

Die Zaraq und das Land Zaraqim

Mira von Arkis und Lyriel Wolkenwald

Stiftsbibliothek des Handelshauses Wolkenwald, Freystadt

Am 24. Tag des 7. Mondes im Jahre 422 n. d. B. d. Clans.

Einleitung

Die *Zaraq* sind ein hoch magisch begabtes Volk, oft an ihren charakteristischen blauen Kaftanen und Turbanen erkennbar. Sie sind bekannt für das Verwenden von Beeinflussungs- und Blutmagie. Sie verwenden u.a. Blutsbänder, um andere Wesenheiten zu versklaven. Sie sind Verbündete der *Dayad* Chaosgottheit *Maalbalam* im *Krieg des Verrats*. [1,2]. Wir beginnen diese Einführung mit den Anführern der Zaraq, ihrem hohen Rat, den Maglis'asur in Kapitel 1. Kapitel 2 geht dann auf die Geschichte des Sultanats und des hohen Rates ein.

Die Zaraq stammen aus dem Lande *Zaraqim*, dessen Hauptinsel im Südmeer liegt (Karte in Abbildung 1, Appendix B). In Kapitel 3 stellen wir die Gedanken zur Führung und Geschichte der Zaraq in den breiteren Kontext des Landes Zaraqim, seiner Kultur und Geographie. Das Kapitel geht ebenso auf den magischen Zustand des Landes ein.

Die Zaraq wirken hermetisch geprägte Magie, die sich vor allem darauf stützt zu **verbinden und zu übertragen**. Sie sind Meister im **Weben von Bändern** und vermögen es damit Kräfte, Fähigkeiten und Eigenschaften zwischen Wesen und Objekten zu übertragen. Kapitel 4 widmet sich ihrer Magieform und den verschiedenen Formen von Bändern, allen voran den Seelenbändern. Es enthält ebenso eine Übersicht der bisher beobachteten Werkzeuge und Wesenheiten, welche die Zaraq zum Einsatz brachten.

Seit etwa 408 n.d.B.d.C., drei Sommer nach der Errichtung der jetzigen Alleinherrschaft des Hohen Rates der Zaraq, haben sich die Zaraq nach außen orientiert, um nach magischer Macht in anderen Ländern zu streben. Dies geschah zunächst in Pradera und dem Arden in Trawonien und setzte sich mit dem Einfall in Tinar in den Nordlandclans fort. Kapitel 5 widmet sich den Unternehmungen der Zaraq in anderen Ländern.

Die hier festgehaltenen Informationen, so sie auch sorgsam zusammengetragen wurden, stammen aus nur wenigen Quellen, die erlogen und falsch sein könnten. Gebt Acht!

Inhalt

1	DER HOHE RAT DER ZARAQ, DIE MAGLIS'ASUR.....	3
1.1	Mitglieder der Maglis'asur.....	3
1.2	Bekannte Alumni.....	4
1.3	Eigenschaften	4
2	GESCHICHTE VON SULTANAT UND HOHEM RAT	4
2.1	Die Zeit des ersten Sultans, Passur.....	4
2.2	Die erste Alleinherrschaft der Maglis'asur	4
2.3	Der Beginn der Dynastie Khalid.....	4
2.4	Der Tod von Khalid IV	5
2.5	Der Sturz von Shayan vom Haus der Reisenden	5
2.6	Die zweite Alleinherrschaft der Maglis'asur.....	6
2.7	Die Suche nach magischer Macht	6
3	DAS LAND ZARAQIM.....	8
3.1	Kultur	8
3.2	Geographie	8
3.3	Der magische Verfall des Landes und Einschränkungen von Magie.....	9
4	MAGIEFORMEN UND PRINZIPIEN.....	9
4.1	Das Haus des Blutes und die Seelenbänder.....	10
4.2	Andere Bänder.....	11
4.3	Wiederkehrende magische Werkzeuge der Zaraq	12
5	AKTIVITÄTEN IN ANDEREN LÄNDERN.....	13
5.1	Pradera und Arden.....	13
5.2	Terra Nigra.....	13
5.3	Nordandclans und Tinar.....	13
5.4	Die Zaraq und der Kessel.....	14
5.5	Konsequenzen der Expansion.....	15
	QUELLEN.....	16
	ANHANG.....	17
	A GLOSSAR.....	17
	B KARTEN.....	18

1 Der Hohe Rat der Zaraq, die Maglis'asur

Eine Hauptinformationsquelle über die Zaraq besteht im Spionagebericht aus T'inar, welcher die Aspekte der Häuser der Zaraq und die Lage in dem von den Zaraq besetzten T'inar erörtert [3]. Im Folgenden verwenden wir die Schreibweise jenes Berichtes.

1.1 Mitglieder der Maglis'asur

Die Zaraq werden von fünf Anführern geleitet, dem *Hohe Rat*, wessen Mitglieder auch als *Maglis'asur* bezeichnet werden. Sie leiten fünf Häuser mit spezifischen Aspekten der Macht.

HAUS	NÄMÉ	MAGLIS'ASUR	ASPEKTE
WAT'AN NOBACHAI	Das Haus der Wächter	Marwan vom Haus der Wächter	Duelist, Kampfmagie; gilt als unbesiegbar im Zweikampf.
WAT'AN FANNI	Das Haus der Erbauer	Erlek vom Haus der Erbauer	Magische Apparaturen und Maschinen.
WAT'AN ULAMA	Das Haus der Suchenden	Dschundran vom Haus der Suchenden	Forscher und Theoretiker; hat Bezug zu dämonischen Sphären und Kräften; Dämonologe.
WAT'AN ALDAMU	Das Haus des Blutes	Hamar vom Haus des Blutes	Blut-, Seelen- und Beherrschungsmagie (Siehe Kapitel 4.1)
WAT'AN MAHIDD	Das Haus der Reisenden	Kasim vom Haus der Reisenden	Diplomatie und Handel; Spionage

Über die Einstellung und das Verhältnis der Maglis'asur zueinander lässt sich folgendes sagen. Alle Maglis'asur versuchen *immer* einen Vorteil für sich selbst zu erlangen, vor allem gegenüber anderen Maglis'asur. Ein Maglis'asur ist einem anderen Maglis'asur sein größter Feind (siehe Kapitel 2). Maglis'asur sind immer Suchende, immer im Streben nach Macht (Kapitel 4).

Während alle Zaraq typischerweise blaue Kaftane und Turbane tragen, lassen sich die Maglis'asur von den gewöhnlichen Zaraq unterscheiden, da sie kein Bindi am Turban tragen. Die verschiedenen Anführer der Zaraq lassen sich auch über ihr Aussehen ihrem Haus zuordnen. Beispielsweise erwähnte der Bericht über den Angriff der Zaraq in der Geisterwelt [4], dass Erlek vom Haus der Erbauer eine Maske trug, welche mechanische Dinge und Schmuck zeigte.

