tal'Miar. Dort gibt es Gegenden, die sind flach wie ein Brett und zwar auf dutzende Meilen Länge und Breite. Der Boden ist mit einer dicken Schicht weißen Salzes bedeckt, die von den hier lebenden Orks abgebaut wird. Das Bewegen auf den Salzseen ist dennoch recht gefährlich: Unter der Salzkruste verdeckt gibt es mitunter Löcher,

Treibsand oder andere Gefahren, so dass es meist besser ist, das Gelände zu umgehen als es zu durchqueren. Hier gibt es zwar keinen braunen Staub, dafür aber feinen kristallinen weißen Salzstaub, der sich auch durch die dichtesten Stoffe frisst, die Augen trotz Schutzbedeckung reizt und unangenehm an der Haut klebt und alle Kleidung und Ausrüstung mit einer feinen, festen weißen Schicht reinen Salzes bedeckt.

Scherbenebene : Runenforst

Dieses Gebiet östlich des Grorkar-Gebirges trägt seinen Namen, weil die Kizman hier immer wieder kleine Hügelgräber entdeckten, deren steinerne Portale mit schwarzen Runen bemalt waren. Keine Gewalt Ta'Rans vermochte die Ruhestätten zu öffnen, weshalb niemand genau weiß, welchen Zweck diese Orte wirklich erfüllen sollten.

Beginnen wir eine kleine Reise durch den Forst in den Ausläufern des Dornenthrons - bis an die ersten Gletscher reichen die weitesten Arme des Gebietes: Zwar ist die Landschaft karg und der Boden recht unfruchtbar, dennoch krallen sich einige der für den Forst charakteristischen, hier mit Schnee bedeckten Hohendorn - Nadelbäume in den Fels. Wo es im Gebirge noch einzelne Baumgruppen sind, die lichte grüne Flecken auf dem Gestein bilden, verdichtet sich der Wald zusehends, wenn man nach Osten, in das Vorgebirgsland gelangt - hier reicht kaum ein Sonnenstrahl zum Boden. Zu dicht und zu zahlreich sind die schlanken, bis 70 Schritt hohen Bäume. Das Unterholz ist recht spärlich - ohne Sonne wachsen nur wenige Flechten und Kräuter auf dem Waldboden, es gibt nur wenig Getier, dass hier überlebt. Viele Quellen murmeln in dem Waldgebiet und vereinigen sich schließlich mit dem hier dominierenden Strom: Dem Blutborn, einem tiefroten Fluss, der im Dornenthron entspringt und gen Osten fließt und dabei den Wald mit seinem tiefen Tal in zwei Hälften spaltet. Das Bett des Flusses hat sich scharf in das hier weiche Gestein gefräst und bildet am Oberlauf eine enge Klamm mit Dutzenden von Höhlen, Wasserfällen (ein seltsames Schauspiel, wenn man die blutrote Färbung des Stromes bedenkt) und Seitentälern von Zuflüssen. Erst nach vielen Dutzend Meilen, wenn der Waldboden eben wird und nicht mehr zum Gebirge hin in leichten Wellen ansteigt, weitet sich das Tal des Flusses zu einem etwas breiteren Trog, der mit seiner Fettwiese (einer besonders dickblättrigen Grasart) und dem nicht ganz so dichten Baumbestand viele Tiere anlockt.

Der nördliche, etwas höher gelegene Runenforst liegt vom Herbst bis zum späten Frühling unter einer Schneedecke begraben und taut nur im Sommer komplett auf. Im Süden ist das Klima etwas gemäßigter, so dass man von regelrecht normalen (wenn auch insgesamt doch recht kühlen) Jahreszeiten sprechen kann. Ein wunderbares Naturschauspiel, dass leider nur wenige Bewunderer findet (der Runenforst ist kaum erschlossen, nur wenige Trampelpfade ziehen sich durch ihn hindurch, kaum eine Siedlung dringt tief in ihn ein) ist das rote Eis im Tale des Blutbornes. Einzig die Sippen der Na'Pak, die sich an diesem Ort verstecken, beobachten es und tragen die Eisschollen in ihre kleinen Ahnentempel um ihren Vorfahren vom geronnenen Blut der Welt zu opfern und sich zu freuen, wenn die Macht der Ahnen (laut den Kladesch, ihren Schamenen) gebietet, dass das Blut der Welt wieder fließen möge.

Scherbenebene : Steppenebenen

Jenseits des mächtigen Grorkar-Gebirges, des Dornenthrons, erstrecken sich weite Flächen, die den hier lebenden Wesen als Kornkammer, Weideflächen und ausgedehnte Jagdreviere dienen: Die Rede ist von den Steppenebenen. Diese Region ist bei weitem nicht so karg, wie man meinen möchte, wenn man ihren Namen vernimmt - es handelt sich vielmehr um ein

Vorherrschend für diese Gegend ist das sogenannte Duljak, eine besonders hochwachsende Grasart - es bildet regelrechte Wälder bestehend aus bis zu vier Schritt messenden dicken Grashalmen (trotz seines Gigantismus zählt man es zu den Grasarten), durch die man sich nur mit Haumessern durchkämpfen kann. An den südlichen Grenzen zur Staubwüste wächst großflächig das sogenannte Haargras, eine leichte, flachwurzelnnde Art, die sich in Dürrezeiten vom Wind an bessere Ort tragen lässt und so regelrechte Grasstürme, bei denen mit lockerer Erde vermischte Pflanzenteile über die Ebenen fegen, entstehen.

Der Boden der Region ist extrem fruchtbar und bietet Pflanzen guten Halt - aus diesem Grunde können hier auch große Vieherden existieren, die sich von dem üppigen Grün ernähren und somit wiederum die Grundlage für die hier vorherrschende orkische Gradrechi-Kultur bilden. Sie errichten große Plantagen, Weidegebiete und bauen hier feste Städte, gewillt, das reiche an nachwachsenden Rohstoffen reiche Land zum Zentrum ihres Reiches zu machen.

