Al Imarat Al Sharq Al Muttahida – das Imarat

Inhalt

Vorwort	2
Geschichte	3
Eine kurze Zusammenfassung	3
Khemet, das ewige Land (ca. 6000 v.A.I. – 324 A.I.).....	3
Goldländische Provinz und Föderation (375 A.I. bis heute)	4
Kultur	5
Gesellschaft, Sitten und Gebräuche	5
Typische Begrüßungen und Phrasen in Al Imarat.....	7
Anreden.....	7
Herrschertitel	8
Kleidung	8
Geheimbünde, Gilden und Schulen.....	8
Al-Ahti, das Volk des Horizonts	8
Die Wüstenelfen von Bal´al´Jinna	9
Militärisches.....	10
Om`Shanns Paladine	10
Die Senet-Nisut.....	10
Wirtschaft	10
Klima und Landwirtschaft	11
Der Strom Hapi und sein Tal.....	11
Geographie	11
Wichtige Orte in der Nachbarschaft Al Imarats.....	12
Sokaris, die Totenstadt	12
Die Verlorene Stadt im Golf von Al´Nujum (Perlenbucht)	13
Wichtige Orte und Städte Al Imarats	13
Der Golf von „Al´Nujum“, die Perlenküste Shad´Jhidar	13
Assura, die Allmächtige	13
Pharas Firmas	14
Mafrit Disharam, die schwimmende Stadt im Hapi-Delta	14
Die Oase des Wissens.....	15
Siegelberge.....	16
Wadi-al-Zahra, das Tal der Blumen.....	16

Kahraman-Gebirge und Khalij al Marjan	16
Ssakaran, der Smaragd in der Wüste	17
Bal'al' Jinna.....	17
Madinat-al-Bahari, die Piratenstadt	18
Om`Shanns 4 Heilige Orte	18
Der Mura-See.....	20
Masir – die Oase des Traumarakels.....	20
Kurze Liste bekannter Herrscher und Herrscherinnen Al Imarats	20
Magie	21
Religion	21
Genesis	22
Om`Shann, die Himmelsmutter	22
Maht`in der Mond, Tochter Om`Shanns.....	23
Sabah der Morgenstern, die Liebesgöttin und Masah der Abendstern, Göttin der Schönheit und Kunst	24
Shamsin die Sonne, Sohn Om`Shanns	24
Hapi.....	26
Weitere Götterkinder	26
Ahnenkult	28
Geschichten und Mythen.....	28

Vorwort

Diese detaillierte Beschreibung von Al Imarat soll all jenen, die sich für dieses Land interessieren einen guten Überblick geben und Inspiration sein. Der Artikel ist nicht dazu gedacht, auswendig gelernt zu werden, selbst dann nicht, wenn der Hintergrund Al Imarats intensiv bespielt wird. Ich hoffe, dass das Lesen Freude bereitet und neugierig auf die vereinigten Fürstentümer im Osten macht.

Die Föderation Al Imarat Al Sharq Al Muttahida (vereinigte Fürstentümer im Osten)

genannt Al Imarat ist ein Bund von Städten und Stämmen im Südosten von Ariochia, der nominell zu Goldland gehört. Das Wüstenland am Fluss Hapi vereint prächtige Oasenstädte, Bergfestungen, nomadische Wüstenvölker und Seefahrer zu einem funkelnd bunten, reichen und vielfältigen Land voller Magie, Düfte, Märchen und Wunder.

Geschichte

Eine kurze Zusammenfassung

Historisches Ereignis	Zeitrechnung Al Imarat	Goldländische Zeitrechnung (Anno Imeratii – AI)
Entstehung der Halbinsel Khemet	knapp 7000 Jahre vor der Zeitrechnung	Ca. 6000 Jahre vor der Zeitrechnung
Beginn des Götterkrieges		Gegen Ende des 3. Jahrhunderts
Ende der Epoche der Khemet	551 vor der Zeitrechnung	324 AI
Eingliederung ins Imperium Aurum als unabhängige Provinz	500 vor der Zeitrechnung	375 AI
Gründung Al Imarats, Vertragsschluss mit Om`Shann	471 vor der Zeitrechnung	404 AI
Das Imperium Aurum anerkennt Al Imarat	Beginn der Zeitrechnung	875 AI
Untergang Halblands	im Jahr 619	1494 AI
Iqbal-al-Kabir (Iqbal der Großartige) wird Sultan	im Jahr 620	1495 AI
Sultan Iqbal-al-Kabir ehelicht Songül, erhebt sie in den Stand der Sultana	im Jahr 624	1499 AI
Geburt des Erbprinzen des Sultans	im Jahr 629	1504 AI

Zeitrechnung Al Imarat: OT-Jahr minus 875. Alle hier folgenden Zeitangaben sind in imperialer Zeitrechnung, weil das einfacher ist.

Khemet, das ewige Land (ca. 6000 v.A.I. – 324 A.I.)

Noch vor dem Ausbruch der letzten Elfenkriege vor etwa 3000 Jahren entstand auf der Halbinsel Khemet ein Reich, das in Jahrtausenden zur Hochkultur aufblühte. Khemet, wie sich das Volk ursprünglich selbst nannte, wurde zum Namen für die ganze Kultur, das Land und die Halbinsel zugleich. Bis heute ist Khemet ein Sinnbild für eine Geschichte jenseits der Erinnerung, seltsame Bräuche, mächtige Tiergötter und vergangener Pracht. All dies ist versunken in Sand und Schatten.

In Goldland heißt es, dass manche der Götter der Imirate schon zur Zeit der Khemet verehrt worden wären, und diese wären nach den Götterkriegen mit neuem Namen wiederauferstanden. Dabei nahmen sie wohl auch menschliche Gestalt an, denn die Khemet verehrten Dinge, Tiere und Mischwesen, von denen Tausende ihr Land, den Himmel und die Unterwelt bevölkerten. In den Imiraten dürfen die Lehren der alten Gottheiten Khemets nicht ausgesprochen werden. Om`Shann brachte das jetzt herrschende Pantheon hervor. Die Namen der alten Götter sind nicht mehr bekannt und außerdem verboten.

Regiert wurde Khemet von einem Königsgeschlecht, das gleichzeitig auch die höchsten Priesterinnen und Priester ihrer Götter war. Solange sie herrschten, trat der Hapi drei Mal im Jahr über Ufer, drei Mal im Jahr wurde die Ernte eingebracht. Man sagt, Khemet habe zu seiner Zeit so viel goldenes Korn hervorgebracht, wie Sandkörner in der Wüste liegen, und wäre das reichste und mächtigste Land im Osten Ariochias gewesen.

Ende des 3. Jahrhunderts nach goldländischer Zeitrechnung begannen die Götter der Khemet sich zu bekriegen. Man vermutet, dass Eifersucht und Neid zu Hass führten. Dies brachte Fehden unter die einzelnen Familien und Stämme. Dann verließen die Götter das Volk der Khemet. Die Priester konnten kaum mehr Wunder wirken, die Gebete und Opfergaben wurden weder erhört noch angenommen. Daraufhin kam es zu Missernten und Hungersnöten, denn der Gott Hapi wurde in einem Kampf schwer verwundet. Der Fluss Hapi trat nicht mehr über die Ufer, um das umliegende Land fruchtbar zu machen. Die Menschen hungerten und waren verzweifelt.

Der Vulkan im Osten brach aus, die Berge bebten unter den Schlägen, die die Götter sich gegenseitig versetzten. Der Krieg tobte am Himmel und in der Erde. Die Menschen flohen und versteckten sich, waren voller Abscheu. Schließlich gaben die Stämme den Herrschern die Schuld und töteten die Letzten der Herrscherdynastie der Hotepiden – die königliche Familie - und damit starb das Priesterkönigtum aus. Deren Tod 324 A.I. ist das offizielle Ende Khemets und besiegelte das Ende der Epoche, die durch diese Hochkultur geprägt war. Infolgedessen geriet die Götterwelt noch mehr durcheinander, denn die mächtigsten Priester, ihr Wissen und ihr Wirken waren verschwunden. Die Menschen gaben sich gegenseitig die Schuld und begannen einen fürchterlichen Bürgerkrieg.

Die gesamte Khemet-Kultur ging innerhalb weniger Jahrzehnte zugrunde. Übrig blieben am Ende des 4. Jahrhunderts nur noch wenige nomadische Stämme unter den Menschen, jede Menge Ruinen und Geschichten über die gute, alte Zeit und ihren Untergang.

Jene von den alten Gottheiten, die überlebt hatten, zogen sich in höhere Sphären zurück. Sie hatten schon längst den Kontakt zum Land verloren. Damit endete der Götterkrieg.

Goldländische Provinz und Föderation (375 A.I. bis heute)

Nach dem Untergang der **Khemet** und dem anschließenden Verfall der Wirtschaft wurde die Halbinsel 375 A.I. vollständig vom goldländischen Imperium annektiert. Es gab auf der entvölkerten Halbinsel keinen geeinten Widerstand. Selbst die wenigen kleinen Siedlungen, die alle für sich alleinstanden, konnten sich wegen ihrer Zwistigkeiten untereinander nicht zu einem gemeinsamen Vorgehen gegen einen so ressourcenkräftigen Feind wie das goldländische Imperium zusammenschließen.

In den nächsten drei Jahrzehnten etablierte sich eine neue Religion, eine Muttergottheit namens Om`Shann. Das und der „gemeinsame Feind“, die Obrigkeit aus dem Imperium Aurum, sorgten für eine friedliche Koexistenz der Menschen auf der Halbinsel. 404 A.I. (471 Jahre vor der Zeitrechnung Al Imarats) ist der Beginn einer neuen Kultur. Al Imarat entstand, indem sich immer mehr Völker und Stämme der Halbinsel der klerikalen Macht Om`Shanns

anschlossen, ihre Gesetze und ihren Schutz akzeptierten. Die Imirati sprechen gerne von einem Vertrag, den sie mit der Himmelmutter geschlossen haben.

Im 4. und 5. Jahrhundert nach goldländischer Zeitrechnung blühten die Ansiedlungen auf. Die entstehenden Städte erhielten mächtige Befestigungen und schöne Paläste. Einige dieser von Imiren oder Imiras (lokalen Machthaber*innen) regierten Städte konnten durch strategisch kluge Handels- und Heiratspolitik ihr Einflussgebiet beträchtlich erweitern.

Im 9. Jahrhundert AI schlossen sich das Sultanat von Assura, das Imirat von Quazam-al-Madina, einige kleinere Stadtstaaten und einige Nomadenstämme zu einer **Föderation** zusammen, um eine gemeinsame Außen- und Handelspolitik zu betreiben. Das Jahr 875 A.I. gilt als Gründungsjahr und somit als Anfang der Zeitrechnung von Al Imarat. Es konnten von Anfang an eine starke und einheitliche Position gegenüber dem goldländischen Imperium vertreten werden. Goldland selbst, das zu diesem Zeitpunkt mit inneren Problemen zu kämpfen hatte, konnte dem nichts entgegensetzen, und da die jährlichen Steuerabgaben auf einmal pünktlich und regelmäßig eintrafen und durch die gewählten Repräsentant*innen immer verantwortliche Ansprechpartner*innen in Porta Auregia zur Verfügung standen, wurde die Föderation stillschweigend anerkannt.

Im Laufe der nächsten Jahrhunderte haben sich auch alle übrigen Emirate und Stämme in diesem geographischen Raum dem Bund angeschlossen. Einzige Ausnahmen sind: Sokaris und Al´Nujum. Die vom Imperium fast unabhängige Eigenverwaltung führte zu Wohlstand und Sicherheit und bietet allen Seiten Frieden, Reichtum und Profit. Om`Shanns Schutz hielt bisher alle Katastrophen stand. Al Imarat blieb von Ereignissen wie dem zeitweise Abebben des ariochischen magischen Netzes, übernatürliche, geographische Umformungen und dämonische Überfälle verschont.

Kultur

Gesellschaft, Sitten und Gebräuche

Die Sitten und Gebräuche sind sehr unterschiedlich in den einzelnen Imiraten. In manchen herrscht außerhalb des Hauses Patriarchat (während im Haus die Frauen herrschen), und nur selten übernimmt hier eine Frau ganz offiziell die Führung einer Familie.

In Assura ist es wohl so: hinter dem Sultan steht eine starke Ehefrau und eine starke Mutter. So sagt man, dass die Politik von Assura angeblich nicht im Ratssaal, sondern im Harem des Sultans gemacht wird. In anderen Imiraten ist es genau umgekehrt. Dort heißt es, dass hinter jeder Imira, jeder Miquida, ein starker Mann oder Vater steht.

Bei den Wüstenstämmen hingegen und in einigen Imiraten herrscht uneingeschränktes Matriachats, das Imirat **Quazam-al-Madina** ist seit jeher eine Magokratie, das Imirat Murasee eine Theokratie und bei den Seefahrern von Al-Bahari herrschen traditionell Unordnung und Chaos.

Beziehungen bestimmen alles - der **Rang** eines Imirati, eines freien Bewohners Al Imarats, wird nach Reichtum und Einfluss bestimmt, wieviele Verbündete und Handelsbeziehungen er hat und wie vornehm und lang die Ahnenreihe ist. Ehrwürdige Vorfahren sind ebenso gut wie schweres Gold, am besten hat man beides! Es gibt also keinen Adel im eigentlichen Sinne, aber sehr alte und vornehme Abstammung und etwas weniger vornehme Familien. Man benennt sich nach Mutter und Vater (Beispiel: *Layla bint Daria wa Ibrahim, Shamir ben Daria wa Ibrahim*; „wa“ = „und“), und je mehr klingende **Namen** man aufzählen kann, umso besser. Wer keine Eltern benennen kann, tut gut daran irgendwo dazuzugehören – sei es zur Armee, einer Zunft oder irgendeiner weltlichen oder religiösen Gemeinschaft, deren Namen dem eigenen zugefügt werden kann. Ohne Beinamen zu sein ist ausgesprochen peinlich, sogar Sklaven nennen sich nach ihrem Herrn.

Der Wert von **Sklaven** bemisst sich nach ihrem Nutzen: ihrem Alter, ihren Fähigkeiten und oft auch dem Aussehen. Sie stellen die Arbeiter und Dienstboten und füllen die Harems der Reichen. Allerdings sind Sklaven nicht überall gleich beliebt.

In Al Imarat werden Tiere geschätzt und teilweise als Abbild der einen oder anderen Gottheit verehrt oder als unschätzbar wertvolle Zucht adeligster Herkunft gehandelt – Raubkatzen, Rennkamele, mächtige Kampfhähne, Milchkühe seien hier als Beispiel genannt. Schon allein deshalb schlägt man seinen Hund lieber nicht und sieht zu, dass Hahnenkämpfe nicht bis zur Verstümmelung eines der Tiere führen.

Zu Katzen haben die Imirati eine zwiespältige Beziehung: sie werden mit den khemetischen Göttern und deren Totenstadt assoziiert. Andererseits sind es großartige Tiere, die mit ihrer Anmut und ihren 9 Leben den Göttern nahestehen.

