

Zakkharum



Einleitung:

Zakkharum ist eine Fantasy-Variante vom Alten Ägypten mit dem Schwerpunkt Nekromantie. Der Totenkult wird mit Magie und Religion gelebt. Die Bewohner*innen glauben an ein Leben im Totenreich, aber um dort hinzukommen, muss man sich vorbereiten.

Zakkharum reicht über ihre Totenhügel bis in die Unterwelt hinein. Dort hat es ein eigenes Reich, das unter der Erde liegt und sich unter Zakkharums Bergregionen ausbreitet.

Leben und Untod prägen diese Kultur und sind die Pfeiler eines mächtigen Pharaonenreiches. Viel Wissen hat sich in den Bibliotheken angesammelt, und so manch ein Geheimnis wurde von den Suchern des Reiches erfasst.

Zeitskala:



Große Städte:

Anubar, die finstere Stadt: Die Stadt des Untodes und der Totenwelt.

Aton, die schimmernde Stadt: Die Stadt des Lebens und der Fruchtbarkeit.

Thotkar, die Turmstadt: Die Stadt des Wissens und der Magie.

Politik / Wirtschaft:

An oberster Stelle Zakkharums steht der Pharaos. Sein Wort ist Gesetz und er bildet die Spitze der Hierarchie. Er ist der Avatar der Totenwelt.

Politisch gesehen ist Zakkharum ein Partner von Imperium Aurum. Da derzeit das Pharaonenreich wieder in der Unterwelt aktiv ist, gibt es auch kein großes Interesse an Krieg und Expansion. Es gibt Expeditionen und Siedlungen in äußere Bereiche, aber keine Absicht, diese zu festigen. Das Land ist wirtschaftlich sehr stabil. Die Krisen der pharaonenlosen Zeit sind dank Pharaos Horath überwunden. Dieser hat es geschafft, Zakkharum in eine glorreiche Zeit zu führen.

Geografie:

Die Landschaft ist geprägt von Wüsten, Bergen, Flüssen und Steppen; allgemein ist Zakkharum ein karges Land. Viele Städte existieren neben den Flüssen des Reiches, da dort die Felder fruchtbar sind und die Nahrung für das Reich angebaut wird. Die Städte in der Nähe von den Bergen weisen meistens einen höheren Anteil an Untoten auf. Das Land zieht sich von Süden hinauf in einen kühlen Norden. Es gibt viele karge Steppen, das fruchtbarste Land liegt im Südwesten, am Ufer des Sees bis zum Gebirge. Dort liegt auch die schimmernde Stadt. Wenn es wärmer ist, wird die Passage ins Meer über den nördlichen Fluss frei. Zu dieser Zeit wird viel Handel getrieben, wobei besonders jener mit dem Imperium Aurum profitabel ist.

Gesellschaft / Kultur:

Es gibt sehr viele Ähnlichkeiten mit dem Alten Ägypten. Vieles ist davon abhängig, ob man schon die Stufe des Untodes erreicht hat. Als Lebender ist es meistens sehr schwer, an höhere Positionen zu gelangen. Die einzige Ausnahme sind Priester und Magier, die sich der Fruchtbarkeit und dem Leben widmen. Auch dieser Aspekt ist wichtig, denn ohne das Leben kann es keinen Tod geben.

Unter dem Pharaos gibt es vier Säulen: Militär, Religion, Mystik und Ordnung

Religion:

Im Zentrum des Glaubens von Zakkharum steht das Totenreich. Der Pharaos dient als Avatar des Totenreiches und hat Gottstatus. Er ist der Herr über Leben und Tod. Auch wenn der Pharaos eine Mumie ist, so steht er trotz allem für das Leben. Denn ohne Leben gibt es keinen Tod.

Tempel werden bis auf wenige Ausnahmen einem der Aspekte des Pharaos gewidmet, dem Wissen, dem Leben, dem Untod und dem Tod. Grabhügel dienen als Ruheort für Untote und als Tempel für Untod und Tod.

Um die Totenwelt zu erreichen, muss man würdig sein. Der Geist ist gespalten in „Ba“ und „Schut“, Licht und Dunkelheit. Nur wenn beide gestärkt sind, können sie zum „Ach“ aufsteigen und in die Totenwelt schreiten. Der sicherste Weg dafür ist, indem man den Weg des Pharaos beschreitet. Dieser ist ein Dogma, das vom ersten Pharao erschaffen wurde.

Man beginnt die Existenz als lebendes Wesen. Das „Ba“ wird gestärkt. Im Untot wird sowohl Geist als auch Wissen erweitert. Beim Übertritt in die Totenwelt schreitet man durch das Portal im Tempel des Pharaos. Es ist der Ort, an dem man Erleuchtung erlangt. Ein wichtiges Bindeglied für den Übergang ist der wahre Name. Viele, die sich nicht genug vorbereiten, oder sich die Vorbereitungen nicht leisten können, schaffen es nicht, Körper und Geist vereint zu halten. Dadurch entstehen geistlose Untote.

Magie:

Jede Kunst der Magie ist gerne gesehen, vor allem in der Turmstadt, dem Zentrum von Wissen und Magie. Nekromantie ist die gängigste Schule der Magie. Im Kerzentrum ist eine der größten Bibliotheken Ario-chias zu finden. Um dort Einlass zu bekommen, ist es notwendig, ein noch nicht vorhandenes Buch oder Manuskript abzugeben.

Spezien:

Hauptsächlich Menschen und Untote. Jedoch kann jedes Volk und jede Spezies den Weg des Pharaos gehen. In der Totenwelt sind alle gleich.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Der Stil des alten Ägyptens prägt auch die Kleidung der Bevölkerung. Silber- und Goldschmuck werden gerne getragen, genauso wie Amulette oder Masken von Tiergeistern.

Untote verhüllen sich komplett mit Kleidung oder Bandagen, um den Körper zu konservieren.

Mythen und Geschichten:

Die meisten Mythen drehen sich um den Pharao und die Erschaffung Zakkharums. Geschichten über die Zeit davor sind längst vergessen und verändert. Die alten, unverfälschten Überlieferungen erzählen, dass Tiere und Totems eine wichtige Rolle spielten.

Kontakt-daten:

rajs.david(at)gmail.com