Im Osten wie im Westen werden die Steppenebenen von großen Flüssen in zwei Hälften geteilt - der schale, ungenießbare Aschefluss im Westen und der rote, für Orks regelrecht giftige Blutborn im Osten. Durch die Filterung der Erde ist es Pflanzen allerdings möglich, die Wassermengen dennoch zu nutzen, auch wenn im trüben Wasser des Ascheflusses keinerlei Leben existieren kann. Warum die Fluten aus dem Gebirge nicht anständiges Trinkwasser darstellen, wird von den Orks, die das kostbare Nass aufwendig filtern müssen um es dann an Stämme in trockeneren Regionen zu verkaufen, nur vermutet - wahrscheinlich lebt eine aggressive Alge in ihm, die es unmöglich macht, pur aus dem Strom zu trinken. Das mehrere Meilen breite, flache Tal des Ascheflusses ist recht dicht bewaldet und beheimatet eine etwas andere Flora und Fauna als die restliche Steppenebene, denn nur dicht an den Überschwemmungsgebieten des Flusses können die wassergierigen Lebewesen ihren Unterhalt bestreiten. Der östliche Fluss dagegen, der Blutborn, hat sich ein recht tiefes, schmales Tal gegraben - offenbar ist der Untergrund weniger hart als im Westen. Das rötliche Mineral, dass sich in ihm befindet und aus dem Dornenthron ausgeschwemmt wird, hat zur Folge, dass sich die Iris der hier lebenden Wesen mit der

Die nördlichen, kalten Regionen der Steppenebenen sind anders anzuschauen - wenn man den Graswald (oder das grüne Meer) hinter sich gelassen hat (es wird zuerst immer flacher, reißt dann immer weiter auf, bildet dann nur noch schmale Gürtel und verschwindet schließlich ganz), zieren nur noch büschelweise einige Hartgräser den Boden, der Rest ist entweder von letzten Schneeresten oder den zahlreichen Flechten und Moosen bewachsen. Bäume scheinen sich vor Kälte aus dem stets gefrorenen Boden herauszuwinden und verzerren ihre Gestalt zu grotesken Figuren des Schmerzes, bilden Gruppen von eng aneinandergedrängten pflanzlichen Leibern. Und dann ... beginnt langsam aber unaufhörlich ... das Eis.

Schwammiges Wasser umspielt die Wurzeln von gigantischen Bäumen, die in den düsteren Smpfen wachsen. Ein Gespinst feiner Pflanzenfäden bedeckt Wasserlöcher, in den vom Schlamm gelblich gefärbten Fluten steigen mancherorts Blasen voller Schwefelgas auf und verwandeln die Luft in ein fahles Miasma. Selbst die Blätter scheinen hier eine leicht gelbe oder beige Farbe angenommen zu haben. Das gesamte Gebiet ist im Verhältnis zum Umland etwas abgesenkt und sammelt das Wasser - entzieht es dem trockenen Gebieten und lässt es hier im schwammigen Untergrund versickern. An einigen Stellen sind die Seen viele dutzende Meter tief (der tiefste See, das „Endlose Loch“ konnte nicht ausgelotet werden, da irgendwann die Schnur zuende war, man jedoch noch nicht auf Grund stieß), an anderen Stellen sind die weitverzweigten Wasserläufe, Gräben und Kanäle nur knietief, liegen aber auf einem trügerischem Grund, der bei stärkerer Belastung nachgibt und seine Opfer unnachgiebig in die dunkle erstickende Tiefe zieht.

Wichtige Rohstoffe findet man hier nur an wenigen Stellen - als durchaus für die Orks interessant wären da natürlich die Schwefelvulkane im Zentrum der Sümpfe zu nennen (generell ist der Westen Pak'Shas mit dem Amir-Gebirge und den Gelbsümpfen vulkanisch recht aktiv), da man dieses Element für die Herstellung verschiedener Sprengstoffe und Schießpulver benötigt. Die Ausdünstungen der Sümpfe sind

Meistens umschlingen sie mit ihren langen, biegsamen Armen das Opfer und drücken ihren Kopf in sein Gesicht. Meistens erstickt das Opfer durch diese Behandlung. In einigen Gegenden entzünden sich die Schwarzwandler auch, und verbrennen gemeinsam mit ihrem Opfer, ohne allerdings anderes in Flammen zu setzen. Natürlich gibt es noch viel mehr an unheimlichen Gezücht im Wald der schwarzen Flüsse, aber beinahe niemand kehrt aus ihm zurück, um davon zu berichten.

Die Einflüsterungen des Waldes werden immer lauter und stärker, nach ca. einer Meile hat man sogar das Gefühl, die Pflanzen würden nach einem Greifen. Vorsicht ist geboten, oft konnte eine Reisegruppe gar nicht mehr umkehren, zu sehr war sie dem Gesang des Waldes verfallen.

Der See ist die Behausung für eine riesige Wasserschlange (min. 20 Schritt Länge), die zwar völlig ausgehungert, aber immer noch sehr kräftig, schnell und vor allem gefährlich ist. Ihre schuppige Haut ist von schwarz-gelber Färbung und ihre Augen blitzen ebenfalls gelb hervor. Das Einzigartige an diesem Wesen, dass nur hier zu leben scheint ist, dass es scheinbar telepathischen Kontakt mit anderen Wesen aufnehmen kann, und so mit ihnen spricht.

