

Das Reich Conossos

Buch I: Land und Leute^{v1.4}

© by Cédrik Duval
(<http://www.eldarion.de>)

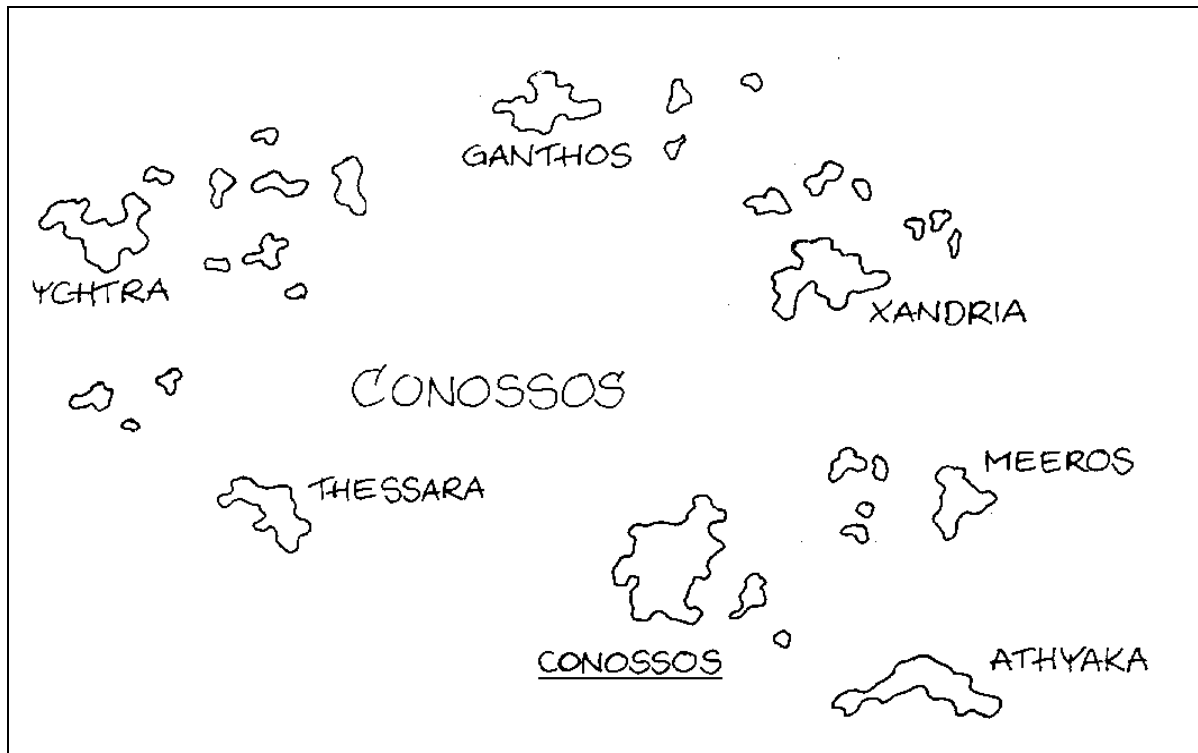
Inhalt

I. Das Reich Conossos	3	II.3 Meeros	8
I.1 Überblick	3	II.4 Xandria	9
I.2 Soziologie	4	II.5 Ganthos	9
I.3 Pantheon.....	5	II.6 Ychtra	10
II. Die Archipele	7	II.7 Das Conossos Trigramm.....	10
II.1 Conossos.....	7	II.8 Thessara.....	11
II.2 Athyaka.....	8		

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma [Fantasy Productions](#).
Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Das vorliegende Werk enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel 'Das Schwarze Auge' und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen wenden Sie sich bitte an den Autor.

I. Das Reich Conossos*



I.1 Überblick

Das nördlich vom Hauptreich Tharun gelegene Conossos ist eine trockene und heiße Welt, da es zum größten Teil aus Hochebenen und -plateaus besteht. Kühleres Klima kann man nur in Küstenstädten und selten anzutreffenden Tälern finden. Das trockene Klima bringt es mit sich, daß ein Drittel der Nahrungsversorgung durch Meeresfrüchte gedeckt wird und man viele Fischerorte entlang den Küsten findet.

Entsprechend ist auch Holz kostbar und es ist dem einfachen Volk bei Strafe Verboten ohne Erlaubnis Bäume zu fällen. Mit Diebstahl von Nahrung verhält es sich genauso.

Wichtige Exportartikel sind Edelsteine und -metalle, die in Minen über das ganze Reich verteilt abgebaut werden.

I.1.1 Flora

Es gibt wenige höhere Gewächse, diese sind aber sehr widerstandsfähig, wie der Vizra-Baum, der sich durch einen krüppeligen Wuchs und extrem langes Wurzelwerk auszeichnet, mit dem er auch auf höheren Plateaus, das tiefer liegende Grundwasser erreicht.

Die Inseln sind hauptsächlich von Kakteen bewachsen. Sie sind auch der Hauptlieferant der Bauern, da viele ein schmackhaftes Fruchtfleisch besitzen. Andere wiederum sammeln viel Grundwasser,

weswegen sie regelrecht gemolken werden. Alte und Abgestorbene Kakteen schließlich werden getrocknet und als Brenn- und sogar Baumaterial verwendet.

An den felsigeren Gebieten haben sich einige Flechtenarten angesiedelt, die als Nahrungslieferant für viele der kleineren Tiere dienen; hauptsächlich Nagetiere und Eidechsen.