Die **Teelänge** ist ein informelles Zeitmaß. Sie umfasst zwischen einer Stunde (auf dem Land, wo man zuerst Wasser vom Brunnen holen und auf dem Weg etwas tratschen muss) und einer Viertelstunde (in der hektischen Stadt, wo der Tee stets fertig auf dem Feuer köchelt). Daneben gibt es noch das Zeitmaß der **Schischa** (etwa eine Stunde, ist auch der Name des dazugehörigen Gottes) und den **Shamsinlauf** (Sonnenlauf oder Tag) und die 13 **Maht'inläufe** (Mondläufe), die das Jahr ausmachen.

Geselligkeit, Geschichten, Musik und Tanz gehören zum täglichen Leben wie essen, rauchen und Kaffee- oder Teetrinken. Die Kunst des Erzählens, um den Mut und die Tapferkeit zu würdigen, Schönheit und Edelmut zu preisen oder einfach spannende Geschichten und Abenteuer zu berichten, wird in Al Imarat hochgeschätzt. Wer als Fremdling die Gastfreundschaft einer Familie genießt und nicht als dumm und langweilig gelten will, muss zum Essen mindestens (!) eine Geschichte erzählen.

Die **Gastfreundschaft** ist in allen Imiraten göttliches Gebot, darin sind sich Städter, Landbevölkerung und Wüstenstämme gleich. Als Gastgeber geht man eine große Verpflichtung ein, denn man muss den Gast mit Leib, Leben und Vermögen beschützen und darf keinen Wunsch abschlagen. Ebenso ist auch der Gast dazu verpflichtet, die Gastgeberfamilie zu beschützen, sich ehrenhaft zu verhalten und keine Wünsche zu äußern, die der Gastgeberfamilie schaden könnten. Verstöße gegen dieses heilige Gebot werden nicht nur vom Gesetz streng bestraft, sie ziehen auch gesellschaftliche Ächtung nach sich bis hin zu schweren Auflagen durch die Priesterschaft, um den Frevel an den Gottheiten zu sühnen.

Fremde sind immer gerne willkommen, vor allem wenn sie kommen, um Geld auszugeben. Wer hingegen Böses im Schilde führt, wird schnell von den Handelsgilden, den Wüstenvölkern oder der Natur zur Strecke gebracht. Durch den Sklavenhandel sind Angehörige fremder Völker in den festen Siedlungen ein gewohnter Anblick. Deren Einwohner sind neugierig allem Fremden gegenüber und doch davon überzeugt, dass alles außerhalb ihrer Heimat barbarisch und primitiv ist - ein Volk, bei dem die Kultur vor der Spezies zählt. Deshalb gibt es hier auch wenig Vorurteile Elfen oder Zwergen gegenüber. Man erwartet nicht, dass die fremden Barbaren die Feinheiten der örtlichen Höflichkeit verstehen, und ist – bis zu einem gewissen Grad - gewillt über ihr ungeschicktes Benehmen hinwegzusehen (und zu lachen). Gewarnt sei allerdings, wer abfällig über die Tugend der Söhne und Töchter der Gastgeber spricht, die Reinrassigkeit ihrer Pferde anzweifelt oder gar Betrügereien beim Hunderennen vermutet – jegliche Art von Ehrenbeleidigung artet sofort in Streithandel aus und muss zumindest mit einem blauen Auge bezahlt werden. Ehrensache.

Die einfachste Art sich als Fremdling in Al Imarat zum Gespött zu machen, ist auf dem Basar etwas zu kaufen, ohne zu **handeln**. Je nach Wert des Objekts der Begierde muss mindestens eine Teelänge bis zu mehreren Shamsinläufen Zeit mit ausgiebigem Feilschen, Streiten, Drohungen, Tränen und Haarerufen verbracht werden. Schafft man es den Preis auf unter ein Drittel herunterzuhandeln, hat man sich allgemeinen Respekt (und noch einen Tee) verdient.

Den **Liebesfreuden** steht man in den Emiraten sehr wohlwollend gegenüber. Die Fleischeslust ist vom Gott Djamal geschenkt, und ein göttliches Geschenk darf man bekanntlich nicht ablehnen. **Prostitution** ist erlaubt, wobei man die hohe Liebeskunst gelehrter Kurtisanen bewundert und über das, was in der Gosse getrieben wird, geflissentlich hinwegsieht.

Gleichgeschlechtliche Liebe wird toleriert, solange man die Pflichten zum Erhalt der Familie erfüllt und eheliche Kinder gezeugt werden. Die **Ehe** ist zuallererst eine Vertragssache – einerseits eine ernsthafte Familienangelegenheit und mit viel Geld und Prestige verbunden, andererseits kann man einen ungeliebten Partner sehr schnell und unkompliziert wieder loswerden und sich trennen. Bei aller Lust legt man auch sehr viel Wert darauf zu wissen, wer Mutter und Vater sind, und von verheirateten Frauen und Männern wird ein ehrbares und sittliches Betragen erwartet. Uneheliche Kinder landen meistens im Waisenhaus und später in der Armee, mit Pech auch auf dem Sklavenmarkt, wenn nicht jemand eine schützende Hand über sie hält und sie in einem Tempel unterbringt.

Über die **Harems** in Al Imarat kursieren so viele Legenden wie Irrtümer. Zumeist handelt es sich schlicht um die privaten Räumlichkeiten der Hausherrin, die von Männern nicht betreten werden dürfen (auch der Hausherr muss um Erlaubnis fragen). Unter den reichen Städtern und den Vornehmen gilt hingegen ein Harem mit Sklaven und Sklavinnen rein zum persönlichen Vergnügen als Statussymbol – hier würde sich allerdings die Hausherrin niemals unterbringen lassen. Es gibt auch so manche reiche Dame, die sich einen Harem hält.

Typische Begrüßungen und Phrasen in Al Imarat

Ich bräuchte eine Teelänge Eurer geschätzten Zeit	Habt Ihr eine Viertelstunde Zeit?
es wird eine Shisha lang dauern	es wird eine Stunde oder länger dauern
die Oase ist einen Shamsinlauf entfernt	eine Tagesreise...
einen Maht`inlauf haben wir noch Zeit	in einem Monat...
Om`Shann schütze mich/uns	ein Segenswunsch für jene, die auf Reisen gehen und wortreicher dargebracht ist es auch der Segen für Neugeborene
Om`Shann sei Dank!	Imirati drücken oft ihre Dankbarkeit aus
Bei meiner Ehre und dem Lichte Maht`ins schwöre ich, dass ich die Wahrheit sage.	das Gesagte entspricht tatsächlich der (subjektiven) Wahrheit
Maht`in sei Zeugin unseres Handels	gültiger Abschluss eines Handels
bei Maht`in schwöre ich dir Treue und Ergebenheit	beim Eheschluss, dem Eingehen eines Dienstverhältnisses, etc.
bei meinen Ahnen und meinem Namen!	soll betonen, wie wichtig das Gesagte ist.

Anreden

Lalla, Banu	– Herrin, Meisterin (allgemeine höfliche Anrede)
Raïs	– Herr, Meister (allgemeine höfliche Anrede)
Abu/Umma	– respektvolle Anrede alter Menschen („Vater“/„Mutter“)
Hakim/Hakima	– Gelehrte der weltlichen Wissenschaften (z.B. Medizin, Astrologie)
Safir/Safira	– Gelehrte der Magie und Zauberkunst
Mawqida	– Ehrentitel der Hausherrin, der Köchin (eine solche gilt als Priesterin der Mawqida, der die Ehre gebührt den rituellen Segen vor jedem Essen zu sprechen)

Herrschertitel

Sultan/Sultana – König/in, Machthaber/in, der/die über einige Imirate gebietet. Herrscher und Herrscherin von Assura, nominell oberster Fürst in Al Imarat, tatsächlich aber nur von drei Imiraten als Herr anerkannt, während die anderen Imirate unabhängig sind. (und direkt Goldland unterstehen). Da Goldland kein Interesse an einem allzu mächtigen Sultan hat, sorgt es diskret dafür, dass Assura nicht noch mehr Imirate unter sich vereinigt.

Imir/Imira = Emir/Emira – Herrscher oder Herrscherin über ein Emirat
Imirati – Angehörige der Stämme und Völker von Al Imarat

Kandake – traditioneller Titel einer theokratischen Imira
Sheikha – Stammesführerin eines Nomadenstammes
Khalif – Herrscher*in und Magier*in zugleich
Wezir – Berater, Minister
Mesha – Priester, Priesterin, Bezeichnung für alle Stufen

Kleidung

Wegen der brennenden Sonne bedecken die Menschen im Freien ihre Haut, mit fantasievollen, hell-bunten Gewändern. Der Stil ist an dem des Orients angelehnt. Gerne schützen sich die Imirati mit Schirmen und Schleiern. Eine Kopfbedeckung ist obligat, will man nicht, dass Shamsin einem den Verstand verbrennt. Nur Sklaven gehen barhäuptig und in kurzer Kleidung.

Mit Schamhaftigkeit hat das aber nichts zu tun, denn im Haus und in der Abendkühle kleidet man sich sehr viel leichter, geradezu freizügig. Reichtum und Luxus zeigen sich in durchscheinender Seide und herrlichem Geschmeide auf nackter Haut. Man munkelt, die Reichsten und Vornehmsten würden zuhause überhaupt nur Schmuck tragen. Von Schminke machen alle Geschlechter in vielen Imiraten gerne Gebrauch. Als besonders vornehm gilt Schminke aus Gold, wie es die alten Khemet trugen. Doch andernorts gilt die Natürlichkeit als das Schönste unter Om`Shanns Himmel. Auf Reinlichkeit wird sehr viel Wert gelegt, und ein regelmäßiger Besuch im Badehaus dient der Gesundheit genauso wie dem Austausch von Tratsch und der Pflege von nützlichen Beziehungen.

Geheimbünde, Gilden und Schulen

In kaum einem anderen Land Ariochias gibt es eine derartige Fülle an solchen Institutionen. Nicht einmal der allwissende Hohepriester Shamsins vermag deren Zahl zu nennen. Ob politisch, wirtschaftlich, religiös, einer guten Sache oder dem dubiosen Handwerk gewidmet: in Al Imarat gibt es alle nur erdenklichen Geheimbünde, Gilden und Schulen. Manche davon tragen einen durchaus respektablen und ehrwürdigen Namen – die Gilde der Händler Assuras sei ein Beispiel – andere wiederum sind fragwürdig bis anrühlich: der sagenumwobene Assassinenbund sei hier genannt.

Al-Ahti, das Volk des Horizonts

Die Nomaden der Wüste, von den Städtern „**Malhuz**“ genannt (die Gezeichneten, Bemalten), ziehen seit Jahrtausenden durch die Wüste. Man sagt, jedes Nomadenkind wird mit dem Wissen um die Karawanenwege geboren. **Al-Ahti, die-dem-Horizont-gehören** nennen sie sich selbst seit den Zeiten der Khemet. Ja, man sagt, sie seien schon vor den Khemet da gewesen.

Bei den nomadischen Wüstenvölkern sind Männer und Frauen gleichgestellt. Traditionell führt die **Scheikha**, die Stammesführerin, gemeinsam mit einer jungen und einer alten Frau die Sippe, die Großmütter und Mütter leiten die Familien und die Männer achten deren Weisheit. In kriegerischen Zeiten werden die Männer ausgeschickt, auch wenn die meisten Frauen den Säbel zu führen wissen, denn das Leben der Mütter ist heilig, garantieren sie doch das Überleben der Sippe. Gibt es zu wenige Männer, teilen sich die Frauen bis zum nächsten Stammestreffen kurzerhand einen Mann.

Denn wofür die Al-Ahti am bekanntesten sind, ist das jährliche Spektakel ihres Heiratsmarktes zu Ssakaran. Wer auch immer kann, findet sich dort zum Treffen der Stämme ein, um zu handeln, Geschichten und Informationen zu tauschen und um einen Gefährten, eine Gefährtin zu finden. Heiratslustige Männer und Frauen feiern miteinander und werben singend und tanzend um die Gunst ihrer Auserwählten. Haben sich zwei gefunden, zieht der Mann mit der Sippe der Frau weiter.

Die Nomaden leben von der Zucht von Kamelen und Ziegen, dem Führen von Karawanen und der Wegelagerei. Was von Fremden schmähslich als Räuberei betrachtet wird, ist lediglich die Wahrung des Hausrechts – immerhin hat man IHRE Wüste betreten. In diesem lebensfeindlichen Land werden Stammesgebiet, Herden und Wasser eifersüchtig gehütet, und ein führerloser Fremder in der Wüste kann sich glücklich schätzen, wenn er nur ausgeraubt wird. Hat man sich jedoch den Respekt oder die Dankbarkeit der Nomaden verdient, so gilt das heilige Gastrecht wie überall Al Imarat.

Die Kleidung der Wüstenstämme ist bunt und praktisch und bedeckt fast den ganzen Körper, bei manchen Stämmen wird sogar das Gesicht verschleiert, um Sand, Wind und böse Geister abzuhalten (insbesondere in der Stadt mit ihrem Gestank von Zivilisation und Kanalisation). Im Gesicht tragen die Al-Ahti abstrakte Tätowierungen als Stammes- und Statuszeichen.

Die Al-Ahti verehren Shamsin als ihren Hauptgott und rühmen sich, seine sengenden Strahlen besser ertragen zu können als andere Menschen. Sie halten auch ihre Ahnen in hohen Ehren, wobei sie der mütterlichen Linie folgen (da die Väter oft nicht so sicher sind - Bsp. Aksil Sohn der Tafrara)

Ihre Magie ist alt und folgt den Gesetzen der Geister und der Natur. Sie wird von den Zauberkundigen an auserwählte Lehrlinge mündlich weitergegeben und ist fest mit der Wüste und den Elementen verbunden. Die Schamaninnen und Schamanen sind auch die Heilkundigen der Al-Ahti und hüten als lebendes Gedächtnis der Sippen die Geschichten der Vorfahren und der Götter und geben sie an die nächste Generation weiter.

Die Wüstenelfen von Bal'al Jinna

Die Elfen der Wüsten im Landesinneren leben dort, wo selbst die Nomadenvölker nicht überleben können. Sie sind die Nachfahren von versprengten Resten des einst mächtigen Volkes, die nach den Elfenkriegen vor 3000 Jahren zurückblieben und sich die lebensfeindlichsten Landstriche zu eigen machten, wo sie unbehelligt leben können. Sie ernähren sich von dem, was die Wüste ihnen gibt, bewohnen unterirdischen Höhle und Zisternen und hinterlassen so wenige Spuren in der Landschaft, sodass sie nicht zu finden sind, wenn sie es nicht wünschen. Ihre Fähigkeit mit dem Braungrau der Umgebung zu verschmelzen, sich von Insekten und Tau zu ernähren, mit Sandstürmen zu reisen und zu überleben wo kein Mensch länger als einen Tag aushält, nährt die Legenden um dieses Volk, die oft für Geister oder Dschinne gehalten werden.

Auch ihr Aussehen ist für Menschen befremdlich: äußerlich sind Frauen und Männer nicht voneinander zu unterscheiden, denn sie verhalten und kleiden sich gleich und verhüllen ihre Gesichter. Auch kennt ihre Gesellschaft keine Hierarchie, keine Trennung der Geschlechter und keine Ehepaare oder Familien (dass sie geschlechtslos sind und zur Fortpflanzung Eier in den Sand legen ist allerdings die Mär einer Geschichtenerzählerin aus Ssakaran). Einige Gruppen haben Kontakt zu Menschen, aber niemand weiß wie viele von ihnen tatsächlich in den Dünen und den Bergen leben.