Der Schlamm ist voller Erdöl und die Flüsse, die sich durch den Wald ziehen, scheinen ebenfalls beinahe pures Öl zu sein. Eine wahrer Schatz, wenn man ihn anzapfen könnte, leider scheint der Wald selbst etwas dagegen zu haben. Bemühungen der Gradrechi, ihm einen Teil seines Rohstoffreichtums abzurufen, scheinen von der Natur selbst sabotiert und gelingen nur unter größten Anstrengungen und gigantischem Aufwand an Sklaven und Material. Aber immerhin, der Durst der Fabriken kann auf diese Weise vorerst komplett gestillt

Öde Eiswüste westlich des Dornenthrons und nördlich der Steppenebenen im Westen Pak'Shas. Das Spaltenfeld erhielt seinen Namen daher, dass sein ewiger Eispanzer von

Leben findet hier kaum noch einen Weg, und bis auf einige große Anuryak-Herden, die mühsam den Schnee wegscharren, um von einigen hochragenden Felsen Flechten und dürre Moose abzugrasen, existiert kaum ein größeres Wesen hier. Pflanzen sind umheintlich selten und so ist es nur wenig verwunderlich, dass auch bis auf einige verstreute Eiselfensippen kaum kulturschaffende Wesen hier existieren können oder wollen.

Der große Krater entstand durch den Einschlag eines fallenden Sternes, eines Meteoriten - er zerstörte eine blühende eiselfische Kultur und begrub unter seinen glühenden Massen ihre kristallene Stadt „Aurilath“. Dort sollen unermessliche Reichtümer, magische Artefakte und unter anderem auch der berühmte schwarze Stein von Aurilath, ein daimonischer Kristall, aus dem diese Kultur ihre Energie bezog, verborgen liegen. Mehr zu dieser Legende erfährt man in der Kulturbeschreibung der Eiselfen, im Punkt zur Geschichtsschreibung.

Südlich des Bastionsgebirges auf dem nordwestlichen Kontinent Pak'Sha gelegen, ist das Land, das die Einheimischen als "Die Hügelaunen" oder manchmal nur als die "Auen" bezeichnen. Die Orks haben für das Land den Namen "Hrogallarach" was in etwa "Land der Feiglinge" bedeutet. Und wirklich leben hier die Menschen, die vor den Orks geflohen sind, die Menschen, die sich nicht einmal in den schützenden Klüften der Barbarenmauer dazu hinreißen ließen, den Orks Widerstand zu leisten.

sondern anderswo auszusähen.

Im Norden herrscht ein dichter Mischwald vor, dessen Boden kaum vom Licht erreicht wird, im mittleren Bereich und an den nördlichen Küsten steht reiner Laubwald mit dichtem Buschbewuchs, so dass man nur auf geschlagenen Wegen vorwärts kommt und ganz im Süden gibt es sogar immergrüne Haine.

Das Land ist recht dicht besiedelt: Zwar gibt es nur sehr wenige größere Siedlungen, doch sind die zahllosen kleinen Gehöfte und Wirtschaftszentren so verstreut gelegen, dass man kaum eine Tagesreise gehen kann, ohne zumindest ein Dorf in Sicht zu bekommen. Auch das Wegenetz ist recht ausgebaut, auch wenn die Qualität der Wege sehr zu wünschen übrig lässt: Nur etwa jeder zehnte Weg ist mit Steinen eingefasst, echte gepflasterte Strassen sind noch seltener (etwa jeder hunderste Weg). Auch kann es passieren, dass einer dieser Wege urplötzlich mitten in der Landschaft aufhört.

Im mittleren Osten und südlich des Bastionsgebirges existieren extrem große Karstsysteme, die angeblich komplett miteinander verbunden sind - einer Legende zufolge kommt man mit einem Boot vom zentralen Süden der Barbarenmauer bis zur Ostküste, ohne einmal Tageslicht erblicken zu müssen. Was allerdings in diesen Höhlen, in denen schon dutzende Abenteuerlustige verschwunden sind, wirklich lebt und warum man des Nachts oft schrille Schreie und schiefe Pfiffe in den Wänden der Höhlen widerhallen hört, ist noch nicht geklärt. Der gesamte Süden Pak'Shas steht auf einem weichen Kalkuntergrund, weshalb es eben zu den genannten Höhlen und zu einem weiteren Phänomen kommt: Die Flüsse graben sich unheimlich tief in die Landschaft - selbst kleinste Bäche haben eine eigene Schlucht und auch die Betten der größten Flüsse sind von extrem steilen Kalkwänden eingefasst - so steil, dass manchmal nur die eine Hälfte des Flussbettes vom Sonnenlicht beleuchtet wird, während in der anderen Hälfte ewige Dämmerung oder gar Nacht herrscht.

In dem Kalkboden kann man kaum nutzbare Metallvorkommen finden - und angeblich verfluchen die Kalkgeister (kleine Männchen mit fahlweißen Gesichtern und lustigen Filzhütchen) diejenigen, die sich dennoch an Silber, Zinn, Kupfer und Nickel vergreifen.

Zwischen den Hügeln gibt es weiträumige Weideflächen, von denen etwa ein Drittel vom Menschen erschlossen und genutzt wird - einige Fläche (besonders die, die nahe den Städten liegen) sind sogar umzäunt. Auch bietet der vom Kalk fruchtbare Boden beste Erträge und ermöglicht im nördlichen Teil der Auen eine sehr gute und im südlichen Teil der Auen sogar 2 gute Ernten mit hohen Erträgen.

Das Klima ist von angenehmen Temperaturen geprägt (auch das ist ein weiterer Grund für die ertragreiche Landwirtschaft), da das Bastionsgebirge kalte Winde aus Nordwest und Nord abfängt, während die warmen Südwinde ungebrems in die Lande einwehen können. Es kommt zu milden Wintern und warmen Sommern im Norden sowie zu extrem heißen und trockenen Sommern und schneelosen Wintern im Süden der Landschaft.