I.1.2 Fauna

Die Inseln werden von Insekten dominiert, deren Größe von weniger als ein Halbfinger bis zu übermenschlich reicht. Häufig ist auch so, daß manche Insektenart die Hauptnahrung der nächstgrößeren Spezies ist. Zu den größten Sorten gehören die Glanz- und Panzerläufer, Gottesanbeterinnen und Riesenlibellen, sowie Jägerwespen. Gerade von letzterer Gattung weiß man, daß deren Jagdgebiete auch schon mal ein Gebiet von mehreren Inseln umfassen kann. Andere Tierfamilien haben kaum größere Vertreter hervorgebracht, die sich dann aber fast vollständig auf die Urwaldgebiete von Athyaka beschränken.

I.1.3 Das Meer

Das Meer ist der Hauptlieferant für viele wichtige Dinge. Fast alle bewohnten Inseln erweitern ihr

* Eigenschaftswort: conossisch; Bewohner: Conosser (Einzahl und Mehrzahl), selten: Conossim

Nahrungsangebot durch Fisch, Muscheln und andere Meeresfrüchte. Desweiteren gibt es viele Korallenriffe, in denen Baumaterial geschlagen wird. Schließlich gibt es noch riesige Algenwälder, die abgeerntet werden und Nahrung und Brennmaterial liefern. Daher ist es kaum verwunderlich, daß Numinori auch von vielen Menschen aus den unteren Schichten verehrt wird und sein Glaube am verbreitetsten in Conossos ist.

I.1.4 Seefahrt

Conossos ist stark vom Seehandel abhängig. Besonders Nahrung und Eisenwaren werden oft transportiert. Von Insel zu Insel wird dabei auf große Flöße zurück gegriffen. Da Holz aber knapp ist und die Flöße häufig ausgebessert werden müssen, wird neben Holz viel Naturfaser wie Bast und getrock-

I.2 Soziologie

Die schweren Lebensumstände haben auch das Volk hart gemacht. Es herrscht ein harter Brauch, daß Kinder, die schwach oder körperlich behindert sind, ausgesetzt werden. Die Ausbildung zum Guerai geht sogar soweit, angehende höhere Guerai für einige Zeit in der Wüste auszusetzen und sie alleine zurechtkommen zu lassen.

Durch die allgegenwärtige Nahrungsknappheit unterhalten die Insellords meistens auch nur wenige Truppen, was Brigantai wiederum ausnutzen. Dennoch gibt es auch von ihnen nicht viele.

I.2.1 Kleidung

Conosser tragen gerne weite Gewänder, die meistens weiß sind. Vertreter der Oberschicht kann man allerdings daran erkennen, daß ihre Kleidung körperbetont und knapp ist. Dies soll hervorheben, daß sie es nicht nötig haben sich wie das einfache Volk draußen in der Hitze aufzuhalten.

I.2.2 Tagewerk

Durch das heiße Klima, halten die Conosser eine längere Ruhepause in der Mitte des Tages, die sich von der ersten bis zur zweiten Stunde der Nanurta hinzieht. Aus diesem Grund, sind manche Menschen mit ihrem Tagewerk auch noch zu Beginn der Dunkelheit beschäftigt.

I.2.3 Bräuche

Seit uralter Zeit herrscht in Conossos der Brauch, daß der neue Reichsherrscher oder Prinzip, wie er hier genannt wird, den alten im Kampf besiegen muß. Diese Kämpfe werden meistens bis zum Tod eines Kontrahenten geführt, da kaum einer der Besiegten mit der Schmach weiterleben möchte. Als Wahrzeichen des Prinzip gilt seit je her die Schwinge 'Sherall', eine exquisite Waffe aus Titanium mit tödlichen Eigenschaften. Selbstverständlich darf weder diese noch irgend eine andere magi-

nete Algenstränge verwendet, die sich gut flechten lassen. Die Flöße lassen sich Rudern und Segeln.

Es sind auch Katamarane im Einsatz, diese sind jedoch für wichtige Aufgaben vorbehalten, bei den Schnelligkeit entscheidend ist, wie dem Nachrichtenverkehr innerhalb des Reiches und dem Geleitschutz der Transportkonvois.

I.1.5 Handelsgüter

Neben Nahrungsmitteln und Eisen sind in Conossos auch verschiedene Hölzer eine begehrte Handelsware. Gerade widerstandsfähiges Holz zum Bootbau ist nach wie vor Mangelware.

An andere Reiche verkauft Conossos vornehmlich Edelsteine und in geringen Mengen auch Endurium und Titanium.

sche Waffe oder gar Runenmagie für ein Duell um die Nachfolge benutzt werden.

Dieser Brauch ist vielfach kopiert worden. Die obersten Azarai des Shin-Xirit und des Zirraku haben jeweils eine bestimmte Waffe als Wahrzeichen ihrer Macht. Aber auch bei den Archipelaren und Insellords gibt es diesen Brauch, der sich häufig aus dem Erbrecht ableiten läßt.

Ein weiterer harter Brauch ist es schwächliche Säuglinge auszusetzen. Dazu wird das Kind mit kaltem Wasser bespritzt. Wenn es anfängt zu weinen, ist sein Schicksal besiegelt. Diese Prüfung wird übrigens mit Kindern aus allen Gesellschaftsschichten gemacht und sogar auf die Frauen angewandt. Eine Nebenwirkung dieses Brauchs ist der Umstand, daß die Erbfolge in vielen Herrscherhäusern abgeschafft wurde.