Über das Alter der Maglis'asur ist nur wenig bekannt, allerdings lässt sich eine Ordnung feststellen. Kasim ist der Jüngste der Fünf. Marwan ist jünger als 60 Jahre (zum Zeitpunkt 422 n.d.B.d.C.). Erlek und Dschundran sind älter als 60 Jahre. Hamar ist sicher ebenfalls älter; es ist allerdings schwer zu sagen, wie viel älter.

1.2 Bekannte Alumni

Shayan vom Haus der Reisenden (etwa 60 Jahre alt, 362 n.d.B.d.C.) war der frühere Maglis'asur, der das Haus der Reisenden anführte. Er wurde vor 17 Jahren (im Jahre 405 n.d.B.d.C) gestürzt und abgesetzt. Nun wohl im Exil. (Siehe Kapitel 2.5)

1.3 Eigenschaften

Generell ist zu sagen, die Maglis'asur sind die einzigen Einwohner des Landes Zaraqim (neben der Sultansfamilie), die nicht in Bändern gebunden sind (Siehe Kapitel 4.1). Es gibt wenige Gesetze, an die sich die Maglis'asur halten müssen, abgesehen vom Schutz der Sultansfamilie. Die Maglis'asur stehen in stetiger Konkurrenz zueinander. Es heißt: „Der größte Feind eines Maglis'asur ist ein anderer Maglis'asur.“ Die Gesetze des Landes bzgl. des Schutzes der Sultansfamilie werden ultimativ von einem Wächtergeist durchgesetzt, dem ersten Sultan des Landes (Siehe Kapitel 2.1) Jeder Maglis'asur hat die Angst vor dem Geist des ersten Sultans immer vor Augen. Um als Maglis'asur oder Mitglied der Sultansfamilie zum Sultan aufzusteigen, muss eine Prüfung vor dem Wächtergeist bestanden werden.

2 Geschichte von Sultanat und Hohem Rat

Wir stellen die Geschichte des Sultanats von Zaraqim und der Maglis'asur in Abbildung 1 dar. Die Geschichte erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte, welche sich durch zwei Phasen der Alleinherrschaft der Maglis'asur auszeichnet und eine längere Herrschaftsperiode der Sultansdynastie Khalid. Jene Dynastie kam mit dem Unfalltod von Khalid IV und der Ermordung seiner erbberechtigten Kinder Kitura und Nassir zu einem Ende. Mit der darauffolgenden zweiten Alleinherrschaft der Maglis'asur kam es zu einer Expansion in andere Länder, die vom Streben nach magischer Macht geprägt war.

2.1 Die Zeit des ersten Sultans, Passur

Vor vielen Jahrhunderten kam ein erster Sultan an die Macht, genannt **Passur**. Zu jener Zeit kamen auch die Maglis'asur an erste politische macht und es wurde üblich Seelenbänder zu Untergebenen der Häuser zu wirken (Siehe Kapitel 4.1). Die Maglis'asur jener Dynastie hatten Angst vor dem Sultan und ermordeten ihn. Sie banden den Geist des ersten Sultans an das Zeichen des Sultans, ein magisches Artefakt. Seither ist der Geist des ersten Sultans der Wächtergeist über das Sultanat und Anwärter darauf müssen sich von ihm prüfen lassen.

2.2 Die erste Alleinherrschaft der Maglis'asur

Die Maglis'asur herrschten nach dem Mord an dem ersten Sultan für eine Zeit selbst. Es gab zunächst keinen neuen Sultan. Das Zeichen des Sultans wurde in dieser Zeit gefünfteilt und auf die Maglis'asur verteilt. Mit dieser Alleinherrschaft verfiel Zaraqim dem Chaos, bis das Land unregierbar wurde.

2.3 Der Beginn der Dynastie Khalid

Dann wurde eine neue Sultansdynastie begründet von Khalid I. Es ist davon auszugehen, dass jener Sultan aus den Maglis'asur jener Zeit hervorging, die Prüfung des Wächtergeistes bestand,

und das Zeichen des Sultans vereinigte. Von diesem Zeitpunkt an besaß die Familiendynastie Khalids das vollständige Zeichen des Sultans.

Das Amt des Sultans wurde in der Blutlinie vererbt, wobei sowohl Männer als auch Frauen erbberechtigt waren, und das Amt in normaler Erbfolge dem ältesten Kind zufallen würde. Der Erbantritt war jedoch daran gebunden, dass der vorgesehene Erbe die Prüfung des Wächters bestehen musste. Das vereinigte Zeichen des Sultans wurde nach bestandener Prüfung in der Erbfolge weitergegeben. Es gibt eine lange Blutlinie der Dynastie Khalid bis zum letzten Sultan Khalid IV.

2.4 Der Tod von Khalid IV

Wie im Kapitel 3.3 erläutert, ist das Land Zaraqim durch die starke Verwendung magischer Energie dünner Barrieren zum Astralraum und einem magischen Verfall ausgesetzt. Der letzte Sultan Khalid IV versuchte vor mehr als 17 Sommern (vor 405 n.d.B.d.C) den magischen Verfall des Landes aufzuhalten. Der Versuch das magisch geschundene Land mit mehr hermetischer Magie zu heilen schlug jedoch fehl. Es gibt Stimmen hiesiger Magiekundiger die sagen, dass es wahrscheinlich nicht möglich sein wird den magischen Schaden mit mehr solcher Magie zu heilen.

Bei diesem Unterfangen starb Khalid IV an einem magischen Unfall, nach 40 Sommern als Sultan. Der Sultan hinterließ eine ältere Tochter namens **Kitura**, welche nach dem Erbrecht Zaraqims die nächste Sultanin geworden wäre. Der Sultan hatte einen jüngeren Sohn, namens **Nassir**, welcher ein rechter Lebemann war. Beide Geschwister waren gemäß Berichten einander wohlgesonnen.

Durch den Tod ihres Vaters und die Ereignisse um den magischen Unfall wurde ihr Haus allerdings fast bedeutungslos. Den Kindern fehlte die Unterstützung eines der großen magischen Häuser und der Machtrückhalt, um den Titel beanspruchen zu können.

2.5 Der Sturz von Shayan vom Haus der Reisenden

Zur Zeit des Todes von Khalid IV bestanden die Maglis'asur aus den folgenden fünf Mitgliedern (Siehe Kapitel 1 und Mittelteil von Abbildung 1):

- Marwan vom Haus der Wächter,
- Erlek vom Haus der Erbauer,
- Dschundran vom Haus der Suchenden,
- Hamar vom Haus des Blutes und
- Shayan vom Haus der Reisenden.