Im Zentrum der Hügelaunen gelegen ist ein uralter Hexentanzplatz, an dem angeblich sogar schon Trollweiber getanzt haben, um die Kräfte der Natur zu beschwören: Wenn man die umgebende Landschaft erblickt, kann man das sogar glauben. Der Platz ist in einem Hochmoor gelegen, aus dem an manchen Stellen eine alte Ruinenlandschaft ragt. Und der Tanzplatz ist inmitten eines alten Dombaues errichtet und mit lebendigen Pflanzen geschmückt - die Kuppel des Domes ist eingebrochen und nur noch einige stehende Wände und der mosaikverzierte Boden künden mit viel grüner Farbe und merkwürdigen Schriftzeichen (von denen sich keine zwei gleichen) von der Wundersamkeit der Natur.

Im Nördlichen Karst gibt es einige abgeschiedene Höhlen, deren Eingänge früher anscheinend vermauert oder zumindest in Mauern gefasst gewesen waren. Würden die einzelnen Mauersteine nicht Dimensionen von etwa 3 auf 3 auf 5 Schritt annehmen, wäre dies wohl nichts besonderes. Und würden diese Steine nicht anscheinend von gigantischen Klauenhänden zerkratzt und wie eine Streichholzzaun umgeworfen gewesen sein, so wäre auch hier nichts mysteriöses. Nach einigen Expeditionen, die auf wundersame Weise immer nur ein Mitglied (dann allerdings völlig unversehrt) überlebt hatte, dass von schrecklichen geflügelten Schlangen und Ungeheuern und Drachen erzählte, gab man die Erforschung der Höhlen lieber auf und fragt nicht weiter nach, wenn wieder ein Schaf fehlt, ein paar Bäume anscheinend grundlos verbrannt sind oder ein zu lauter Abenteurer schon zum lallenden Idioten wird, wenn er sich den Höhlen nur nähert. Angeblich lebt dort der Rest einer drachischen Hochkultur verborgen, die Höhle erstreckt sich angeblich bis unter die Dornenebene.

Auf einer großen Lichtung im Wald östlich des Amir haben die Hagisch ein Denkmal zum Dank an die Götter errichtet: Dafür, dass ihnen die Flucht vor den wütenden Orks gelang, haben sie ihren Gottheiten vierzig Schritt und allen Halbgöttern zehn Schritt hohe Statuen errichtet und unzählige behaunte Bildtafeln im Wald verstreut.

An den Küsten des südlichen Teiles von Pak'Sha lebt eine legendäre große Pferdeherde, die an den Küsten entlangzieht, auch Spuren hinterlässt, aber nur ganz selten gesichtet wird. Angeblich sitzt auf dem Leithengst eine bisher unbekannte Halbgöttin, die der Erschaffer mit eben diesem Leithengst gezeugt haben soll.

Hügelaunen : Weite Auen

Dieser südlichste Teil der Hügelaunen weist schon ein vollkommen anderes Klima auf als die restlichen Teile dieses Gebietes. Während der Norden von kühlem und gemäßigtem Wetter geprägt ist, scheint in dieser Gegend die Sonne sehr oft – nur die Nähe des Meeres scheint dafür zu sorgen, dass sich hier noch keine Wüste gebildet hat. So jedenfalls herrscht ein mildes Klima, dass im Landesinneren mitunter sogar recht heiß wird und dort nur dank einiger Flüsse, die das Land erträglich gestalten, auszuhalten ist. Das üppige Gras, für das die Hügelaunen eigentlich bekannt sind, wächst hier nur in der Nähe der Wasserläufe, ansonsten herrscht ein immergrünes Gestrüpp von Disteln und krautigen Gräsern vor. Nur an einigen Wasserlöchern und an den bereits oben genannten Wasserläufen, allen voran natürlich am mächtigen Trakos, der mit seinen halbjährlichen Überschwemmungen seine Auen fruchtbar hält, wachsen größere Bäume und Baumgruppen. Der Untergrund ist aber dennoch, wenn er gut bewässert wird, sehr ertragreich und wird auch vor allem an den Küsten zum Anbau von Gemüse und Obst genutzt. Dass einer der Hauptnahrungsquellen der Küstengebiete der Fischfang ist,

erklärt sich von ganz selbst. Im Landesinneren leben die Menschen meist von den spärlichen Herden, die sie über das dürre Gras treiben. Für das Weiden auf den fetten Auwiesen muss man Abgaben zahlen und generell werden diese auch lieber für Felder genutzt.

Die heißen und trockenen Regionen dieses Landstriches sind praktisch Niemandsland – hier verstecken sich Gesetzlose und Ketzer, Hexen und Druiden, die sich nicht in die neue Ordnung der Hagisch eingliedern wollen. Die Städte, die allesamt an den Flüssen liegen, unternehmen auch nichts, um das Reisen oder Leben in den öden Regionen einfacher und sicherer zu gestalten. So ist es hier draußen schon fast ein täglicher Kampf ums Wasser: Es ist genug vorhanden, nur ungünstig verteilt.

Ab und an auftretende Unwetter, die von Westen her übers Meer kommen, tragen zwar einigen Regen mit sich, wirbeln aber mit ihren großen Windgeschwindigkeiten auch viel Dreck mit auf und werden so trotz der feuchten Spende an das verdörrende Land zur Gefahr. Schon oft wurden derartige Orkane von den Bewohnern unterschätzt, fast immer forderte der Sturm das eine oder andere Todesopfer – davon, dass den Nomaden die Herden durchgehen und die Zelte abheben, einmal ganz abgesehen.

Hügelaunen : Jiland

Praktisch das Herz der Auen ist diese warme und ruhige Gegend: Hier ist das Gras das ganze Jahr über fett und die heißen Winde aus Süden ermöglichen zum Teil zwei Ernten. Der Boden ist fruchtbar, und, wenn auch ein bisschen hart, widerstandsfähig gegen die vielen Herden, die hier von Weide zu Weide geführt werden.