Angehende Hohe Guerai haben anstelle ihrer Shin-Dara ein paar Tage in der Wildnis zu bestehen, wo sie sich selber um Wasser und Nahrung kümmern müssen.

I.2.4 Zeitrechnung

In Conossos wird eine einfache Zeitrechnung begangen. Acht Tage werden jeweils zu einem Zirkel zusammengefaßt und sind, angefangen mit Sindayru, jeweils einer Gottheit zugeordnet. Acht Zirkel zusammen ergeben ein Pantheon. Dieser Begriff wird jedoch selten benutzt, da Zeiträume, die mehrere Pantheone beinhalten, so gut wie nie benutzt werden.

I.2.5 Ständesystem

Die conossische Gesellschaft teilt sich in verschiedene Stände auf. Im Allgemeinen ist ein Wechsel von einem Stand in den anderen fast unmöglich. Die Stände haben untereinander eine strikte Hierarchie, die aber zum Teil durch ein Kastensystem innerhalb der Stände aufgelöst wird.

Als Verkünder und Wahrer des Glaubens gebührt dem Klerus natürlich der erste Stand. Der Stand

selber teilt sich auf in Novizen, Azarai, Hochazarai und Archipelazarai. An der Spitze steht schließlich der oberste Azarai des Reiches.

Der zweite Stand gehört der Kämpferklasse: Niedere Guerai, Hohe Guerai, Schwertmeister, Richter, Insellords, Kais und schließlich der Prinzip höchst selbst.

Im dritten Stand finden sich diejenigen, die mit dem Meer zu tun haben. Der Stand selber wird nur in drei Kasten aufgeteilt: Fischer und Seeleute sind ganz unten. Nur eine Stufe darüber kommen die Firstlinge. Ganz oben stehen die Numinai.

Der vierte Stand schließlich beinhaltet das restliche freie Volk, daß auch fast komplett in der untersten Kaste vertreten ist. In einer Art Sonderkaste finden sich jedoch die Meister ihres Handwerks, sowie einige besondere Gewerbe. Dies sind z.B. die Gueraischmiede und die Kymanai.

Brigantai und Sträflinge werden als Standeslose angesehen. Das heißt, sie haben theoretisch keine Rechte.

Die Nachfolgende Tabelle zeigt den theoretischen Sozialstatus der verschiedenen Stände. Praktisch schwankt der Wert im Bereich ± 1 .

Sozialstatus	1. Stand	2. Stand	3. Stand	4. Stand
17	Azarai des Reiches			
16		Prinzip		
15	Archipelhochazarai			
14		Kai		
13	Hochazarai			
12		Insellord		
11	Azarai	Richter		
10		Schwertmeister		
9		Hoher Guerai	Numinai	Kymanai, Gueraischmiede
8	Novize	Niederer Guerai	Firstlinge	
7			Fischer, Seeleute	
0 – 6				Volk

Allgemein gilt, daß man in jeden Stand hinein geboren wird. Dennoch kann ein Vertreter einer Kaste versuchen in eine andere zu gelangen, wobei man harten Prüfungen unterzogen wird. Will ein Mitglied des einfachen Volkes ein Guerai werden, kann er davon ausgehen, daß er als Prüfung einige Zeit in der Wildnis überleben muß. Ohne eine formale Ausbildung, wie sie Guerai schon von Kindesbeinen an genießen, eine ungleich schwerere Aufgabe

I.3 Pantheon

Durch die Isolation haben sich im Laufe der Zeit die Bedeutungen der einzelnen Neugötter ein wenig erweitert. Es ist dabei nicht verwunderlich, daß diese Änderungen im Hinblick auf die klimatischen Verhältnisse in Conossos entstanden.

I.3.1 Sindayru

Durch die beständige Hitze auf den Plateaus und der daraus resultierenden Unfruchtbarkeit des Landes, kam ihm, als Erschaffer des Sonne, die Rolle des gnadenlosen Bewahrers zu. Durch sein

für einen ungelerten. Noch schwieriger ist, dem 1. Stand beizutreten, da hier meist nach völlig willkürlichen Kriterien entschieden wird. Das berühmteste Beispiel dafür ist Harto Zaaek, ein Bruder des Kai von Ganthos. Man kann davon ausgehen, daß seine Aufnahme in die Sindayru-Kirche mehr politisch als religiös motiviert war.

I.2.6 Rechtsprechung

Die conossische Rechtsprechung ist relativ einfach. Vergehen werden von einem Richter oder, wenn der Delinquent von höherem Stand ist, von einem Insellord geprüft. Dieser fällt dann ein Urteil nach eigenem Gutdünken. Dann und Wann, kommt es jedoch vor, daß ein geschädigter das Gesetz in seine eigenen Hände nimmt. Man spricht vom sogenannten ‚Recht der Rache‘. Dabei versucht das Opfer es dem Gegner mit gleicher Münze zu vergelten, was ihm (oder seiner Familie) angetan wurde. Das ganze funktioniert natürlich nur, wenn das Opfer auch weiß, wer das Verbrechen verübt hat. Die höheren Institutionen nehmen die Art von Willkür hin, da sich dadurch so manche Streitigkeit von

alleine regelt. Bei Kapitalverbrechen, schreiten sie aber normalerweise ein, bevor diese sich zu Blutfehde ausweiten. Auch in einer Welt, in der dem einfachen Volk das Tragen von Waffen untersagt ist, geschehen Morde. Von anderen Verbrechen ganz zu schweigen. Der Diebstahl von Nahrung und Holz ist mit das schlimmste, dessen man sich in Conossos schuldig machen kann.

allgegenwärtiges Wirken werden die Menschen gezwungen sich in Bescheidenheit zu üben, da Maßlosigkeit Sünde ist.