Die Elfen respektieren Shamsin als den Hauptgott der Wüste. Da die Menschen ihrerseits Shamsin als Elfen darstellen, können sich die Wüstenelfen zumeist unbehelligt in den menschlichen Städten bewegen, da ihnen die Menschen zumindest mit vorsichtigem Respekt begegnen. In der Oase Ssakaran sind sie öfter zu Gast. (siehe Speziesbeschreibung: Wüstenelfen)

Militärisches

Nur das stehende Heer des Sultans ist ständig in Bereitschaft, das Sultanat und Al Imarat zu verteidigen. Natürlich hat jede Imira und jeder Imir eine Leibgarde und so manche mächtige oder unendlich reiche Person nennt persönliche Wachen ihr Eigen. Nicht nur mit Kampfkraft, sondern auch mit klerikalem oder magischen Wirken können sich diese Truppen zur Wehr setzen. Sollte es jemals notwendig sein, dann sind alle verpflichtet, unter der Führung der Paladine Om`Shanns für Al Imarat zu kämpfen. Wie groß und mächtig dieses zusammengeschlossene Heer dann wäre, vermag niemand so richtig zu sagen. Gewiss ist nur, dass alle Imirate in so einem Fall dieser Pflicht nachkommen würden. Dass es seit der Gründung von Al Imarat keine nennenswerte kriegerische Auseinandersetzung gegeben hat, es nie notwendig gewesen ist, die Kampfkraft und Stärke Al Imarats zu messen, spricht für sich. Nur einmal, als das Halbland von Dämonen überrannt wurde, wurde der Schutz Om`Shanns für alle sichtbar: keinem der Dämonen gelang es, die Grenze zu Al Imarat zu überwinden, obwohl es wochenlang unzählige Versuche gegeben hatte. Om`Shann vermochte mit ihrem Körper, der sich über Al Imarat spannt, alles Dämonische abzuwehren.

Om`Shanns Paladine

Om`Shann hat eine stolze Riege an Paladinen, die sich dem Schutz von Om`Shanns Völkern und Stämme und des Landes verschworen haben. Sie achten darauf, dass unter den Imarati kein Krieg ausbricht, dass keine Blutfehde eskaliert. Om`Shanns Paladine beschützen die Handelsroute ins Imperium Aurum und geleiten goldländische Abgesandte und Delegationen durch Al Imarat. Om`Shanns Paladine gehorchen nur der Himmelsmutter und sind durch Eide an sie gebunden. In Assura, Pharas Firmas, und der Oase des immerwährenden Regens sind sie immer stationiert. Ansonsten reisen sie durchs Land, dorthin, wo sie gerade benötigt werden. Im Falle eines Angriffs auf Al Imarat würden sie dem imaratischen Heer vorstehen.

Die Senet-Nisut

Die Senet-Nisut, die „königlichen Schwestern“, sind die persönliche Leibgarde des Imirs von Ssakaran. Die Senet folgen einem eigenen Codex, haben einen hohen Status und werden als Leibwächterinnen und Offizierinnen überall in Al Imarat hochgeschätzt. (siehe auch Ssakaran).

Wirtschaft

Jeder Bazar akzeptiert jene Zahlungsmittel, die in ganz Ariochia gelten. Jedoch sind Tauschhandel und die Bezahlung mit Naturalien gerade in den ärmeren Bevölkerungsschichten gang und gebe. Unter den Reichen und Mächtigen wird Unbezahlbare mit Unschätzbaren beglichen.

Al Imarat hat ihren Reichtum der Fruchtbarkeit des Hapi-Tals und dem **Handel** zu verdanken, denn die Halbinsel birgt so manche Schätze, die man anderenorts nicht findet. Da die Menschen der Wüste das Meer fürchten, werden die meisten Güter über die

Handelsstraße nach Norden in das goldländische Imperium geliefert, und nur in den drei Hafenzentren nehmen fremdländische Händler – die Imirate bauen selbst keine hochseetüchtigen Schiffe - Waren an Bord. In den Häfen an der Küste befinden sich auch die großen Sklavenmärkte.

Zu den wichtigsten Exportartikeln gehören Luxusartikel wie Glas, Bernstein, Koralle und Perlen, Gewürze, Seide von der Westküste, alchemistische Zutaten (Gift, Parfum, Medizin), Salz von den Tahjarat-Seen, Kunsthandwerk (Gold-, Silberschmiede, Leder, Stein) und Edelsteine aus dem legendären Hariq'qim-Gebirge. Auch die Literatur und Lyrik der Emirate wird hochgeschätzt und in viele Sprachen übersetzt, und gelegentlich findet man sogar im hohen Norden ein Exemplar des erotischen Klassikers „1001 Arten eine Feige zu essen“.

Klima und Landwirtschaft

Das Klima ist warm und trocken, mit extremen Temperaturunterschieden im Landesinneren und mildem Klima an der Küste. Je weiter man von Westen kommend nach Nordosten vordringt, umso unwirtlicher wird die Landschaft, Felsen und Sanddünen lösen bald die Grassteppe ab. Hier in der heißesten und trockensten Region leben Wüstenelfen und Nomadenstämme, die zwischen den Oasen umherziehen.

Die südöstlichen Küsten werden von Gebirgen mit mediterranem bis tropischem Klima gesäumt.

Der Strom Hapi und sein Tal

Der Strom Hapi ist seit Jahrtausenden die beständige grüne Lebensader des Landes, dessen Gedeihen völlig von den jährlichen Überflutungen abhängt, die fruchtbaren Schlamm in die umliegenden Äcker schwemmen und zwei Ernten pro Jahr ermöglichen. Weizen, Hirse und Reis, die im Flusstal und im Delta angebaut werden, füllen die Kornkammern des Sultanats und ernähren die Menschen reichlich, und so konnte in den Städten eine sorglose Kultur voller Luxus und Pracht entstehen. In den Bergen und in der Wüste, wo kein Ackerbau möglich ist, halten die Menschen Schafe, Ziegen und Kamele, in den Grasebenen Rinder. Der Hapi wird als Gott, Herr der Fruchtbarkeit des Bodens und des Kreislaufs des Lebens, verehrt. Er ist vor Urzeiten schon den Völkern und Stämmen des Ostens Arioeha wichtigstes Ackerland gewesen. Im Laufe der Jahrtausende veränderte sich sein Lauf immer wieder, aber er ist nie versiegt oder verschwunden. Er bestimmt den Pegel des Grundwassers und das Wettergeschehen bis in die Siegelbergen und über die Meeresstraße von Bahr Sheri`ar bis zur östlichen Küste.

Geographie

Al Imarat erstreckt sich im Südosten Goldlands von etwas oberhalb des Flusses Hapi südwärts bis zum Golf von Al`Nujum und umfasst die gesamte Halbinsel. Südlich des Hapi trennt das Siegelgebirge die Halbinsel vom Festland. Im Norden der Halbinsel liegt jenseits der Meeresbucht Groß Yüann.

Somit ist das Reisen nach Goldland nur durch das Hapi-Tal und die Wüste möglich. Die wenigen, engen Pfade über die Siegelberge sind verschlungen und anstrengend.

Al Imarat lässt sich geographisch in 4 Regionen gliedern: das Hapi-Tal, eine südöstliche und eine nordöstliche Halbinsel und die nördliche Wüste.

- **Das Hapi-Tal (zentral):** hier liegen das Sultanat **Assura**, **Eshb`bhar** (das Grasmeeer), das Imirat **Quazam-al-Madina**, das Heiligtum **Hikma Wahy**, der **Mura-See** (Spiegelsee) (siehe Murasee\_Details\_Al Imarat), **Mafrit`Disharam**
- **Halbinsel Al`Jad** (Südosten) – „die Hand“: auf ihr befindet sich **Bal`al`Jinna** (das Elfenland), die **schwarzen Berge**, das Heiligtum **Tara`do**, der **Tempel des Rashtullahs** (siehe Regionsbeschreibung Kloster der al-Armitag), die **Kahraman-Berge** (Bernsteinberge), die Wüste **Sahal**, das Emirat **Ssakaran**, die Stadt **Pharas Firmas**
- **Halbinsel Fariq** (Nordosten) – „die Leere“ (Großteils unbewohnt); auf dieser Halbinsel befinden sich die **Hariq`qim-Berge** („die brennenden Gipfel“), die Wüste **Al`Mawt** („Wüste des Todes“), die Stadt **Madinat-al-Bahari**, die **Tahjarat Salzseen** (die versteinerten Seen), die **Oase des immerwährenden Regens**
- **Wüste Al`Dhahab (Norden)** – Die goldene Wüste Richtung Goldland; hier befindet sich das Heiligtum **Hanshara**, die **Oase des Wissens** und hinter der Grenze **Sokaris**, die **Totenstadt der Khemet**
- **Der Golf Al`Nujum** und **Shad`Jhidar**, die Perlenküste (siehe Perlenküste_Details_Al Imarat) liegt südwestlich zwischen Scepra Perdita (ehemals Halbland) und der Halbinsel Al`Jad; hier liegt die **Verlorene Stadt** (siehe Länderformat Al`Nujum und Details_Al`Nujum_Länderformat).
- **Bahr Sheri`ar** ist die Meeresstraße, die zwischen den beiden Halbinseln Al`Jad und Fariq zum Hapi-Delta führt.

Wichtige Orte in der Nachbarschaft Al Imarats

Sokaris, die Totenstadt

Auch wenn die Khemet nicht ewig lebten und herrschten, so sind sie doch nicht in Vergessenheit geraten. Bis heute kündigt ihre Totenstadt **Sokaris** – verborgen in der Wüste Al`Dhahab gelegen – vom Glanz vergangener Tage. Früher befand sie sich in einer Flussbiegung des Hapi, als dieser noch dreimal im Jahr über das Ufer getreten war. Der Götterkrieg veränderte die Landschaft und den Lauf des Hapi. Die Ruinen von Sokaris liegen nun tief in der Wüste Al`Dhahab, abseits jeglicher Oase und können nur wenn überhaupt von ortskundigen gefunden werden.

Das gottgleiche Königsgeschlecht von Khemet ließ sich mit dem ganzen Hofstaat, in den heute noch zum Himmel ragenden Pyramiden und in unterirdischen Grabanlagen in Sokaris bestatten. Ihre Göttlichkeit und die Kunst der Priesterschaft Khemets hielt sie am Leben, und so wandeln sie wohl noch heute und bis in alle Ewigkeit unsterblich in ihren unterirdischen Palästen.

Bis heute pilgern jene, die sich Abkömmlinge der Khemet glauben, in die Totenstadt, um ihren Ahnen nach alter Tradition Opfer zu bringen, vielleicht auch in der Hoffnung, dass die goldenen Zeiten wiederkämen. Eine Allee von wachenden Katzenstatuen führt nach der Totenstadt, und es heißt, wenn sich jemand mit unlauterer Absicht nähert, erwachen die Katzen zum Leben und zerreißen den Eindringling. Überhaupt findet man Katzen überall in der Totenstadt (und in den wenigen noch existierenden khemetischen Ruinen, über die man stolpern kann, wenn man in der Wüste vom Weg abkommt), denn eine katzengestaltige

Göttin galt den Khemet als die Schutzgöttin des Lebens, im ewigen Kampf gegen den Gott der Ratten. Sokaris befindet sich außerhalb Om`Shanns Einflussbereich.

Die Verlorene Stadt im Golf von Al`Nujum (Perlenbucht)

Vor dem Untergang Halblands war die Hafenstadt am Ende der Perlenbucht eine stolze und reiche Handelsmetropole, die eine eigene Flotte an wendigen Handelsschiffen und schweren Kampfschiffen ihr Eigen nannte. Das Herrschergeschlecht der Dunanui regierte eigenständig und unabhängig von Al Imarat. Die Dämonen, die Halbland vernichteten, machten auch vor Al`Nujum nicht halt. Die Hafenstadt wurde verwüstet, die Flotte vernichtet. Die Familie der Dunanui ist geflohen, so heißt es. Seitdem liegt die Hafenstadt in Ruinen, vom Glanz und Reichtum ist nichts mehr vorhanden. Sie wird von Banden und Piraten beherrscht, eine Stadt der Verzweifelten und Gesetzlosen außerhalb des Einflussbereichs des Pantheons Al Imarats. Der Golf von Al`Nujum ist für Schiffe viel zu gefährlich: Seemonster, Ungeheuer und bössartige Geister hausen in und unter den Wellen. ([Hier](#) geht's zur Länderbeschreibung von der Verlorenen Stadt Al`Nujum)

Wichtige Orte und Städte Al Imarats

Der Golf von „Al`Nujum“, die Perlenküste Shad`Jhidar

Der Einflussbereich von Om`Shann und somit der Imirate endet mit der südlichen Küste der Halbinsel. Die Gewässer des Golfes sind von Seeungeheuern, Dämonen und schlimmerem verseucht, sodass im Golf keine Schifffahrt möglich ist. Entlang des Ufers leben kleine Dörfer, die sich einen Namen mit Perlentaucherei und Fischzucht gemacht haben. ([Hier](#) geht es zur Beschreibung der Perlenküste).

Assura, die Allmächtige

Das Sultanat von Assura, das sich entlang des Flusses Hapi erstreckt, besteht aus der Hauptstadt **Assura** selbst, sowie den beiden Städtchen **Fakhriya** („die Ehrwürdige“) und **Taj** („die Krone“). Assura hatte schon immer eine Vormachtstellung auf der Halbinsel, da die Stadt den Verkehr auf dem Fluss Hapi und den Getreideanbau im Flusstal kontrolliert. Auch heute sieht sich das Sultanat gerne als vorherrschende Macht von Al Imarat. Assura führt den diplomatischen Verkehr mit dem goldländischen Imperium, hier finden sich der größte Reichtum wie auch die größte Armut im Land, die stärksten Truppen und die höchste Bevölkerungsdichte.

Gewiss ist Assura die Stadt in den Imiraten mit der größten Vielfalt. Ihre vielen kleinen Viertel haben alle ihr eigenes Gesicht: das Göttinnenviertel mit dem Tempeln der drei Hauptgottheiten und anderen Tempeln und Schreinen, Händlerviertel und Basare für Einheimische und Ausländer, Vergnügungsviertel mit Freudenhäusern, Teehäusern, Badehäusern und der großen Rennbahn, Palastviertel mit paradiesischen Gärten, Handwerkerviertel mit Werkstätten und Kunstschulen, das Universitätsviertel mit seinen weltberühmten Schulen für Medizin, Ingenieurskunst und Recht, Armeequartiere für die stehenden Truppen des Sultans und letztendlich die Elendsviertel am Fluss.

All das überragt der Sultanspalast, ein Wunderwerk assurischer Ingenieurstechnik. Wer die Springbrunnen und Wasserleitungen, die wohltuende Fußbodenkühlung im Sommer und die sich durch geheimnisvolle Mechaniken (oder Zauberei?) selbst öffnenden Türen, die raffinierten Flüstergalerien und gläsernen Brücken und den beständigen parfümierten Windhauch erlebt hat, wird gerne zugeben, dass es sich nirgendwo auf der Welt so luxuriös leben und sterben lässt wie im Palast der Wunder von Assura.