Neben den Städten der Hagisch haben sich hier auch schon einige Dörfer gegründet, die zwar das Problem haben, dass sie gegen Überfälle wilder Reiterstämme schlecht gesichert sind, aufgrund einer günstigen Struktur aber besonders in Bezug auf Gemüse und Obst sehr ertragreich sind.

Eine Besonderheit der Gegend ist die Anwesenheit vieler Hochmoore, die von den Anwohnern gemieden werden, da hier Geister, Dämonen und Räuber vermutet werden. In diesen Mooren liegen angeblich die Relikte einer alten Zivilisation verborgen, die vom Erdboden verschluckt wurde. Dass sich hier besonders viele stechende Insekten heimisch fühlen und dass das einzige, was hier noch wachsen kann, neben einfachsten Moosen offenbar fleischfressende Pflanzen sind, macht sie auch nicht besonders einladend.

Hügelaunen : Nord-Jiland

In dieser Region, die aus diesem Grunde auch vom restlichen Jiland getrennt ist, gibt es einen seltsamen Umstand: Das Land hat sich hier um ein paar dutzend Meter abgesenkt. Zwar ist es zur Küste hin von einigen Meilen breiten Uferstreifen getrennt, doch wenn man weiter ins Landesinnere gerät, fällt einem sofort auf, dass es praktisch beständig abwärts geht. Die niedrigste Stelle der Gegend liegt beinahe einhundert Schritt unter dem Meeresspiegel: Der Tiefsee. Der Tiefsee ist der Punkt, der anzeigt, dass sich hier das Grundwasser so niedrig befindet, dass der Boden es nicht mehr sammeln kann. Da sich wegen der fehlenden Abschlüssigkeit zum Meer hin kein Abfluss gefunden hat, breitet sich der See auch immer noch aus – kaum merklich natürlich, denn so schnell steigt der Grundwasserspiegel nicht.

Ansonsten ist das Klima hier ähnlich dem restlichen Jiland, auch wenn es hier sogar vor gelegentlichen Stürmen aus Westen wegen der tiefen Lage noch besser geschützt ist. Wegen der Nähe zum Grundwasser sind einige Flecken der Gegend bereits versumpft und breiten sich langsam aus – viele Versuche, die Sümpfe zu entwässern, um dieser Entwicklung

Leben im Amir auch von vielen Entbehrungen gekennzeichnet ist, lohnt es sich, hier Wein und Getreide anzubauen oder Vieh weiden zu lassen, wo die Vulkane die Gegend zumindest ein wenig verschonen. Zwischen den schwarzen Massen, die groteske verzerrte vielfach gesplitterte Formen bilden, gibt es einige heile Orte. Denn zu allem Überfluss bebt hier die Erde an einigen Stellen häufig und zerbricht das eben von den Vulkanen geformte Land aufs neue, lässt das glasierte Land zerspringen - jedoch immer nur punktuell, nie schüttelt es das ganze Gebirge durch, immer nur Flecken von ein paar Meilen Ausmaß. Nie erzittert der Boden bei den wenigen Oasen des Friedens: Es ist, als wolle die Welt im Amir sich selbst bekämpfen, sich selbst ausmerzen oder zumindest zur Unkenntlichkeit verformen. Diese Oasen sind mittlerweile fast allesamt erschlossen und von den Dunhag, einer halb zwergischen, halb den Halblingen zugehörigen Kultur. Sie bauen dort Kommunen an, säen und ernten, als würde ringsum nicht das Gebirge alles dransetzen, sich ins Verderben zu stürzen.

Ein weiterer Grund, sich für den Amir zu interessieren, sind seine reichen Erzvorkommen: Dort, wo der Boden aufbricht, wo man sich den Körper an scharfen Gesteinssplintern zerreißt, wo einem faulige Gase die Atemwege zerfressen und wo glühender Regen vom Himmel fällt, liegen Metallvorkommen brach an der Luft, rosten Erzadern vor sich hin, da niemand sich traut, sie wirklich auszubeuten. Durch die ständige Veränderung der Umgebung ist die Förderung der Erze auch ein reines Glücksspiel: Man kann keine Stollen anlegen und stützen, sondern muss sich darauf verlassen, dass das ständige Umwälzen des Bodens neue Schätze zutage fördert, die man dann mit gierigen dreckigen Fingern aus dem Boden kratzt und auf dem Rücken zum nächsten Dorf trägt. Es existieren zahlreiche Geschichten von reichen Funden aber auch von großen Reinfällen. Wegen der erschreckenden Umgebung ist bisher ein Goldrausch in den Amir ausgeblieben. Bisher...

Eine Besonderheit stellt der Fluss der geschmolzenen Gesteinsmassen dar: Die Lava fließt immer von Ost nach West und stürzt sich, sofern sie die Küste erreicht, immer ins Meer, so als wolle sie an dieser Stelle eine Brücke errichten zu einem unbekannten, im Westen liegenden Land.

Bemerkenswert ist auch ein Strom kalter Lava, der mit der Zeit einfach aushärtet. Schon viele Schlote zeigten das Phänomen, dass ihr Auswurf kalt und trotzdem flüssig war und erst nach einer gewissen Dauer erstarrte.

Am westlichsten Zipfel des Gebirges gelegen ist die schwarze Stadt Ugramoth. Dort existiert ein großer Vulkankrater, der sich in seiner Wut selbst gesprengt hatte und so den ausgefranzten Eingang zu einem tiefen Schacht preisgab. Am Grunde des Schachtes liegt Ugramoth: Ein weitverzweigtes Höhlensystem ohne Licht und voller Schrecken. Es gab bereits einige Expeditionen, die das Geheimnis lüften wollten: Die Chroniken schreiben immer nur das Anfang ihrer Expedition, bis zu dem Punkt, an dem sie beginnen, in den Krater hinabzusteigen. Was für namenlose Dinge dort unten auf sie gelauert haben und was ihnen wirklich passierte, weiß niemand - nur sind sich alle einig, Schreie gehört zu haben, die einem die Haut zu Eis werden lässt, die dem Zuhörer das Gefühl geben, ihm würden die Fingernägel von der Hand abgezogen.