I.3.2 Nanurta

Nanurta ist eine wichtige Gottheit in den Küsten- und Flußdörfern, wo man wegen günstiger Lage Ackerbau betreiben kann. Sogar viele Insellords pflegen ihr zu opfern, wenn ihre Abgaben mal wieder nicht dem Soll zu entsprechen drohen.

1.3.3 Shin-Xirit

Die Aussage seiner Gläubigen besteht vor allem darin, immer das Letzte von sich zu abzuverlangen und die eigenen Grenzen nach oben zu treiben. Wenn Shin-Xirit seine Gläubigen beobachten würde, wie sie zu seiner Stunde in praller Sonne ihre Schwerttänze aufführen, hätte er sicher seine Freude an ihnen.

1.3.4 Zirraku

Seine Azarai predigen vor allem, daß nur die stärksten Überleben. Auf den meisten Inseln sind sie es auch, die die Säuglinge prüfen und entscheiden, wer von ihnen als zu schwach gilt.

1.3.5 Pateshi

Seinen Lehren zufolge leidet das Reich unter einem großen Frevel an den Göttern, der vor Urzeiten begangen wurde und unter dem die Bewohner noch heute leiden. Es wird noch eine unvorstellbar lange Zeit vergehen, bevor diese Tat gesühnt ist. Nur

Eingeständnis dieser Schuld und göttergefälliges Leben kann diese Zeitspanne verkürzen.

1.3.6 Ojo'Sombri

Auch in Ojo'Sombris Lehren taucht diese Erbschuld auf, nach der sich die Menschen in ihrer Unwissenheit Geheimnissen bedient haben die nicht für sie bestimmt waren.

1.3.7 Numinori

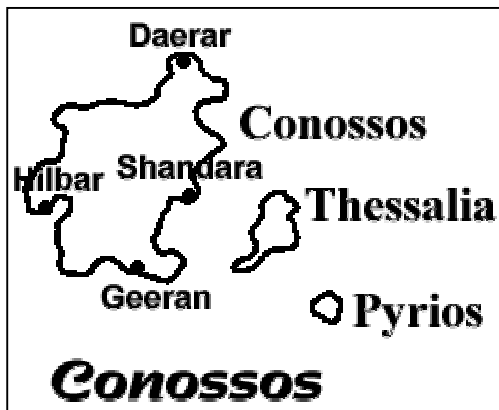
Als Gott des Meeres wird er vor allem bei den Fischern und Tauchern verehrt, die ihren Lebensunterhalt aus seiner Domäne beziehen. Er wird hauptsächlich um reichen Fang und ruhige See gebeten.

1.3.8 Arkan'Zin

Der Glaube an Arkan'Zin ist schon seit Menschen- gedenken unverändert geblieben.

II. Die Archipele

II.1 Conossos



Das Hauptarchipel ist eines der wenigen, das aus mehreren bewohnten Inseln besteht. Es handelt sich hierbei um die Hauptinsel gleichen Namens sowie zwei vorgelagerte Inseln mit Namen Thessalia und Pyrios.

Das Hauptarchipel wird ebenfalls vom Prinzip von Conossos regiert. Der derzeitige Herrscher ist Kan Brak. Er residiert auf der Hauptinsel in der Hauptstadt Shandara, die in einem der wenigen fruchtbaren Gebiete der Insel liegt. Die Insel ist schon lange nicht mehr in der Lage, sämtliche Einwohner zu ernähren. Abhilfe schaffen hier die restlichen Archipele, die nicht so stark besiedelt sind und mehr Nahrung produzieren, als sie benötigen; zumindest nach conossischer Sichtweise.

Die Hauptinsel – sie wird häufig auch Throninsel genannt – ist ansonsten ein trockener Ort mit vier Städten aber wenigen Dörfern, so daß die Hausgarde des Prinzip auf die Nahrungsquellen der anderen Inseln und dem Handel mit anderen Reichen angewiesen ist.

Auch die Fauna ist eher gering und beschränkt sich größtenteils auf Echsen im Inland und Seevögel an den Küsten. Die Flora wird von Kakteen und dem Vizra-Baum dominiert, einer sehr widerstandsfähigen Holzart.

In einer Schlucht im Inland, knapp 2 Tagesreisen von Shandara entfernt, befindet sich die größte Edelsteinmine des Reiches.

II.1.1 Städte

Als größte Ansiedlung auf der Throninsel des Archipels vereinigt Shandara mit ihren 12500 Einwohnern knapp 60% der Bevölkerung an einem Punkt. Die Stadt selber wird vom Strom Angard geteilt, der auch der größte Fluß auf der Insel ist.

Knapp 20% der Bevölkerung sind Fischer, weitere 15% sind Bauern, die am Angard ihre Felder bewirtschaften. Im Nordosten, am höchsten Punkt der Stadt, steht der Palast des Prinzip Kan Brak. Die Garde besteht aus knapp 500 niederen Guerai, 1000 hohen Guerai und 50 Richtern. Direkt daneben liegen die Anlagen des Insellords der Throninsel.