Vor 17 Jahren (405 n.d.B.d.C.) wurde Prinzessin Kitura ermordet. Shayan vom Haus der Reisenden wurde öffentlich dieses Mordes bezichtigt und von seinem eigenen Diener Kasim verraten. Der vormalige Diener Kasim stieg zum neuen Maglis'asur des Hauses der Reisenden auf.

Shayan wurde von den Maglis'asur gefangen. Sie trennten ihn von den Bändern zu seinen Dienern und begannen seine Macht auf sich selbst zu übertragen. Er sollte zum niedersten Diener

gemacht werden, einer Höchststrafe schlimmer als der Tod. Shayan konnte sich jedoch befreien und ist seither im Exil verschwunden.

2.6 Die zweite Alleinherrschaft der Maglis'asur

Nach dem Tod von Khalid IV und wenige Jahre nach dem Mord an Prinzessin Kitura verstarb der verbleibende Thronfolger, Prinz Nassir, unter fragwürdigen Umständen und an gemeinhin unbekannter Ursache. Mit seinem Tod endete die Sultansdynastie Khalid.

Seither wird Zaraqim wieder von den Maglis'asur in Alleinherrschaft regiert, wie auch schon vor hunderten von Jahren. Die Fünf des Hohen Rates der Zaraq trauen sich aber nicht über den Weg und intrigieren gegenseitig, um die Macht des Sultanats wieder an sich zu reißen.

Eine Grundvoraussetzung, um die Sultanswürde zu erlangen ist es, das Zeichen des Sultans als Ganzes zu besitzen. Wie schon erwähnt ist das Zeichen ein fünfgeteiltes physisches Objekt, ein magisches Artefakt. Jene fünf Teile können erneut zusammengesetzt werden, um die Prüfung des Wächtergeistes zur Sultanswürde anzustreben.

2.7 Die Suche nach magischer Macht

Die Periode der Alleinherrschaft der Maglis'asur ist vom Streben nach Macht im Äußeren geprägt, in der die Zaraq in verschieden andere Länder einfielen (Pradera in Trawonien, Nordlandclans, Terra Nigra), um mehr Macht zu erlangen. Kapitel 5 und der untere Teil von Abbildung 1 gehen auf diese Phase des Strebens nach Macht ein. Der erste Einfall in ein anderes Land ist mit dem Angriff auf Pradera und den Arden im Lande Trawonien im Bunde mit der Dunklen Schwester bekannt. Dieser geschah 408 n.d.B.d.C., drei Jahre nach dem Sturz Shayans.

Etwa zehn Jahre später zeigten sich auch Aktivitäten in den Nordlandclans [2,3], wobei eine erste Erkundung und Informationsbeschaffung bereits bei der Akademia Elementaria [5] (414 n.d.B.d.C.) stattfand und die Besetzung Tinars [6] (419 n.d.B.d.C.) als erstes großangelegtes militärisches Unterfangen hervorsticht. Die Maglis'asur waren bei ihren Aktivitäten in den Nordlandclans auf die Macht des Kessels aus (siehe Kapitel 5.4) und gingen schließlich ein Bündnis mit der Chaosgöttin des Verrats, Maalbalam, ein, in dem sie, wie auch Maalbalam, einen Atmastein besaßen, mit dem der Kessel kontrolliert werden konnte.

In der Folge gab es eine Reihe von Angriffen der Zaraq in den Nordlandclans, welche in einem Bericht über die Ereignisse in den letzten drei Jahren dargelegt werden [2]. Dazu zählen die Schlacht um Kilghard [7] (420 n.d.B.d.C.), der Angriff auf Fenrak [8], das Aufbauen einer Untotenarmee in den Ruinen der freien Stadt Kerarwed [8,9], Truppenverbände in Terra Nigra, Übernahme von Feuerstadt [8], die Belagerung Freystadts [10] (alle 421 n.d.B.d.C.) und dem Angriff in der Geisterwelt [4] (422 n.d.B.d.C.). Wir gehen in Kapitel 5 weiter auf jene Ereignisse außerhalb von Zaraqim ein.

