

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Philipp Baas,

AUTOREN

Philipp Baas, Dominic Hladek, Carolina Möbis

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Lena Deußen

COVERBILD

Sebastian Watzlawek

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Vincent Modler

REGELDESIGN

Philipp Baas, Jens Ullrich

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Sophie Bach, Steffen Brand, Sandra Braun, Tim Brothage, Tristan Denecke, Florian Haeckh, Matthias Kinnigkeit, Christina Kraus, Ben Maier, Julia Metzger, Janine Modler, Nathaniel Park, Diana Rahfoth, Ann-Marie Rechter, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Wiebke Scholz, Holger Schulz, Aina Thede, Sebastian Watzlawek, Sabine Weiss, Rabea Wieneke, Carina Wittrin, Malte Zirbel

MITARBEITER ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Jan Gawlik, Christof Grobelski, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jörg Holder, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch, Markus Plötz, Brian Reeves, Annika Richter, Hanna Riehm, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Anton Weste, Christopher Weule

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2024 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2024 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Worwort

Die Schwarze Katze taucht ab – und zwar unter die Oberfläche. Xorlosch – Ewige Suche ermöglicht es den Erwachten, die Tiefe, das Drunten, die Ewige Nacht zu erkunden. Im Stile eines klassischen Dungeon-Crawls ziehen die Erwachten immer wieder los, um in den Stollen, Minen, Höhlen, Bingen, Bauten, Kanalisationen, Festungen unter der Oberfläche Aventuriens Abenteuer zu erleben. Die Ewige Suche eröffnet dabei einen neuen, bisher nicht dagewesenen, Blickwinkel auf einen Klassiker des Rollenspiels. Wer die Idee hatte, Reptilien als spielbare Spezies einzuführen, weiß ich nicht mehr, aber es zeigte sich, dass Eidechsen, Geckos und Schildkröten hervorragende Erwachte abgeben und die lieb gewonnenen Hunde und Katzen bereitwillig auf ihre Abenteuer begleiten.

Anders als bei den bisherigen Schauplätzen liegen die Hauptkonflikte nicht in der Erwachenschaft selbst, sondern ergeben sich aus ihrer Haupttätigkeit: dem Abtauchen. Inspiriert durch die frühen Jahre anderer Rollenspiele und auch Computerspiele, steht bei der Ewigen Suche das Erkunden von Gewölben im Vordergrund. Neben Xorlosch, der Stadt der Zwerge selbst, enthält der Band mit Rostwelt, Morchurs Labyrinth und den Verfluchten Hallen auch drei Außenposten der Erwachten, von wo sie in die Tiefe abtauchen können. Zusätzlich findet sich ein kurzer Gewölbe-Generator im Buch, der Spielleiterinnen hilft, ein Abenteuer in Xorlosch mit wenigen Würfelwürfen selbst zu generieren.

Ich hoffe, dass der Band beim Lesen und Nutzen so viel Vergnügen bereitet, wie er Carolina Möbis, Dominic Hladek und mir beim Schreiben bereitet hat.

Philipp Baas



Inhaltsverzeichnis

AM ANFANG WAR DIE NEUGIER 6

Die Nacht des Erwachens	7
Ein Ort und viele Wege	7
Die Ahnen, die Göttlichen und die Alten	10
Alltägliches Leben	17

XORLOSCH 20

Das Droben	21
Das Drinnen.....	39
Das Drunten.....	47

DIE AUSSENPOSTEN 54

Rostwelt	55
Die Verfluchten Hallen	60
Morchurs Labyrinth	66

SPEZIES, KULTUR, PROFESSION 75

Namen von Erwachten	76
Spezies und Rassen	77
Kulturen	82
Professionen.....	84
Vor- und Nachteile.....	96
Neue Vorteile	96
Neue Nachteile	98

NEUE SONDERFERTIGKEITEN 100

Allgemeine Sonderfertigkeiten	100
Sprachen und Schriften	103
Die Alten und Grimm und Angrausch.....	104
Gaben und Geschenke	106

WERKZEUGE UND TIEFENFUNDE 134

Pilze und Sporen.....	134
Pilzkrankheiten	135
Die einzelnen Pilze	136
Produkte aus Pilzen	140
Pilztränke.....	140
Sporenbomben	142
Ausrüstung.....	143
Ausrüstung zum Abtauchen.....	150
Mächtige Steine	150
Sonstige Ausrüstung.....	152
Tiefenfunde.....	153
Einzigartige Tiefenfunde.....	153

BESTIARIUM 157

Giftschnecke	158
Fresszange.....	159
Großschuppe.....	160
Höhlenspinne.....	161
Schattenschleicher	162
Spuckechse.....	163

