

7. Das Buch Luft

Allgemeines

Organisationen auf Ta'Ran

Das allsehende Auge (DAA) oder „Bund vom allsehenden Auge“ – die magische Gilde der Welt Ta’Ran

Als einige der wenigen Machtfaktoren Ta'Rans, die sich praktisch über die gesamte Welt, nur wenige Gebiete ausgenommen erstrecken, stellt der „Bund vom allsehenden Auge“ mit Sicherheit die bekannteste Organisation dar.

Einzig die magisch begabten Wesen, die ihr angehören, dürfen sich auch Magier nennen und haben das verbriefte Recht, sowohl Bücher zu besitzen, zu lesen und sogar zu schreiben als auch Magie zu wirken.

Während der letzte Punkt nur in Regionen Durchsetzung findet, in denen die Magiergilde starke Präsenz zeigt, hat sich, durch kluge Manipulation der Meinung der verschiedenen Kulturen eine derartige Bücherfeindlichkeit eingestellt, dass sogar die Wächter der Schrift, wie sie sich selbst nennen, die wandernden Forscher des DAA, kritisch beäugt werden, wenn sie etwas in schriftlicher Form festhalten.

Bevor man etwas zu Tracht, Verpflichtungen und Macht dieser Organisation sagen kann, muss man vorher festhalten, dass es sich eigentlich um ein Konglomerat aus verschiedenen Magiergilden Ta'Rans handelt, die sich selber gern unabhängig sehen und ihre Einbindung in den DAA gern herunterspielen. Kurz nach der Katastrophe schossen überall auf den unterschiedlichen Kontinenten magische Zirkel und Gilden hervor, die alle unterschiedliche Einstellungen und Ziele hatten. Während manche dieser Verbände den alten Status wiederherstellen wollten, suchten andere nach Möglichkeiten, eine Magokratie aufzubauen und die nicht magisch begabten Menschen durch ihrer Führung zu unterjochen.

Noch vor dem Festschreiben des Ediktes von Tirgash hatten sich allerdings Strukturen herausgebildet, die darauf hindeuteten, dass sich eine gesamtaranische Magiergilde bilden würde, die zwar die lokalen Interessen der einzelnen Zirkel beachten und unangetastet lassen würde, jedoch einheitliche Ziele und Methoden schaffte, um den Magiern an die Macht zu verhelfen. Als erstes erfolgte die Einrichtung eines Rates der taranischen Magier, der in der naltharischen Stadt Tirnaja in einem verlassenen Ratsgebäude tagte. Tirgash als früheres Zentrum der Magie an sich ist wenig reizvoll: Im Kalten Klima des nördlichen Syan gelegen ist es auch zu weit abseits, um als Zentrum der magischen Großmacht einer ganzen Welt (so sehen sich zumindest die Magier gern selbst) dauerhaft zu funktionieren. Einige Jahrzehnte später verlegte man den Hauptsitz der Gilde nach Tirjana, einer blühenden Stadt im Süden Syans, die wegen der zentralen Lage und der noch vorhandenen Infrastruktur nach der Wiederentdeckung durch Forscher der Gilde schnell wieder erblühte. Noch heute ist die Stadt fest in der Hand der Gilde.

Die dort bestehenden Gebäudestrukturen – eine gewaltige Gläserne Kuppel, in deren unterem Drittel Emporen aufgebaut waren, von denen aus die einzelnen Parteien an Diskussionen teilnehmen konnten, inspirierte die Organisatoren zu folgendem Vorgehen: Die Aufteilung in einzelne Zirkel blieb erhalten, jedoch wurde das Amt des Magokanzlers eingeführt, der der Diskussion vorsteht und diese leitet, jedoch keine Sonderrechte erhält. Dennoch war dieses Amt schnell sehr begehrt und die ersten Amtsinhaber bauten es schnell zu dem aus, was es heute ist: Der Magokanzler ist, an magischer Macht

und Kenntnis nicht unbedingt der Stärkste der Gilde, jedoch hält er die politischen und organisatorischen Fäden in der Hand.

Schnell kristallisierte sich heraus, dass die Magier sich so gut wie keiner weltlichen Macht unterordneten und so wurden sie, aus Respekt vor ihrer magischen Gewalt von anderen Kulturen und Herrschern praktisch als eigenständiger Staat angesehen. Noch heute ist kaum ein Magier irgendeiner weltlichen Gewalt Rechenschaft schuldig, sondern muss sich für sein Tun zumindest offiziell nur vor dem Konzil verantworten. Es gibt auch mittlerweile praktisch magische Botschafter, die dem Zirkel der „weltlichen Gewalt der Magie“ angehören, die Verhandlungen führen und im Falle von Gesetzesübertretungen der Magier Entschädigungen leisten müssen, damit die Gilde ihre Privilegien bei vielen anderen Organisationen und Kulturen behalten kann. Darüber hinaus verfügt der DAA auch über eine Art eigene Polizei, die darüber wacht, dass die Gebote der Gilde, besonders was spezielle magische Praktiken und das Verhalten gegenüber Nichtmagiern angeht, eingehalten werden. Diese Abteilung nennt sich nach der Legende vom strafenden Flammenmeer, das böswillige Magier im Jenseits erwartet, „Zirkel des ewigen Feuers“.

Die Gilde schreibt im Übrigen auch eine einheitliche Tracht vor, in der sich die Magier zu kleiden haben, wenn sie in ihrer Eigenschaft als Angehöriger der Gilde auftreten (was nach Meinung der meisten nur dann aufhört, wenn sich der Magier zu Bett begibt). Diese Tracht sieht eine bodenlange Robe vor, die an der Hüfte mit einem standesgemäßen Gürtel geschnürt wird. Standesgemäß bedeutet hierbei, dass der Gürtel vor allem dazu dient, den Status des Magiers in der Gilde sofort erkennen zu können. Farbe und genauere Gestalt der Robe kann sich der Magier selber wählen, auch wenn hier zumindest bei den Reisenden meist nach eher praktischen Gesichtspunkten gestaltet, also die Robe vor allem in dunklen satten Tönen und ohne großartige Schnörkel gehalten wird. Komplettiert wird diese Tracht durch eine Kapuze, deren Saum mit den Symbolen des jeweiligen Zirkels in der entsprechenden Farbe bestickt ist.

Außerdem verfügt jeder Magier über einen mannslangen Stab, in dem ein Teil seiner Macht gespeichert ist – einfache Zaubersprüche können so nur mit dem Stab ausgeführt werden, ohne dass große Beschwörungen nötig sind. Über Gestalt und Schmuck des Stabes bestimmt wiederum der jeweilige Zirkel. Was Bart und Frisur angeht, wird den Angehörigen der Gilde freie Hand gelassen, jedoch finden sich bei den Meisten eher praktische Frisuren, einzig die Gildenmitglieder, die einem der verstreuten Klöster leben, sind angewiesen, den Kopf vollkommen haarlos zu halten. Außerdem gilt für die Klöster ein einheitlicher Farbcode, den jeder Angehörige einzuhalten hat: So muss zum Beispiel in dem Kloster Nodic, dass an der Südspitze Pak'Shas seinen Sitz hat, eine weinrote Robe getragen werden.

Auch der Name der Magier ist für sie zu einer Art Tracht geworden. Wer in die Gilde eintritt und schließlich nach der Lehre die „Weißen“ zum vollwertigen Magier erhalten hat, legt seinen alten Namen ab und erhält in einer feierlichen Zeremonie einen neuen um zu verdeutlichen, dass er von nun an jemand anderes ist. Oft suchen die Lehrmeister einen passenden Namen aus der Geschichte aus oder vergeben einen entsprechenden Beinamen (der in den Magierbrief eingetragen wird, aber nicht zwingend verwendet werden muss) oder aber der Student hat sich einen wohlklingenden oder mit viel Geschichte und Ehre behafteten Namen ausgewählt und seinem Vorschlag wurde (was recht häufig passiert) nachgegangen.

Vielmehr muss sie genau abwägen, was ihren Interessen am meisten dient und kann nur an Punkte großer Wichtigkeit Spezialisten entsenden. Aus diesem Grunde befindet sich zum Beispiel auf dem Kontinent Pak'Sha nur ein einziges Kloster der Gilde, das dort sozusagen „die Stellung hält“ und ein

Den Eindruck, den man im vorangegangenen Text sicherlich erhalten hat, ist der folgende: Alle Magier sind sich weitestgehend einig, alle Magier ziehen jedoch am selben Strang und stellen auf diese Weise noch immer einen gewaltigen Machtfaktor, wenn nicht sogar den Machtfaktor schlechthin bei den menschlichen Kulturen dar. Dieser Eindruck ist leider falsch. Denn die absolute Einigkeit stellte nur den Zenit der Macht der Gilde dar: Man muss aber bei aller Fairness sagen, dass der DAA diesen Zenit schon längst überschritten hat. Nicht nur, dass die Diplomaten der Gilde vom immer stärker werden Nationalismus der einzelnen Kulturen immer weniger beachtet werden - es gab sogar schon erste Versuche, die Magier lokal zu kontrollieren. Der Zirkel

Dennoch sieht gerade die Zukunft für die Gilde wenig rosig aus – man kann nicht mehr kontrollieren, dass es keine Kontakte oder gar Verbrüderungen mit Daimon oder Schamanen gibt. Fremdeinflüsse und Forschungsergebnisse der Separatisten bleiben im Verborgenen und schüren das Misstrauen der Gilde gegenüber den Zirkeln, die den Kontakt abgebrochen haben. Und zwingen die restlichen Zirkel noch fester in ihren Griff – mit drakonischer Strenge versucht man den Verlust weiterer Zirkel und Magier zu verhindern, schürt aber so insgesamt natürlich nur die Wut der kleineren Gruppen in der Ferne und bietet ihnen so Anlass, die Gilde mit ihrem Austritt weiter zu schwächen.

Der DAA ist auf dem westlichsten Kontinent Ta'Rans nur sehr schwach vertreten. Erstens lockt hier kaum die Entdeckung verlorengegangenen Wissens, da der Süden auch vor der Katastrophe nicht besonders weit entwickelt war und der

Der Zirkel von Pak'Sha hat dennoch im Rat eine gewichtige Stimme, da er nicht nur für das einzige Kloster des Kontinentes spricht, sondern auch mit der Aufgabe betraut ist, möglichst viel über fremdartige Magien herauszufinden, was durch die Nähe zu Birscham und Hagisch, Dunhag und auch die nicht allzu entfernten Gradrechi recht gut möglich ist. Schließlich beschäftigen sich noch einige Gildenmitglieder mit den Drachen, die es im südlichen Bastionsgebirge gibt und vor allem auch mit dem Portal, durch das die Hagisch ihre Pferde von Chronova brachten. Sie stellen dennoch keinen großen Machtfaktor auf dem Kontinent dar – schon dass ein Mitglied der Gilde am Bibliothekszug teilnehmen darf und so zum Teil sogar Einsicht in seltene Schriften erhält gilt als große Gnade. Eine wichtige Aufgabe übernimmt die Gilde auf Pak'Sha dennoch: Sie versuchen den Vorstoß der Orks aufzuhalten, da in den Gradrechi vom Magokanzler derzeit die größte Gefahr auf Ta'Ran gesehen wird. Sie ist deutlich aktueller als die Bedrohung durch die Daimon. Aus diesem Grunde sind die Gildenmitglieder angehalten, alles in ihrer Macht stehende zu tun, um den Widerstand gegen die Orks besser zu organisieren. Sie Schließen Verträge zwischen Hagisch und Na'Pak, ziehen die Zwerge mit auf die Seite der Menschen und errichten so nach und nach ein Netzwerk, dass vor allem den Kampf der Na'Pak stützen soll.