Ihm unterstehen weitere 100 niedere Guerai, 50 hohe Guerai und immerhin 5 Richter.

Am Meer befindet sich auch der große Überseehafen. Hier findet sämtlicher Import und Export mit den anderen Reichen statt. Entsprechend befindet sich hier auch die größte Halle der Numinai mit dem daran anschließenden Numinoritempel.

Der Tempel der Nanurta und des Shin-Xirit befinden sich auf dem Palastgelände, während sich die Tempel der restlichen Götter entlang der Prachtstraße vom Palast zum Hafen befinden.

Die Insel selber wird von einem eigenen Insellord regiert,

Auf Conossos gibt es noch 3 weitere Städte: Geraan, Hilbar und Daerar. Die Einwohnerzahl liegt bei jeweils etwa 1000 Einwohnern und wird jeweils von einem Richter regiert, der dem Insellord Gehorsam schuldig ist.

II.1.3 Thessalia

Die mittlere Insel ist mehr ein Hochplateau, das schon steil aus dem Meer steigt. Viele Klippen vor der Küste machen sie zudem schwer erreichbar. Ihr einziger Nutzen ist der einer Gefängnisinsel, in der die Insassen in der prallen Sonne in einem Steinbruch schuften müssen. Kaum einer der Insassen verbüßt hier eine längere Strafe. Dennoch ist die Sterberate hoch und so mancher erlebt den Tag seiner Begnadigung nicht mehr. Es sind hier etwa 500 Sträflinge in mehreren Lagern untergebracht, die aus dem ganzen Reich kommen. Sie werden von gerade mal 10 niederen und einem hohen Guerai bewacht.

Obwohl die Insel ein staubtrockener Ort ohne Vegetation oder tierisches Leben ist, besitzen die Anlagen Mauern und Zäune. Der Grund dafür ist, die Insassen am Ausbruch zu hindern, da vielen ein schneller Tod durch einen Sturz auf die Klippen günstiger erscheint als das langsame zugrunde gehen drinnen.

II.1.4 Pyrios

Dieser kahle Felsen, den Reisende aus den südlichen Reichen als erstes erblicken, wird von einem Kastell zyklischen Ausmaßes eingenommen. Es erstreckt sich knapp 50 Meter über der Oberfläche und geht nahtlos in natürlichen Fels über. Nirgends ist in diesem gewaltigen Bauwerk auch nur die kleinste Fuge zu entdecken. Alter und Ursprung liegen im Dunkeln, genauso wie der Zweck dieses Bollwerkes, der sicherlich der Verteidigung diene. Doch gegen was?

Innen ist genügend Platz um mehr als 5000 Mann Besatzung unterzubringen inklusive Verpflegung für viele Monate. Tatsächlich halten sich hier nie mehr als 100 Kämpfer und fast doppelt so viele Ruderer auf, deren Hauptaufgabe es ist, die großen

Handelskonvois zu beschützen, die innerhalb des Reiches verkehren und von den Piraten von Meeros überfallen werden. Die Besatzung besteht aus speziell trainierten Guerai und Numinai und setzt sich

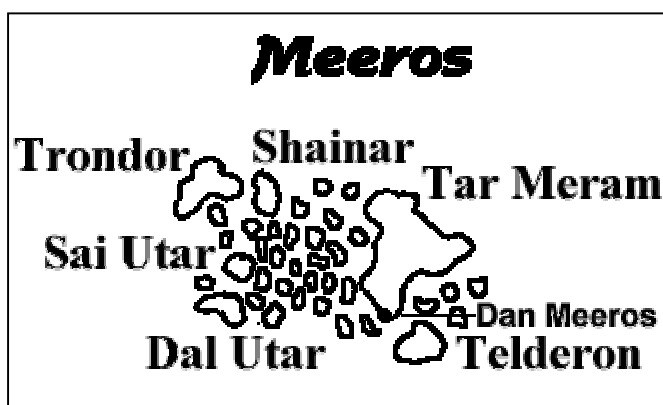
II.2 Athyaka

Die Archipelarsinsel ist eine riesige Insel mit einer Ausdehnung von ungefähr 200 x 1000 km. Fast genau in der Mitte der Insel liegt der Vulkangigant Kronos, dessen letzte Aktivität aber schon einige Generationen zurückliegt. Dennoch sind die Spuren allgegenwärtig. Durch Lava, Ascheregen und giftige Dämpfe starben viele Bewohner der Insel. Die meisten Menschen wurden aber durch die nachfolgende Hungerkatastrophe dahingerafft. Entsprechend sind bisher vergleichsweise wenige neue Ansiedlungen entstanden, deren Einwohner zum größten Teil aus anderen Archipelen hierher geschafft wurden. Gäbe es hier nicht eine reiche Enduriummine und wäre die Insel nicht durch den fruchtbaren Boden so ertragreich, würden wahrscheinlich überhaupt keine Menschen hier leben. So kommt es aber, daß Athyaka trotz seiner 5000 Einwohner vergleichsweise wohlhabend ist. In der Mine arbeiten ausschließlich Schwerverbrecher, die hier schuften müssen, bis sie von der Enduritkrankheit dahingerafft werden.