Von einigen Wanderern, die sich in die lebensfeindliche Umgebung des an Bodenschätzen reichen Gebirges wagen, gibt es auch folgende Legende zu hören: Im Norden des Gebirges, an einem Punkt, der sich wegen des Aufstöhnens und sich Windens des Gesteins nicht genau lokalisieren lässt, strömt ein schwarzer Lavastrom aus dem Boden, heißer als

alles andere, was je gesehen wurde - er kühlt ewig nicht aus, sondern schmilzt Gestein auf, vermischt sich mit der von sich selbst geschaffenen Lava und bildet so einen mächtigen Strom nach Westen, der es bis ganz ins Meer schafft und dort das Wasser noch auf Kilometer zum Sieden bringt. Einige sprechen davon, dieser Strom sei das Blut der Welt, ein Mahnmal und die Beben seien das Schwären einer Wunde, an der die Welt einst vergehen muss.

Das östliche Meer

Von den Orks Pak'Shas hat es den Namen Murlach, warmes Meer erhalten - die Menschen haben die Bezeichnung der Kizman übernommen, da die Birscham keinerlei Namen für Gewässer vergaben. Heute heißt es bei Na'Pak, Nolthar und Hagisch grüner Ozean, da in dem warmen Wasser viele Algen blühen und ihm eine eigentümliche türkis-grüne Farbe verleihen.

Da die vorherrschende starke Strömung aus Süden (so stark, dass sie mitunter das Navigieren in diesen Gewässern ziemlich schwierig machen kann) für diese Breiten extrem warmes Wasser mit sich führt, sorgt es als Klimamotor dafür, dass der Nordosten Pak'Shas und die im Norden des Meeres gelegenen Inseln einen ungewöhnlich warmen Frühling und Herbst besitzen. Im Winter stirbt die Strömung jedoch jedesmal völlig abrupt ab (ebenfalls ein großes Problem für Nautiker in diesen Gewässern), so dass die Meerenge zwischen Pak'Sha und Dalatur regelmäßig zufriert.

Davon, dass diese unnatürliche Strömung nicht immer existierte, zeugen die versteinerten Überreste von gewaltigen Korallenriffen an den Küsten - als die erste nährstoffarme Flut aus dem Süden kam, ertranken sie förmlich in dem für sie plötzlich zu warmen und seltsam „leeren“ Wasser. Auch sie machen die Schifffahrt nicht unbedingt einfacher und halten einige Wracks fest gefangen. Wenn man sich weiter von den Küsten entfernt, beginnt der Boden plötzlich sehr scharf zu einer unterseeischen Grabenlandschaft abzufallen, in der sich angeblich seltsame Wasserwesen, die in ihrer Fremdartigkeit und Unbekanntheit sogar noch die Aquilaner in den Schatten stellen, tummeln sollen. Sie sollen über enormes magisches Potential verfügen und absolut wunderschön sein, allerdings haben sie etwas gegen Störenfriede - was wiederum der ohnehin schon seltenen Schifffahrt in dieser Gegend nicht unbedingt zugute kommt.

Im Wasser liegen die Überreste einer Hochkultur, die durch die Katastrophe ausgelöscht wurde: Alte Panzerschiffe verrotten mit toter (oder untoter) Mannschaft an den Küsten, im Meer treibend oder auf seinem Grunde, künstliche Meeresplattformen, die gewaltige Festungen oder Ölbohrtürme trugen, rosten vor sich hin - nur wenige von ihnen wurden bisher von Orks oder Menschen entdeckt und noch weniger wurden wieder (vor allem von den Gradrechi, den Orks des Nordwestens) in Betrieb genommen.

Generell findet man in der nördlichen Gegend der taranischen Meere fast nur orkische Pötte im Wasser - Transportschiffe, die zur Insel Morek wollen oder von dort kommen - je weiter man nach Süden gelangt (südlich von Morek gibt es dann keine orkische Seefahrt mehr), desto mehr übernehmen die Nolthar das Ruder und die Seeherrschaft. Im Vergleich zu den weiter westlich gelegenen Wasserstraßen ist hier allerdings der Schiffsverkehr noch immer verschwindend gering, weshalb man als Schiffsbrücher eine lange einsame Reise vor sich hat und Hoffnung auf Rettung lieber aufgeben sollte.

Im südlichen Teil des Meeres werden die Überreste der alten Kulturen seltener, da man hier aufgrund heftiger Stürme keine Bodenschätze ausbeuten kann und da diese Taifune ebenfalls die Seefahrt merklich erschweren - kaum ein Schiff kann den südlichen Teil des grünen Ozeans (einige nennen das Gebiet

Windwasser) passieren, ohne zumindest von wilden Wellen ordentlich durchgeschaukelt zu werden.

Das westliche Meer

Ein stetiger Nord- oder Nordwestwind, der mit seiner eiskalten Luft (bislang wird er auch als Eisatem oder Hauch der Frostriesen bezeichnet) weiße Berge von den Gletscherküsten des Nordens bis tief in den Süden treibt haben diesem Meer bei den Gradrechi den Namen Dorlach - kaltes Meer eingetragen. Die Kizman nannten ihn wegen der Besonderheit, im Winter meilenweit eine dicke Eisschicht zu tragen weißer Ozean. Das ansonsten sehr dunkle und salzhaltige Wasser mischt sich südlich von Pak'Sha mit dem sehr viel süßeren Strömungen aus Osten und Süden und bildet tückische Wirbel, auf denen Schaumkronen tanzen und die Schiffe mit unvorstellbarer Gewalt zum Grund reißen.