Dementsprechend großzügig ist der Bau auch gestaltet – da es hier an Platz nicht mangelt, ist die Bibliothek das einzige mehrstöckige Gebäude. Sie ist mit einem stabilen Turm gegen Angriffe geschützt und verfügt außerdem als eines der wenigen Gebäude in den Hügelaunen über einen Keller. Küche und Speiseraum ist gemeinsam mit den Gästequartieren in einem langgezogenen Komplex untergebracht, die Klostermagier leben in einem quadratischen Bau im Zentrum des Gutes. Für das Gesinde (so werden hier im Allgemeinen

Warum sie ihre Mauern genau an dieser Stelle errichtet haben, halten die Magier peinlich geheim. Gerüchte behaupten zwar, sie hätten eine Grotte entdeckt, über die sie Geheimnisse außer Landes schmuggeln könnten oder die einen Eingang zu unterirdischen Lagern von Elyktrium oder einer alten Drachenhöhle darstellt, doch beweisen konnte natürlich noch niemand etwas.

Norghan der Ältere

Seit es ihm und drei weiteren Klostermagiern gelang, einen jungen Drachen von einem Angriff auf eine nahe Siedlung abzuhalten und sie ihn schließlich sogar töteten (was nicht unbedingt geschah, um „die Bestie endlich unschädlich zu machen“, wie sich Norghan auszudrücken pflegt) steigt Nodic stetig im Ansehen der Hagisch und hat durchaus das Potential die Stellung der Magier auf dem Kontinent zu festigen.

Zu seinen Spezialgebieten zählen die Erforschung der Wechselwirkung zwischen Aktros und Phykros (und umgekehrt) und Drachen, weshalb er einen etwas verschrobenen Ruf unter seinen Untergebenen hat, die sich meist mit Elementarismus oder Heilung beschäftigen.

Als fanatischer Verschwörungstheoretiker hält es der von Paranoia geplagte Erzmagier nicht lange an einem Fleck aus. Er ist ständig unterwegs, Beweise für seinen Theorien zu sammeln und verrennt sich scheinbar sehr schnell in neuen Vermutungen, Unterstellungen und scheinbar haltlosen Vorwürfen.

als genialer Übersetzer (er kennt auch einige magische Kniffe, Texte zu entschlüsseln) ist ihm die Ehre zuteil geworden, am Bibliothekszug der Hagisch teilnehmen zu dürfen. Dass er darin einen Versuch sieht, ihn mundtot zu machen und seine Reise gegen ihn auszunutzen, ist bei seiner Geisteshaltung wohl zu erwarten. Er hat mittlerweile fast so etwas wie die Sympathie von Rakhri Weißhaar, der Führerin der wandernden Bibliothek errungen und muss sich eingestehen, dass er dieses „alte Weibsbild“ auch durchaus anziehend findet. Ob sich daraus eine Affäre entwickeln wird, steht noch in den Sternen, auch wenn bereits innerhalb der Priesterschaft viel gemunkelt wird.

Niah Cor Vando

Seines Zeichens der Vorstand des magischen Zirkels des Kontinentes von Pak'Sha steht er zwar nominell über dem Kloster Nodic, doch muss sich Cor Vando einiges von Norghan gefallen lassen. So zum Beispiel die Tatsache, dass nicht er es war, der den Ratsabgesandten nach Tirjana schickte, sondern eben der Kloostervorsteher und dass nicht er für die diplomatischen Beziehungen zu den Hagisch und Dunhag verantwortlich ist, sondern eben Norghan.

Allerdings hat er so auch den Vorteil, wenig beachtet zu werden und kann so in Ruhe seinen Forschungen nachgehen, die unter anderem beinhalten, was die Birscham vor den Daimon beschützte, wo sich das Portal befindet und wie seine Versiegelung aufzubrechen wäre, würde man es finden. Er hofft, die Kontrolle über einen „Pass“ nach Fedar zu gelangen, um seine Macht durch die Daimon auszubauen. Er sieht unheimlich Potential in dieser fremden Rasse und ist mittlerweile nach reiflicher Forschung der Meinung, dass die „Katastrophe“, wie sie von vielen bezeichnet wird, der Niedergang der Technik nur der Paukenschlag war, der ein neues Zeitalter der Magie und der Daimon eingeläutet hat.

Dass er derartige Gedanken hegt, ist nur wenigen Angehörigen des magischen Zirkels bekannt, die ihn nun schon seit einigen Jahren mit großer Vorsicht beobachten, jedoch noch keine Meldung an Konzil oder Rat weitergegeben haben. Eventuell auch, weil sie hoffen, in seinem Dunstkreis etwas von seiner Maht abzubekommen.

Cor Vando liebt es, andere Menschen zu kontrollieren und Macht über sie ausüben zu können. So hat er sich wie Norgha der Ältere dem Studium der aktrischen Magie zugewandt und aus Berichten erkannt, dass die Daimon in der Lage sind, direkt mit Aktros Zauber oder wie er es nennt „zauberähnliche Effekte“ zu bewirken. Er ist ein brillianter Manipulator und Beherrschungsmagier und wird wohl bei der Gestaltung der Zukunft des Kontinentes noch ein kräftiges Wörtchen mitzureden haben, auch wenn er sich stets abseits der großen Bühne hält und lieber seine Marionetten tanzen lässt.

Die Gilde der Alchemisten ist nur in größeren Städten vertreten, in denen sie allerdings nicht von den Magier gedeckt werden, wie oft von ihren Gegnern behauptet wird, denn die Alchemisten sind bei der normalen taranischen Bevölkerung im Allgemeinen kaum geachtet, allenfalls geduldet – zu groß ist die Angst, dass irgendein verrückter Alchemist eines Tages alte Geheimnisse aufdeckt und die halbe Siedlung in die Luft sprengt. Die Rolle des DAA bei der Entstehung dieser Organisation ist noch immer ungeklärt, da es heute kaum noch eine erkennbare Zusammenarbeit zwischen den beiden Gilden

Die Technikergilde auf Mesaron verfügt über eine eigene kleine Armee, die Malmer, die mit modernen Mitteln ausgestattet wurde, um eventuelle Streitigkeiten präventiv zu schlichten (der Anblick eines kleinen Trupps Malmer reicht meistens völlig aus, um Schwierigkeiten, z.B. bei der Bezahlung der oftmals horrenden Preise sofort aus dem Weg zu räumen). Die Malmer tragen schwere Stahlplattenrüstungen, massive, mit phantasievoll dargestellten Monstrositäten verzierte Helme und weite Gewänder aus schwarzer Seide. Ihre Bewaffnung besteht aus einem Hammer und mindestens einer schweren Armbrust, oftmals aber auch echten Feuerwaffen. Ihr Ruf ist schlicht die pure Unbesiegbarkeit. Die Malmer gelten als vollkommen unbestechlich (sie werden ja auch bestens bezahlt) und ihrer Sache (dem Schutz der Technik und der Techniker) treu ergeben – für einen politisch motivierten Krieg würden sie sich allerdings nie hergeben. Nicht nur modernere Waffen, auch andere Artefakte aus der Alten Zeit kann man bei den Malmern (und generell bei allen anderen Technikern finden). Da sie als Söldnerarmee für die Techniker arbeiten, fühlen sie sich immer gerade dem Clan verpflichtet, dem sie dienen und werden mitunter auch dazu genutzt, Streit zwischen verschiedenen Gruppen zu schlichten.

Normalerweise sind sie bei der Bevölkerung angesehen, auch wenn man ihnen natürlich mit einer gehörigen Portion Respekt und Misstrauen entgegentritt, beschäftigen sie sich doch mit dem, was laut Propaganda der Magier höchst verwerflich ist. Sie sind aber in der Lage, fast alles zu reparieren und auch einiges absonderliches zu produzieren, so dass man sich eigentlich gut mit ihnen arrangieren kann. Sie bleiben nie lange genug, um sich große Feinde zu machen, gehen schnell und präzise ihren Geschäften nach und verschwinden dann, meist ohne jemandem zu sagen, wohin.

Ihre Forschungen führen diese Vagabunden auch oft in Gegenden, die kaum bewohnt sind oder in denen Kämpfe zu erwarten sind. Aus diesem Grunde wird von jedem, der sich einem Clan anschließen möchte, erwartet, dass er mit einer Waffe umgehen kann und willens ist, seine Fähigkeiten weiter zu perfektionieren. Darüber hinaus wird jede Bewerbung angenommen, vorausgesetzt, der Bewerber ist in der Lage, sein Geschick und seine Auffassungsgabe in einem kleinen Test zu beweisen. Es werden keine Kenntnisse vorausgesetzt, die meisten Clans testen nur, wie gut sich der Bewerber in die Belange der Gilde einfühlen kann und wie gut er als Techniker oder Maschinist überhaupt taugen würde.

Eine echte Hierarchie gibt es in den wenigsten dieser Gruppen – meist führt der Älteste und Erfahrenste Techniker seinen Clan an und verteilt Aufgaben genauso wie Belohnungen. Die anderen Mitglieder der Gruppe werden mit Essen und Unterkunft versorgt und teilen eventuelle Schätze oder Verkaufserlöse zu gleichen Teilen untereinander auf.

Techniker auf Pak'Sha

Eine ganze Reihe der Clans durchstreifen die Hügellauen und vor allem das Bastionsgebirge. Sie sind auf der Suche nach den spärlichen Überresten dessen, was die Kizman auf ihrer Flucht vor den Orks mitgenommen haben und dass sich jetzt lohnen würde, zu reparieren. Bei den Na'Pak tun sie dasselbe, jedoch mit etwas mehr Erfolg – einige alte Kizmanstützpunkte im Gebirge bieten noch immer Stoff für Legenden unter den Wühlern. Nur wenig von dem, was alte Aufzeichnungen versprechen, wurde dem unübersichtlichen und gefährlichen Gebirge bereits entrissen. Eine immer stärker werdende Konkurrenz und der fehlende Wille zur Zusammenarbeit unter den einzelnen Technikerclans führt dazu, dass es wohl noch eine ganze Weile dabei bleiben wird. Viele der alten Städte (auch zwergischer Herkunft) sind zwar lokalisiert, aber noch nicht betreten worden, da mit zu großen Gefahren gerechnet werden muss.

Nicht nur die Menschen unterhalten Gruppen von Technikern – auch einige der Dulgur haben sich zusammengeschlossen und forschen besonders intensiv nach alten Depots der Zwerge. Sie ziehen weniger weit durch die Gegend als die anderen Clans und haben meistens einen festen Standort in einer Zwergensiedlung und gehen von dort aus auf die Suche oder lassen sich dafür bezahlen, die technischen Spielereien der Zwerge zu warten und Instand zu halten. So hat sich in einigen Städten bereits eine Mechanistenelite herausgebildet, die ihr Wissen streng geheim hält und der es obliegt, Verteidigungsanlagen und handwerkliche Artefakte zu überwachen und zu warten.

Ganz anders wiederum sieht es bei den orkischen Gruppierungen aus, die es sich auf die Fahnen geschrieben haben, alte Schätze auszubuddeln. Noch längst nicht alle Kizman-Siedlungen wurden der Scherbenebene entrissen, noch längst sind nicht alle Artefakte geborgen. Aus diesem Grunde schließen sich Gruppen zusammen, die zwar von den restlichen Technikern Ta'Rans keine Ahnung haben, aber intuitiv genau so vorgehen wie diese. Sie lassen sich von den Orikesh oder Schamanen anwerben und gehen meist gezielt auf die Suche nach bestimmten Artefakten, die die Auftraggeber von ihnen erwarten. Große Bergungsaktionen an Maschinen gab es bisher nur selten, denn den Orkischen Technikern fehlt es bisher noch an Möglichkeiten und Mannschaften, große Beutestücke der Vergessenheit zu entreißen. Wer aber einen guten Platz gefunden hat, setzt sich fest wie eine Klette – wenn man die Beute nicht mitnehmen kann, so bleibt man eben bei der Beute. So haben es einige Technikerclans bereits geschafft, ganze Kizmanstützpunkte unter ihre Kontrolle zu zwingen und von dort aus, inmitten alter Technik und Geheimnissen, die nur darauf warten, entschlüsselt zu werden, zu agieren. Sie sind ein entscheidender Machtfaktor geworden, mit dem man es sich nicht verschmerzen sollte, wenn man irgendetwas von ihnen möchte. Gewalt nützt meist gar nichts, denn sie sitzen in dicken Festungen voller alter Waffen. Viele sind zwar funktionsunfähig, doch die Orks haben sich nicht umsonst Jahrzehnte mit der Technik der Kizman beschäftigt.