II.2.1 Sharando

Die Hauptstadt der Insel unterscheidet sich von den anderen Ansiedlungen auf den ersten Blick nur durch ihre Größe und den Palastkomplex des Archipelars. Die Hütten der restlichen Einwohner sind kaum besser befestigt als die Behausungen der Einwohner der restlichen Dörfer auf Athyaka. Eine Stadtmauer gibt es noch nicht. Dadurch, daß es verhältnismäßig wenig Einwohner gibt, gibt es auch für den Kai und seinen Richter weniger zu tun. Kai Sheraal Wyn trainiert die meiste Zeit des Tages, während sein Richter sich hauptsächlich um seine Jagdlibellen kümmert.

II.3 Meeros



Meeros ist bekannt für seine Unzahl kleinerer Inseln und Atolle, die zuweilen sogar relativ fruchtbar, aber vielmals zu klein sind um ernsthaften Ackerbau betreiben zu können. Berühmt ist dieses

aus Bewohnern aller Archipele zusammen. Die Flotte umfaßt 10 große und 15 kleinere Katamarane.



II.2.2 Kronos

Dieser gewaltige Feuergigant befindet sich in der Mitte der Insel. Obwohl er sich schon lange nicht mehr gerührt hat, sind Zeichen seiner zerstörerischen Kraft allgegenwärtig. Seine Ränder bestehen aus zerklüfteten Basalt, daß teilweise in obskuren Gebilden, so wie es erstarrt ist, in den Himmel ragt. Hier und da haben sich in Spalten erste niedere Pflanzen angesiedelt. Weiteres Leben sucht man in seiner unmittelbaren Nähe jedoch vergebens.

II.2.3 Weitere Inseln

Um Athyaka herum liegen vereinzelte weitere Inseln. Im Vergleich zur Hauptinsel ist deren Bevölkerung durchaus als groß zu bezeichnen. Wirtschaftlich und politisch gesehen sind sie jedoch bedeutungslos. Es gibt dort nicht einmal gefährliche Tiere.

Archipel allerdings dafür, daß einige dieser Inseln als Stützpunkt für eine Piratenbande dienen, die mit ihren Katamaranen die Nahrungstransporte zwischen Conossos und den anderen Archipelen angreifen. Interessanterweise, werden die Transporte von und nach Meeros im Vergleich seltener angegriffen, als die übrigen.

Die Hauptinsel Tar Meram liegt am östlichen Rand des Insellabyrinths und ist ein trockener heißer Felsen. Ihre Hauptstadt Dan Meeros befindet sich am südlichen Zipfel von Tar Meram. Hier regiert Kai Triam Reid mit eiserner Hand; von seinem Volk gleichermaßen verehrt wie gefürchtet.

Wie auf der Throninsel befinden sich weitere Ansiedlungen nur in Küstennähe, die deren Auskom-

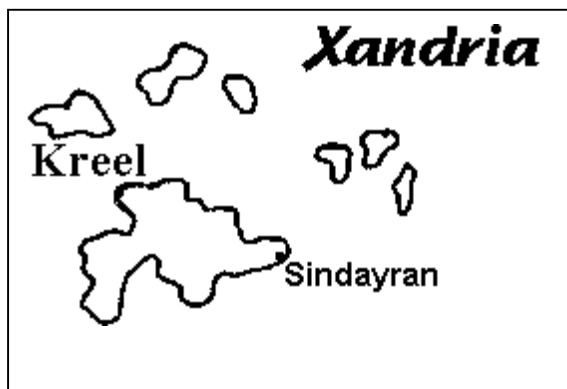
men hauptsächlich aus dem Meer beziehen. Das Innere der Insel ist eine trockene Steppe, in der nur wenige Pflanzen und noch weniger Tiere zu existieren vermögen.

II.3.1 Shainar, Telderon, Sai Utar und Dal Utar

Diese Inseln sind jeweils einem Insellord unterstellt und von geringem Interesse. Ihre klimatischen Verhältnisse ähneln denen von Tar Meram und auch hier gibt es fast nur Siedlungen an den Küsten. Sai Utar und Dal Utar werden seit je her zusammen von einem Insellord regiert, der seinen Sitz auf erstgenannter Insel hat. Der Grund deswegen ist ebenso im Staub der Zeit verloren gegangen, wie der Grund, warum beide Inseln ähnliche Namen tragen. Triam Reid war früher der Lord von Telderon gewesen und einige aus dem Hofstaat können sicherlich noch so manches Wissenswertes über ihn erzählen.

II.3.2 Die Pirateninseln

Irgendwo in dem Gewirr von Inseln und Atollen soll die Basis des berühmtesten Piraten von Conos-



Schon seit langer Zeit wird Xandria von einer Theokratie regiert. Seinerzeit wurde die Bevölkerung von einer bössartigen Seuche geplagt, die das Werk eines grausamen Morguais war. Erst das direkte Eingreifen von Sindayru beendete die Not. Da auch der amtierende Insellord und fast alle seine Würdenträger von der Seuche dahingerafft wurden (tatsächlich waren sie das Hauptziel dieses Angriffs), übernahmen die Sindayruazarai das Amt.

Für das Volk bedeutet dieses Zweierlei. Zum einen, sind die Abgaben geringfügig geringer, da sie "nur", den Klerus ernähren müssen, zum anderen regieren die Azarai mit eiserner Hand. Verhöre sind häufig, wenn auch nicht so ausgeprägt wie auf Oduru im Reich Hashandra.