Assura wird von **Sultan Iqbal-al-Kabir (Iqbal der Großartige)** regiert, der seit beinahe drei Jahrzehnten, seit dem Jahr 620 = 1495 AI, die Geschicke des Sultanats und auch der Imirate lenkt. Er versteht es, Strenge und Nachsicht an den richtigen Stellen walten zu lassen, hält die Vornehmen des Sultanats fest im Griff, lässt aber den anderen Imiraten als auch den mächtigen Händler- und Diebesgilden genug Freiheiten, um sich deren Loyalität zu sichern. An seiner Seite herrscht die **Sultana Songül**, eine rothaarige Schönheit aus einem fernen Land und Mutter des Erbprinzen. In seinem Harem hingegen leben angeblich unzählige der schönsten Sklavinnen und Sklaven, die ihm die Herrscher anderer Imirate und Länder zum Geschenk gemacht haben.

Es gereicht dem Sultan nicht zum Nachteil, dass Assura als einzige Stadt eine stehende **Armee** besitzt (die anderen Imire und Imiras haben lediglich eine Palastgarde und bei Bedarf eine Miliz). Sie rekrutiert sich hauptsächlich aus dem einfachen Volk und bietet jedem unabhängig von Stand und Geburt die Möglichkeit, sich zu bewähren. Auch als disziplinierende Strafe für unbotmäßige Jugendliche wird der Armeedienst gerne genutzt. Die Armee nimmt sowohl Männer als auch Frauen auf, die jeweils getrennt in eigenen Truppen dienen.

Die Vorstädte Fakhriya und Taj

Fakhriya „die Ehrwürdige“ und Taj „die Krone“ sind kleine Landstädtchen, in denen es sich aber – im Schatten des mächtigen Assura – ganz hervorragend leben lässt. Fakhriya ist ein wichtiges Verwaltungszentrum für die Getreideproduktion des Hapi-Tales, und in Taj haben sich viele Handwerker angesiedelt, die wegen der Feueregefahr nicht in Assura produzieren dürfen. Hier findet man die besten Schmiede Al Imarats sowie eine große Kavallerie-Garnison.

Pharas Firmas

An der südöstlichen Spitze Imarats wurde nach dem Fall Halblands eine Festungsstadt des Imperium Aurum mit Hafen und Flotte als strategischer Brückenkopf (Medium Aurum des Imperiums) und Leuchtturm gebaut. Die Imirate waren damit einverstanden, denn die Gefahr, die aus Sceptra Perdita, dem ehemaligen Halbland, kommen könnte, ist ernst zu nehmen. Einige von Om`Shanns Paladinen sind ständig in Pharas Firmas stationiert. Außerdem kommen die Soldaten des Imperators über magischem Weg nach Pharas Firmas und müssen nicht durch die Wüste und ganz Imarat reisen. Kein anderer Ort auf der Halbinsel ist untypischer für dieses Land. Kaum, dass man die Stadttore der Festungsstadt passiert hat, meint man, man befindet sich in einer Garnison von Porto Auregia und nicht am Felsen hoch über der Einfahrt in den Golf von Al`Nujum. Die goldländischen Soldaten wachen über Sceptra Perdita und das umliegende Meer, das von Ungeheuern und Seemonstern unsicher gemacht wird. Zu der Festung gehören auch einige Kriegsschiffe, die aber nie den Golf von Al`Nujum befahren. (Pharas Firmas liegt in der Länderverantwortung vom Goldland)

Mafrit Disharam, die schwimmende Stadt im Hapi-Delta

Da, wo der Hapi sich am Ende seines Flussbettes auffächert und in einem weiten Delta sich mit dem Meer vereint, steht die Stadt der Stelzen mitten im Fluss. Jedes Haus ragt auf hohen Holzpfeilern aus dem langsam fließenden Wasser. Die überfluteten Straßen werden mit Booten befahren und auf schwimmenden Stegen überwunden. Brücken spannen sich zwischen den Vierteln und das Leben der Einwohner hat sich ganz an den Fluss und seinen Rhythmus angepasst. Der schwimmende Markt der Stadt der Stelzen ist ihr Zentrum. Zwischen großen Schiffen und Speichergebäuden fahren unablässig kleine Boote, wie kleine mobile Stände. Die Händler bieten ihre Waren nicht nur durch lautes Rufen, sondern auch

mit schrillen Farben an. Für den Besucher wirkt das Treiben am schwimmenden Markt auf den ersten Blick chaotisch, doch es ist ein komplexes System von Booten mit Waren, Lieferanten, Käufern, Verwalter, Großkunden und Lotsen, die mit großem Geschick den Bootsverkehr lenken. Am schwimmenden Markt kann man alles kaufen, was Al Imarat zu bieten hat. Die Eingeborenen sprechen eine eigene Sprache mit Gesten, Pfiffen, Lauten, Schnalzen und Klopfen, mit denen sie sich von Boot zu Boot, von Stelzengebäude zu Schiff verständigen.

Über Mafrit Disharam herrscht **Imir Sidieles ibn Mashu**. Er residiert in seinem **schwebenden Palast** in der Mitte von Mafrit Disharam. Über einem weiten Platz direkt über einer Insel im Hapi-Delta schwebt dieser weithin sichtbar. Der Imir beweist damit die Mächtigkeit seiner Hofmagierinnen. Klarerweise ist der Palast prunkvoll und Imir Sidieles als weise und umsichtig bekannt.

Die Oase des Wissens

Tief irgendwo in der Al`Dhahab Wüste liegt der Sehnsuchtsort aller Zauberkundigen des Landes (und darüber hinaus) – die Oase des Wissens, eine Stadt in der Luft, hinter den Sandstürmen, außerhalb von Raum und Zeit. Sie beherbergt das wissenschaftliche und magische Wissen von Jahrtausenden, gesammelt an einem uralten Ort, der nicht ist, geschützt vor Dieben, Zerstörung und Missbrauch.

Diese Universitätsstadt Imarats liegt seit undenklichen Zeiten in der Al`Dhahab Wüste. Hier wird die Kunst der hohen Magie gelehrt und gelernt, die Schwerpunkte sind Elementar-, Beschwörungs-, Illusionsmagie. Der Zugang zur Universität ist eingeschränkt und nur Wissende oder Würdige können die Oase finden. Ein astrologisches Rätsel verrät, wo der Zugang liegt: je nach Zeitpunkt erscheint die Stadt als Fata Morgana an verschiedenen Orten in der Wüste. Ort und Zeit sind abhängig von der Sternkonstellation. Diese ist nie dieselbe, weshalb man die Lösung auch nicht weitergeben kann. Eine andere Möglichkeit in die Universitätsstadt zu gelangen ist, sich der Karawane anzuschließen, die die Stadt versorgt. Die lässt sich das allerdings teuer bezahlen und wer mit der Karawane kommt, hat auch keinen Zugang zur Universität.

Die Oase des Wissens soll den Götterkrieg unbeschadet überstanden haben und uraltes Wissen aus der Epoche davor horten. Viele Forscher und Wissensdurstige aus allen bekannten Welten kamen schon hierher, um Wissen zu erlangen, doch der Universitätsrat wägt genau und streng ab, wer Zugang zu den Bibliotheken und Lehrzirkeln bekommt. Viele werden wieder abgewiesen.

Die Oase selbst beherbergt neben mehreren sprudelnden Quellen, einem Hain aus Palmen und Feigenbäumen, einen Garten voller bunter Blüten und süßen Früchten auch das Universitätsgebäude: eine reinweiße fast fensterlose Burg mit Dachgärten und schattige Innenhöfe. So groß wie die Beschreibung des Wissens, das hier gehortet werden soll, es vermuten lässt, ist die Universität selbst nicht. Doch wenn man sie einmal betreten darf, dann kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus. Riesige Hallen mit hohen Decken, Buntglasfenster, Holzschnitzereien, Mosaik, Wohnräume und Studierzimmer zwischen prunkvollen Bibliotheken und ehfurchtsgebietenden Sälen.

Das Sagen hat ein Rat aus den besten Zauberkundigen, die die Oase des Wissens jemals hervorgebracht hat. Man munkelt, das seien hauptsächlich Elfen.

Jeder Imir, jede Imira und der Sultan selbst rühmen sich, mindestens eine*n Hofmagier* zu haben, der*die in der Oase des Wissens zumindest ein Jahr studieren durfte.

Zu den Magierakademien des Imperium Aurum besteht ein großes Konkurrenzverhältnis. Die meisten sind der Meinung, dass die Magie der Oase des Wissens vom Imperium

reglementiert gehört. Doch keiner konnte bisher dieses Vorhaben verwirklichen. Die Oase ist und bleibt unabhängig und kann sich hervorragend gegen jegliche Einflussnahme schützen.

Siegelberge

An den steilen Hängen der Siegelberge, des unwegsamen Gebirges, das Al Imarat im Westen begrenzt, thront seit Anbeginn der Zeitrechnung zwischen zwei Felsen die uneinnehmbare zwergischen Stadt **Quazam-al-Madina**. Serpentinien führen aus der fruchtbaren Ebene Eshb´bar hinauf über die Baumgrenze zum Eingang des Zwergenreiches. Nur die Zwerge wissen, wie weit die unterirdischen Gänge und Hallen in den Berg reichen. Sie leben von der Zucht von Steinböcken und Ziegen an den steilen Berghängen, vom Bergbau und der Metallverarbeitung.

Quazam-al-Madina regiert auch über **Eshb´bar** und die dort lebenden Menschen. Diese liefern Teile der Erträge von Viehzucht und Jagd an Quazam-al-Madina. Den Menschen war es nie erlaubt im Berg zu leben – Tatsache ist, dass nur eine Handvoll Menschen die Zwergenstadt betreten dürfen, von der niemand weiß, wie groß sie eigentlich ist. Diese „Zwergenfreunde“ halten den Handel und die guten Beziehungen mit dem kleinen Volk aufrecht, und so lebt man schon Jahrhunderte einträchtig miteinander.

Quazam-al-Madina wird von einer Zwergendynastie, der **Mahed Pahad**, regiert. Die Mahed Pahad beherrschen die Elementarmagie der Erde wie niemand sonst in Al Imarat und sind bei weitem die älteste Blutlinie Al Imarats. Das Verhältnis zu Assura ist angespannt, denn sie erkennen deren Oberhoheit nicht an. Jedoch gehören sie zu den Völkern und Stämmen Om`Shanns, womit der Frieden zwischen Assura und Quazam-al-Madina garantiert ist.

Wadi-al-Zahra, das Tal der Blumen

Das Tal der Blumen ist eine kostbare Halskette funkelnder bunter Edelsteine am grünen Busen der Grasebene von Eshb´bar, sagt man. Om`Shanns Sohn, **Djamal der Schöne**, schuf dieses Paradies voller Duft und Farbenpracht, um seinen Geliebten, **Rami den Bogenschützen**, zu beeindrucken. Die schönsten und seltensten Blumen gedeihen hier und werden zu Parfum verarbeitet. Jasmin, Rosen, Orangenblüten, Tuberose und Osmanthus bedecken jedes freie Stück Boden zwischen Teichen voller Lotus und Wasserlilien. Die Methoden zur Gewinnung der kostbaren Essenzen sind streng gehütete Familiengeheimnisse. Angeblich gibt es sogar Zauber-Parfum, gewonnen aus magischen Pflanzen!

Kahraman-Gebirge und Khalij al Marjan

Der kleine grüne Flecken Land im Süden der Halbinsel am Golf von Al`Nujum, ein weites Tal abgeschirmt durch das Kahraman-Gebirge, den **Bernsteinbergen** und geschützt vor dem offenen Meer durch ein halbkreisförmiges, großes Korallenriff vor der Perlenküste. Über das Kahraman-Gebirge führt nur ein einziger Pass, der diesen Teil der **Perlenküste** (Khalij al Marjam) mit den Handelswegen im Norden verbindet. Dort oben am Gebirgskamm steht ein bizarrer Wald aus vielen toten, versteinerten Bäumen in einem sehr trockenen und heißen Klima. Die Menschen des Tals sammeln hier tagsüber Weihrauch und Bernstein, mit denen sie genauso so Handel treiben, wie mit den Perlen aus ihrer Muschelzucht und den Meeresfrüchten aus küstennaher Fischerei.

Das Mündungsdelta des Flusses sherian al-hayyah, der „Lebensader“, ist Sitz des Klosters „der al-Armitag“. sherian al-hayyah entspringt in den Bernsteinbergen und ist im wahrsten Sinne seines Namens die Lebensader des weiten Tals und der dazugehörigen Küste, die beide vom Gebirge und dem Korallenriff umschlossen sind.

(siehe Gebietsbeschreibung „der al-Armitage“)

Ssakaran, der Smaragd in der Wüste

Am nördlichen Rande der Wüste Sahal, an der letzten großen Oase, die aus sieben Quellen gespeist wird, liegt die prächtige grüne Oasenstadt Ssakaran. Hier ist der Umschlagplatz für alles, was aus dem Süden kommt oder dorthin gehen soll. An dem Ort, an dem sich seit Jahrtausenden die Wüstenstämme zu ihrem jährlichen Markt für Kamele, Sklaven und Heiratskandidaten trafen, hat sich in den letzten Jahrhunderten eine weite Stadt entwickelt, mit Palästen, Lehmhäusern und eigenen Stadtvierteln, die nur aus Zelten gebaut sind. Hier findet man den größten Sklavenmarkt im Binnenland, edle Zuchtpferde und Rennkamele, Karawanenführer für die Reise durch die Wüste, Söldner, Bernstein und Perlen aus dem Süden, und bisweilen bekommt man hier sogar Wüstenelfen zu Gesicht.

Der **Imir von Ssakaran Shabir-al-Rakib** ist ein noch sehr junger Mann, der mit einem Beamtenrat, in dem seine Mutter **Kaihrunissa** und die führenden Familien der Stadt vertreten sind, die Stadt regiert.

Ssakaran ist eines der Fürstentümer Al Imarats, in denen es jenen, die es sich leisten können, erlaubt ist mehrere Ehefrauen zu haben. Kürzlich hat sich der junge Imir seine erste Frau genommen, **Tafsut**, eine Tochter des Nomadenvolks, weshalb jetzt auch Vertreter der Wüstenstämme im Rat sitzen. Angeblich hat er sie auf der traditionellen Brautschau des Nomadenvolkes getroffen.

Ssakaran kontrolliert den Karawanenweg nach Süden und profitiert von allen Handelswaren, die durch die Wüste transportiert werden. Es ist für Fremde faktisch unmöglich, die Wüste zu durchqueren und NICHT die Stadt zu passieren, weshalb man hier viele Fremde antrifft. Die größte Attraktion sind die Pferde- und Kamelrennen, die vor der Stadt abgehalten werden.

Die Senet-Nisut

Die Senet-Nisut, die „königlichen Schwestern“, sind nach alter khemetischer Sitte die persönliche Leibgarde des Imirs von Ssakaran. Das Amt ist eine hohe Ehre, und jede Familie ist stolz, wenn eine Tochter für das jahrelange harte Training auserwählt wird. Solange sie in der Leibwache dienen, gelten die Frauen formell als Schwestern des Imirs und dürfen keine Kinder bekommen. Nach 10 Jahren können sie entscheiden, ob sie ihr Leben für immer dem Dienst bei Hof widmen, heiraten oder (was die meisten tun) ihrer eigenen Wege gehen wollen.