Kleinere Organisationen

Neben diesen großen Gruppierungen, die man fast überall auf Ta'Rand finden kann, gibt es natürlich auch kleinere und seltenere Gilden und Zirkel, die oftmals nur einen einzelnen Stützpunkt haben. Natürlich sind sie eine gewisse Konkurrenz für andere, doch der Trend, sich hin zu einem Netzwerk zu entwickeln, dass unabhängig von kulturellen Grenzen agiert, scheint in Ta'Rand bereits gesetzt zu sein. Es scheint viel effizienter, sich in Interessengruppen zusammenzuschließen,

Die vierte Kirche schließlich, die Kirche des Chaos verfügt über keinen derartigen Orden – zu labil sind die Angehörigen, um eine größere Organisation aus der Taufe zu heben und länger als einen Monat am Leben zu halten.

Darüber hinaus existieren aber auch noch Orden, die sich mehr von der Kirche entfernt haben und zwar noch immer ihren Lehren folgen, sich aber von den Priestern direkt nichts mehr sagen lassen. Die Angehörigen derartiger Gruppierungen gelten nach Kirchenrecht nicht als Geweihte, sondern als Laien und werden meist auch so behandelt. Dennoch haben sich einige Orden von erstaunlichem Einfluss herausgebildet.

Gharanga

Keinem Prinzip im speziellen Sinne folgt dieser Orden, der sich der Spiritualität und der Gelehrsamkeit im religiösen Sinne verschrieben hat. Die Mitglieder versuchen über Meditation und Askese eine Nähe zu den göttlichen Prinzipien aufzubauen, was ihnen aufgrund großer Disziplin auch meist sehr gut gelingt. Sie leben oft sehr zurückgezogen, es gibt aber auch einige kleinere Gruppen, die durch die Lande streifen und nach Erleuchtung und neuen religiösen Erkenntnissen suchen.

Man kann sie sehr gut erkennen, da sie alle eine orange Toga tragen, die mit verschlungenen Mustern bestickt sind. Darüber hinaus trägt jeder von ihnen einen kleinen silbernen Meditationsarmreif, der zum fokussieren der Aufmerksamkeit genutzt wird.

Ouranga

Ursprünglich aus einer Bewegung innerhalb der Kirche des Bewahrers entstanden, haben sich die Ouranga immer mehr vom Viererkult separiert und gehen nun vollkommen eigene Wege. Manche bezeichnen sie schon hinter vorgehaltener Hand als Ketzer, weil sie die vier Gottheiten etwas uminterpretiert haben und vor allem in die Geschichte der Katastrophe in ihrem Verständnis anders einbanden. So ist zum Beispiel der Erschaffer der Tüftler, der die Welt konstruierte, der Bewahrer ist der Mechanist, der die Welt wartet. Diesen beiden stehen der Zerstörer, der die Welt mutwillig verschleißt und das Chaos, dass Fehlfunktionen einschleust gegenüber.

Wenn man dieses Verständnis der großen Prinzipien zu Ohren bekommt, kann man sich wohl denken, womit sich der Orden beschäftigt – sie sammeln alte Technik und interpretieren sie als Zeichen der Götter. Sie glauben nicht an die Katastrophe sondern an die Erschaffung der Welt Ta'Ran zu diesem Zeitpunkt. Die Ruinenstädte und die Artefakte betrachten sie als Rätsel, als Aufgabe, sie zu lösen sich die Ordensmitglieder zur Aufgabe gemacht haben. Abgesehen von diesem religiösen Hintergrund könnte man sich auch fast als Mitglieder der Technikergilden durchgehen lassen.

Die Orden des Viererkultes auf Pak'Sha

Der wichtigste inuusistische Orden auf Pak'Sha ist mit Sicherheit der Orden vom blauen Schild, da er hier seinen Hauptsitz hat und hier gegründet wurde. Die restlichen Organisationen schicken zwar mitunter Abgesandte auf den westlichen Kontinent, der sich im Glauben vom Leitbild der Kirche abgewandt hat, doch richten sie hier keine Ordensburgen oder –Häuser ein, da sie in den „Abtrünnigen“ eine Gefahr für den Glauben der Nolthar sehen. Für die meisten Orden ist Pak'Sha eine weit entfernte Provinz, die sie praktisch aufgegeben haben – zu nah ist der Glaube der Hagisch, um sie zu verdammen, zu fern, um sich ihrer anzunehmen.

----->>>>>>>>>> Seite 175 <<<<<<<<<<<<<<-----

Orden der Orks

Das Ordenswesen ist den Gradrechi und den Turakar noch recht fremd und neuartig. Die Schamanen der Gradrechi haben aus alten Schriften der eroberten Kizmanstädte erfahren, was es mit diesen Einrichtungen auf sich hat, doch ernsthaft gegründet wurde bisher nur ein Orden, der sich auf eine fast schon ketzerische Art mit der Religion der Orks auseinandersetzt. Da der Orden naturgemäß nur auf Pak'Sha zu finden ist, entfällt logischerweise der Text zur Rolle des Ordens auf diesem Kontinent.

Dai'Kiri

Der orkische Name bedeutet soviel wie „Die Macht des Blutes“ und spielt auf die merkwürdige Art an, wie die Dai’Kiri ihre Zauber ausüben. Sie tragen hölzerne Masken und hüllen ihren gesamten Körper ein – Gerüchte sprechen von Blutmagie und dass dies geschieht, damit niemand den frevlerischen Umgang mit dem eigenen Körper sehen kann. Doch bedenken die wenigsten Orks, dass man Blut nicht nur vom eigenen Körper bekommen kann. Wenn man nur ein anderes Wesen töten muss, um sogar mehr der roten Flüssigkeit zu erhalten, als man es dem eigenen Leib jemals abtrotzen könnte, ist es doch nahe liegend, dass man für die eigene Macht besser andere Wesen opfert.

So hat sich aufgrund des ohnehin bestehenden orkischen Opferkultes der Orden begründet, der den Göttern das Opfer stiehlt und mit dem Blut, das eigentlich den höheren Wesen geweiht ist, die eigene dunkle Magie praktiziert. Dass Vakaar noch über diese Absonderlichkeit hinwegsieht oder gar übersieht, liegt vor allem daran, dass die Dai'Kiri sich noch nicht in vielen Orten verbreitet haben und vor allem in den östlichen Provinzen Fuß gefasst haben, wo sie von einigen Schamanen und niederen Führern unterstützt werden, die die Macht der Blutmagier gegen Vakaar richten wollen.

Andere Orden

Aber nicht nur der Innusismus führt auf Ta'ran Organisationen, auch wenn es sich bei ihm mit Sicherheit um die Mutterkirche der mächtigsten Religiösen Organisationen handelt. Besonders wichtig sind aber auch die Gruppierungen, die sich in den Wüsten Mesarons herausgebildet haben und dort nicht nur die religiöse Herrschaft, sondern mitunter auch große weltliche Macht an sich gerissen hat. Auch die Mächte der Ayo, des Volkes der Nekromanten, werden von einigen Priesterschaften untereinander aufgeteilt.

Sanumiden

Weil nach der Katastrophe eine extreme Welle von Krankheiten auf alle Kontinente schwappte, die schnell und sicher vor allem auf Dalatur und Syan große Teile der Bevölkerung dahinraffte, sahen sich einige Heiler verpflichtet, diese Epidemien zu bekämpfen. Sie gründeten den Kult um ihren Anführer Sanum Arko, der völlig selbstlos und unter großen Gefahren für die Kranken sorgte. Mittlerweile wird er in seinem Orden mehr als s ein Heiliger und fast als ein Gott verehrt und steht dennoch neben der sonst üblichen Religion der Anhänger (dem Viererkult).

Im Orden herrscht eine strenge Hierarchie, die zwar einer kirchlichen Nomenklatur entbehrt, jedoch eindeutig nach Rängen einer Glaubensinstitution gegliedert ist. Die einzelnen Stufen des Systems reichen vom Hilfspfleger, der nur niedere Dienste am Kranken versehen, jedoch dennoch einige Verantwortung übernehmen muss über den Feldmedicus, der eigenständig behandeln darf, in schwierigen Fällen aber dazu angehalten ist, Beratung einzuholen bis hin zur Obermedica, die mitunter komplexe Operationen und Behandlungen ausführen muss und ansonsten eher Aufgaben der Verwaltung

Suchtmittel und Drogen

Es gibt auf Ta'Ran heutzutage, besonders in den von der großen Katastrophe betroffenen Regionen eine breite Palette unterschiedlichster Drogen, die von allen Bevölkerungsschichten missbraucht werden, um im stressigen und gefährlichen Alltag in einer plötzlich feindlich gewordenen Welt ein paar Minuten zu haben, in denen sich alles gut anfühlt.

Die meisten der hier vorgestellten Substanzen machen mit der Zeit abhängig und sichern dem Produzenten so einen großartigen Markt, der sich, in Verbindung mit den richtigen Kunden als gewaltiger Machtfaktor erweisen kann.

Die folgenden Rauschmittel werden regeltechnisch wie ein Gift, die bei einem Entzug entstehenden Effekte als Erkrankung behandelt, die natürlich nicht ansteckend ist. Die Inkubationszeit ist die Zeit, die ohne Konsum der Droge vergeht, bevor man erste Entzugserscheinungen wahrnehmen kann. Die genauen Regelungen sind im Grundregelwerk in den Sonderregeln nachzulesen.

Um einen Entzug durchzustehen, muss man täglich eine Selbstbeherrschungsprobe erschwert um die „Suchtstufe“ (die in Klammern hinter dem Namen der Droge angegeben ist) des Rauschmittels ablegen. Wenn diese Probe misslingt, hält man den Entzug nicht durch und nimmt eine weitere Dosis. Sofort nach der ersten Dosis während des Entzugs normalisieren sich die Werte wieder auf die von der Droge ausgerichteten Veränderungen. Der Entzug ist auch vollkommen wirkungslos gemacht. Auf der Basis der hier vorgestellten Drogen können sie selbstverständlich noch eigene Suchtmittel kreieren, sie sollten jedoch generell beachten, die Wirkung so zu gestalten, dass sie eben nicht als „giftig“ sondern als „drogenartig“ erfasst wird - nur negative Veränderungen durch die Droge sind also meist ausgeschlossen.

Blauer Traum (Stufe 2)

Dieses Rauschmittel wird von einigen Stämmen der in den in der Wüste gelegenen Gebirgen lebenden Dugar-Zwergen aus einem bläulichen Mineral, dass sich nur hier findet hergestellt. Die Wirkung tritt erstaunlich schnell ein und bewirkt einen tiefen, sehr erholsamen Schlaf mit extrem realistischen Träumen. Nach dem Aufwachen ist der Konsument sehr ruhig und seine Bewegungen fähig, es kommt mitunter zu Wahrnehmungsstörungen. Trotzdem wird dieser dämmrige Zustand als sehr angenehm empfunden.