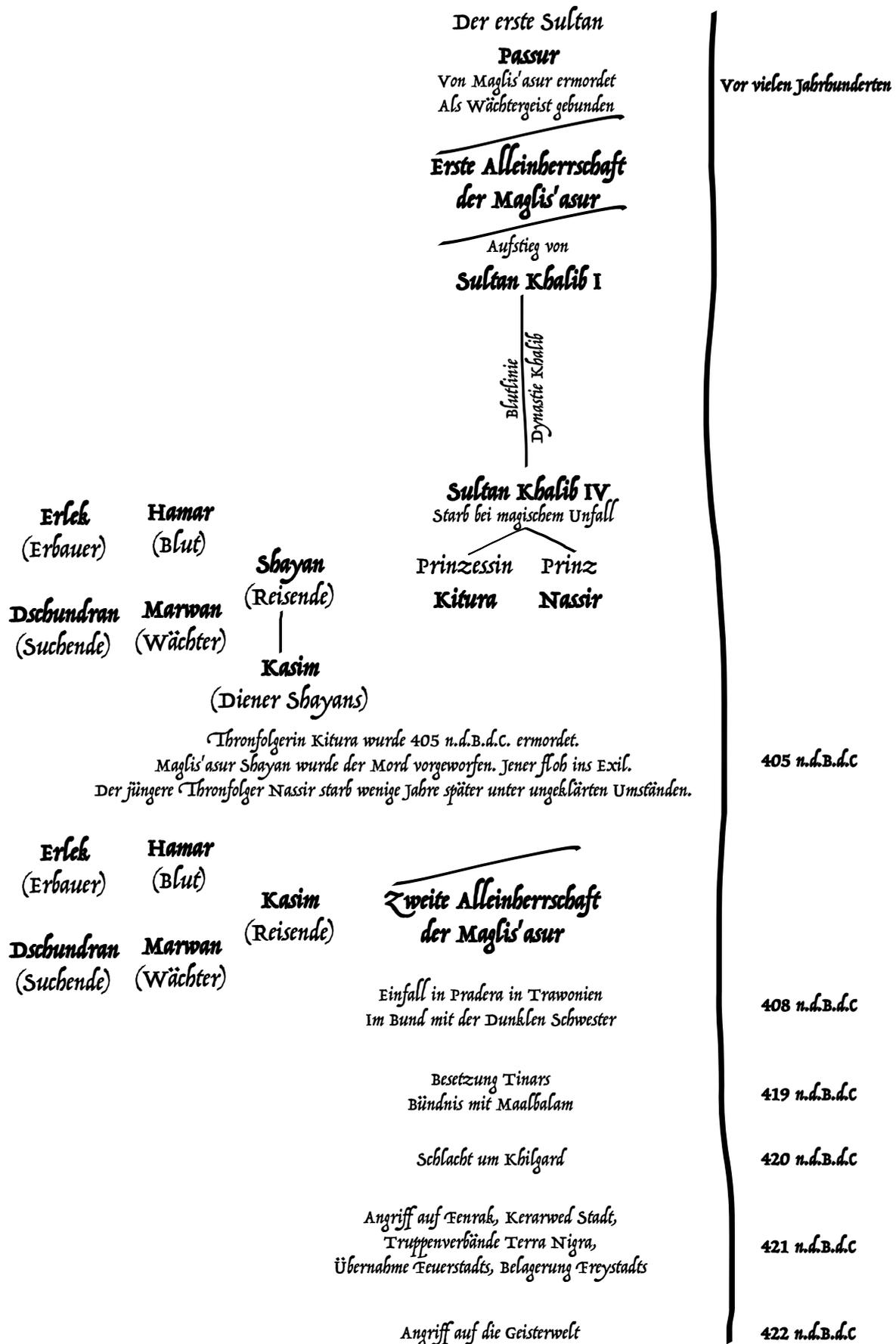


Abbildung 1 Geschichte der Sultansfamilie und der Maglis' asur der Zaraq

3 Das Land Zaraqim

3.1 Kultur

Die Zaraq verfügen über ihre eigene Sprache, ebenfalls genannt Zaraqim. Vereinzelt wird Mittelländisch oder auch Samarkandi gesprochen, besonders in gebildeten reichen Familien. Die Zaraq verehren keine Götter; es gibt keinen Glauben und keine organisierte Kirche auf Zaraqim. Es gibt eine Ehrerbietung bezüglich des Amtes des Sultans und der Sultansfamilie. Die Herrschaftsform ist die Monarchie (Sultanat) bzw. Magokratie (Alleinherrschaft der Maglis'asur). Die Eignung des Sultans wird dadurch festgestellt, dass derjenige das vollständige Zeichen des Sultans besitzen muss, um dann eine letzte Prüfung vor dem Wächter, dem Geist des ersten Sultans, Passur, zu bestehen.

Einzig die Sultansfamilie und die Maglis'asur sind nicht durch Seelenbänder gebunden (siehe auch Kapitel 4.1). Ansonsten sind in der Regel alle Einwohner von Zaraqim mit Seelenbändern des Hauses des Blutes versehen, welche die Treue der Bewohner sichern. Kein Diener kann einfach weglaufen, da es dem Haus des Blutes ein Leichtes ist jeden Gebundenen finden. Es besteht zwar kein typischerweise direkter magischer Zwang, aber die Angst was passieren könnte. Dieses Gebundensein ist für die Einwohner Zaraqims eine kulturelle Selbstverständlichkeit: jeder hat Bänder. Die werden auch nicht verborgen.

3.2 Geographie

Die Hauptinsel Zaraqims liegt im Südmeer. Ihre Position ist gemeinhin bekannt. Die Größe der Bevölkerung ist unklar. Portale und Ebenenübergänge auf die Hauptinsel sind unmöglich. Die Anreise erfolgt in der Regel mit Schiffen oder Luftschiffen.

Abbildung 2 in Appendix B enthält eine Übersichtskarte der Hauptinsel von Zaraqim. Die Hauptinsel durchmisst Küste zu Küste etwa 100 Meilen. Auffällig ist die Hauptstadt **Eshef Ul'Asar** im Zentrum der Insel, die von fünf in einem regelmäßigen Fünfeck angeordneten Türmen umgeben ist. Das Gebiet südlich der Hauptstadt ist noch recht fruchtbar; dort wird Landwirtschaft hauptsächlich in Reisfeldern betrieben.

Die Küste ist stark besiedelt und gut bewacht, wobei eine Reihe von größeren Orten an der Küste hervorsteht: Im Sonnenlauf vom Süden: die Hafenstadt **Ishtarria**, **Narwad** im Südwesten, **Shihara** im Westen, **Isqat** im Nordwesten, **Karawen** im Norden, **Sotaru** im Nordosten, **Elawid** im Osten, und **Estafen** im Südosten. Es ist in der Regel nicht möglich in den Küstenregionen der Insel anzulanden.

Wie aus Händlerkreisen zu erfahren ist, bildet die genannte Hafenstadt **Ishtarria** im Süden die Ausnahme, da sie frei Handel mit anderen Ländern treibt. Geschützt von zwei befestigten vorgelagerten kleinen Inseln mit Türmen und einer Stadtmauer, sind die kleine Stadt und ihr Hafen durchaus verteidigt. Der runde, weiß getünchte Leuchtturm mit einem großen Kristall an der Spitze ist von Weitem zu erkennen. Hier verkehren viele Fremde, die eher das Hafenviertel, den zentralen Basar oder die Schenken besuchen. Einheimische frequentieren mehr die Teehäuser und vom Hafen abgewandten Viertel. Vor allem im Hafenviertel gibt es manche blau gewandete Wachen, auch welche die nach Magie und magischen Artefakten Ausschau halten. Das Haus der

Reisenden ist in Ishtarria ausgesprochen aktiv, besonders in der Hafenkommandatur und seinem Hauptquartier am großen Basar. Es wird sowohl Handel von den Häusern betrieben als auch einzelnen Zaraq Familien.

Straßen verbinden die Küstenorte und schlängeln sich im Küstenstreifen zwischen Ufer und Wüste entlang. Der Küstenstreifen ist in der Regel auch trocken und steppenhaft. Es gibt kaum größere Straßen ins Inland, abgesehen von der größeren Straße zur Hauptstadt selbst. Eine Festung nördlich der Hafenstadt, namens *Urku*, wacht über den Weg zur Hauptstadt.

Ein Felsmassiv trennt die bergige Region im Norden, dessen größter Berg *Nur-Kasen* vulkanisch aktiv ist, vom Tiefland der Hauptstadt ab. Der Norden des Landes ist nur schwer bewohnbar.

Die große Wüste im Norden zeigt einen großen Salzsee, *Solvotu*, mit zwei Phänomenen, die an Strudel erinnern. Im Zentrum des Salzsees ist ein großer schwarzer Obelisk, von dem rotes Leuchten beobachtet wurde. Es gibt vier große Obelisken, die um den riesigen Salzsee Solvotu herum angeordnet sind. Die große Wüste ist ausgesprochen trocken und sehr lebensfeindlich. Es gibt Felsklüfte und Furchen, Salzflächen und rauchende Gebiete, denen man vulkanischen Aktivität zuschreiben mag.

Es gibt einen einzelnen größeren Fluss, der in der Bergregion im Norden entspringt und sich nach Süden und dann Südosten ergießt. An der östlichen Küste geht dieser Fluss in ein breites Delta südlich von Estafen auf. Jener Fluss ist einer der Gründe für die fruchtbare Tiefebene südlich der Hauptstadt.