Die Senet haben einen hohen Status und werden als Leibwächterinnen überall in Al Imarat hochgeschätzt, man findet sie in der Gefolgschaft vieler Imire und Imiras. Gelegentlich dient eine der Senet auch als Offizierin in der Armee von Assura. Sie tragen alte khemetische Symbole als Tätowierungen im Gesicht und am Körper, und sie tragen keinen Elternnamen, sondern „al-Senet“ als Beiname.

Bal'al'Jinna

Die unwirtlichste aller Wüsten Imarats liegt nördlich der Schwarzen Berge. Einer der lebensfeindlichsten Landstriche der Imarate ist ein eintönig flimmerndes Braungrau der Felsen und des Sandes. Hier ist Überleben nur für das Volk der Wüstenelfen möglich, daher gibt es auch de facto keine Reiserouten durch diese Wüste. Es sind die Nachfahren von versprengten Resten eines einst mächtigen Volkes, die hier in versteckten, unterirdischen Höhlen und Zisternen leben. Sowohl das flirrend heiße Licht der Sonne als auch das vor Kälte erstarrte Grau der Nacht macht es Reisenden unmöglich, Details in der Landschaft dieser Wüste erkennen zu können. So sind die Wohnorte der Wüstenelfen vor unerwünschten Blicken bestens geschützt.

Madinat-al-Bahari, die Piratenstadt

Al-Bahari, die Stadt der Seefahrer (das Wort Bahari bedeutet gleichermaßen seereisender Händler, Pirat und Halsabschneider), liegt strategisch günstig in einer von Bergen geschützten Bucht an der Einfahrt zum Golf von Bahu Sheri'ar. Von hier aus kontrolliert Al-Bahari mit dem vom Sultan von Assura verliehenen Zollrecht den Schiffsverkehr im Golf. Dass zugleich auch Wegegeld für eine sichere Passage eingehoben wird, wird hingenommen, da die Flotte an den umliegenden Küsten für Sicherheit sorgt und die Gewässer frei von fremden Piraten hält.

Die Stadt beherbergt den größten Sklavenmarkt Al Imarats. Seevölker und Kriegsherren aller Küsten verkaufen hier ihre Gefangenen und tauschen sie gegen Luxusgüter ein. Viele der Unglücklichen enden auf Galeeren oder in Steinbrüchen und Bergwerken, schöne und gebildete Menschen mit etwas Glück in einem Harem oder als Dienerschaft in einem gehobenen Haushalt, in einer Universität oder Behörde. Mit etwas Glück wird man freigekauft, denn mit gefangene Adelige aus Sturmland oder für Vendoc'sche Kaufleute ist mit Lösegeld oft mehr Gewinn zu machen, als diese auf dem Markt zu verhöckert. Es gibt eigene ortsansässige Agenten, die professionell Lösegeldzahlungen arrangieren. Die Bevölkerung der Stadt besteht zu einem guten Teil aus Kaufleuten und Zugereisten, zur Ruhe gesetzten Seeleuten und Freigelassenen.

Durch das bunte Völkergemisch und das ständige Kommen und Gehen konnte sich nie ein Herrscher etablieren. Die Stadt wird von einem „Rat“ regiert, der nicht mehr ist, als ein loser Zusammenschluss von ansässigen Kaufleuten, durchreisenden Kapitänen, und Personen, die eine gewisse Steuerleistung erbringen und somit ein Stimmrecht haben. Da in etwa so viele verschiedene Interessen wie Mitglieder im Rat vertreten sind, ist ein gewisses Gleichgewicht garantiert (es heißt auch, dass Assura eine Vereinbarung mit der Assassinengilde hat, sollte jemand wagen die chaotisch-inkompetente Basisdemokratie zu stören und eine effiziente Herrschaft etablieren zu wollen). Nur im Profitstreben sind sich alle einig, und so ist Al-Bahari zwar die verkommenste, ungebildetste und hässlichste, aber nach Assura auch die reichste Stadt Al Imarats.

Al-Bahari ist ein guter Ausgangspunkt für Seereisen, da viele fremdländische Schiffe hier ihre Ladung löschen. Sucht man eine Heuer oder Passage in den fernen Westen, wird man hier sicher fündig.

Om`Shanns 4 Heilige Orte

Die Oase des immerwährenden Regens, die Tränen der Himmelsmutter, die linke Hand der Göttin

Westlich der Hariq'qim, des Gebirges mit den „brennenden Gipfeln“, berührt die linke Hand der Göttin Om`Shann die Erde Al Imarats. Da, wo die nackten Felsen der brennenden Gipfel mit einer Steilwand aus dem Wüstensand ragen, bildet ein Wasserfall einen kleinen See, der das Zentrum der Oase ist. Rundherum wächst ein dichter Wald. Durch die besondere Lage in der sehr unwirtlichen Wüste, in der Nähe zu den aktiven Vulkanen und dem Meer, regnet es jeden Tag mindestens einmal. Die Völker und Stämme Al Imarats glauben, dass die Tränen der Himmelsmutter an deren linker Hand herunterrinnen und sich in dieser Oase sammeln.

Der Weg dorthin führt entlang der Küste des Golfes Bahu Sheri'ar und dann nach Norden entlang der brennenden Berge.

Bereits weithin ist der Wolkenturm, der sich über der Oase auftürmt, sichtbar. Wenn die Sonne im richtigen Winkel steht, leuchtet ein Regenbogen in den weißen Wolken. Wer die Oase das erste Mal betritt, ist von ihrer Schönheit beeindruckt: unzählige Regentropfen glitzern auf den Bäumen und dem Gras. Es ist immer so, als hätte es gerade erst frisch

geregnet, oder als würde der Morgentau in den Blättern hängen. Obwohl die Wolken tief über der Oase hängen, ist es immer hell, denn der Nebel ist sonnendurchflutet, als würde er sich gerade lichten.

Sowohl dem schwefelig riechenden Wasser aus dem See als auch den Regentropfen werden wundertätige Wirkungen nachgesagt. Viele nehmen die beschwerliche Reise am Rande der lebensfeindlichen Wüste auf sich, um Om`Shann nahe sein zu können, ihr ein Dankopfer zu bringen, Heilung zu erfahren oder sich Rat einzuholen. Om`Shanns Priesterinnen kümmern sich um die Gläubigen, bewirtschaften und verwalten die Oase. Die Pilgerreise in die Oase des Immerwährenden Regens verändert jede Person, die sie auf sich nimmt, so wird erzählt, und sollte nie leichtfertig gemacht werden.

Tara`do, das Lachen der Himmelsmutter, die rechte Hand der Göttin

In den Schwarzen Bergen, dem Basaltgebirge berührt die rechte Hand Om`Shanns Imarat. Sie stützt sich auf einen der Gipfel. Oft schallen Donnerschläge von Gipfel zu Gipfel und hallen durch die Täler. Dieses akustische Phänomen, das „das Lachen der Himmelsmutter“ genannt wird, ist hier zuhause und weithin ins umliegende Land zu hören. Die schwarzen Berge sind so unwegsam, dass sie nie ein Mensch oder Elf betreten hat. Sie sind für die Stämme und Völker Imarats verboten. Sollte Al Imarat jemals angegriffen werden, wird Om`Shanns donnerndes Lachen die Feinde zerquetschen.

Hikma Wahy, das Orakel im Berg, der rechte Fuß der Göttin

„Ihren rechten Fuß setzte Om`shann auf die Felsen der Siegelberge und wo sie den steinigen Boden berührte, öffnete sich der Berg, so dass der Atem der Erde aus der Tiefe emporströmte. Und der Atem der Erde öffnete denen, die würdig waren, den Geist, auf dass sie die Wege und den Willen der Göttinnen erkennen mögen.“

Von Eshb`bar führt eine Treppe mit tausend Stufen in die Berge hinauf zum Heiligen Orakel **Hikma Wahy**. In den Höhlen im Berg leben Frauen, die sich der Vermittlung zwischen den Menschen und den Göttinnen verschrieben haben. Wenn ein Ratsuchender sich an eine Orakelpriesterin wendet, nimmt sie seine Frage mit in den Berg, wo sie, vom Atem der Erde in Trance versetzt, mit Om`Shann spricht und deren Willen erkundet. Oft bleibt die Antwort den Sterblichen rätselhaft – welcher menschliche Verstand vermag schon die Weisheit der Himmlischen zu verstehen – und man erzählt sich von Weissagungen, die seit Generationen in einer Familie weitergegeben werden, ohne dass jemand entschlüsseln konnte, was die Weisen dem Urahn wohl mitteilen wollten.

In der Umgebung des Orakels finden sich viele heiße Quellen, die Linderung bei allerlei Leiden versprechen, sofern man den Schwefelgestank in Kauf nimmt, der über dem Wasser schwebt.

Hanshara, die Säulen der Sonne, der linke Fuß der Göttin

„Ihren linken Fuß setzte Om`Shann in die Wüste Al`Dhahab, und wo sie die wandernden Dünen berührte, erhoben sich steinerne Säulen zwischen ihren Zehen und wuchsen zum Himmel empor. Und jene, die Shamsin den Strahlenden liebten, erklommen die Säulen, um ihm nahe zu sein, und Shamsin segnete sie mit seinem Licht und gewährte ihnen Erkenntnis.“

In der nördlichen Wüste gen Goldland in einem Wadi mit Namen Hanshara befindet sich ein merkwürdiges Heiligtum. Hier leben Männer, die sich der Verehrung Shamsins, der göttlichen Sonne geweiht haben, und ihr ganzes Leben auf Felsnadeln sitzend verbringen, den Blick gegen die gleißende Sonne gewandt, auf Visionen hoffen und dabei erblinden. Eine Gemeinschaft von Sonnenanbetern und Anwärtern auf eine freiwerdende Säule versorgt und verehrt sie und verbringt die Tage damit, die Visionen der Heiligen Männer zu diskutieren, ihre Bedeutung zu ergründen und – wenn sie für wichtig erachtet werden – in die Welt hinauszutragen. Eine Bibliothek bewahrt die Visionen und die gelehrten Abhandlungen darüber auf.

Hier soll auch der Ort sein, an dem jene Kinder der Himmelsmutter auf die Erde traten, die

sich ihr gegenüber ungehorsam zeigten und vom Firmament verbannt wurden. Von hier aus zogen sie in die Welt und lehrten die Menschen ihr Wissen.

Der Mura-See

Liegt mitten in der Steppe zwischen Esh'bar und Hapi. Es ist ein zauberhaft idyllischer See, ein Vogelparadies und Pilgerstätte. (Hier geht es zur Beschreibung vom Mura-See)

Masir – die Oase des Traumarakels

Die Oase ist nur im Mondlicht zu finden und zu betreten; Masir ist ein religiöses Zentrum Mah'tins, der Mondgöttin. Hier residiert die Hohepriesterin des Schicksals. Masir liegt am Ufer des Mura-See, auf der Spitze der Landzunge, die in den See ragt.

Am Rand der Oase sind Erdspalten im Felsen, aus denen nachts Dämpfe steigen.

([Hier](#) geht es zur Beschreibung des Murasees)

Kurze Liste bekannter Herrscher und Herrscherinnen Al Imarats

Fürstentum	Herrschende	Regierungsform	Besonderheit
Sultanat Assura	Sultan Iqbal-al-Kabir (Iqbal der Großartige) Sultana Songül	Patriarchat, Monarchie	
Pharas Firmas	Garnison Goldlands	Monarchie	Gehört zum Imperium Aurum
Imirat Mafrit Disharam	Imir Sidieles ibn Mashu	Patriarchat, Autokratie	Schwebender Palast
Imirat Oase des Wissens	Rat der besten Zauberkundigen	Epistokratie (Herrschaft der Wissenden)	Taschendimension
Imirat Quazam-al-Madina	Zwergendynastie Mahed Pahad	Monarchie	Stadtstaat in den Siegelbergen, Hikma Wahy und das Tal der Blumen
Imirat Shad'Jhidar	Imirin	Matriarchat, Wahlmonarchie	Nachbarn des Feenhortes im Korallenriff
Imirat Ssakaran	Imir Shabir-al-Rakib, seine Mutter Mawqida Kaihrunissa und Imira Tafsut	Monarchie	Defacto Matriarchat
Imirat Ba'al' Jinna	Rat der Wüstenelfen	Gerokratie (Ältestenrat)	
Madinat-al-Bahari	Ratsregierung	Kleptokratie	Piratenstadt
Imirat Oase des Immerwährenden Regens	Kandake - Hohepriesterin der Om`Shann	Theokratie	Haupttempel
Imirat Mura-See	Kandake – Hohepriesterin der Maht'in	Theokratie	Haupttempel

Magie

Die Magie ist sehr stark auf der Halbinsel. Die langen Jahrhunderte in Frieden und Wohlstand ermöglichten es, Wissen über viele Generationen weiterzugeben und zu erweitern, sodass die südländische Magie sehr vielfältig und mächtig ist. Insbesondere für Illusionsmagie, Elementarzauberei und die Kunst der Beschwörung sind die Magiekundigen Al Imarats bekannt. Solange die Fürstentümer des Halblands, die südlichen Nachbarn Imarats, bestanden, gab es einen regen Austausch.

Jede Imira, jeder Imir und vor allem der Sultan haben einen oder mehrere Magiekundige an seiner Seite, die meisten studierten in der Oase des Wissens. In vielen Fürstentümern Imarats gibt es Magierbünde oder sogar Akademien.

Die Nomaden der Wüste haben ihre Schamaninnen und Schamanen, mächtige Frauen und Männer, die Natur- und Geistermagie wirken.

Religion und Magie stehen in enger Verbindung, denn die Himmelsmutter Om`Shann beschützt nicht nur ihr Land und die Bevölkerung, sie beschützt auch das magische Netz des Landes. Viele heilige Orte, die den Göttinnen und Göttern geweiht sind, befinden sich auf Knotenpunkten der ley-lines der Halbinsel. Auf der anderen Seite reglementiert das Glaubenssystem die Magiewirkenden, denn ihnen ist es wie allen anderen Imirati verboten, gegen Om`Shanns Gesetze zu verstoßen. Verboten sind nicht einzelne Magieschulen, verboten ist es, den Personen, Völkern und Stämmen Om`Shanns Schaden zuzufügen. Es gibt allerdings einzelne Imirate, in denen sehr wohl die eine oder anderen Magieschule verboten ist.

Es gibt durchaus Magiewirkende und Magiekundige, die in der Zeit der Khemet groß geworden sind, die meisten sind elfische Erzmagier, die in der Oase des Wissens beheimatet sind, diese aufgebaut und im Götterkrieg beschützt haben. Sie bewahren das geheime Wissen um die Magie der alten Khemet und geben das Wissen an würdige Studierende weiter. Es wird gemunkelt, dass jene, die menschlicher Abstammung sind, gar nicht in der Lage sind, die Magie der Khemet zu erlernen. Nur Elfen mit hohem magischen Potential soll es gegeben sein, diese jahrtausendalte magische Kunstfertigkeit zu erlernen.

Religion

Das Pantheon Al Imarats ist von drei Hauptgottheiten geprägt, deren Verehrung überall im Alltag allgegenwärtig ist. Die eigene Götterwelt ist den Imirati heilig, der Pantheon riesig, vielfältig und unüberschaubar.