Werte:

- Verabreichungsart: Wird geschnupft
- Wirkungseintritt: nach ca. 5 Min
- Wirkungsdauer: 4 Stunden Schlaf (Regeneration wie voller Nachtschlaf), danach 2 Stunden Dämmerzustand (für den die unten angegebenen Veränderungen zutreffen)
- Schnelligkeit: einmalig direkt nach dem Aufwachen
- Stärke: W6
- Betroffene Eigenschaften: AK (+/- 0), GE (+/- 0), WA (-1)
- Heilung: alle 10 Minuten jeweils 1 Punkt

Die Abhängigkeitswahrscheinlichkeit beträgt pro Einnahme 5% (20 auf W20). Dann treten nach einer Woche, die man keinen blauen Traum konsumiert, Entzugerscheinungen auf:

Werte:

- Inkubationszeit: etwa 7 Tage
- Dauer der Krankheit: 14 Tage
- Wirkung: Übelkeit, Schwäche, zitterige Hände (KO-2, GE -1, MS-1), Unkonzentriertheit (IT-3, CH-2)
- Verlauf: nach Ablauf der 2 Wochen steigen die Eigenschaften um einen Punkt pro Tag bis sie wieder normales Niveau erreicht haben

Klarheitsserum „Donnerschlag“(Stufe 10)

Die Chemiker des ehemaligen Nolthar-Imperiums entwickelten diesen Stoff, um eine Droge in der Hand zu haben, die wirklich sofort und extrem stark abhängig macht. Als kleine Nebenwirkung verleiht der Stoff dem Konsumenten eine überhöhte Resistenz gegen Magie aus den Bereichen Hellsicht und Beherrschung. Der Konsument erlebt alle Gefühle mit tausendfacher Intensität und besitzt ein leicht verändertes Zeitgefühl (für ihn scheint alles sehr viel langsamer abzulaufen). Gleichzeitig scheint der Konsument allerdings kaum mehr Kontrolle über seinen Körper zu besitzen.

Werte:

- Verabreichungsart: Wird getrunken
- Wirkungseintritt: nach ca. 5 Min
- Wirkungsdauer: W3+4 Stunden
- Schnelligkeit: W6 mal 1 Stunde
- Stärke: 2
- Betroffene Eigenschaften: IT (+/- 0), MS (+/- 0), WK (pro Punkt Stärke +2), alle körperlichen Eigenschaften außer KO (+/- 0)
- Heilung: alle 20 Minuten jeweils 1 Punkt

Das Mittel macht, wie oben bereits gesagt, extrem stark und extrem schnell abhängig (pro Einnahme besteht dafür eine Chance von 75% oder 5-20 auf W20). Die Folgen der Abhängigkeit sind Verlust an Durchsetzungsvermögen bis hin zur Willenlosigkeit und langsame Entkräftung. Wirkliche Abhilfe schaffen an dieser Stelle vermutlich nur magische oder religiöse Mittel.

Werte:

- Inkubationszeit: etwa 10 Tage
- Dauer der Krankheit: mehrere Monate
- Wirkung: Konzentrationsstörungen (IT-3), Selbstzweifel, Mutlosigkeit, Verlust des eigenen Willens (WK-8, CH-3) und verfällt körperlich (KO-1 pro Woche ohne Dosis)
- Verlauf: nach Ablauf der vom SL festzusetzenden Zeit steigen die betroffenen Eigenschaften um einen Punkt pro 2 Tage bis sie wieder normales Niveau erreicht haben

Elfischer Nebel (Stufe 5)

Dies ist eine der härteren Drogen, die man auf Ta'Ran bekommt. Sie hat mit den Elfen nur im Namen etwas zu tun, hergestellt wird sie fast überall, wo das Nebelkraut wächst (dessen Pollen dazu verwendet werden). Wer vom Nebelkraut probiert, fühlt sich unbesiegbar und sehr zäh, glaubt einen gewaltigen Kraftschub zu erleben, erweicht jedoch in seinen körperlichen und geistigen Leistungen. Dazu kommt eine leicht vernebelte Wahrnehmung.

Werte:

- Verabreichungsart: Wird geraucht
- Wirkungseintritt: nach ca. 15 Min
- Wirkungsdauer: W6+5 Stunden
- Schnelligkeit: 3 mal 1 Stunde
- Stärke: W2
- Betroffene Eigenschaften: KO (+/- 0), MS (+/- 0), WK (pro Punkt Stärke +2), IT (+1), WA (+1)
- Heilung: alle 20 Minuten jeweils 1 Punkt

Der Nebel macht stark abhängig (Chance = 20% pro Dosis) und kehrt im Entzug seine förderliche Wirkung um: Der Konsument wird immer unkonzentrierter und mutloser, kann sich nicht mehr durchsetzen und wird von Selbstzweifeln geplagt.

Werte:

- Inkubationszeit: etwa 5 Tage
- Dauer der Krankheit: 7 Tage
- Wirkung: Konzentrationsstörungen (IT-3), Selbstzweifel,

- Wirkungseintritt: nach etwa 15 Min
- Wirkungsdauer: W6 Stunden
- Schnelligkeit: sofort
- Stärke: 3
- Betroffene Eigenschaften: MS, WK und KO werden um die Stärke gesteigert, IT und WA wird um die Stärke gesenkt
- Heilung: nach Ende der Wirkungsdauer pro 10 Minuten ein Punkt je Eigenschaft, bis sie wieder normales Niveau erreicht haben

Es soll in den Entzugerscheinungen schon zu gewalttätigen Übergriffen gekommen sein, in denen sich die ehemaligen Konsumenten nicht mehr wirklich unter Kontrolle hatten. Jurak macht nicht sonderlich schnell (10%-Chance oder bei 19 und 20 auf W20) abhängig, dafür aber ziemlich stark.

Werte:

- Inkubationszeit: etwa 5 Tage
- Dauer der Krankheit: diese Abhängigkeit kann sich über Monate hinziehen
- Wirkung: Unkonzentriertheit (IT-2), Reizbarkeit (Nachteil Jähzorn +8), Nachteil „Notgeilheit“ +5
- Verlauf: nach Ablauf der Zeit (je nach Spielleiterentscheidung) steigen die Eigenschaften um einen Punkt pro 1 Woche, bis sie wieder normales Niveau erreicht haben, in dieser Zeit baut sich auch pro Tag ein Punkt der erworbenen Nachteile ab.

Liet'schorf

Diese Substanz wird von Gradrechi- und Turakar-Schamanen genutzt, um Visionen zu erfahren, die ihnen die Götter nahe bringen sollen. Der Grundstoff zur Erzeugung ist selbst schon halluzinogen und durchaus in der Lage, real erscheinende Bilder im Kopf des Anwenders (oder Opfers) zu erzeugen. Mit relativ einfachen Mitteln können Kundige diese Kraft einfangen und gelenkter einsetzen – die Angstzustände treten höchstens als Nebenwirkung mit auf, während die Visionserfahrungen intensiver und detaillierter werden.

Werte:

- Verabreichungsart: den verarbeiteten Mus essen
- Wirkungseintritt: nach ca. 5 Minuten
- Wirkungsdauer: 2 Stunden
- Schnelligkeit: W6 Minuten
- Stärke: 10 (Anwender schläft ein, wenn volle Stärke erreicht wurde)
- Betroffene Eigenschaften: WA wird um die Stärke gesenkt
- Heilung: nach Ablauf der Wirkungsdauer Erwachen, danach pro 5 Minuten ein Punkt

Wer allerdings zu viel Liet'schorf konsumiert, wird von Verfolgungswahn, Vernichtungsängsten und mitunter auch Schizophrenie geplagt bis er sich erneut in die Träume des orkischen Rauschmittels flüchten kann. Aus diesem Grund, und weil einige Schamanen die Macht erkannt haben, mit Hilfe dieses Mittels weltliche Gewalt an sich zu reißen, wurde die Droge eine Zeitlang verboten und geriet so in Vergessenheit oder wurde durch andere Substanzen ersetzt. Die Chance für die Abhängigkeit beträgt 10% (19 und 20 auf W20) für Orks und 15% (18-20 auf W20) für alle anderen Spezies.

Werte:

- Inkubationszeit: 3 Tage
- Dauer der Krankheit: klingt nach einer Woche ab
- Wirkung: Nachteile „Schizophrenie“ +5, Alpträume, schwere Selbstzweifel
- Verlauf: nach Ablauf der Zeit normalisiert sich das Verhalten des Betroffenen wieder

Knollengras

Hierbei handelt es sich um ein sehr leichtes Rauschmittel, bei dem man praktisch noch Herr seiner Sinne bleibt – die Suchtgefahr ist relativ gering, so allerdings auch der Nutzen, denn die roh genessenen Knollen lösen höchstens eine leichte Euphorie und einen festen Mut aus.

Werte:

- Verabreichungsart: Essen der rohen Knolle/ Rauchen der getrockneten Knolle
- Wirkungseintritt: binnen etwa 15 min/ 5 min
- Wirkungsdauer: W2 Stunden/W6 Stunden
- Schnelligkeit: sofort
- Stärke: 1/ 4
- Betroffene Eigenschaften: WA, MS und AK werden um die Stärke gesenkt, WK um die Stärke erhöht
- Heilung: nach Ende der Wirkungsdauer mit einem Punkt pro 10 Minuten bis sie wieder ein normales Niveau erreicht haben

Wer einmal in den Bann der Knollen geraten ist, kommt recht leicht wieder davon los, muss nur mit leichter Übelkeit und Niedergeschlagenheit rechnen, wenn er sie eine zeitlang nicht zu sich nehmen kann. Wer das erste mal von dieser Substanz probiert, muss zu seinen Göttern beten, dass er nicht zu der Hälfte aller Lebewesen gehört, die nicht sofort von den Knollen abhängig werden – andernfalls ist meist sein restliches Leben damit besiegelt, dass er nie wieder von der Droge loskommt. Die Chance für Knollengras-Abhängigkeit beträgt also einmalig 50% - danach muss nie wieder auf Abhängigkeit getestet werden.

Werte:

- Inkubationszeit: 3 Tage
- Dauer der Krankheit: klingt nach einer Woche ab
- Wirkung: Nachteile „Schizophrenie“ +5, Alpträume, schwere Selbstzweifel
- Verlauf: nach Ablauf der Zeit normalisiert sich das Verhalten des Betroffenen wieder

Gifte aller Art

Tierische Gifte

Vor allem Spinnen und Schlangen zählen zu den giftigen Tieren Ta'Rans, wenn auch einige andere Wesen, von denen man es nicht unbedingt erwarten würde, Giftreservoirire haben, um sich zu schützen oder die Beute besser töten zu können.

Panzerqualle

Typisch für Gifte von Nesseltieren ist auch diese Substanz: Sie ist darauf ausgelegt, das Opfer zu lähmen, was mit Zuckungen und schrecklichen Schmerzen beginnt, sich aber schnell zu einer starken Taubheit in den betroffenen Regionen ausweit und so schließlich zur kompletten Bewegungsunfähigkeit oder im Schockzustand sogar zum Tode führen kann.

Eine echte Nutzung ist wegen der nur schwer erkennbaren und fragilen Fangtentakeln dieses Wesens nur schwer zu bewältigen, auch ist das Interesse am Gift dieses Wesens sehr gering, da man sich keine weltbewegenden Effekte verspricht, die nicht auch auf anderem Wege zu bewerkstelligen wären.

Ätzspei

Ätzspei ist die Jagdflüssigkeit des Speiers, die dieser dazu nutzt, um seine Beute gezielt bewegungsunfähig zu machen. Entweder spuckt er die zähe klebrige Masse in die Augen oder auf die Beine. In beiden Fällen beginnt die Substanz sofort das Gewebe anzugreifen und das Opfer so stark zu schädigen, dass das Töten durch den geschickten Jäger zum reinen Kinderspiel gerät.

Wenn man das Tier erschlägt, kann man die Speicheldrüse entfernen und die Jagdflüssigkeit so zur weiteren Verwendung gewinnen, allerdings ist es nicht möglich, die Wesen zu züchten oder überhaupt das Mittel aus einem lebenden Speier zu gewinnen, da dieser wirklich nur dann spuckt, wenn er freies „Schussfeld“ auf Augen (wird vor allem zur Verteidigung genutzt) oder Beine (wenn der Angreifer auch als Beute lohnen würde) hat.