3.3 Der magische Verfall des Landes und Einschränkungen von Magie

Zaraqim ist gezeichnet durch dünne Barrieren zum Astralraum, welche durch viel magisches Wirken ausgelöst wurde. Bei dem Versuch der dünnen Barriere und dem Verfall des Landes Herr zu werden kam es zu einer magischen Katastrophe, welche das Gegenteil bewirkte. Dieses Problem ist nach hiesiger Einschätzung nicht einfach durch Magie zu beheben. Der Norden Zaraqims wurde teilweise magisch verwüstet. Der letzte Sultan Khalid IV wurde wie in Kapitel 2.4 berichtet bei dem Versuch den Verfall zu beheben in einem magischen Unfall getötet.

Portale und Ebenenübergänge werden von den Zaraq unterbunden. Einerseits wird von den Zaraq überwacht, dass es weder Portale noch Ebenenübergänge gibt, andererseits gibt es magische Sicherungen dagegen, so dass jene auf Zaraqim nicht funktionieren. Auch die Maglis'asur reisen nicht mit Portalen nach Zaraqim, sondern mit Schiffen oder Luftschiffen. Es offen, ob diese Schutzmaßnahmen primär (i) gegen Feinde im Äußeren, (ii) gegen das weitere Ausdünnen der Barrieren zum Astralraum, oder (iii) gegen das Übertreten von Wesenheiten getroffen wurden. Jedenfalls steht zu befürchten, dass ohne jene Sicherungen gegen Ebenenübergänge Wesen aus dem Astralraum die Sphärengrenze übertreten könnten.

4 Magieformen und Prinzipien

Generell ist die Magie der Zaraq als hermetisch einzuordnen. Die Maglis'asur nutzen aber alle Magieformen, alle Macht die sie finden können. Ihnen geht es um Macht durch Magie ohne jedes

Maß. Dabei sind sie in der Lage jede Art von magischer Kraft zu nutzen und umzuformen. Sie sind Experten darin Magie für ihre Zwecke umzufärben. Die stärkste Macht der Maglis'asur ist dabei die Macht: **Verbinden und Übertragen**.

Zaraq sind Experten in Resonanz- und Seelenmagie, welche in den Seelenbänder des Hauses des Blutes (Kapitel 4.1) und den anderen Bändern (Kapitel 4.2) zum Tragen kommen. Sie arbeiten meist rein hermetisch. Dschundran vom Haus der Suchenden sollte eigens erwähnt werden, da er auf äußere Sphären (Dämonen und dämonische Kräfte) zugreift.

Magier werden in Zaraqim von Kindesbeinen an ausgebildet. Die Maglis'asur suchen magisch begabte Kinder, besonders mit strukturierter, hermetischer Begabung. Weniger strukturierte Magietalentierte werden nicht ausgebildet. Damit verfügen die Zaraq über keinen anderen Formen von Magiekundigen (z.B. Schamanen oder Naturmagier).

4.1 Das Haus des Blutes und die Seelenbänder

Das Haus des Blutes hat eine zentrale Bedeutung in der Macht und Magie der Zaraq und der Maglis'asur. Das Haus des Blutes ist ein Gebäude auf der Hauptinsel von Zaraqim, eine große Halle in der Seelengefäße, sogenannte Phylakterien, gelagert werden. Es gibt nur dieses eine Haus des Blutes und keine Ableger oder Nebenstellen in anderen Ländern. Das Ziel des Hauses des Blutes ist es Seelenbänder zu Gebundenen zu weben und alle Gebundenen zu halten. Die Entfernung zu den Orten, an denen die Zaraq aktiv sind, macht keinen Unterschied.

Das generelle Prinzip des Hauses des Blutes, wie auch oben genannt in ‚Verbinden und Übertragen,‘ ist es, dass Magie Verbindungen schafft, welche es erlauben Fähigkeiten anderer zu nutzen und die Kraft von vielen auf den Einzelnen zu übertragen. Dabei verfolgt das Haus des Blutes das Ziel *alle* Menschen über Seelenbänder im Haus des Blutes zu binden und damit ihre Stärken und Fähigkeiten für die Maglis'asur nutzbar zu machen. Mit der Zeit wird ein solches Seelenband mit jedem gewoben, der in dem von den Zaraq beherrschten Gebiet lebt. Einzig die Maglis'asur und vormals die Sultansfamilie sind da Ausnahmen.

Auch in den Nordlandclans hat das Binden von Personen in das Haus des Blutes bereits begonnen, vor allem im besetzten Tinar. In der Regel erden die wichtigsten und mächtigsten Personen zuerst gebunden.

4.1.1 Das Weben und Zerstören eines Seelenbandes

Ein Seelenband wird immer durch einen einzigen Wirker gewoben. Dieser hat dann zunächst die Kontrolle über das Band. Ein Seelenband zu schaffen geschieht in einem aufwändigen Ritus, dieser ist jedoch Routine für das Haus des Blutes. Das Seelenband wird dabei zu einem Phylakterium im Haus des Blutes geschaffen.

Das Band zum Phylakterium bleibt auch bestehen, wenn der Wirker stirbt, dann übernimmt ein anderer des Hauses des Blutes die Kontrollfunktion. Wenn das Ziel des Seelenbandes stirbt, wird die entsprechende Seele zunächst mit dem Seelenband in das Phylakterium gezogen, jedoch geht sie normalerweise nach einer kurzen Verzögerung ins Jenseits ein. Es gibt allerdings Ausnahmen, in denen eine Seele über einzigartiges Wissen oder einzigartige Fähigkeiten verfügt. In solchen Fällen

wird die Seele nach dem körperlichen Tod im Haus des Blutes behalten. Die Seele nach dem Tod des Körpers gefangen zu halten, wird von den Maglis'asur auch als Strafe eingesetzt.

Es besteht die Möglichkeit ein Seelenband in das Haus des Blutes magisch zu trennen. Dies ist jedoch ein sehr aufwändiger Vorgang und braucht ein Ritual. Dies wurde in der Vergangenheit auch von Reisenden vollbracht, wobei besonders welche, die auf Seelen- und Resonanzmagie spezialisiert sind, dies schaffen können.

4.1.2 Charakteristika Des Seelenbandes

Ein Seelenband ins Haus des Blutes stellt eine magische Verbindung dar, die mir Hellsichtmagie sichtbar ist. Diese Verbindung ist typischerweise nicht verschleiert, da es für die Zaraq natürlich ist, dass jeder Einwohner ein solches Band hat.

Was die Fähigkeiten der Seelenbänder angeht, so dienen sie hauptsächlich dazu Fähigkeiten und Stärken zu übertragen. Sie haben allerdings keine Hellsichtkomponente. D.h., es ist durch sie selbst nicht möglich durch die Sinne des Zieles wahrzunehmen. Es gibt aber andere Bänder, die in Kapitel 4.2 besprochen werden, die das vermögen. Beherrschungsbänder sind nicht auszuschließen, aber nicht die Regel. Während eine Beherrschung innerhalb von Zaraqim normal nicht notwendig ist, da die Bewohner durch ihre Angst vor den Maglis'asur und der Androhung von Strafe gefügig sind, sind die Fähigkeiten der Zaraq in diesem Bereich nicht zu unterschätzen. Es ist allerdings ein Leichtes durch die Seelenbänder Emotionen zu projizieren, beispielsweise Angst oder Berserkerrausch. Auch sichern die Seelenbänder die Treue der Gebundenen, da durch sie das Haus des Blutes einen jeden Gebundenen aufspüren kann.