Die restlichen Inseln des Archipels werden zwar weiterhin von Insellords regiert, jedoch steht ihnen jeweils ein Sindayruazarai zur Seite, der sie berät und alle wichtigen Dinge an die Hochazarai auf der Hauptinsel weiterleitet. Sollte ein Insellord im Verdacht stehen nicht loyal zu Sindayru oder zum

II.5 Ganthos

Ganthos ist nach Meinung vieler Außenstehender ein gefährliches Archipel. Die Einwohner gelten als

so – Treelar „Die Schlange“ – liegen. Die Guerai von Triam Raid sind schon lange auf der Suche nach ihm, hatten aber bisher kaum Erfolge vorzuweisen. Selbst den Guerai/Numinai von Pyrios gelang es noch nicht ihn zu stellen.

II.3.3 Trondor

Sie ist die Kornkammer des Archipels, deren meisten Erträge allerdings direkt nach Conossos verschifft werden. Der ehemalige Insellord war einer der aussichtsreichsten Nachfolger auf den Archipelarsthron, weswegen er von Triam Reid beseitigt wurde. Der jetzige Insellord ist der jüngere Bruder, der – völlig für atypisch für einen Guerai – einen geheimen Groll gegen Triam für seine Tat hegt. Noch hat er aber außer ein paar Gerüchten nichts handfestes.

II.4 Xandria

Tharun (in dieser Reihenfolge!) zu sein, ist ein fähigerer Nachfolger schnell gefunden.

Noch nie ist ein Azarai des Sindayru Prinzip von Conossos geworden. Dieses läßt sich durch die eher schlechten Kampffähigkeiten eines typischen Sindayruazarai erklären. Der derzeitige Kai von Xandria Harto Zaaek, hat jedoch in seiner Jugend eine vollständige Kämpferausbildung erhalten und besitzt den Rang eines Höheren Guerai.

II.4.1 Kreel

Kreel ist als wichtigste Insel zu nennen, da sie die größte und ertragreichste Insel des Archipels ist. Sie wirft sogar soviel ab, daß ein Teil der Nahrungsmittel nach Conossos verschifft wird, ein Umstand, den die Azarai gar nicht gerne sehen. Dennoch müssen sie sich in weltlichen Belangen noch immer dem Prinzip unterordnen.

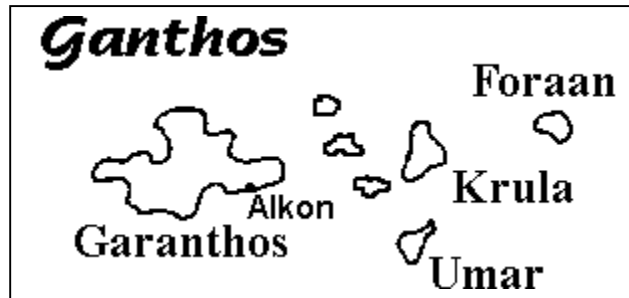
II.4.2 Die Todesinseln

Eine beliebte Strafe in Xandria ist das ‚Urteil des Sindayru‘, nach dem der Schuldige auf eine der sogenannten Todesinseln ausgesetzt wird. Diese staubtrockenen Felsen sind nur wenige Quadratmeter groß und vor allem zur Mittagszeit so heiß, daß sie der Wüste Khom zur Ehre gereichen. Der Schuldige wird für eine feste Zeitspanne – ein bis drei Tage – auf einer dieser Inseln alleine ohne Wasser und Nahrung ausgesetzt. Wenn er überlebt, darf er seine Strafe anderweitig abbüßen.

unberechenbar und wenig vertrauensvoll. Regiert wird das Archipel zur Zeit von Nahir Zaaek.

II.5.1 Krula

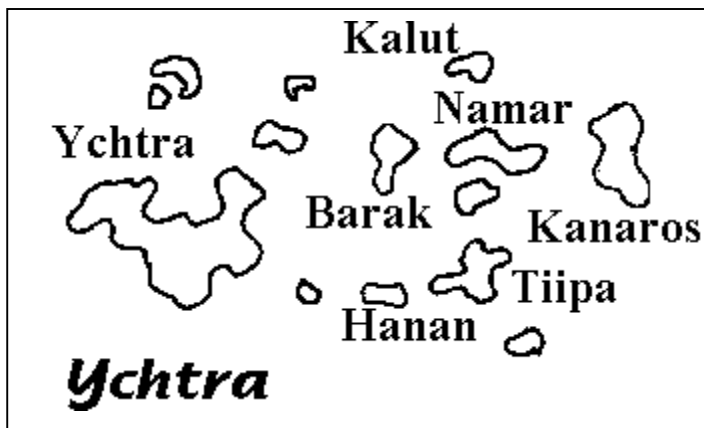
Die Einwohner von Krula nehmen eine Sonderstellung unter den Ganthonesen ein, da sie die einzigen Riesen sind, die den Kodex der Schwertmeister befolgen. Die Riesen, die häufig auch Krulons genannt werden, um sie von ihren weniger zivilisierten Verwandten auf den anderen Inseln abzuheben, sind verhältnismäßig wenig und leben in monogamen Beziehungen über die ganze Insel verteilt. Siedlungen existieren nicht. Regiert werden die etwa 100 Riesen von Brog, der den Titel eines Instellords trägt. Die Krulons besitzen eine Körpergröße von 4 bis 6 Schritt und sind etwas schlanker und ihr Teint ist dunkler als der gewöhnlicher Riesen.