Amutaxin

Von der schwarzen Tupfenspinne produziert ist Amutaxin ein moderates Nervengift, dass darauf ausgelegt ist, vor allem kleinere Beutetiere schnell auszuschalten. Gegen größere Wesen ist vor allem der Schmerz wirksam, der sich rasend schnell im gesamten Rücken verbreitet und eine charakteristische Ausweichhaltung nach sich zieht, bei der der Betroffene merkwürdig verkrümmt auf dem Boden liegt.

Amutaxin kann aus den Giftdrüsen der lebenden Tupfenspinne gewonnen werden, sobald das Tier verschieden ist, verkrampft der Beißapparat und verspritzt den gesamten Vorrat, weswegen man in diesem Augenblick zur Giftgewinnung entweder schnell handeln muss oder einfach das Nachsehen hat.

Drachenspinne

Gewonnen werden kann dieses Mittel aus den Giftdrüsen hinter den Klauen der Drachenspinne. Es sorgt dafür, dass das Blut verklumpt, die Adern verstopft und so das Opfer rasend schnell zum letalen Kollaps bringt.

Der Besitz ist in den meisten Gebieten illegal, einzig Jäger und Heiler dürfen es in geringen Mengen verwenden (Jäger als Jagdhilfe und Heiler, um schwere Blutungen zu stoppen).

Wollspinner

Wie bei Spinnengiften üblich, muss man auch hier das Serum aus den Giftdrüsen der Spinne extrahieren. Der Wollspinner legt es mit seinem Gift darauf an, seine Beute zu lähmen –

binnen kurzer Zeit kommt es bei kleineren Tieren zur Unbeweglichkeit und schließlich durch Lähmung der Atemmuskulatur zur Erstickung. Auf größere Beute angewandt ist das Gift ähnlich gefährlich – alte oder schwache Menschen können durchaus an einem Biss der Spinne versterben.

Um es für den Kampf einzusetzen, muss man verdünnte Lösung einsetzen, die zwar ebenfalls zu Lähmungserscheinungen führen kann, allerdings praktisch niemals letal wirkt, sondern das Opfer nur schwächt und anfällig für Fehler macht. Sollte (mit Hilfe blauer Finger und Lippen) nachgewiesen werden, dass das Gift schuld am Versterben eines Wesens ist, so wird der Anwender wie ein Giftmörder bestraft - höhere Konzentrationen sind nur schwer zu beschaffen und werden von Alchemisten unter Verschluss gehalten, da nur für sie der Besitz nicht strafbar ist.

Natternkuss

Das Gift des Hugelwurms wird der Schlange durch Melken entzogen. Hierbei werden die Giftzahne auf ein Glas gedruckt und die Schlange so zum Verspritzen ihres Giftes angeregt.

Opfer von Natternkuss klagen erst über stechende Schmerzen, die sich langsam im ganzen Körper ausbreiten und diesen so Stück für Stück lähmt. Das Gift an sich wirkt recht langsam, breitet sich aber praktisch unaufhaltsam aus – wer einmal vergiftet wurde und die Wunde nicht ausbrennt, ist, von magischen Mitteln einmal abgesehen, hoffnungslos verloren.

Wurmspei

Hierbei handelt es sich um den Verdauungssaft des Sandwurmes, den er auf seine Opfer spritzt, um sie bereits vor der Nahrungsaufnahme zu zersetzen. Es handelt sich zwar um kein Gift im engeren Sinne, sondern um eine ätzende Substanz, allerdings gibt es auch giftartige Nebenwirkungen wie Übelkeit und Erbrechen, wenn man davon getroffen wird.

Eine sinnvolle Extraktionsmethode wurde hierfür allerdings noch nicht entdeckt.

Thoraks Fluch

Den Stich eines einzelnen Insekts bemerkt man praktisch kaum, da hier so wenig Gift abgegeben wird, dass es sich nicht sonderlich schädlich auswirkt (von einer stecknadelkopfgroßen Rötung einmal abgesehen). Wenn aber tausende Insekten auf die Haut eines Opfers einstechen, so kommt es zu einer sogenannten „Schwammvergiftung“.

Der Vergiftete leidet unter großen Schmerzen und hat ständig das Gefühl, seine Haut würde sich abschälen. In extremen Fällen oder wenn das Opfer schwach ist, kann es zu großer Gefahr kommen, wenn die Luftröhre zuschwillt und so der Erstickenstod droht. Selbstverständlich ist noch keine Methode gefunden, dieses Mittel zu isolieren.

Riesenschnapper

Die kleinen Hornpfeile, die dieses Wesen auf seine Beute abschießt, enthalten eine Substanz, die dazu gedacht ist, kleine Fische zu lähmen. Wenn ein erwachsener Ork oder Aquilaner genügend dieser Nadeln abbekommt, kann es auch bei ihm zu Lähmungserscheinungen kommen die sich für schwimmende Nicht-Kiemenanatmer durchaus negativ auswirken sollten.

Wenn man die Pfeile sammelt, kann man die kleinen Giftblasen auch mit anderen Substanzen füllen und diese Spitzen dann für Blasrohrpfeile, Fallen oder ähnliches verwenden.

Schwerer Traum

Eine absolute Besonderheit stellt das Gift der Landkraken dar, dass nicht darauf abgestimmt ist, das Opfer zu töten, zu lähmen oder ersticken zu lassen. Im Gegensatz zu allen

Niemandem ist bisher gelungen, den Giftsack, den das Tier besitzt, unbeschädigt zu erbeuten, denn nachdem der Landkrake stirbt, platzt bei den giftigen Exemplaren dieses Reservoir und verspritzt das letzte Gift. Außerdem ist durch „Melken“ der Tiere gewonnenes Gift nicht sonderlich haltbar, so dass es noch zu keiner echten Anwendung von „schwerer Traum“ ohne den lebenden Landkraken kam. Allerdings bedeutet dies nicht, dass sich das Gift nicht für Anschläge benutzen ließe (die natürlich verboten sind).

Hierbei handelt es sich um ein klassisches Nahrungsgift, das heißt, es wird über die Darmschleimhäute resorbiert und verursacht dort Krämpfe und Durchfall, der bis hin zur letalen Entwässerung führen können. Da dieses Mittel farb- und geschmacklos ist, hat es eine lange Tradition von Meuchlerattentaten hinter sich, auch wenn es dafür in größeren Mengen genutzt werden muss als andere Mittel.

Von einigen Ausnahmen die mit ihrem Serum aktiv jagen einmal abgesehen produzieren Pflanzen Gift in erster Linie zum Selbstschutz vor Fraßfeinden. Die Liste der taranischen Giftpflanzen ist mit Sicherheit länger als die hier vorgestellten Exemplare. Allerdings werden hier auch vor allem auf wirklich starke Gifte eingegangen und weniger auf ungenießbare oder Durchfall, Übelkeit und Erbrechen (im noch erträglichen Maße) verursachende Pflanzen- oder Pflanzenteile.

Das Gift des Schäumlings sorgt für Krämpfe der Herzmuskulatur und ist nur in wenigen Fällen nachweisbar, weil eben alles auf einen natürlichen Tod durch Herzinfarkt hindeutet. Durch den Genuss des Pilzes wird das Gift in die Blutbahn aufgenommen und über diese zum Herzen transportiert, wo es sein zerstörerisches Werk beginnt. Schäumlinggift wird mitunter auch als Konzentrat für Meuchler hergestellt werden, die ihre Klingen damit vergiften.

Das Konzentrat des Giftes dieser gefährlichen Blüte ist auch als „Von-den-Beinen-holer“ bekannt, weil es zu Anfang seiner Wirkung mit heftigen Schwindelanfällen und Orientierungslosigkeit aufwartet. Wenn die Zeit dann weiter vorangeschritten ist, kommt es zum Platzen von Blutgefäßen im Hirn, was sehr rasch zum Tode führt.

Das unkonzentrierte Gift der Pflanze ist für ausgewachsene Menschen weniger gefährlich – hier kommt es meist nur zur ersten Stufe der Wirkung.

Dieses Atemgift dient dazu, das Opfer zu verlangsamen und somit den Würgeranken der fleischfressenden Pflanze das Spiel zu erleichtern. Allerdings wurden auch nach längerem Einwirken (ohne dass das Opfer erwürgt wird) keine sonstigen Schädigungen beobachtet, was dieses Mittel vor allem für die Leute interessant macht, die ein Opfer nur betäuben und nicht ernsthaft gefährden wollen.

Alle Versuche, die Staubbeutel, die das Gift enthalten, zu „ernten“, um das Gift anderer Verwendung zuzuführen, sind

Binnen Sekunden beginnt das Ziel des Attentats zu röcheln und wird mangels Atmung sterben, da der feine Schwarzstaub sich in seiner Lunge niedersetzt, dort aufquillt und alles in einer klebrigen schwarzen Masse erstickt. Besonders

Liet'rok

Besonders beliebt ist heutzutage die Variante, einen Beutel voll pulverisiertem Liet'rok in ein Lager feindlicher Krieger zu werfen und zu warten, wie sie übereinander herfallen. Um an dieses Mittel zu gelangen, sollte man allerdings gute Kontakte zu den Schamanen der Turakar oder Gradrechi haben, denn nur diese sind in der Lage, die Substanz zu gewinnen.

Die folgenden Gifte sind Stoffe, die rein künstlich erzeugt werden und nicht aus Pflanzen oder Tieren gewonnen werden. Besonders zu nennen ist hier sicherlich die Gruppe der mineralischen Gifte, die aus verarbeitetem besonderen Kristall oder Gestein bestehen.

Leichenschmaus

Dieses Gift wurde einst von den Alchemisten entwickelt, um weniger geplante Attentate vorzunehmen, bei denen die Zielperson nicht über einen Vorkoster verfügte. Wenn das geruch- und geschmacklose Gift einmal eingenommen wurde, dauert es nicht mehr lange, bis erste Krämpfe einsetzen, die nach qualvollen Stunden mitunter sogar zum Tode führen können.

Würger

Dieses Gift wirkt nur über die Blutbahn (orale Einnahme ist vollkommen gefahrlos) und sorgt dafür, dass der Hals des Opfers (neben allen anderen Schleimhautgeweben) anschwillt und ihm die Luftzufuhr abschneidet. Bereits wenige Minuten nach dem Wirkungseintritt kann das Opfer bereits tot sein. Würger besteht aus pulverisierten Kristallstaub eines seltenen Minerals von Syan.

[illegible]

Seltene Rohstoffe

Neben Eisen, das erst durch Karchak, den daimonischen Eisenfraß zu einem seltenen Rohstoff wurde und nun auf Pak'Sha vor allen den Völkern fehlt, die gegen die Orks kämpfen (auf anderen Kontinenten sieht die Situation diesbezüglich noch schlimmer aus), gibt es auch andere Materialien, die von Abenteurern gesucht und von Handwerkern, Herrschern und Zauberern hoch geschätzt werden.

Dalael (Ewiges Eis): Der elfische Name für diesen Stoff beschreibt genau das, was der Name in der Sprache der Menschen aussagt: Eine kalte Substanz, die ewig währt.

Das Material präsentiert sich als komplett klare, in das Licht gehalten leicht bläulich schimmernde, kristalline Struktur, die unregelmäßig wächst. Es weist immer, unabhängig von der Umgebungstemperatur eine große Kälte auf, wenn man nicht aufpasst, kann es einem sogar geschehen, dass man an dem Material festfriert (immer ca. -15°C). Außerdem ist es, von der Macht drachischen Feuers und Vulkanglut abgesehen, fast völlig unzerbrechlich und kann nur mit magischen Mitteln geformt oder zersplittet werden.