Was den Schutz der Seelenbänder angeht, so ist bekannt, dass in die Seelenbänder schwer zu entschärfende Fallen eingewoben sind. Jene Fallen können sowohl demjenigen schaden der das Seelenband zu brechen versucht als auch dem Ziel des Bandes.

4.2 Andere Bänder

Die Seelenbänder des Hauses des Blutes sind nicht die einzigen Bänder, die die Maglis'asur verwenden: Jedes Haus hat Bänder zu seinen Dienern. Die Verbindung besteht in der Regel Punkt-zu-Punkt. Die Bänder dienen dazu Eigenschaften der Maglis'asur und der Diener des Hauses zu verstärken. Dabei werde Eigenschaften von Diener zu Herrn oder von Diener zu Diener übertragen – niemals von Herrn zu Diener. Es heißt: Meister nehmen und Meister geben.

Von den Arten der Bänder her, sind die Häuser der Maglis'asur dabei nicht so spezialisiert, dass sie exklusiv bestimmte Arten von Eigenschaften übertragen würden, aber es gibt Vorlieben. Beispielsweise überträgt das Haus der Wächter oft Geschicklichkeit und Stärke, Eigenschaften, die dem Nahkampf dienlich sind. Das Übertragen von Ausdauer und Wunden ist nicht üblich. Allen diesen Bändern ist gemein, dass die Übertragung eine Resonanzverbindung ist: Resonanz des einen und des anderen. Es gibt Gerüchte über komplexere Bänder als diejenigen, die hier beschrieben sind.

Der magische Zyklus der Verbindungen gestaltet sich wie folgt. Ein Band wird damit erschaffen, dass magische Zeichen (wie Sigillen/Tätowierungen/Runen) permanent am Körper der Verbindungsträger angebracht werden. Verbindungen bleiben nach dem Übertragen permanent, nach dem Erschaffen ist das Band passiv. Diese Bänder potentiell magisch aufhebbar, doch das ist

schwer. Wird die Tätowierung magisch zerstört fällt auch die entsprechende Verbindung, die Tätowierung *muss* aber magisch zerstört werden. Das heißt: eine physische Zerstörung, wie eine Amputation entfernt die astrale Sigille nicht aus dem Astralkörper des Gebundenen. Eine magische Vernichtung (beispielsweise durch den Kampfzauber Zerstören) lässt aber die physisch am Körper vorhandene Tätowierung vergehen.

4.3 Wiederkehrende magische Werkzeuge der Zaraq

4.3.1 Kämpfer der Zaraq

Die Kämpfer der Zaraq sind an ihrer blauen Gewandung und Turbanen erkennbar. Sie profitieren vor allem von den Bändern des jeweiligen Hauses, die in Kapitel 4.2 erläutert werden, besonders als Mittel des Hauses der Wächter. Das bedeutet beispielsweise, dass die Zaraq stärker oder gewandter werden, durch Fähigkeiten und Stärken, die von anderen übertragen wurden. Dadurch können die Kämpfer der Zaraq außergewöhnliche Eigenschaften besitzen, die man bei normalen Kämpfern so nicht erwarten würde. Neben direkter Waffengewalt ist das magische Zerstören ihrer Bänder eine Option (Siehe Kapitel 4.2).

4.3.2 Golems

Golems sind magische Konstrukte, die aus unbelebter Materie geschaffen wurden, sich aber wie ein lebendes Wesen bewegen können. Die Golems der Zaraq sind in der Regel größer und stärker gestaltet als Menschen. Golems sowohl beim Angriff auf Fenrak [8], der Belagerung von Freystadt [10] und dem Angriff auf die Geisterwelt eingesetzt [4]. Dabei schufen die Maglis'asur in sehr unterschiedlichen Formen: Beispielsweise haben die Zaraq im Angriff auf die Geisterwelt [4] sowohl einen Sandgolem eingesetzt, der in einer ständig fließenden Form als Sandsturm manifest war, als auch einen Holzgolem spontan aus dem Deck eines Schiffes beschwört. Der Sandgolem wurde dabei von einer magischen Maschine betrieben, die von Erlek vom Haus der Erbauer geschaffen und kontrolliert war. Golems sind entweder mit magischen oder flammenden Waffen anzugehen, sie können als magische Konstrukte aber auch mit Zerstören oder Entflechten angegangen werden.

4.3.3 Luftschiffe

Die Zaraq haben Luftschiffe verschiedentlich eingesetzt, hauptsächlich um Truppen auf dem Boden mit Brandbomben und ähnlichem zu beharken. Dies geschah beispielsweise beim Angriff auf T'inar [6], Angriff auf Fenrak [8], nach der Schlacht um die Ruinen der freien Stadt Kerarwed [9], der Belagerung von Freystadt [10] und dem Angriff auf die Geisterwelt [4]. Es ist davon auszugehen, dass die Luftschiffe vom Haus der Erbauer stammen.

Es ist dabei wichtig zu beachten, dass das Luftschiff, welches die Maglis'asur in der Geisterwelt einsetzen, vollkommen anders war als jene die in anderen Angriffen eingesetzt wurden. Bisher wurden die Luftschiffe einerseits erfolgreich mit direkter Gewalt, wie Brandgeschossen bekämpft, als auch mit dem direkten magischen Zerstören der Maschine, die sie betrieben hat, wie bei dem Enterkampf in der Geisterwelt [4].

4.3.4 Versklavte Seelen

Im Kampf in der Geisterwelt [4] haben die Zaraq versklavte Seelen eingesetzt, die in die ätherischen Segel und an die Ruder des fliegenden Schiffes gebunden waren. Die Anwesenden gingen davon aus, dass jene Seelen von Hamar vom Haus des Blutes geschaffen und kontrolliert

wurden. Jene Seelen hatten beim Angriff die Fähigkeit in die Körper von Reisenden hinein zu greifen und ihnen direkt Lebenskraft zu entziehen. Am ehesten sind die gebundenen Seelen mit magischen oder gesegneten Waffen anzugreifen. In der Erfahrung der Kämpfer vor Ort konnten sie auch mit wahren Sonnenlicht verletzt werden.