Es ist niemand zu finden, der nicht zumindest der obersten Göttin, der Himmelsmutter Om`Shann, huldigt. Außerdem werden mancherorts Ahnen verehrt. Diese tiefe Religiosität ist das Ergebnis des Selbstverständnisses der Imirati, die von ihrem Pantheon beschützt und gefördert werden. Die Verehrung der verschiedensten Gottheiten ist im Alltag, sogar in der Sprache verankert. Tradierte Gebete sind dagegen sehr selten und Gottesdienste werden nur zu besonderen Gelegenheiten gefeiert. Die Gebetsfahne, das Räucherstäbchen, die mit Kleinod geschmückte Statue einer Gottheit drückt mehr aus, als Menschen mit auswendig gelernten Gebetszeilen sagen könnten. Allerdings gibt es die Tradition des Tempeltanzes, religiöse Lieder und Pilgerfahrten.

Die Imirati wissen um die Vielzahl der Götter und Göttinnen Ariochias und anerkennen auch deren Macht und Wundertätigkeit. Jedoch hat das nur außerhalb Al Imarats einen Wert. Niemand wird sich der Anerkennung und Anbetung eines fremden Gottes verwehren, wenn er oder sie auf Reisen ist, aber genauso wenig werden die Imirati jemals „fremde“ Götter „adoptieren“.

Manche Tiere unterstehen dem Schutz einer Gottheit, und als Zeichen ihrer Wertschätzung nutzt so manche Gottheit die Gestalt des geliebten Tieres, um sich unter die Menschen zu

mischen. Beispiele hierfür sind: Shamsin: Goldfalte, Löwe, sandfarbene Katze mit goldenen Augen; Maht'in: Schattenkäuzchen, Marder; Liris: schwarzblauer Panther

Genesis

Die Menschen waren vor undenklichen Zeiten in Streit und blutigem Krieg. Sie waren hässlich in ihren Herzen, gänzlich ohne Liebe und Zuneigung. Alles wandte sich von ihnen ab und über ihnen war eine große Leere. Sie vergossen viele bittere Tränen vor Hunger und Durst.

Om`Shann, eine Göttin, stürzte vom Himmel herab verletzt zu Boden. Einige der Menschen, jene, die noch Hoffnung kannten, kamen zu ihr, und heilten sie mit ihren Lobpreisungen und Opfern. Om`Shann sah die Menschen und das Land. Om`Shann erkannte, dass die, die vor ihr standen, keine Schuld am eigenen Schicksal trugen, denn sie waren von ihren Göttern betrogen und verlassen worden. Om`Shann stieg wieder in den Himmel empor. Dort tötete sie die Götter, die die Menschen und das Land zugrunde gerichtet hatten und fraß sie auf. Dann kehrte Om`Shann zu den Menschen zurück, wandelte unter ihnen, berührte die Gesichter und brachte die Schönheit zurück in die Herzen. Sie lehrte die Völker und Stämme in Frieden zu leben. Damit so etwas Entsetzliches nie mehr wieder passieren sollte, beugte sich Om`Shann über die Menschen, wuchs und wölbte sich. Sie füllte die Leere über den Völkern. Om`Shann beugte sich über das Land, hielt sich fest, spannte sich über ihre Völker und wurde zum Himmelsgewölbe. Die Völker und Stämme knieten vor ihr nieder, priesen sie, dankten ihr und liebten sie von dieser Zeit an. Om`Shann erkannte die Völker und Stämme Al Imarats als ihre Kinder an. Das war der Anfang der Föderation der Völker und Stämme.

Ende des 3. Jahrhunderts nach goldländischer Zeitrechnung begann ein desaströser Götterkrieg in Khemet, der das Volk der Khemet mit in diesen Krieg hineingezogen oder von diesem zudem noch befeuerten wurde. Die Herrscherfamilie wurde getötet. 324 AI, nach wenigen Jahrzehnten Krieg und 551 Jahre vor der Zeitrechnung Al Imarats, war nichts geblieben von der einst glorreichen Kultur der Khemets.

Übrig blieben am Ende des 4. Jahrhunderts nur noch spärliche Reste der Bevölkerung, die in den Ruinen der ehemaligen Städte wohnten oder wie Nomaden umherzogen. Zu den Gottheiten der Khemet gab es keinen Kontakt mehr. Sie waren vernichtet oder hatten sich in höhere Sphären zurückgezogen.

Erst als die Menschen wieder Kontakt zu einer Göttin fanden, entstand eine neue Kultur. Om`Shann, die Himmelsmutter, hatte sich der verwüsteten Halbinsel zugewandt und wurde immer mehr von den Menschen angebetet und verehrt.

In den folgenden Jahrhunderten wurde sie zur Hauptgöttin und Beschützerin der Halbinsel. Die Menschen lernten wieder in Frieden miteinander zu leben. Die Stämme begannen mit Viehzucht, Handel und später auch damit Landwirtschaft zu betreiben.

Om`Shann brachte ein neues Pantheon hervor, die meisten Gottheiten sind ihre Nachkommen, nur wenige sind alte Gottheiten, die sich ihr unterworfen haben. Bereits nach kurzer Zeit war das Pantheon Al Imarats stark und mächtig,

Om`Shann, die Himmelsmutter

Hauptgöttin

Aspekte: Schutz, Mutter, der Himmel, Milchstraße, Ewigkeit, Kreislauf, Geburt;

Gesinnung: unbekannt

ihre Farben sind weiß und helles Blau.

Om`Shann ist nicht nur die Mutter aller Imarati, sie ist auch Mutter aller anderen Göttinnen und Götter Al Imarats.

Die Völker verehren die Himmelsmutter mit kleinen Gaben an Arme und Kranke, Gebetsfahnen, Kleinod, mit dem Om`Shanns Statuen verziert werden. Tempeltänze erzählen

von ihr und ihr Name wird oft wie ein Schutz vor bösem Schicksal genannt oder als kleiner Dank erwähnt. „Om´Shann schütze mich/uns!“ „Om´Shann sei Dank, dir ist nichts passiert!“ Om´Shanns Segen wird jedem Neugeborenen gewünscht und jedem, der auf Reisen geht, mitgegeben.

Ihre Tränen sind der Regen, der auf das Land niedergeht, ihr Lachen ist der Donner, ihr Körper spannt sich als schützende Kuppel über die Erde. Dort wo ihre Hände und Füße Den Boden berühren, entstanden vier heilige Orte: Beschreibung siehe weiter oben

Om`Shanns Priesterinnen und Priester

Mögliche Gesinnungen: N/RG/NG/CG

Um die Himmelsmutter zu ehren, tragen die Priesterinnen und Priester hellblaues, manchmal auch weißes Gewand. Der Hauptsitz der Priesterschaft ist im Orakel in den Siegelbergen. Das zweite Zentrum ist in der Oase des Immerwährenden Regens.

In Assura gibt es einen großen Om´Shann-Tempel und jeder Imir, jede Imira hat einen klerikalen Berater.

Om´Shanns Priesterschaft sind einerseits gern gesehene Heilkräftige und Helferinnen bei Geburten, andererseits ist das Dankopfer an Om´Shann wichtiger Bestandteil des alltäglichen Religionsverständnisses. Durch Om´Shanns Schutz ist Friede und Reichtum möglich. So ist es für die Priesterschaft Pflicht, sich um jene zu kümmern, die vom Schicksal benachteiligt werden, in Schulden geraten sind, oder ihr Heim verloren haben. Auf der anderen Seite ist es die Pflicht eines jeden Gläubigen ein Zehent seines Reichtums mit den Armen zu teilen, damit Om´Shanns Gnade allen zu Teil wird. In allen großen Städten gibt es neben dem Om´Shann-Tempel Armen- und Altenhäuser und Waisenheime, die von den Priesterinnen und Priestern mit den Spenden der Reichen betrieben werden.

Doch Om´Shann hat auch eine stolze Riege an Paladinen, die sich dem Schutz von Om´Shanns Völkern und Stämme und des Landes verschworen haben. Sie achten darauf, dass unter den Imarati kein Krieg ausbricht, dass keine Blutfehde eskaliert. Om´Shanns Paladine beschützen die Handelsroute ins Imperium Aurum und geleiten goldländische Abgesandte und Delegationen durch Al Imarat. Om´Shanns Paladine gehorchen nur der Himmelsmutter und sind durch Eide an sie gebunden. Om´Shanns Paladine sind ständig in Pharas Firmas, dem Goldländischen Wachposten stationiert.

Maht`in der Mond, Tochter Om`Shanns

Aspekte: Schicksal, Wasser, Gezeiten, Atem, Zeit, Gefühl, Schlaf, Träume, Wahrheit, die Seele, das Meer;

Gesinnung: rechtschaffen gut

ihre Farben sind weiß und dunkelblau (bis blauschwarz).

Om`Shann brachte eine Tochter hervor, Maht`in, und setzte sie ans Firmament, damit sie der Dunkelheit der Nacht vorherrschen sollte. Ihr Licht sollte jede Nacht einmal zu den Völkern scheinen und jeden Tag einmal in die Dunkelheit hinaus. Maht`in wird als Frau mit blasser Haut, langen blauschwarzen Haaren und nachtblauem Gewand dargestellt. Maht`in leiht sich die scharfen Augen des Schattenkäuzchens für ihre nächtlichen Ausflüge oder streift als Marder durch die Straßen, um die Menschen zu belauschen

Masir – die Oase des Traumarakels

Das zeitlos wirkende Masir liegt am Ufer des Mura-See, auf der Spitze der Landzunge, die in den See ragt. Es ist eine unscheinbare Felsformation, die sich über die Wasseroberfläche erhebt und ein Plateau bildet. Die Oase ist nur im Mondlicht zu finden und zu betreten; Masir

ist nicht nur der Tempel der Mahtin, es ist ein Traumorakel und die Residenz der Hohepriesterin des Schicksals.

Am Rand der Oase sind Erdspalten im Felsen, aus denen nachts Dämpfe steigen. Man legt sich auf die Felsplatten neben diese Spalten um im Traum Antworten auf Fragen zu finden; die Priesterinnen des Ortes bewachen die Träumenden und helfen ihnen beim Interpretieren der Orakelträume. Sie selbst haben keine Träume bzw. dürfen die Dämpfe nicht einatmen, weil jeder Mensch nur einmal im Leben das Orakel träumen darf, um nicht verrückt zu werden.

(Weiteres siehe Murasee_Detail_AI Imarat)

Der Mura-See

In so mancher Nacht, wenn kein Luftzug die Wasseroberfläche kräuselt, spiegelt sich das Angesicht Maht`ins im See. Viele Gläubige sitzen am Ufer und beten zu Maht`in. Sogar die Tiere, die nachts kommen, um Wasser zu trinken, tun dies mit Ehrfurcht und ohne die Wasseroberfläche in Aufruhr zu bringen. Wenn Maht`ins Antlitz im Mura-See zu sehen ist, kann das Schicksal geschmiedet werden. Manche verliebte Paare warten hier am Seeufer auf eine solche Nacht, um sich im Angesicht Mahtins das Versprechen der Ehe zu geben und es somit als Schicksal besiegelt zu wissen. Viele junge Leute pilgern zum Mura-See, um in den friedlichen Nächten mit Gesang und Gebet mehr über die eigene Bestimmung zu erfahren. In den Nächten, in denen Maht`in gefeiert wird, steigt aus der Seeoberfläche ein leichter, glänzender Nebel auf, der sich hauchdünn um Maht`ins Spiegelung kräuselt, ein Naturschauspiel, das noch jedem, ob Gläubigen oder Neugierigen, den Atem verschlagen hat.

Die Priesterinnen und Priester von Maht`in

Mögliche Gesinnungen: NG/RG/RN

Die in dunkelblau gekleidete Priesterschaft ist in Maht`ins Machtzentren zu finden. Es sind meist Frauen, die sich zu Maht`ins Priesterinnen berufen fühlen, selten ist ein Mann dabei. In Masir dürfen nur Priesterinnen Dienst tun. Generell sind Maht`ins Priesterinnen und Priester in AI Imarat gern gesehene Berater bei Rechtsprechungen und deuten die Träume derer, die sich an sie wenden. Sie erkennen immer, ob jemand die Wahrheit sagt, können Wahrträume herbeirufen und helfen, wenn jemand mit seinen Gefühlen nicht mehr zurande kommt (Trauerbegleitung, Heilung bei Krankheiten der Gefühlswelt, etc.).

Eide, Schwüre und Versprechen

In AI Imarat werden Schwüre und Versprechen im Namen Maht`ins geleistet: „Bei Maht`in schwöre ich dir Treue und Ergebenheit“, „Maht`in sei Zeugin unseres Handels“, „Bei meiner Ehre und dem Lichte Maht`ins schwöre ich dir, dass ich die Wahrheit sage“. Diese Schwüre werden nie leichtfertig ausgesprochen und haben sogar in der Rechtsprechung bestand.

Sabah der Morgenstern, die Liebesgöttin und Masah der Abendstern, Göttin der Schönheit und Kunst

Gesinnung von Sabah: neutral chaotisch

Gesinnung von Masah: neutral neutral

Maht`in gebar Zwillingsstöchter, zur gleichen Zeit hervorgebracht. Om`Shann gefielen ihre Enkelinnen und ließ sie als Gefährtinnen ihrer Tochter Maht`in am Firmament. „Morgenstern“ und „Abendstern“ sind in der Dichtung Synonyme für die Frau, wobei Morgenstern „die Geliebte“ und Abendstern „die Schönste“ bedeutet.

Shamsin die Sonne, Sohn Om`Shanns

Aspekte: Sonne, Feuer, Licht, Weisheit, Wissenschaft, Erkenntnis, Gerechtigkeit, Tod

Gegenwart, Liebe, Geist, Kultur, Sieg über das Irdische, Astrologie, Astronomie, Elfen, Wüste;

Gesinnung: Rechtschaffen neutral

seine Farben sind weiß und gelb. Er begleitet als Goldfalke Karawanen durch die Wüste, lehrt sie als Löwe das Fürchten oder räkelt sich als sandfarbene Katze mit goldenen Augen in der Mittagssonne auf den Dächern, während die Menschen in ihren Häusern Schutz vor der Hitze suchen.

Shamsin initiiert die Gründung von Städten, damit es Orte gibt, wo sich Wissen sammeln kann; er wird in den Wüsten und Universitätsstädten besonders verehrt.

Om`Shann brachte gleich nach Maht`in einen Sohn hervor: **Shamsin**, ein wunderschöner Mann, der als Elf in sonnengelbem Gewand mit gewellten Sonnenstrahlen um seine Schultern dargestellt wird. Sie schenkte ihm die Sonne und er machte das Licht des Tages zum reinigenden Feuer, zum Licht der Erkenntnis, der Wahrheit und des Wissens. Shamsin ging eigene Wege, sobald er von der Brust entwöhnt war. Er brachte den Tag zu den Völkern Om`Shanns. Während Maht`in das Monat misst, misst Shamsin den Tag. Gemeinsam messen sie das Jahr. Jeden Tag steigt Shamsin aus dem Meer im Osten hervor und sinkt am Abend im Gebirge im Westen nieder. Shamsin verließ seine Mutter, um unter ihren Völkern zu wandeln. Dort, wo er sich niederließ, ließen sich auch die Völker nieder, gründeten mit Shamsins Hilfe Städte und Shamsin lehrte sie. Nur die Wüstenelfen und jene Stämme, die noch immer als Nomaden durch das Land ziehen, ließen sich nicht von Shamsin überreden, Häuser zu bauen. Das respektierte Shamsin. Deshalb ist er der Hauptgott dieser Völker, die gelernt haben, die Hitze und das blendende Licht des Sonnengottes zu ertragen. Diese Stämme verehren Shamsins Aspekte des Feuers und des Lichtes.