Gefunden werden kann das Dalael (auch oftmals Elfenglas genannt) in einigen abgelegenen Gebirgen, auf Pak'Sha nur in den nördlichsten Höhen des Dornenthrons, des kältesten Gebirges des Kontinentes. Ursprünglich entstand es angeblich dabei, als eine Elfische Sippe all ihre magische Kraft kanalisierte, um eine machtvolle daimonische Bestie in ewiger Kälte einzuschließen.

Durtuk (Rotes Vulkanglas): Durtuk scheint fast das elementare Gegenstück zu Dalael zu bilden. Das trollische Wort bedeutet soviel wie „Festes Feuer, - sie gaben dem Stoff seinen Namen, denn sie waren es, die das aufwendige Verfahren zu seiner Herstellung aus rohem Obsidian zum ersten Mal entdeckten. Spätere Völker erfuhren durch Überlieferung von den glimmenden Waffen der alten Kultur und suchten nach einer Variante, ihnen nachzueifern und fanden auch schließlich einen eigenen Weg, Durtuk zu produzieren.

In normalem Zustand weist es, fast von der Umgebungstemperatur unabhängig, eine Temperatur gleich siedendem Wasser auf - wenn man einen Klumpen dieses Materials in einem Kochtopf versenkt, benötigt man kein extra Feuer mehr, um die Mahlzeit zu garen. Natürlich hat man auch andere Anwendungen für das harte (fast unzerkratzbare) aber sehr spröde Material gefunden: So stellte man einst mechanische Teile daraus her, die vor Abnutzung gefeit sein sollten, schliß Durtuk zu Klingen und Zacken für Waffen und Spornen für Rüstungen. Das tückische daran, wenn man von einer solchen Waffe getroffen wurde und nicht sofort stirbt ist, daß die heißen Splitter, die sich bei einem Schlag fast unweigerlich lösen, in der Wunde stecken und höllisch brennen. Der Vorteil ist, daß auf diese Weise nur selten Entzündungen entstehen.

Ebenstein: Zu diesem sehr seltenen Rohstoff kann man nur sehr wenig sagen, denn hauptsächlich findet er in Sagen der Zwerge Erwähnung. Dass er existiert, beweisen einige wenige Artefakte wie der Grundstein von Talakror, einer verschollenen Zwergenstadt. Der Stein wurde gerettet - es handelt sich dabei um einen kleinen grauen, blau marmorierten, vollkommen glatt behauenen Quader, der angeblich die Grundfeste, das Fundament der gesamten Stadt bildete. Die Dämonen rissen ihn bei ihren Angriffen auf Talakror schließlich aus dem Felsboden, woraufhin die komplette Stadt einfiel und abertausende von hilflosen Zwergen in sich begrub.

Doch um der Schande noch mehr zu machen, brachte ein geflügelter Daimon diese Trophäe Jahrzehnte später nach Tarkrarok, der Nachfolgestadt, in der sich hunderte Flüchtlinge sammelten. Dort ließ er ihn aus der Höhe fallen, was beinahe ein Erdbeben auslöste - der relativ kleine Stein (er misst etwa ein auf ein auf drei Schritt) riss einen gigantischen Krater mitten in den Felsboden und konnte mit keinem Mittel, das die Zwerge einsetzten, von der Stelle bewegt werden. Zauberer sprechen davon, dass sich die phykrische Struktur des Materials mit der Struktur der Umgebung verbindet, weshalb Ebenstein ein unheimliches Gewicht zu besitzen scheint - in Wirklichkeit ist er, wenn er einmal zur Ruhe gekommen ist, so fest in der Realität verankert, dass man ihn nur schwer bewegen kann. Bearbeiten lässt er sich allerdings recht einfach, wie gewöhnlicher Stein - auch wenn die Splitter und Späne mit einem enormen Kraftaufwand entfernt werden müssen.

Weitere Geschichten erzählen von Waffen (Hämmern und Äxten) aus Ebenstein, die beständig geschwungen werden müssen, damit ihr Träger sie überhaupt verwenden kann, die aber eine schreckliche Wucht entwickeln, von Gebäudeteilen, Toren oder sogar magischen Portalen aus dem Material.

Wo man es in natürlichem Zustand finden kann, oder ob es ein rein magisches Produkt ist, ist indes unsicher.

Gaurandrimm (Darkenholz): Das Kernholz des Gespensterbaumes, ein Material, dass von vielen, insbesondere den Elfen und Orks, gern verwendet und entsprechend hoch gehandelt wird. Nicht nur weil Gespensterbäume so ein seltener Anblick sind, sondern auch, weil man nicht jeden X-beliebigen Gespensterbaum dazu verwenden kann. Zum einen muss er überhaupt Kernholz besitzen (einige dieser Bäume sind innerlich voller stinkender Asche) und zum anderen muss der Baum ein gewisses Alter erreicht haben, um ausreichend Material zur Verfügung zu stellen.

Es handelt sich um ein schiefergraues, sehr festes, aber trotzdem extrem leichtes Material, das vor allem für die Fertigung von Waffen (wie Speeren, Armbrüsten, Bögen) und Rüstungen (Holzplatten) genutzt wird.

Wie die Bäume selbst, sind auch die Gegenstände aus Gaurandrimm oftmals Wohnsitz von Geisterwesen oder Daimon, scheinen eine gewisse Affinität zum Tod und zur Vergänglichkeit zu besitzen.

Elyktrium: Dieser Stoff wurde bei den Bergzwerge, in deren alten Städten es hauptsächlich (ob nun in reiner oder daimonisch verseuchter Form) vorkommt, bereits ausführlich beschrieben. Wenn man genaueres erfahren möchte, sollte man dort nachlesen.

Grimmerz: Wenn man Grimmerz in reiner Form betrachtet, ist es ein recht unscheinbares Material, einzig die Tatsache, dass es extrem leicht zu sein scheint, ist bemerkenswert. Grimmerz ist dumpf messingfarben und in reiner Form vor allem für Chemiker, Alchemisten und Magier interessant, da es so absolut reaktionsträge ist - kein Stoff kann ihm durch Zersetzung schaden. Allerdings ist es allein recht weich und wird deshalb meist in Legierungen verwendet, die diesen Nachteil ausbessern sollen. So erhält man in Verbindung mit Eisen ein Silberglänzendes Metall, dem keine Verunreinigung mehr anhaften kann - zwar nicht so fest wie Stahl, aber leichter und immer blank.

Verbindet man Grimmerz jedoch mit Gold, so kann man zusehen, wie sich das Anfangs vom Einschmelzen und Mischen noch glühende Metall nach und nach immer dunkler färbt, bis es komplett schwarz anläuft. In diesem Zustand nennt man es auch Durit - dann ist es praktisch durch Gewalt (abgesehen vom neuerlichen Einschmelzen) unzerstörbar.

Die Tatsache, dass verdampftes Flusserz praktisch kein Gewicht mehr hat, einen großen Raum einnimmt, hat man scheinbar vergessen und nutzt den Stoff nur noch für Alchemistische Experimente. Früher ermöglichte er es den Menschen und Zwergen, die sein Geheimnis kannten, sich über die Wolken zu erheben und mit Ballons und Luftschiffen zu fliegen.

Die einzelnen Stücke (Phykrit wächst gebündelt in Geoden, kleinen Einschlüssen im Fels, an Stellen, an denen man von vornherein mit hoher magischer Aktivität oder einer komplexen phykrischen Struktur rechnen muss) sind länglich, immer sechseckig und messen 5 bis 20 cm in der Länge sowie 1 bis 4 cm im Durchmesser (immer im Verhältnis eins zu fünf). Die normale Grundfarbe ist tiefschwarz - je mehr man ihn allerdings mit phykrischer Energie auflädt, desto mehr läuft er in einer anderen Farbe an. Am häufigsten ist Blau, danach kommen Grün, Rot, sowie recht selten Opalisierend. Angeblich existieren auch Kristalle anderer Farben (Silbern, Kristallklar, farbig-durchsichtig).

Namensgebung

Obwohl sich sicherlich die Namensgebung auf den unterschiedlichen Kontinenten Ta'Rans stark voneinander unterscheidet, sei an dieser Stelle nur die Regeln der Benennung der Kinder Pak'Shas angeführt. Es würde an dieser Stelle einfach zu weit gehen, für alle der Dutzenden Kulturen der Welt Ta'Ran die Namenskataloge und Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Namensgebung zu demonstrieren und aufzuzählen.

Kizman-Abkömmlinge

Hagisch und Na'Pak lauten die Namen der Völker, die zuerst angesprochen werden sollen. Harte Konsonanten dominieren hier. Generell klingen alle ihre Namen recht hart und trotz der Eigenschaft, ein bis zu vier Silben zu einem Namenswort zusammenzufügen, wirken sie kurz, abgehackt und teilweise sogar verstümmelt.

Es existiert bei ihnen kein Namenskatalog, aus dem man auswählt - man legt keinen Wert darauf, dem Sohn oder der Tochter willentlich den Namen eines Ahnen aufzubürden. Die Versuchung, den Heranwachsenden an einem Vorfahren zu messen, war bei den Kizman anscheinend zu groß, wenn beide den selben Namen trugen. Also einigte man sich, dass zumindest in der Familie keine Namen vererbt werden sollten. Aus dieser Vereinigung erwuchs dann die Tradition, sich erst während der Geburt des Kindes einen Namen auszuwählen, ihn völlig neu zu erfinden. Die Namen der Kizman-Abkömmlinge haben keine Bedeutung, sie sind nicht Ausdruck dessen, was man von dem Kinde erwartet, was man ihm wünscht oder sonst auf den Weg mitgeben will. Vielmehr soll er markig klingen und Angst auf die Gesichter der Feinde des Heranwachsenden tragen.

Im Laufe des Lebens (meistens bis zum dreißigsten Lebensjahr, oftmals deutlich früher, nie jedoch vor dem zwölften Jahr) „verdient“ sich ein Hagisch oder Na’Pak dann seinen Beinamen. Oftmals ist es eine besondere Tat, eine Eigenschaft oder ein körperliches Merkmal, das den Ausschlag für diesen Anhang gibt. Mitunter aber (besonders bei den Einflussreicheren unter ihnen) nimmt man einfach die Stadt, das Dorf, die Gegend oder den Stamm desjenigen, der einen Beinamen erhalten soll und bildet daraus einen Anhang.

Beispiele:

Kartik aus Darkjol, Demros vom Stamm der Khral, Ferris die Rote, Riska die Kahle, Tijak Geldschmied von Ool

Hagisch-Nomaden

Die, die sich selber als die „Birscham“ bezeichneten, ehe sie mit den Kizman-Flüchtlingsen in das Volk der Hagisch aufgingen, haben sich neben der eigenen Sprache auch noch andere Teile ihrer Kultur vor der Verschmelzung mit den fremden Einflüssen bewahrt.

Kern ihrer Namensgebung ist ein Katalog aus Namen, die von Generation an Generation weitergereicht wurden und werden. Wann immer ein neuer Name benötigt wird, berät man im Kreis der Familie, welcher Name passend ist - jeder hat eine Bedeutung, und je nachdem, wie man ihn variiert (dies geschieht auf unterschiedlichstem Wege, dazu später mehr) wird diese Bedeutung unterstützt, ergänzt oder umgedeutet. Ihre Namen gelten für Mann wie für Frau, so kann es geschehen, dass in einer Sippe ein Knabe mit dem Namen Ijal lebt und gleichzeitig beschlossen wird, dass ein Neugeborenes Mädchen mit dem selben Namen (oder mit einer Variation

dieses Namens) bedacht wird. Menschen gleichen Namens wird allerdings keinesfalls irgendeine mystische Verbindung oder ein ähnliches Schicksal bescheinigt. Sie tragen einfach nur den selben Namen.