4.3.5 Dämonen

Bei dem Angriff in der Geisterwelt [4] haben die Zaraq eine Unzahl von fliegenden Schlangendämonen eingesetzt. Diese Dämonen wurden von Dschundran vom Haus der Suchenden beschworen und kontrolliert. Jene Dämonen griffen im Nahkampf an. Die Dämonen konnten mit magischen und flammenden Waffen bekämpft werden, sie konnten als magische Wesenheiten aber auch mit magischem Zerstören verletzt werden (Siehe [4], Anhang A). Ein Exorzismus als Standardmittel gegen Dämonen konnte im Eifer des Gefechtes noch nicht überprüft werden.

5 Aktivitäten in anderen Ländern

Die Maglis'asur verlassen Zaraqim normal nicht. Daher ist das gemeinsame Auftreten der Maglis'asur in den Nordlandclans extrem außergewöhnlich und nur durch die begehrte extreme magische Macht des Kessels erklärbar.

5.1 Pradera und Arden

Die Zaraq waren vor 14 Jahren in Pradera (408 n.d.B.d.C.), als jener Landstrich noch zu Trawonien gehörte und bevor der Arden und ein Teil Praderas in die Nordlandclans heimgekehrt sind. Dies stellt die erste bekannte Expedition außerhalb von Zaraqim dar. Damals waren sie im Bunde mit der alten dunklen Schwester (vormalige Form der Aschambra).

5.2 Terra Nigra

Die Zaraq sind in der Kampagne in den Nordlandclans [2] im Jahre 421 n.d.B.d.C. vom Norden in Terra Nigra gelandet und haben den Vormarsch durch Terra Nigra schließlich genutzt, um im Winter 421 n.d.B.d.C. Freystadt vom Süden anzugreifen [10]. Die Maglis'asur haben gemäß Berichten kein Interesse an Terra Nigra an sich, es steht aber zu vermuten, dass sie in der Bevölkerung Terra Nigras eine weitere Machtbasis von Menschen gefunden haben, die sie im Haus des Blutes binden können.

5.3 Nordandclans und Tinar

Die Zaraq haben 419 n.d.B.d.C Tinar besetzt [2,3,6] und damit den strategischen Seehafen der Nordlandclans erobert. Seit jener Zeit haben die Maglis'asur Tinar zu ihrem Hauptquartier gemacht, über das der Spionagebericht aus Tinar im Detail berichtet [3]. Dies geschah kurz nachdem die Maglis'asur das Bündnis mit dem Maalbalam und Vivane eingegangen sind. Seit dieser Zeit besitzen sie einen Atmastein, der zur Kontrolle des Kessels dient.

Von ihrem Stützpunkt in Tinar führten die Maglis'asur mehrere Angriffe, die in der einem Kurzbericht über die Ereignisse in den Nordlandclans [2] zusammengefasst sind, incl.

- Fenrak [8]
- Ruinen der freien Stadt Kerarwed [9]
- Feuerstadt [8]

- (indirekt) Schlacht am Nordsteig [11]
- Belagerung Freystadts [10]
- Geisterwelt [4]

5.3.1 Einzelbegegnungen und Berichte zu den Zaraq in den Nordlandclans

Es gibt weitere Begegnungen, über die in verschiedenen Quellen nachzulesen ist.

- Im Jahre 414 n.d.B.d.C. tauchte bei der Akademia Elementarica eine Späherin des Zaraq Händlers *Ibrahim el Faruq* auf. Es ist wahrscheinlich, dass jener Händler zum Haus der Reisenden gehörte und im Auftrag von Kasim handelte. Der Händler suchte nach Wissen über den Kessel. Dabei wurden Informationen von den Reisenden gehandelt und Anmerkungen über die fehlende Moral und strikte hierarchische Struktur der Zaraq gemacht [5].
- Im Jahr 415 n.d.B.d.C. kam es zu einer weiteren Begegnung mit den Zaraq in den Nordlandclans, über die aber kein schriftlich festgehaltener Bericht vorliegt.
- Im Jahr 419 n.d.B.d.C. haben die Zaraq sich mit Maalbalam und Vivane verbündet und einen Atmastein erhalten [6]. Sie boten damals an, Fenwarien und Imra zu finden und Fenwariens Sohn, den goldenen Drachen Eynogg, zu töten. Gemeinsam taten sie das auch und eroberten dann den Kessel.
Die Zaraq hatten zu der Zeit auch einen Isenbolg erbeutet und einen Strigandr gefangen, um durch ihn Informationen über Fenwariens Aufenthaltsort zu erhalten [6].
- Ebenfalls im Jahr 419 n.d.B.d.C. kam es im Zusammenhang mit der Geschichte des Soldaten Alrik Falkenfurt zu einer Begegnung zwischen einem Schamanen und einem Zaraq, über welche ausführlich berichtet wird [12].

5.4 Die Zaraq und der Kessel

Bislang haben die Zaraq sehr selten andere Länder erobert: ihre Motivation ist magische, nicht politische Macht. Wenn sie zu einer Eroberung schritten, dann immer, um eine magische Ressource zu sichern, die nicht an den „sichersten Ort“, also nach Zaraqim verbracht werden konnte. Daher ist es signifikant mit welcher gemeinsamen Macht die Maglis'asur ihre Ziele bezüglich des Kessels und der Eroberung der Nordlandclans verfolgt haben.

Die Motivation dahinter ist, dass sobald einer der Maglis'asur sagte, er wolle den Kessel besitzen, alle den Kessel haben mussten. Denn der Vorteil eines anderen wird von den Maglis'asur sogleich als eigenen Nachteil wahrgenommen. Andere Maglis'asur am Erlangen von Macht zu hindern ist genauso wichtig wie selbst Macht zu erlangen. Der Kessel ist dabei durch seine immense Macht interessant. Dieses Interesse entstand aber erst später als vor 17 Wintern (405 n.d.B.d.C.). Es ist zeitlich einzuordnen nach den Geschehnissen im Arden (408 n.d.B.d.C.) und kurz vor der Akademia Elementarica 414 n.d.B.d.C., zu welcher Zeit die Zaraq Späher und Händler Informationen über den Kessel beschaffen ließen [5].

Während eine Zusammenarbeit der Fünf durchaus nicht unüblich, war gab es aber nie ein Großprojekt wie hier in den Nordlandclans, in dem alle ein Ding haben wollten. Nur ein Ding mächtig, wie der Kessel, rechtfertigt den Einsatz der Zaraq in dieser Größe. Der Kessel ist die erste Machtquelle, die *alle* Häuser zur Kooperation zwingt. Dies bedeutet aber auch, dass die Zaraq das

Interesse an den Nordlandclans verlieren werden, sollte der Kessel nicht mehr zu erreichen sein. Auch der Einfall in Terra Nigra ist nur Mittel zum Zweck, um die Nordlandclans und den Kessel dauerhaft zu sichern.

Es ist noch unklar, ob der Zugriff auf den Kessel die Methoden und hermetischen Herangehensweisen der Maglis'asur verändert. Es ist aber klar, dass sie die Macht des Kessels für ihre eigenen Zwecke nutzen, für ihre Konstrukte einsetzen und ggf. umformen konnten.