Da diese Windströmung auch eine kalte, an Nährstoffen reiche und an Algen arme Wasserströmung mit sich führt, gedeihen im westlichen Meer die Fische prächtig, weshalb sich besonders hier die Orks und Menschen (sogar einige Na'Pak an den Kreideklippen des Bastionsgebirges) als Fischer versuchen und einen reichen Fang nach dem anderen an Land schleppen. Befahren wird das Gewässer im Norden natürlich von Orks, im Süden fast genauso natürlich von Nolthar - auf Höhe des Bastionsgebirges kam es bisher sogar schon zu einigen durchaus hässlich zu nennenden Zusammenstößen zwischen beiden Kulturen, bei denen sich aber bislang die Verluste etwa die Waage halten, so dass man keinen eindeutig Überlegenen benennen könnte. Außerdem nutzen einige Piraten, die wohl als Überbleibsel der Kizman auf kleinen Inselgruppen versteckt leben Küstenstädte der Hagisch unsicher, die sie blitzschnell überfallen und ausrauben. Sie ziehen sich meist mit ihrer Beute zurück, noch ehe militärische Gegenmaßnahmen ausgeführt werden können. Ihr Raub ist meist recht mager und beläuft sich auf Lebensmittel und Werkzeuge - bislang auch Frauen und Kinder, mit denen Lösegeld erpresst werden soll, so dass sich einige von ihnen schon alle zehn Finger nach den Reichtümern des Imperiums von Gradrech lecken. Dennoch ist bisher keiner von ihnen so dumm gewesen, die Orks offen herauszufordern.

Aber auf dem weißen Ozean ist die Seefahrt kein Zuckerschlecken: Seeschlangen greifen Schiffe an und ziehen die Leiber ertrunkener Seeleute mit sich in die Tiefe, dicke verfluchte faulige Tangfelder halten die Schiffe fest und verleiben ihren eigenen untoten Bevölkerungen ihre Mannschaften ein, verdammen sie zu ewiger Rastlosigkeit und doch Gefangenschaft in der wuchernden Pflanzenmasse. Daimonverseuchte Schiffswracks locken Schatzsucher und Artefaktsammler in Falen der Verderbnis und zwischen den Inseln sind unterseeische Vulkane aktiv, die urplötzlich das Wasser und die Luft darüber zum Kochen bringen und mit Meeresbeben und Flutwellen viele Opfer fordern. Wenn nicht die Inseln Gosht bei den Orks und das geheimnisvolle Kratokhel bei den Menschen immer wieder mutige Seeleute herausfordern würde, wäre der weiße Ozean ein wenig befahrenes Meer, auf dem wenige Opfer zu beklagen wären. So aber ...

Die Inseln im Westen

Inseln: Tauron

Die größte der westlich von Pak'Sha gelegenen Inseln - Tauron misst von Nord nach Süd etwa 1000 Meilen, die Ost-West-Ausdehnung beträgt circa 320 Meilen.

Größtenteils mit Hohendorn bewachsen, ist die Insel noch regelrechter Urwald und bietet außer einigen Goblinsippen aus der Kultur der sogenannten Rotpelze - den wohl

ursprünglichsten Goblins, keinen anderen denkenden Wesen Heimat. Man findet auf der Insel keinerlei Ruinen, keine Anzeichen alter Technik, nur größtenteils unberührte Natur. Die Sippen, die hier leben, haben fast noch nie andere Wesen als Goblins erblickt und halten ihre Insel für die gesamte Welt. Der Grund dafür, dass die Insel nicht besiedelt wurde, liegt in zwei Gründen: Zum einen ist sie vulkanisch recht aktiv, an ihrer Westküste befindet sich ein Gebirge, das nur aus Magmagestein und Vulkanschlotten zu bestehen scheint und drohend qualmend hoch über die Insel ragt. Tauron wird oft von Erdbeben heimgesucht, weshalb die Prospektoren der Kizman es nicht als lohnenswert ansahen, die Insel zu kolonisieren. Und zum anderen leben auf Tauron einige absonderliche Wesen, die die Goblins unter ihren Schutz gestellt zu scheinen haben und Siedlungsversuche (wohlgemerkt Siedlungsversuche, reine Übernachtungen und Erkundungsmissionen mag es durchaus geben) offensiv abwehren - zu Gesicht hat sie noch niemand bekommen, sie hinterlassen, wenn sie zuschlagen keine Überlebenden.

Tauron verfügt über eine einzigartige Flora und Fauna - hier existieren Pflanzen und Tiere, von denen anderswo kein Gelehrter jemals etwas gehört hat. Einige Legenden behaupten, dass hier der Ursprung des Lebens begraben liege, manche vermuten Quellen von großer magischer Macht, wieder andere sehen in der Insel einfach ein wildes Land, dass es nicht einmal wert ist, besiedelt zu werden - unabhängig davon wie sehr es sich auch wehrt. So spinnt sich um die Insel ein immer größer werdendes Netz aus Schauergeschichten, Märchen, Sagen und Mythen und noch immer hat kaum jemand Interesse an dem Land, das immerhin die größte Insel Pak'Shas darstellt.

Inseln: Arhaz

Südlich von Tauron liegt Arhaz - eine etwa 300 Meilen durchmessende Insel, die anscheinend nur aus nacktem Fels besteht. Das gesamte Land ist wie ausgestorben, keine Erde bedeckt das Gestein, keine Pflanze und kein Tier hält sich hier auf.

Arhaz ist eine strategisch günstig gelegene Insel, dennoch hat noch niemand versucht, hier einen Hafen oder eine Festung zu errichten - das Eiland ist tot.