Die Variierung kann unterschiedlichster Natur sein und dabei den Namen des Katalogs bis zur Unkenntlichkeit verändern. So kann man Silben austauschen oder ganz weglassen, Vokale umfärben, aus einem harten Konsonanten einen weichen machen oder Anfang oder Ende völlig umändern, man kann sogar mit anderen Namen kombinieren. Zum Hauptnamen kommt noch ein Sippen und ein Stammesname - je nachdem, mit wem man spricht, stellt man sich mit einem unterschiedlichen Satz an Namen vor (bei z.B. gleichem Stamm mit dem Hauptnamen und dem Sippennamen, bei einem Nichtnomaden eventuell sogar mit dem kompletten Namen, der sogar die Bezeichnung „vom wandernden Volk“ oder „vom Volk der Birscham/ Hagisch“ beinhaltet).

Beispiele:

Arkad (Variation z.B. Arkida), Liash (Variationen z.B. Liassa, Lis, Kirash), Ijal (Variationen z.B. Hijal, Ijaa, Jal), Kerm (Variation z.B. Kim), Lorm (Variation z.B. Loor, Arkalom [als Zusammensetzung aus Arkad und Lorm]), Sharn (Variation z.B. Shanti, Ashar, Skaar)

Die Zwerge

Gerade was die Namen angeht, gelten die Zwerge als wenig erfinderisch - sehr oft findet man bei ihnen Namen doppelt und es scheint sie einfach nicht zu stören. Ein beliebter Witz (den man allerdings keinem Angehörigen des kleinen Volkes erzählen sollte) ist deshalb, man solle sich, wenn man viele Zwerge auf einem Haufen braucht, an den Eingang einer Höhle stellen und rufen: „Darkosch, komm essen!“.

Dies rührt daher, dass seit Zwergengedenken (und das ist, trotz der Katastrophe, eine immens lange Zeit) immer wieder die gleiche Namenssammlung bemüht wird, wenn es darum geht, einen vom kleinen Volk zu benennen. Da dieser Katalog schon seit Ewigkeiten nur 200 Namen jeweils für Zwergische Männer und Frauen beinhaltet, stößt man zwangsläufig auf doppelt vorkommende Namen. Um das Chaos anscheinend perfekt zu machen und Außenstehende vollends zu verwirren, haben die kleinen Leute auch noch die Angewohnheit, bestimmte Verwandtschaftsbeziehungen (deren Auswahl oftmals fragwürdig und völlig willkürlich scheint) im Namen zu erwähnen. Sei dies nun Bruder, Onkel, Schwester, Sohn oder Schwippschwager, sogar ein Urururenkel im Namen zu tragen ist den Zwergen nicht zu dämlich.

Beispiele:

Aarkosch, Batimra, Cedrak, Durag, Eifra, Finnja, Germot, Hillja, Ikramosch, Jormuni, Kerlima, Lorgomosch, Martor, Nibora, Ockram, Purla, Qestra, Rorma, Skavosch, Tolmosch, Ulkask, Vikra, Weilkam, Xetsara, Yurhak, Zila

z.B. Durag, Sohn des Darkon, Enkel des Tolmosch

Goblins

Nolthar

Gradrechi

Bei den Gradrechi ist die Namensgebung recht wirr, es scheint keine echten Regeln zu geben - und wenn, dann scheint es nicht so schlimm, diese zu brechen.

Zum einen kann man als Angehöriger der Gradrechi durchaus auf eine nette Ansammlung von Ahnennamen zurückgreifen,

So zumindest das übliche Vorgehen, wenn das zu benennende Kind männlichen Geschlechts ist. Sollte es sich um ein Mädchen handeln, kann es von Glück sagen, wenn die Mutter den Vater dazu überzeugen kann, ihr einen Namen zu geben (auch wenn diese „Namen“ mitunter nichts weiter sind als seeehr unflätige Beschimpfungen, denn über die Freude über ein neugeborenes orkisches Mädchen ist Mann und Frau bei den Gradrechi geteilter Meinung) - Weiber haben das Recht der Benamsung nicht.

Die Orks kennen und unterscheiden Beinamen (zum Beispiel Riak Blutfaust) und Titel (wie zum Beispiel Riak der Blutige). Titel werden nur von höhergestellten Orks vergeben, während man sich Beinamen oft durch eine reine Gelegenheit auch von tiefer stehenden Orks geben lassen kann. Den Beinamen von einem höhergestellten Ork darf man nicht ablehnen, während man einen Beinamen eines Tieferstehenden nicht unbedingt tragen darf. Wer also auf einen Riak Arschfratze trifft, kann sich sicher sein, dass dieser einst einen Streit mit einem Gradrechi hatte, der in der Hirarchie weiter oben stand.

Riak (mal ehrlich - wer hätte es gedacht), Zort, Urtok, Jamorok, Kepach, Chamork, Jokuul, Gemachk, Erkorshk

Die Werte der Gradrechi-Münzen werden in einem System angegeben, dass auf Beinscheiben wie auf Metallmünzen angewandt wird - die dazugehörige Einheit nennt sich „Kryach“ und hat den Wert eines Stücks. Die 300-Kryach-Münze, die reingoldene Münze, die wertvollste, die die Orks im Umlauf haben, hat somit einen Wert von 300 Stück oder 25 Streifen oder 2 Quadern und einem Streifen.

Die Nolthar schließlich nutzen auf Pak'Sha nur das Geld der Hagisch oder Zwerge oder verlegen sich auf Tauschhandel, eigenes Geld bringen sie nicht auf den fremden Kontinent, sehen sie doch darin eine Gefahr, zuviel Macht abzugeben (denn dann könnte man ja von Pak'Sha aus auch mit anderen Nolthar auf anderen Kontinenten handeln).

Nolthar: 10.000

Ein viel größeres Problem auf den Schiffen sind Krankheiten – weniger diejenigen, die durch Mangel- oder Fehlernährung entstehen können als einfach die, die sich ein Besatzungsmitglied (oder ein blinder Passagier) eingefangen und mit an Bord gebracht hat. In einem solchen Fall hat der Kapitän die Seuchenfahne zu hissen und die Sache auszusetzen. Er darf in keinem Hafen mehr einlaufen – wenn bekannt wird, dass er mit auch nur einem mit etwas schlimmerem als Schnupfen infizierten Besatzungsmitglied eine bevölkerte Siedlung angelaufen ist, kann er sein Schiff als versenkt und sich selber als Fischfutter betrachten. Rettung kann nur das Aussetzen des Erkrankten (daher stammt vermutlich der Begriff des „Aussetzigen“), sein Ableben oder seine Kurierung erfolgen. Einen echten ausgebildeten Heiler gibt es, ganz abgesehen von Medizin, meist nicht an Bord, so dass oftmals mit einem Beiboot nach einem solchen gesandt wird – das Schiff ankert außerhalb des Hafens und wartet auf den rettenden Besuch.

Auch die Orks fahren zur See, scheinen aber eine innere Abneigung gegen große Wassermengen zu verspüren und beschränken sich so auf recht kleine Gebiete und gesicherte Strecken, die sie befahren. Seefahrer ist kein besonders angesehener Beruf und da auf hoher See auch keine Kriege ausgefochten werden, können nur wenige orkische Männer für ein Leben auf dem Meer begeistert werden. Das größte Interesse stecken diejenigen in Schiffe, die die Rohstoffe anderer Kontinente oder Inseln ausbeuten wollen – auch Fischerei ist wenig angesehen, auch wenn sie mittlerweile insbesondere für Sklaven oder goblinische Verbündete einige Nahrung liefert. Jedoch das, was man von erwartet, wenn man

Ähnlich verhält es sich mit denen, die von anderen Kulturen als Dämonenanbeter bezeichnet werden, da sie sich einen recht hohen Stand der Technik erhalten konnten, indem sie Pakte mit den Daimon schlossen und sie direkt in eine eigene neue Religion mit eingeflochten haben. Ihre Schiffe nutzen sie, um sich untereinander zu bekriegen, doch haben sie bisher nur wenig Interesse an fremden Kulturen oder anderen Spezies gezeigt, so dass auch über ihre Flotte kaum etwas bekannt ist. Schließlich haben auch – so seltsam es auf den ersten Blick auch scheinen mag – die Lirzar Schiffe, mit denen sie vor allem auf Fischfang gehen oder zwischen den im Meer und an den Küsten gelegenen Städten hin und her fahren oder geringfügig mit den Menschen Handel treiben.

Mal abgesehen von den orkischen Schiffen, die oftmals Geschütze mit sich führen, sind die Schiffe der Taraner meist unbewaffnet. Große stationäre Geschütze gibt es fast nur in befestigten Hafenanlagen oder Wehrburgen – auf einem Schiff würden sie zu viel Platz wegnehmen. Dennoch gibt es kleine Katapulte und bei einigen wenigen Schiffen auch schwere Armbrüste oder Torsionswaffen. Besonders erstere haben das Problem, dass sie an Deck montiert werden müssen, der korrosiven Seeluft ausgesetzt sind und ständig in Schuss gehalten werden müssen. Armbrüste und vor allem die aufwändigen Torsionsgeschütze, bei denen Seile verdreht

Sprachen

Auf Ta'Ra'n existiert eine Reihe von Sprachen, die sich dadurch auszeichnen, dass sie miteinander verwandt sind und Sprachfamilien bilden. Im folgenden werden die wichtigsten trennbaren (unterscheidbaren) Sprachen und lokale Dialekte vorgestellt. Es ist an dieser Stelle zu erwähnen, dass es keine Regelungen für das Erlernen verwandter Sprachen gibt, man sollte einfach über Erleichterungen nachdenken, je nachdem, wie gut und wie viele verwandte Sprachen von dem lernwilligen Charakter bereits beherrscht werden.

Nolthar und ihre Dialekte

Die Sprachfamilie der Noltar ist mit Sicherheit die größte und Variantenreichste Familie Ta'Rans, da sich dieses Volk weit über die gesamte Welt ausgebreitet hat und in verschiedenen Orten verschieden entwickelt hat. Ein Hochnoltarisch findet sich nirgends, alle Dialekte können als gleichwertig betrachtet werden, auch wenn es in der Vergangenheit so schien, dass sich eine Gemeinsprache herauskristallisieren könnte. Die meisten Dialekte der Noltar sind sich so nahe, dass man mit ein wenig Anstrengung verstehen kann, wenn der Gegenüber etwas in einer verwandten Sprache sagt.

Für Pak'Sha wichtig zu nennen wäre zuerst die Form des *Birscham-Noltharia*, dass eine sehr ursprüngliche Form darstellt, die sich durch Abgeschiedenheit vom Rest der Sprachfamilie sehr differenziert hat und nun recht weich und geschwungen wirkt und in dem Ruf steht, wegen der vielen Vokale eine schöne Singsprache darzustellen. Da es sich bei den Birscham um Nomaden handelt, die sich durch Wanderungen auch unterhalb oft vermischen, hat sich eine sehr homogene Sprache ohne bedeutende Dialekte gebildet.

Daneben auf Pak'Sha auch noch vertreten und vor allem von den Nolthar (als Muttersprache) gesprochen, ist das *Neo-imperiale Noltharia*, das von den Bewohnern des Caisarreiches der Nolthar gesprochen wird, die aus dem Osten zu den Hagisch kommen, um mit ihnen zu handeln. Ihre Sprache ist durch die frühere Technisierung ihrer Kultur etwas abgewandelt, viele Formulierungen und Worte sind verkürzt worden, die Grammatik ist insgesamt etwas einfacher. Dadurch klingt sie (wie übrigens die anderen moderneren Formen des Noltharischen auch) im Vergleich mit dem Birscham-Noltharia fast abgehackt und verstümmelt.

Die Sprachfamilie der Kizman

Die Abkömmlinge der Kizman, des Volkes, das früher die Scherbenenebene bevölkerte, verwenden auch heute noch diese alte Sprache in kaum veränderter Form. Durch den intensiven Kontakt zwischen Hagisch und Na'Pak verlief die Entwicklung ihrer Sprachen soweit parallel, dass es nicht lohnen würde, hier eine Unterteilung vorzunehmen.