Shamsins Priester

Mögliche Gesinnung: RN/RG/N

Die Priesterschaft des Gottes der Weisheit und des Feuers trägt gelb und weiß. Sie hüten das Wissen der Kinder Om`Shanns, sie lehren Om`Shanns Volk in Schulen und als reisende Gelehrte.

Shamsin steht für die hohe Kunst der Erhöhung durch Wissen. Meditation als Form der Erkenntnis; das Licht, das den Wissensdurstigen den Weg der Erkenntnis zeigt, sodass er sich nicht verirrt.

Shamsin steht für das Streben nach vollständigem Wissen, das immer nur am Ende des Seins erreicht sein wird.

Shamsin und seine Schwester Horeia sind eng mit dem Totenkult der Emirate verbunden. Während Shamsin mit seinem gleißenden Sonnenlicht am Ende des Lebens steht, die Seele aus der Dunkelheit allen Irdischen befreit, ist Horeia jene, die die verstorbene Seele aus Shamsins Armen nimmt, um sie zur Mutter Om`Shann zu bringen. Dort wird sie gewogen und gemessen. Ist sie gewichtig, bleibt sie bei Om`Shann am Firmament, ist sie zu leicht, dann bringt Maht`in sie auf die Erde zurück, damit sie in einem neuen Leben gewichtig werden kann.

Der oberste Shamsin-Priester ist aus dem Volk der Wüstenelfen. Er kam Shamsin so nahe, dass er erblindete. Doch er kam von dieser Reise mit einem glücklichen Lächeln zurück. Er soll der weiseste Mann in ganz Al Imarat sein.

Lir`is, Göttin der Schatten und des Zwiellichts

Aspekte: Gaunerei, Glück, Dunkelheit/Nacht, Geheimnis, Ehre/Treue, Lüge/Verschleierung, Chaos, Feuer

Gesinnung: **rechtschaffen böse**

Shamsin zeugte eine Tochter, Lir`is. Doch Lir`is fürchtete ihren Vater und sein unbarmherzig klares Licht von Anfang an. Sie konnte sich nicht an seine Gesetze halten und verbarg sich, um seinem Urteil zu entkommen. Lir`is ist der Schatten, Göttin der lichtscheuen Gesellen,

Diebinnen, Bettler, Spieler und Betrügerinnen. Sie gibt all jenen Schutz, die dem Licht der Gerechtigkeit nicht standhalten können. Ihre Beziehung zu ihrem Vater ist eine immerwährende Auseinandersetzung. Beständig versucht Shamsin sein Licht in alle Winkel zu werfen, um einmal einen Blick auf seine Tochter zu werfen. Dies gelingt ihm nur einmal im Jahr zu Mittag, wenn kein Gebäude, kein Baum einen Schatten haben. In diesem Moment sieht er einen blauschwarzen Panther, der ihm direkt in die Augen starrt.

Om`Shann weiß um Lir`is und lässt sie gewähren. Lir`is anerkennt die Himmelsmutter als oberste Göttin Imarats, die allen Gottheiten und Imarati ihren Schutz gewährt.

Im Zwielficht ist sie alleinige Herrscherin, unabhängig und frei.

Lir`is schleicht als schwarzes Pantherweibchen mit blauen Augen durch die Straßen der Städte, um die Handelsplätze und Karawanenwege. Nur jene, die an Lir`is glauben, sehen die Spuren die sie hinterlässt, und manchmal den Schatten einer großen Katze. Alle anderen werden ihrer nicht einmal dann gewahr, wenn sie vor ihnen steht. Nur das Licht Shamsins macht sie sichtbar und lässt ihr Fell bläulich aufleuchten.

Kleriker von Lir`is sind in ihrer Gesinnung RN/RB/NB. Sie sind von jeglicher Instanz unabhängig. Sie mögen zwar der einen oder anderen Gilde angehören, nur werden sie deren Regeln nur befolgen, wenn es in Lir`is Sinn ist. Sie sind von Lir`is selbst erwählt und haben folgende Regeln ihrer Göttin: sie geben sich nicht gerne als solche zu erkennen, tragen selten ein Heiliges Symbol, obwohl sie gerne ihre Kleidung mit dem ein oder anderen schwarzen Fellbesatz ausstatten. Sie wissen auch nicht viel voneinander. Es gibt keinen anderen Tempel für Lir`is als ein Spielbrett, eine Kiste mit gestohlenen Münzen, den Tisch des Hütchenspielers oder das Bett einer Heiratsschwindlerin.

Mehr Infos über den Lir`iskult gibt auf Anfrage bei der Länderverantwortlichen.

Hapi

Aspekte: Fruchtbarkeit des Bodens, Ernte, Wasser

Gesinnung: neutral

Gott und gleichnamiger Fluss, der die Kornkammern des Sultanats füllt, Herr der Fruchtbarkeit des Bodens und des Kreislaufs des Lebens. Er ist vor Urzeiten schon den Völkern und Stämmen des Ostens Ariochia zugetan gewesen. Seit Om`Shann ihn vor dem Untergang bewahrte, untersteht er Mah`tin, der Herrin der Gezeiten. Er wird als grauer, sich schlängelnder, langer Drache mit Kiemen und Flossen dargestellt. In den meisten Abbildungen sind die Augen geschlossen.

Weitere Götterkinder

Maht`in und Om`Shann brachten noch etliche Kinder hervor, die einzelne weltliche Prinzipien und Aspekte vertreten (Tanz, Gastfreundschaft, Launenhaftigkeit, Alpträume, Spiel, Heim und Kinder, Musik, Kampf, Handel, Jagd, Viehzucht, Ackerbau, animistische Magie, und vieles mehr). Manche ließ Om`Shann am Himmel in ihrer Nähe verweilen, andere schickte sie auf die Erde. Diese Göttinnenkinder haben meist keine Priesterschaften, werden im Alltag und im Brauchtum verehrt.

Jene, die ihr nicht gefielen, verstieß sie oder fraß sie auf.

Shisha - Gott des Rauches und des Langmutes.

Aspekte: Ruhe, Rauch, Langmut, Bewusstseinsweiterung

Gesinnung: neutral

Sein Sinnbild ist die Shishapfeife mit sich bläulich kringelndem Rauch

Djamal der Schöne – Gott der Schönheit der Natur

Aspekte: Fruchtbarkeit, Lust, Schönheit

Gesinnung: neutral gut

Djamal wird als schöner Jüngling und als Kaninchen dargestellt

Wo Om´Shanns Sohn wandert, gedeiht das Getreide und sprießen Blumen und Lustgefühle. Man bittet um seinen Segen bei Hochzeiten und beim Aussähen der Ernte, und sein Name wird in der erotischen Dichtung als Synonym für den Geliebten verwendet. Der Schutz der Herdentiere der Grassteppe wird ebenfalls Djamal anvertraut. Im Gegensatz zu Maht`ins Tochter Abendstern, die für die geistige und emotionale Liebe steht, weckt Djamal die Leidenschaft in den Menschen und verführt sie zu leiblichen Genüssen.

Rami der Bogenschütze – Schutzherr der Jäger und der Wildtiere.

Aspekte: Jagd, Bogenschütze, Wildtiere

Gesinnung: neutral gut

Rami wird als Bogenschütze oder Gepard abgebildet.

Er und Djamal - der Bogenschütze und der Schöne - sind ein Liebespaar. Im Frühling, wenn alles blüht und die Jungtiere geboren werden, ruht Rami im Blumenbett seines Liebsten, doch in der Hitze des Sommers verlässt Rami Djamal und geht auf die Jagd.

Shadani die Jubelnde, die ewig Tanzende, die Göttin der Freude, der Musik und des Tanzes.

Aspekte: Tanz, Freude, Feiern, Musik

Gesinnung: neutral gut

Ihr Symbol ist das Tambourin

Sie entstand gemeinsam mit ihrem Bruder Djamal aus dem Rhythmus der Regentropfen und dem Jubel der Erde, als der erste Regen vom Himmel fiel und die Welt fruchtbar machte.

Naran der Schmied – der Gott des Feuers ist der Patron aller Handwerker, die mit Feuer arbeiten, besonders der Schmiede und Glasbläser.

Aspekte: Schmiedekunst, Glasbläser, Esse, Glut, Streit, Krieg

Gesinnung: chaotisch neutral

Er wird als Schmied und als 5-flämmiges Feuer dargestellt. Sein rotgoldenes Haar sieht wie Glut und Flammen aus. Seine Anhänger brandmarken sich am ganzen Körper mit kunstvollen Motiven, genannt „Narans Kuss“. Naran ist ein zwiespältiger Gott, denn aus seinem Feuer entspringen auch die **Efreet**, hässliche Dämonen, die Zwietracht und Krieg säen.

Nuqa-Yid Die Gottheit des Konflikts, des Wettstreits, des Kampfes und des Handels

Aspekte: Wettstreit, Handel, Kampf, Konflikt

Gesinnung: chaotisch böse

Nuqa-Yid wird als Mensch mit 2 Köpfen (männlich und weiblich) und je 4 Armen und Beinen dargestellt.

Sie wurde während einer Sonnenfinsternis als Kind der Geschwister Maht`in und Shamsin geboren. Das Wesen enthält zwei Seelen, männlich und weiblich, die im ständigen Widerspruch miteinander stehen. Man sagt, dass Nuqa-Yid niemals ruhe, denn sobald ein Streit entschieden sei, springe ihr Geist auf andere Menschen über und stachle sie wieder an.

Mawqida („das Herdfeuer“), die Göttin der Gastfreundschaft, des Essens und des Zuhauses.

Aspekte: Gastfreundschaft, Herdfeuer, Hausherrin, Köchin

Gesinnung: chaotisch gut

Sie wird sitzend auf einem Teppich mit einer riesigen Schüssel Taboulé in den Händen dargestellt. „Mawqida“ ist auch der Ehrentitel der Hausherrin (oder der Köchin), denn eine

jede ist eine Priesterin der Mawqida, der die Ehre gebührt den rituellen Segen vor jedem Essen zu sprechen.

Horeia, die Geleiterin der Seelen

Aspekte: Seelen, Schutz, Übergang/Übertritt

Gesinnung: neutral

Darstellung: als Rauch, Barke, stilles Gewässer, Weg in karger Landschaft oder als eine in grau gehüllte/verschleierte Frau

Ahnenkult

Alle Völker und Stämme sind Om´Shanns Kinder. Wenn einer von diesen Kindern stirbt, dann sammelt Shamsins Schwester Horeia die Seele auf und bringt sie zu Om´Shann. Wenn seine Seele ein Gewicht hat – die Person ein gutes, gefälliges Leben geführt hat - dann lässt Maht`in diese Seele unter den Sternen des Nachthimmels verweilen. Meist aber bleibt die Seele als Ahn bei den ihren, als Schutzgeist, Ratgeber oder Fürsprecher bei den Gottheiten. Die Ahnen werden verehrt, geliebt und in den Alltag eingebunden. Sie können vor Krankheiten, Betrügereien oder Gefahren warnen, über die Partnerwahl und den Beruf eines Familienmitglieds bestimmen, Feinde der Familie verfluchen und treiben so manchen Schabernack.

Geschichten und Mythen

Amenthes - das Vermächtnis der Khemet

Irgendwo in der Al´Dhahab-Wüste mehrere Tagesreisen nördlich von Assura befinden sich die Überreste von Amenthes, der Hauptstadt der Gottkönige von Khemet, mit riesigen Tempeln und Palästen voller verborgener Schätze. Weder die ernstzunehmenden Warnungen vor Wegelagerern, Sandstürmen und Treibsand noch die eher unglaubwürdigen Schauergeschichten von wandelnden Mumien, menschenfressenden Sphingen und uralten Flüchen können verhindern, dass immer wieder ein paar abenteuerlustige Dummköpfe (meistens Fremde) mit einer angeblich echten und teuer bezahlten Schatzkarte in die Wüste aufbrechen, um ihr Glück zu finden.

Auch für Magiekundige ist die Ruinenstadt ein verlockendes Ziel, gelten doch die Artefakte der Khemet als besonders mächtig und wertvoll, und so machen sich zu allen Zeiten Unbelehrbare auf, um die alten Götter herauszufordern. Nur wenige kehren von diesem Abenteuer zurück, denn die Priester und Zauberer der Khemet wussten ihre Schätze gut zu beschützen, und man sagt, neben den jahrtausendealten Mumien verrotten die Überreste der Wagemutigen, die den Fallen und Flüchen von Amenthes zum Opfer gefallen sind.

Weltenbäume

In den unwegsamen Urwäldern des vulkanischen Gebietes im Osten des Landes werden Baumriesen verehrt, die in Beziehung zum Pantheon Al Imarats gebracht werden. Es sind mystische Wesen, die tief unter dem Fels des Gebirges verwurzelt sind und mit ihren Ästen den Saum von Om´Shanns Kleid berühren. Außerdem steigt die Sonne von Shamsin aus dem Kreis dieser Baumriesen täglich hinauf auf den Himmel um sich auf ihren Weg zu machen.

Im nördlichen Teil der Al´Dhahab-Wüste soll sich eine Gottheit vor einigen Jahrhunderten mit einem einzelnen Baum, der der Hitze und den Sandstürmen zu trotzen vermochte, verbunden haben. So entstand ein Wesen, das das Wasser aus den Tiefen unter der Wüste an die Oberfläche brachte. Nun beschützt dieser Weltenbaum den tiefen Brunnen und die darum entstandene Oase. Sollte der Baumriese eines Tages nicht mehr sein, sind die Tage

der Oase gezählt und mit ihm wird die Handelsroute, die auf diese Oase angewiesen ist, von den Sanddünen eingenommen werden.

Die Versehrten aus Tara`do

Man sagt, dass das Lachen der Göttin Om`Shann jeden, der im Gebirge unterwegs ist, zerquetscht, da es dort so laut erschallt, dass keiner es aushalten könnte. Geschichten erzählen von wagemutigen jungen Leuten, die sich in jugendlichem religiösem Wahn der Göttin hingeben wollten und deshalb in die schwarzen Berge stiegen. Die meisten kamen nie mehr wieder und deren Mütter bildeten sich ein, dass Om`Shann das Opfer ihrer Söhne angenommen hatte. Einzelne kehrten zurück, wurden geistig verwirrt und halb taub aufgefunden. Keiner von diesen hat sich je wieder erholt. Man ist sich nicht einig, ob diese dafür bestraft wurden, dass sie verbotenerweise die schwarzen Berge betreten haben, oder ob sie gesegnete Zeugen von der unendlichen Macht Om`Shanns wurden.

Man sagt, hier in den Basaltbergen hätte Om`Shann den letzten der alten Götter besiegt und ihr triumphierendes Gelächter hallt noch immer nach.

Natürlich ranken sich wilde Geschichten um Om`Shanns donnerndes Lachen, das zumindest bei jedem Gewitter in allen Regionen Ariochias zu hören ist. Alle Imarati wissen aber, dass die Himmelmutter, sollte ihr Land jemals angegriffen werden, sich lachend zur Wehr setzen wird und mit dem dröhnenden Schall des Donners in ihrer rechten Hand ihre Feinde zerquetschen wird.