II.5.2 Der Vollstrecker

In Alkon geht die Angst vor einem mysteriösen Schatten um, der scheinbar wahllos Leute umbringt und die Leichen grausam zurichtet. Da sein erstes Opfer ein Azarai des Sindayru war, sind die Richter und Schwertmeister der Insel unermüdlich auf der Suche nach ihm. Bisher jedoch ohne Erfolg.

II.6 Ychtra*



Das Archipel besitzt die größte Anzahl bewohnter Inseln. Als einziges Archipel im Reich wird der Kai hier auf Lebenszeit aus den Reihen der Insellords gewählt. Das Amt bekleidet zur Zeit Kul Riman.

II.6.1 Tiipa

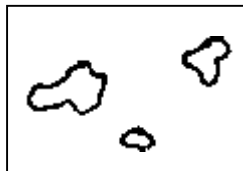
Diese Insel ist berühmt dafür, daß die Frauen fast ausschließlich weiblichen Nachwuchs gebären. Auch Frauen von anderen Inseln sind nicht vor

dieser ungewöhnlichen Krankheit geschützt, sobald sie einmal Tiipa betreten haben. Würden nicht ständig Männer von anderen Inseln importiert werden, wäre Tiipa schon längst ausgestorben. Andererseits haben nirgendwo sonst die Frauen ein so ausgeprägtes Selbstbewußtsein. Wegen des rigiden Gesellschaftssystem, daß stur von den Männern aufrecht erhalten wird, hat es allerdings noch keine Frau in eine höhere Position geschafft.

II.6.2 Kalut

Die Insel Kalut ist fest in der Hand eines Staates von pferdegroßen Riesenameisen. Eine Besiedlung der Insel ist zu gefährlich, allerdings werden häufig Jagdexpeditionen unternommen, da die Ameisen über ein wohlschmeckendes Fleisch verfügen und sich zudem auch als Reittiere nutzen lassen. Da diese Biester allerdings recht intelligent sind, kommt es zuweilen auch vor, daß die Jäger zu gejagten werden...

II.7 Das Conossos Trigramm



Das Trigramm besteht aus drei Inseln, die im Zentrum einer spiralförmigen Strömung liegen. Der Ursprung dieser Strömung liegt in der Mitte zwischen diesen

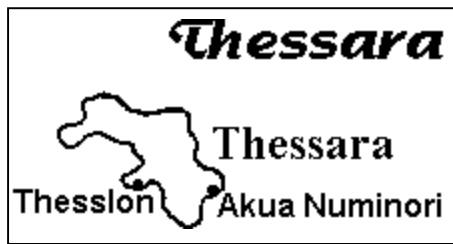
Inseln und führt von innen nach außen. Anders ausgedrückt, ist für ein normales Boot unmöglich zu diesen Inseln zu gelangen. Dennoch soll es eine

Gruppe Numinai vor langer Zeit einmal geschafft haben, mit Hilfe von mehreren starken Runenzauern zumindest eine der Inseln betreten zu haben. Die Berichte des einzigen Überlebenden dieser Expedition haben seitdem weitere Expeditionen verhindert. Angeblich sollen auf der Insel Fischmenschen gehaust haben, die Numinori als höchste und wahrscheinlich einzige Gottheit verehren. Alle anderen Numinai wurden von den Fischmenschen

* ch wird gesprochen wie in Achtung

überwältigt und geopfert. Numinori selber wurde als gewaltige Statue dargestellt, die aus einem un-

II.8 Thessara



Thessara nimmt eine Sonderstellung unter

den Archipelen ein, da es nur aus einer einzigen Insel besteht. Sie wird nur deshalb von einem Archipelar regiert, da sie ausreichend groß und zu weit weg von den anderen Archipelen ist.

II.8.1 Akua Numinori

Berühmt ist Thessara vor allem wegen seines Numinoriheiligtums, um das sich im Laufe der Zeit die Stadt Akua Numinori gebildet hat. Das Heiligtum selbst ist in einer Grotte, die sich in einer Steilklippe am Meer befindet. Am Ende der Grotte befindet sich ein kleiner Salzwassersee, aus dem ein ewiger Wasserstrudel in die Höhe steigt und durch

bekanntem bläulich grün leuchtendem Material bestand.

ein Loch in der Decke oberhalb der Klippe entspringt. Es ist eine beliebte Prüfung vieler Numinoriararai sich von diesem Strudel in die Höhe tragen zu lassen.

Die Stadt ist beliebter Wallfahrtsort. Gut ein Viertel der Bevölkerung sind Pilger von anderen Inseln. Es ist seit langem Tradition, daß jeder Connossim, der seinen Lebensunterhalt durch das Meer verdient, wenigstens einmal in seinem Leben Akua Numinori besuchen sollte.

II.8.2 Thesslon

Die Thronstadt des Archipelars Ikis Sal ist im Vergleich zu Akua Numinori ein farbloser Ort. Zwar besitzt die Stadt mit seinen 4000 Einwohnern mehr als doppelt so viele, aber die Bevölkerung lebt mehr in einem Schattendasein als irgendwo sonst in Connossos. Schuld daran ist die Geheimpolizei, die mit ihren subtilen Methoden sogar effektiver als die Inquisition von Meeros ist