Generell kann man sagen, dass die Kizman eine recht kehlige, konsonantenreiche Sprache besitzen, deren deutlichstes Merkmal der Apostroph ist, mit dem zusammengesetzte Worte gebildet werden (bestes Beispiel: Na'Pak - Volk von Pak und Pak'Sha - Paks Land nach dem geschichtlichen Helden Pak, der Vakaar überlistete).

Das Orkische

Wie nicht anders zu erwarten, ist die Zunge der Orks vor allem an hart klingende und in ihrer Sprechweise an Gerufenes gemahnende Worte gewöhnt, was zum Teil auf physiologische Eigenschaften und zum Teil auf mentale Einstellungen zurückzuführen ist. Bereits von Stamm zu Stamm sind die

Unterschiede merklich, so dass man hier eine endlose Unterteilung vornehmen könnte, die wir uns hier aber sparen werden. Viel interessanter ist dagegen die Unterteilung in das *Spack*, die Sprache der Männer und das *Skrieg*, die genuschelte wortschatzarme Ausdrucksweise von Frauen und Sklaven, denen Spack verboten ist.

Diese beiden Sprachen lassen sich zumindest noch zwischen den Gradrechi und den Turakar teilen - es gibt *Gradrechi-Spach* und *Turakar-Spach* sowie *Gradrechi-Skrieg* und *Turakar-Skrieg*. Sie sind miteinander verwandt, aber nicht wirklich kompatibel, dass heißt, dass sich ein Gradrechi und ein Turakar jeweils auf eine Sprache einigen müssen, wenn sie ihr Gegenüber ordentlich verstehen wollen.

Goblinisch

Die Goblins haben, anders als oft von voreingenommenen Menschen oder Orks behauptet, durchaus eine eigene Sprache – das Krechen'nja.

Für menschliche, zwergische und orkische Zungen nur schwer korrekt zu intonieren, beinhaltet das Krechen'nja ebenfalls Apostrophen wie die Dialekte der Kizman, die allerdings anders gesprochen werden: Statt einer Pause steht der Apostroph je nach Wort für einen Laut, den Nicht-Goblins unmöglich imitieren können. Es handelt sich um ein zwitscherndes Pfeifen tief aus der Kehle des Sprechers verbunden mit einem mit der Zunge gebildeten Klicklaut.

Diese Eigenheit macht das Goblinische für Fremdsprachler unheimlich schwierig zu erlernen. Man kann sich nur so behelfen, indem man auf den goblinischen Laut verzichtet und so die Sprache ihrer Eigenheit und ihres charakteristischen fremdartigen Klanges beraubt.

Die zwergische Sprache

Trotz der Jahrhunderte andauernden Trennung haben sich die traditionsbewussten (und sturen) Zwerge sich eine einheitliche Sprache erhalten, die sich weder von Dunhag zu Dulgär noch zu anderen Kulturen stark unterscheiden lässt. Besonders aufmerksam wird man beim Zuhören auf die volltönigen fast immer offen und lang gesprochen Vokale und die vielen Sch-Laute.

Eine Besonderheit, mit der sich Lehrlinge dieser Sprache immer schwertun, ist die Eigenheit, dass sich anstelle zusammengesetzter Worte jeweils einzelne neue Wörter gebildet haben, die in ihrem Klang oftmals nur schwer zu unterscheiden sind. Ein bösariger Witz behauptet, wenn man nur genügend „sch“ und „uuu“ „ooo“ und „aaa“ macht, spräche man bereits Zwergisch. Allerdings ist es ebenso ein bedeutsames Merkmal, dass sich durch den enormen Wortschatz entstanden durch das Fehlen von akkumulierten Begriffen mitunter sehr lange Worte gebildet haben.

Kalender

Fast überall auf Ta'Ran haben sich in etwa die gleichen Maße für die Zeitrechnung eingebürgert: Tage, Monate (Zyklen des ersten Mondes), Jahreszeiten (Zyklen des zweiten Mondes) und Jahre. Die Jahreszählung ist bei vielen Völkern unterschiedlich, auch wenn man normalerweise von einer Angabe in Jahren nach der Katastrophe ausgehen kann, die jeder versteht. Lokal andere Punkte, von denen aus gezählt werden, wechseln mitunter schnell (z.B. Jahre nach der Krönung des Imperators Vakaar bei den Orks) oder werden nur zusätzlich zu der Zählung nach der Katastrophe angewandt.

Ein Jahr ist der Abschluss eines immer wiederkehrenden Zyklus der Jahreszeiten, die auf Ta'Ran mit dem Umlauf des kleineren Mondes Firus zusammenzuhängen scheinen. Die Bahnen der beiden Monde schneiden sich, so dass Firus genau viermal im Jahr vor Nubla steht – zu diesem Zeitpunkt findet auch meist der Wechsel in eine Jahreszeit statt. Firus selber benötigt zwar nur 7 Tage (eine taranische Woche) zum Umlaufen von Ta'Ran, steht aber dennoch nicht jede Woche einmal vor Nubla, da die Umläufe gegeneinander verschoben sind.

Nubla hat eine feste Umlaufzeit von 35 Tagen, die zur Festlegung des Jahreszyklus in 10 Monate genutzt werden. Demzufolge besteht ein komplettes Jahr aus 350 Tagen und beginnt immer am ersten Tag der siebentägigen Woche (außerdem beginnt auch jeder Monat am ersten Tag der Woche). Je nach Kultur ist Nubla (Monat) oder Firus (Jahreszeit) für den Kalender wichtiger, sodass meist nur eine der beiden Angaben in die Datumsangabe aufgenommen werden. Firus hat im Übrigen entweder 88 (Frühling und Herbst) oder 87 Tage (Winter und Sommer). Jedes Jahr beginnt mit dem Frühling, so dass nach dieser Mondszählung der erste Monat 88, der zweite 87, der dritte 88 und der vierte wieder 87 Tage hätten.

Die Einteilung der Woche ist unterschiedlich – es existiert natürlich kein Wochenende, wobei mitunter dennoch je nach Region und Religion unterschiedliche freie Tage (oftmals der erste Tag der Woche) existieren, an denen gemeinsam mit der Priesterschaft fest institutionalisierte Gottesdienste/ Zeremonien etc. abgehalten werden. Oftmals ist dies auch traditionell der Tag, an dem man in Dörfern und Städten Feste feiert. Die Benennung der Wochentage erfolgt oftmals durch religiöse Hintergründe, einige Kulturen zählen die Wochentage aber auch einfach nur ab (1., 2., 3., etc.) im folgenden sind einige Namen zusammengestellt.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Im'Sar	Dur'Sar	Mer'Sar	Dro'Sar	Fry'Sar	Ko'Sar	Tari'Sar
Schrok	Jerok	Nur'zal	Za'Kir	Dorasch	Kirasch	Dalkat
Shradok	Hurdok	Kadok	Drordok	Jildok	Mirdok	Taridok
Kat	Dur	Lor	Dror	Jil	Mirt	Shak

Während die erste Zeile der Tabelle zum Beispiel bei den Noltar und Birscham angewendet wird, zählen Na'Pak und Hagisch (diese allerdings ohne Apostroph) nach der zweiten Zeile, die Zwerge nach der dritten, die Orks nach der vierten und die Goblins nach der letzten. Auch wenn die einzelnen Tage der Woche einen Namen tragen, so werden sie im allgemeinen Sprachgebrauch doch oftmals weggelassen, so dass Morgen, Übermorgen, Gestern, Vorgestern etc. eine deutlich stärkere Bedeutung tragen als die einzelnen Wochentage.

Man könnte also zum Beispiel in der orkischen Sprache folgende Datumsangabe finden: *Dror, der 25. Tag des zweiten Zyklus des kleinen Mondes im Jahre 13 nach Vakaars Krönung*. Selbiger Tag würde bei den von den Kizman abstammenden Hagisch *Drosar, der 8. Tag des vierten Mondes im 50. Jahr nach der Katastrophe* sein.

In anderen Kulturen haben sich einige andere Kalender eingebürgert (z.B. Flutkalender in Überschwemmungsgebieten die von Hochwasser zu Hochwasser rechnen oder Erntekalender bei Bauern die von Aussaat zu Aussaat rechnen), die allesamt aber neben dem Mondkalender stehen, der sich praktisch auf ganz Ta'ran als allgemein anerkannte Zeitrechnung in zwei Varianten (10 oder 4 Monate) durchgesetzt hat.

Maße

So unterschiedlich wie die Kulturen und Spezies der Welt sind, so unterschiedlich sind auch ihre Arten, Strecken, Flächen oder Volumen zu messen. Bei den Menschen, Zwergen und neuerdings sogar auch bei den Orks hat sich ein ursprünglich zwergisches System durchgesetzt, dass auf den Abmessungen des zwergischen Körpers basiert und schließlich anhand des Königs Harschak normiert wurde und deshalb zumindest bei den Zwergen und Menschen den Namen Harschaksches System trägt (auch wenn nur die wenigsten wissen, woher diese Bezeichnung stammt). Dass Harschak entweder von dem Messenden überschätzt oder „überdimensional“ abgebildet wurde (er sollte zumindest größer sein als die restlichen Zwerge) kann man als Ursache für die eigentlich wenig zwergisch anmutenden Maße sehen.

Das üblichste Maß ist der **Schritt** (1 m), der zu allen möglichen und unmöglichen Messungen herangezogen wird. interessanterweise gibt man keine Bruchteile der einzelnen Maße an, sondern schreitet nach und nach zur nächstkleineren Einheit herab. Nach dem Schritt ist dies der **Spann** (20 cm) und mitunter auch die **Handbreit** (10 cm). Danach folgt nur noch das **Fingerbreit** (1 cm). Nur letztere Einheit darf geteilt werden, um noch kleinere Maße zu erhalten. Wenn man 1000 Schritt aneinanderreicht, erhält man eine **Meile** (1 km).

Größere Flächen misst man üblicherweise in **Hektar** (100 auf 100m), wohingegen bei z.B. Räumen und Stoffen der **Rechtschritt** (1 Schritt in Länge und Breite) eine übliche Größe darstellt.

Um Volumen zu messen, ist der Standard das **Maß** (1 l, 1dm³), das üblicherweise als Krug für Flüssigkeiten gefertigt ist und jeweils ein Handbreit hoch, tief und breit ist. Andere Maße für diese Anwendung sind **Hohlschritt** oder **Festmeter** (1 m³) und das zehn Maß messende **Scheffel** (10 l).

Für Gewichte wird als Grundeinheit der **Batzen** (1 kg) eingesetzt, der wohl auf einen schweren Goldbatzen zurückgeht, den Harschak einfach als Grundeinheit festlegte, weil er gut in der Hand lag oder eine interessante Form hatte. Die **Unze** ist der vierzigste Teil dieses Batzens (also 25 g) und hat den Alltag erobert, wenn es um kleinere Gewichte geht.

Krankheiten

Auf Ta'Ran existieren eine Menge Krankheiten, die die Bevölkerung quälen und schon oftmals seuchenhafte Ausmaße angenommen haben. Die bekanntesten Krankheiten, die man sich durch eine Infektion zuziehen kann, sollen an dieser Stelle beschrieben werden. Echte geistige Krankheiten, Folgen von Fehl- oder Mangelernährung sollen hier nicht erläutert werden. Natürlich gibt es solche Probleme überall – allein die Ansteckungsgefahr ist trotz gegenteiliger Meinung in der Bevölkerung nicht gegeben. Einige der „Geschenke“ der Daimon für die Menschen und Zwerge lagen auch in bestimmten Krankheiten, die sie einschleppten und die dafür sorgten, dass ein ganzer Teil der nach der Katastrophe hilflosen Menschheit ausgelöscht wurde.