Die Meerfrauen der Perlenküste

Angeblich sind die Perlentaucherinnen von Shad`Jhidar Meerjungfrauen, sie bekommen Kiemen und Fischschwänze, sobald sie ins Meer steigen. Sie züchten Perlen in ihren Gärten am Meeresgrund und weben aus den Fäden von Wasserspinnen Meerseide, den kostbarsten Stoff der Welt. Außerdem können sie zaubern und mit ihrem Gesang Stürme herbeirufen, so dass sich kein Schiff der Küste nähern kann.

Das Tal der Edelsteine in den Hariq`qim-Bergen

Die Hariq`qim-Berge, die brennenden Gipfel der nordöstlichen Halbinsel Fariq werden angeblich von Räubern, Piraten und mythischen Wesen und Monstern bevölkert. Letztere sind wohl aber ebenso Legenden wie die sagenhaften Schätze, die angeblich hier warten, Diese Geschichten wurden doch nur geschaffen, um Abenteurer von dem Gebirge fernzuhalten ... denn tief in den Bergen ist ein Tal voller Edelsteine zu finden. Um dorthin zu gelangen, muss man einen beschwerlichen Weg auf sich nehmen, die Wüste durchqueren, mit blutigen Händen und Füßen über zu Glas erstarrte Lava klettern und Erdspalten überwinden, in denen giftige Dämpfe kochen. Hoch oben lauern angeblich noch andere Gefahren: Riesen in menschlicher und tierischer Gestalt treiben ihr Unwesen und jagen nach unvorsichtigen Abenteurern. Es heißt auch, dass allein der märchenhafte Anblick des Tales einem Menschen den Verstand rauben kann und zwischen den Diamanten, Rubinen und Smaragden die Skelette der Unglücklichen liegen, die sich nicht von dem Ort trennen konnten und dort elendig verhungerten.

Khaffin, die Unsichtbare

In der Wüste von Al Imarat – in welcher ist schwer zu sagen – gibt es eine Stadt, eine Oasenstadt, die von allerlei Magie verborgen ist. Sie ist erst zu sehen, wenn man an ihren Stadtmauern steht. Viele sollen sie in ihrer Not gefunden haben. Reisende, die sich heillos in der Wüste verirrt haben oder die Länge der Wege durch die Wüste falsch berechneten. Kurz vor

dem Verdursten, als kein weiterer Schritt mehr möglich war, sollen die Glücklichen Khaffin entdeckt haben. Sie war zum Greifen nahe. Alles, was es noch brauchte, war genug Lebenswillen, um sich der Stadtmauer entlang bis zum Tor in die Stadt zu tasten. Andere Geschichten wiederum wissen von jenen zu berichten, die sich auf die Suche nach Khaffin gemacht haben und nie mehr wieder zurückgekehrt sind. Nur von wenigen dieser glücklosen fand man später den ausgetrockneten Leichnam als Beweis, dass Horeia, die Sammlerin der Verstorbenen, sie eingesammelt hat.

Jene, die behaupten in der Stadt Khaffin gewesen zu sein, sprechen von fremdartiger Baukunst, von seltsamen Symbolen und Zeichen, von einem Elfenvolk oder einem Feengarten. Wunderschön und gastfreundlich soll Khaffin sein. Das Wasser soll dort so gut schmecken, wie nirgendwo sonst. Die Speisen eine verführerische Süße und Schärfe haben, nach der sich der Gaumen sehnt, sobald dieser einmal gekostet hat.

Vor Jahren behauptete ein goldländischer Magier, dass Khaffin gar nicht so schwer zu finden sei, wüsste man nur richtig mit Illusionszaubern umzugehen. Er nannte das Wesen, das Khaffin unsichtbar macht, „fari margân“, die Koralle des Südens oder die Fee des Südens. Seiner Überzeugung nach, handelt es sich bei Khaffin um einen Feenhort.

Tara`dor, das tödliche Lachen Om`Shanns

Man sagt, hier in den Basaltbergen, wo das Lachen der Himmelsmutter allgegenwärtig ist, hätte Om`Shann den letzten der alten Götter der Khemet besiegt und ihr triumphierendes Gelächter hallt noch immer nach. Der Kampf der beiden Gottheiten hätte die Felsen des Gebirges zum Glühen und Schmelzen gebracht. Schließlich hätten die Gipfel feurig gebrodelt. Deshalb sei das Gebirge jetzt aus erstarrtem Lava, dem schwarzen Basalt. Nur Om`Shann soll aus dem Kampf hervorgegangen sein, sie sei verletzt am Boden geblieben, kaum in der Lage, sich zu erheben.

Natürlich ranken sich wilde Geschichten um Om`Shanns donnerndes Lachen, das zumindest bei jedem Gewitter in allen Regionen Ariochias zu hören ist.

Alle Imarati wissen, dass die Himmelsmutter, sollte ihr Land jemals angegriffen werden, sich lachend zur Wehr setzen wird und mit dem dröhnenden Schall des Donners in ihrer rechten Hand ihre Feinde zerquetschen wird. Dies wird immer mit einem gehörigen Beben in der Stimme, die von tiefer Ehrfurcht zeugt, erklärt, wenn es denn notwendig ist, das zu erwähnen.

Die Feuerstürme von Shamsin

In allen Wüsten Al Imarat tanzen an manchen Tagen Feuersäulen, so groß wie zwei Männer über den glühenden Sand. Fast lautlos bewegen sie sich einmal wild und schnell, um beim nächsten Auftauchen wieder still auf der Stelle zu stehen. Die Nomaden der Wüste sehen in ihnen Shamsin, den Gott der Sonne und der Weisheit. Sie werfen Opfergaben in die Feuersäulen und beten sie an, wann immer sie auftauchen.

Die Lehren der Magier aber erklären, dass sich im Wüstensand aufsteigende Luftblasen befinden. Sobald diese die Oberfläche erreicht haben, entzünden sich diese spontan durch die plötzliche Hitze des Wüstentages. Mag dieses Phänomen Shamsin zur Ehre gereichen, ein Naturschauspiel ist es allemal und vielleicht nicht mehr!

Tal der wandernden Steine

Nördlich des Hapi-Tals in der Schotterwüste hat sich ein Weg gebildet, der nicht durch die Füße der Karawanen entstand, sondern von den Geistern benutzt wird. Hier wandern runde, große Steine entlang. Zitternd, hopsend oder gleitend bewegen sich die Steine scharrend über den Schotter, alle in dieselbe Richtung. Es ist ein verwünschtes flaches Tal am Rande

der Wüste, das von den meisten Karawanen gemieden wird. Man sagt, dass der Durst jener, die in der Wüste umkamen, die armen Seelen hier entlang treibt, bis sie von Horeia, der Sammlerin der Verstorbenen, aufgenommen werden. Schon viele versuchten das Rätsel der wandernden Steine zu lösen. Doch weder Magie noch Geister zeigten sich als Ursache. Einige, die das Phänomen beobachteten, sprachen vom göttlichen Wind, der die Steine bewegt, andere gaben magischen Erdlinien als Ursache an. Die Steine dürften auch am Beginn des Weges auftauchen und am Ende oder zwischendurch verschwinden. So wurde zumindest berichtet.

Insel der gefangenen Göttinnen vor Bal al' Jinna

Auf einer kleinen Insel, die vom Ufer aus am Horizont zu sehen ist, leben drei Göttinnen, deren Namen niemand mehr kennt. Sie sind Mädchen, Frau und Greisin, sie sind Großmutter, Tochter und Enkelin, sie sind weise, garstig und liebreizend. Ihre Insel ist ansonsten unbewohnt und darf von niemanden betreten werden. Sogar die verruchtesten aller Piraten halten sich an dieses Gebot. In ganz Al Imarat ist nichts über diese Göttinnen bekannt. Man munkelt, dass es Gottheiten aus der Zeit von vor dem Götterkrieg sein sollen. Wenn das stimmt, dann hat Om`Shann selbst die drei auf die Insel verbannt, zur Strafe dafür, dass sie sich von den Menschen abgewandt hatten. Doch andere glauben, dass es sich um Töchter der Himmelsmutter handelt, die sie verstoßen hat, weil sich die drei gegen sie auflehnen wollten. Auch in dieser Geschichte verbüßen die drei in Ketten gelegt eine Strafe, die Om`Shann ihnen auferlegt hat.

Nur eine Geschichte, die nicht so gerne erzählt wird, handelt davon, dass sich drei überaus mächtige Frauengestalten, die aus einem weit entfernten Teil Ariochias stammen, verschworen hätten. Eine den Göttern ebenbürtige Hexe, eine aus dem Geschlecht der Drachen und eine aus den Lichten Sphären kamen zu Om`Shann, als diese sich über den Himmel der Imirate gespannt hatte und sich auch auf die vorgelagerten Inseln ausdehnen wollte. Die drei geboten der Himmelsmutter Einhalt, denn die drei Wesen beanspruchten diesen Ort, weil der am weitesten von deren Feinden entfernt sei. Die drei nannten diesen Ort „Refugium“. Nachdem die Inseln ansonsten unbewohnt waren, ließ Om`Shann sie gewähren und schmiedete einen Vertrag mit dem dreien. Die Inseln vor Al Imarat sollten von Om`Shanns Wirken unberührt bleiben und die drei konnten die Oberhoheit über die Inseln behalten. Jedoch entging ab dieser Zeit nichts auf und um der Insel der Aufmerksamkeit Om`Shanns.

Flaschengeister

gibt es in verschiedenen Formen und verschiedenen Alters. Sie werden in den Bazaren und Märkten gehandelt und jeder, der Macht und Rang hat, besitzt mindestens eine Flasche oder Lampe, der mit Brief und Siegel nachgesagt wird, dass sie einen Flaschengeist, also einen Dschinn beinhaltet. Jede Person, die zu wenig von Magie versteht, wird sich jedoch hüten, an dem Gefäß zu reiben, um diesen freizusetzen. Zu wenig kann man vorher über die tatsächliche Art und Macht des „Inhaltes“ sagen. Denn unter dem Überbegriff „Dschinn“ kann sich viel verbergen: ein Dämon, ein Ahngeist, ein Feenwesen, ein Elementar...

Stammt eine Flasche oder Lampe aus der Khemet-Kultur ist große Vorsicht geboten! Sie waren Schutzartefakte und beinhalten Ahnengeister einer damals mächtigen Familie. Sie haben noch immer ihre Funktion und ein gewissen Eigenleben; Sie sind mächtige Geister, wenn man sich diese zu nutzen machen kann – wehe dem, der sie befreit und ihnen nicht Herr wird! Dessen Schreie sind tagelang weithin zu hören. Und die Magier Al Imarats haben viel zu tun, wenn sie einen solchen wild gewordenen Flaschengeist bekämpfen müssen. Darüber hinaus ist den Imarati alles verboten und verpönt, was aus Khemet stammen könnte.

Nun gibt es auch das ein oder andere Feenwesen, das sich gerne in einer Lampe versteckt, um zur rechten Zeit zu erscheinen und mit der Person, die gerade die Lampe besitzt, einen

Vertrag zu schließen und sie damit an sich zu binden oder sich einfach nur einen Spaß mit ihr zu erlauben.

Aber auch heutzutage werden Geister in Flaschen gebannt, gebunden und gefangen. Natürlich gibt es mächtigere Zauber, um sich Dschinne dienstbar zu machen. Doch solange der Handel mit Flaschen- und Lampengeistern Geld einbringt, solange wird es Magier geben, die diese seltsamen Artefakte herstellen, um damit reich zu werden.

Fliegende Teppiche

Ein weiteres magisches Handelsgut, das es nur in Al Imarat gibt, sind Flugteppiche. Es handelt sich hierbei um Teppiche, die mit komplizierten Zaubern belegt wurden, damit sie als fliegendes Transportmittel dienen. Eine Zeitlang war es eine Prüfung für Absolventen einer äußerst berühmten Universität für Magiewirkende, ein solches Artefakt herzustellen, selbst zu besteigen und damit zu fliegen. Doch man kam davon wieder ab, da die meisten dieser Teppiche unsichere Fortbewegungsmittel sind. Beim Artefaktbau müssen die Gesetzmäßigkeiten der Luft und des Windes mit der Gewichtsverteilung und Belastung des Gewebes abgestimmt werden. Gelingt das nicht, gerät der Teppich ins Trudeln. Einen fliegenden Teppich am Basar zu kaufen ist also Glückssache. Er kann noch so schön und wertvoll gearbeitet sein, sein Flugverhalten ist ihm nicht anzusehen. Außerdem Bedarf es einiges an Übung einen fliegenden Teppich zu steuern.

In Al Imarat gibt es nicht wenige Magier, die einen eigenen fliegenden Teppich benutzen und das natürlich mit meisterlichem Können. Es wird gelehrt, dass ein Magier seinen ersten flugfähigen Teppich für seine Feinde bauen soll – dieser taugt nie etwas und ist immer gefährlich – den zweiten sollte man am Markt verkaufen und damit das Geld verdienen, das man braucht, um den dritten für sich selbst herstellen zu können. Diesen behält man dann ein Leben lang. Nie sollte man einen Fliegenden Teppich eines anderen Magiers verwenden und nie sollte man versuchen einen ererbten Teppich zum eigenen zu machen.

Was außerhalb der Imirate von Wissenden über die alten Khemet erzählt wird

Regiert wurde das elfische Reich Khemet von einem himmlischen Königsgeschlecht, mit goldener Haut und göttlichen Kräften. Sie galten auch als die höchsten Priesterinnen und Priester der damaligen Gottheiten. Sie zwangen den Hapi dazu, drei Mal im Jahr über Ufer zu treten um drei Mal im Jahr Ernte einbringen zu können. Khemet war für Jahrtausende das reichste und mächtigste Land im Osten Ario-chias. Um ihre Macht zu vergrößern, heirateten die Königinnen und Könige von Khemet nur in ihrer eigenen Familie, wie es auch heute noch manchmal in Al Imarat üblich ist.

Es heißt, das Königsgeschlecht der Khemet sei in der Lage gewesen, den Tod zu betrügen, und hätten mit dieser Kunst den Reichen und Mächtigen ihres Volkes zu ewigem Leben verholfen. Die katzen-gestaltige Göttin Ubaste-die-alles-erzittern-lässt galt den Khemet als die Schutzgöttin des Lebens, im ewigen Kampf gegen den Gott der Ratten Kish-den-alles-Verschlingenden. Die Geheimnisse der beiden hätten die Khemet gekannt und so sei es ihnen gelungen, Unsterblichkeit zu erlangen.

Auch schufen sie mit ihrer Zauberkunde fantastische Chimären nach dem Vorbild ihrer tiergestaltigen Götter. Angeblich streunen noch immer einige dieser Kreaturen durch die Wüsten und verbergen sich an geheimen Orten in den unzugänglichen Gebirgen des Landes

...

Nur wenige Namen der Gottheiten Khemets sind überliefert:

die Wasser- und Mondgöttin Enuikit-die-die-Fluten-hebt, der Lebensgott Sehu die Atemluft, der Gott der Krieger Men-tu-Falkenauge, die Himmelsgöttin Nuêt, der schakalköpfige Totenwächter Enipu-der-in-den-Schatten-wartet, die Götter des Urchaos Kekuk, Huh und Tenamui (Finsternis, Endlosigkeit, Weglosigkeit), um nur einige zu nennen.

.....

Länderverantwortliche: Claudia Schimpl für Al Imarat und Reini Karger für die
Regionsbeschreibung des Klosters der al-Armitag