5.5 Konsequenzen der Expansion

Die unerbittliche Suche nach mehr magischer Macht in der zweiten Alleinherrschaft der Maglis'asur und die Expansion in andere Länder hatte deutliche Konsequenzen für Zaraqim.

Während der Verlust eines Luftschiffes oder ähnlichem im Gesamtbild kaum auffällt, ist Verlust vieler Kämpfer bzw. Magier wesentlich schlimmer, weil damit die übertragbare Macht und die übertragbaren Fertigkeiten von Spezialisten (als Machtquelle und Vorteil) verloren gehen. So wurden beispielsweise die Kosten des Angriffs im Frühsommer 422 n.d.B.d.C. als sehr hoch beschrieben und als allein durch die Macht des Kessels zu rechtfertigen.

Neben diesen Konsequenzen im Sinne von (militärischen) Ressourcen entstehe auch Verluste im strategischen Sinne, (i) durch den Verlust von Aufmerksamkeit, (ii) durch unterminierte Kontrolle Maglis'asur über Zaraqim und alle Zaraq, (iii) durch Verlust von Möglichkeiten und entgangenen Gewinn, (iv) und durch den Verlust im Sinne von Rückschritten an anderen Orten. Es steht zu vermuten, dass die aggressive Expansion in andere Länder dazu geführt hat, dass die Probleme des magisch geschwächten und verfallenden Heimatlandes, die im Kapitel 3.3 beschrieben wurden, nicht weiter behandelt wurden.

Quellen

- [1] Mira von Arkis, Reinhart Habermaß und Lyriel Wolkenwald. Glossar der Nordlandclans. Stiftsbibliothek des Handelshauses Wolkenwald, Freystadt, 422 n.d.B.d.C.
- [2] Mira von Arkis. Kurzbericht: Geschehnisse in den Nordlandclans. Stiftsbibliothek Freystadt, 422 n.d.B.d.C.
- [3] Zusammenfassung aller Erkundungs- und Spionageberichte aus der Stadt T'inar unter der Besatzung durch die Zaraq (kurz: Spionagebericht aus T'inar).
- [4] Mira von Arkis. Der Kampf in der Geisterwelt, Stiftsbibliothek Freystadt, 422 n.d.B.d.C
- [5] Geschehnisse auf der Akademia Elementarica zu Freystadt, auf der Reise durch die Clanslande und in Buchenhof, ☀, 414 n.d.B.d.C.
- [6] Zusammenfassung der Erlebnisse von den Tagen der offenen Tür der Akademia Elementarica und folgender Ereignisse im Jahr 419 n.V.d.C., 419 n.d.B.d.C.
- [7] Schlachtbericht. Schlachtbericht der Schlacht um Kilghard. Stadtarchiv Freystadt, 421 n.d.B.d.C.
- [8] Ereignisbericht: Gesammelte Ereignisse außerhalb von Freystadt, ☀, 421 n.d.B.d.C.
- [9] Schlachtbericht. Die Schlacht in den Ruinen von Kerarwed Stadt und die Katastrophe danach, Stadtarchiv Freystadt, 421 n.d.B.d.C.
- [10] Theodora Grabenfeld. Tagebuch der Belagerung von Freystadt, Stadtarchiv Freystadt, 422 n.d.B.d.C.
- [11] Schlachtbericht. Die Schlacht am Nordsteig, Stadtarchiv Freystadt, 421 n.d.B.d.C.
- [12] Rufus Marak. Die Geschichte des Soldaten Alrik Falkenfurt, 419 n.d.B.d.C.

Anhang

A Glossar

- **Atmastein:** Eines von drei Artefakten die den Kessel kontrollieren. Ein Atmastein ist im Besitz der Reisenden, einer im Besitz von Maalbalam, einer im Besitz der Maglis'asur.
- **Dayad:** Die dunklen Fünf, Kollektiv der fünf alten Chaosgottheiten. Haben sich an das Land gebunden; versuchen den Kessel zu erlangen. Maalbalam ist die letzte dieser Götter.
- **Fenwarien:** Meisterschmied, genannt der Erbauer, aus dem alten Volk der Trolle; zu seinen Kindern gehören Imra und der goldene Drache Eynogg, welche wie auch er alle von Maalbalam bzw. den Zaraq getötet wurden.
- **Kessel:** Mächtiges Artefakt, das vor 8000 Wintern in den Nordlandclans niederging, den Weltenbaum zerstörte, und seither den Weltensang singt; von drei Atmasteinen kontrolliert.
- **Khaliddynastie:** Letzte Sultansdynastie der Zaraq die mehrere Jahrhunderte überdauerte und 405 n.d.B.d.C. mit dem Tod von Khalid IV ihr Ende fand.
- **Maalbalam:** Chaosgottheit, Teil des Dayad, der Verrat, Herrscher des Verrats und der Korruption.
- **Maglis'asur:** Einer der Fünf des Hohen Rates der Zaraq.
- **Magokratie:** Herrschaftsform in der die Herrschaft an die Fähigkeit zur Ausübung von Magie gebunden ist. Herrschaft der Maglis'asur durch Seelenbänder des Hauses des Blutes.
- **Phylakterium** oder **Phylacterium** (Verwahrungs- oder Schutzmittel): bezeichnet ein magisches Gefäß, in dem eine Seele gespeichert werden kann, ein Seelengefäß.
- **Seelenband:** Magisches Band zwischen zwei Seelen oder einer Seele und einem Phylakterium. Wird von den Maglis'asur eingesetzt, um Diener zu binden und Eigenschaften von Dienern zu übertragen (Siehe Kapitel 4.1).
- **Vivane:** Hexe und Gefährtin von Tesslar Rotwölfen, die sich mit Zaraq und Maalbalam gegen das Land verbündet hat; hatte zeitweise einen Atmastein in ihrem Besitz.
- **Watan:** Bezeichnung der Zaraq für ein Haus, neben den fünf Häusern der Maglis'asur gibt es auch andere Häuser.
- **Watan Aldamu:** Haus des Blutes der Maglis'asur (Siehe Kapitel 4.1),
- **Watan Fanni:** Haus der Erbauer der Maglis'asur.
- **Watan Mahidd:** Haus der Reisenden der Maglis'asur.
- **Watan Nobachai:** Haus der Wächter der Maglis'asur.
- **Watan Ulama:** Haus der Suchenden der Maglis'asur.
- **Zaraq:** Bezeichnung des Volkes, Einzahl und Mehrzahl.
- **Zaraqim:** Bezeichnung des Landes, insb. der Hauptinsel im Südmeer (Karte in Abbildung 1, Appendix B).

B Karten



Abbildung 2 Übersichtskarte der Hauptinsel von Zaraqim