Man spricht von einem Fluch, den die Hexen des Nomadenvolkes der Hügelaunen auf das Land gesprochen haben sollen, als hier einst mächtige Zauberwirker lebten und den Geist des Volkes mit Beherrschungszaubern umwoben. Seitdem schwindet einem jeden Wesen, das die Insel betritt, binnen Stunden jede Kraft aus dem Leib, bis es zusammenbricht und zur Bewegung unfähig zum Tod verurteilt ist.

Auf der Insel gibt es einige Edelsteinvorkommen, die allerdings wegen des ewigwährenden Fluches kaum abgebaut werden können.

Spielleiterinformationen:

In Grotten am Fuß der östlichen Klippen existieren einige künstlich angelegte Kavernen, in denen sich die Verfluchten zurückgezogen haben. In der Magie der Hexen war kein Platz für totes Leben, sodass die Zauberer von Arhaz als untote Liche weiterleben konnten, zum ewigen Leben verdammt, mit großen Schätzen und Wissen in ihren lichtlosen Stollen und Grüften gefangen warten sie seit einer kleinen Ewigkeit auf Erlösung, sind Besuchern nicht unbedingt feindlich gesonnen.

Inseln: Felk

Nordöstlich von Arhaz gelegen ist Falk, in etwa gleichen Maßen wie die verfluchte Insel, bezeichnet als die Pestinsel: Zu Lebzeiten der Kizman verschifft man schwer und als

Auf der Insel kann man sicherlich einige interessante Artefakte bergen und einiges über Pflege und Behandlung von Kranken erfahren, allerdings sollte man sich gut gegen Krankheiten schützen, denn der Staub der Steppe beherbergt noch so manchen aggressiven Erreger.

Die nördlichste der größeren Inseln im Westen Pak'Shas - Gosht ist eine reine Eiswüste ohne Spuren von Zivilisation. Die Ausdehnung beträgt von Nord nach Süd etwa 450 Meilen, von Ost nach West ca. 80 Meilen. Wenn hier es hier nicht einige jagbare Tierarten mit wertvollen Pelzen und nicht unerhebliche Vorkommen an Gold gäbe, nach denen sich viele Gradrechi die Finger lecken, würde Gosht kaum Aufmerksamkeit erfahren. So aber haben schon einige von ihnen versucht, hier ein Lager zu errichten, wurden aber immer entweder Opfer merkwürdiger Zufälle und Unfälle oder kokurrierender Unternehmer, die die Ausrüstung und die Ausbeute rauben wollten. Derzeit siedeln keine Orks auf der Insel, man fährt nur im Sommer hierher, schlägt gepolsterte Zelte auf, rauft zusammen, was man bekommen kann und fährt im späten Herbst, wenn die Temperaturen zu unangenehm werden, wieder heim.

Kratokhel ist weit südwestlich von Pak'Sha gelegen, das Klima ist feuchtwarm, die Flora immergrün und prächtig. Auf der großen Karte zu Ta'ran ist die Insel nicht mehr verzeichnet, es gibt noch eine ganze Reihe von kleineren Nebeninseln, die aber aufgrund vulkanischer Aktivität und fehlender Flora für die Besiedlung allesamt nicht sonderlich attraktiv waren. Die Insel an sich ist etwa zwanzig auf dreißig Meilen groß, der Vulkan, der für die Entstehung der Insel verantwortlich ist, ist ca 250 Schritt hoch und nicht mehr aktiv (auch wenn es noch einige Spalten geben mag, in denen man bis direkt zu tiefen Lavaflüssen gelangen kann).

Die Insel Kratokhel hat eine große Besonderheit: Alle Tiere sind extrem zutraulich und zahm, zeigen keine Furcht vor anderen Wesen, können sogar mit der Hand gefangen werden. Wenn man sich einem Vogel näher, kann es sogar sein, dass man mit ihm zusammenstößt, weil er einfach nicht wegfliegt. Auf der Insel gibt es keinerlei Raubtiere und es ist sehr weit vom Festland entfernt, so dass sich hier eine einmalige Flora und Fauna gebildet hat. Es gibt hier mehrere Erschaffer - Tempel und ein großes Heiligtum: Den weißen Seelenstein, der

Siedlungen auf der Insel beschränken sich auf knapp ein Dutzend Häuser, die Felder sind aufgrund des Ertrages sehr klein und auch das Vieh benötigt recht wenig Platz zum Weiden, so dass die besiedelte Fläche im Verhältnis zur freien Natur kaum merklich ist. Pfade halten nie lange, da hier die Pflanzen stetig wachsen und extrem schnell alles, was nicht freigehalten wird, überwuchern - so kommt es auch, dass man mit einem Fuß auf einem Acker und mit dem anderen Fuß in der immergrünen Natur stehen kann.

Unter der Insel gibt es eine große Grotte, die durch seltsames Licht erleuchtet wird. Hier existiert ein unberührter Dschungel, in dem sich auch einige Elfenstämme [noch nach dem alten Elfenbild, also liebe gute naturfreundliche Elfen] und kultivierte Fingard [kleine Städte, Magie, Werkzeuge usw. mittelalterlich entwickelt] verbergen. Es gibt nur zwei Zugänge: Einen durch einen unterirdischen Fluss, der einen See in der Grotte speist und einen langen Tunnel, in dem angeblich gigantische Spinnenmonster lauern, der sich aber beim Erkunden als leer herausstellt.

Bislang haben auch schon Nolthar und Gradrechi die Insel für sich entdeckt: Aber nicht etwa wegen des guten Bodens - er laugt schnell aus und liefert nur in den ersten zwei-drei Jahren gute Erträge - was die Seefahrer, die die Insel anlaufen wirklich reizt, sind die üppigen Bodenschätze, die hier sehr dicht an der Oberfläche liegen: Kohle, Erdgas, an einigen

----->->->->->->->- Seite 35 -<-<-<-<-<-<-<-<-<-<-<-<-----