GEWÖLBE-GENERATOR 164

Art & Thema	165
Der Einstieg	170
Das Gewölbe	180
Das Finale	183

GEHEIMNISSE 186





Am Anfang war die Neugier



„Es ist wie ein Jucken im Pelz, das du nicht kratzen kannst. Wie ein Hunger, den Futter nicht stillen kann. Es ist ein Drang, der immer größer wird. Was ist dort unten? Was erwartet mich? Was werde ich erleben? Was kann ich mitbringen? Man wird unruhig und schlecht gelaunt. Alles geht einem unters Fell. Dinge, die einem Freude machen, verlieren ihren Reiz. Wir nennen das ‚Tiefenfieber‘, und wenn dich das einmal erwischt, dann geht es dir schlecht. Da hilft nur abtauchen und das fühlt sich dann gut an. Ein wohliges Gefühl der Wärme, wie einen alten Freund zu besuchen, den man ewig nicht gesehen hat. Er ist im ersten Moment fremd und dann sofort wieder vertraut, als wäre keine Zeit vergangen. Im Drunten ist das Leben, dort warten Abenteuer, dort gibt es Schätze, die nur gefunden werden wollen. Entweder du verstehst es und gehörst dazu oder eben nicht. Das kann man nicht lernen.“

Mraxi Schwanzwerferin

„Er nahm seinen Stab auf, trat vor den Felsen und sagte mit klarer Stimme: Mellon! Der Stern leuchtete kurz auf und verblaßte wieder. Dann zeichnete sich geräuschlos eine große Tür ab, obwohl vorher nicht eine Ritze oder eine Angel sichtbar gewesen war. Langsam teilte sie sich und schwang Zoll um Zoll nach außen, bis beide Türhälften gegen den Felsen schlugen. Durch die Öffnung sah man schattenhaft eine Treppe, die steil hinaufführte; aber hinter den untersten Stufen war die Dunkelheit schwärzer als die Nacht. Die Gruppe stand da und staunte [...] Sie stolperten wie wild die große Treppe hinter der Tür hinauf. Aragorn lief voraus, Boromir am Schluß. Oben kamen sie in einen breiten, widerhallenden Gang. Ihn entlang flohen sie [...] Dum, dum, dum dröhnten die Trommelschläge hinter ihnen, trauervoll jetzt und langsam; dum! Sie rannten weiter. Es wurde heller vor ihnen; große Schächte durchbrachen das Dach. Sie rannten schneller. Sie kamen in eine Halle, in die Tageslicht durch hohe Fenster an der Ostseite eindrang. Sie hasteten hindurch. Sie gelangten durch die riesigen zerbrochenen Türen, und plötzlich öffneten sich die Großen Tore vor ihnen, ein Bogen aus blendendem Licht.“

J.R.R. Tolkien, Der Herr der Ringe,
Band 1: Die Gefährten, Zweites Buch, Kapitel 4 und 5.



Die Nacht des Erwachens

Schön langsam machen. Der Tag war sowieso anstrengend. Sie war auf der anderen Seite des Talkessels losgegangen, dann gegen Mittag beim Wasser gewesen, hatte ein wenig in der Sonne gelegen und war dann weiter zur gegenüberliegenden Felswand gekrabbelt, um sich in den letzten Sonnenstrahlen zu wärmen. Das war für einen Tag eine ganz schöne Strecke! Aber endlich war sie da und konnte ausruhen, direkt vor dem Felsspalt. Sie kannte den Felsspalt, er war schon immer da gewesen. Aber heute fragte sie sich, was wohl in dem Felsspalt war. Das hatte sie noch nie interessiert, aber heute irgendwie doch. Eine Eidechse kam den Fels entlang gekrabbelt: „Zum Gruß, was machst du?“ Seit wann konnte sie Eidechsen verstehen? Eigentlich ging man sich doch aus dem Weg. „Ich frage mich, was wohl in der

Felsspalte ist?“, antwortete sie. Also konnte sie auch sprechen. Eine Überraschung, aber die Felsspalte war gerade viel interessanter als die Frage, warum sie sich mit der Eidechse unterhalten konnte. Die Eidechse kam näher und betrachtete ebenfalls das Loch im Felsen. „Sollen wir nachsehen?“, fragte die Eidechse. Das schien eine gute Idee zu sein und sie erhob sich, obwohl sie von dem langen Tag müde war, auf ihre beiden Hinterbeine. Das hatte sie noch nie gemacht, aber es fühlte sich richtig an, auch wenn das Gewicht des Panzers am Rücken sie erst ein wenig schwanken ließ. Die Eidechse stellte sich ebenfalls auf ihre Hinterbeine und hob mit den Worten „den brauchen wir vielleicht“ einen Stock auf. Die beiden näherten sich weiter dem Spalt und kletterten hinein.

Ein Ort und viele Wege

„Es heißt, es sei nur hier so. Ich habe Xorlosch und die Außenposten niemals verlassen und war niemals an einem anderen Ort. Wobei das nicht stimmt. Ich bin viele Male abgetaucht und war dort an den seltsamsten Orten, die du dir denken kannst, aber nicht hier oben. Mir haben Reisende berichtet, dass es so etwas nirgends sonst gibt. Die Wege und Tore sind nur hier. Überall kann ein Schacht, ein Loch, eine Tür, ein Tor, eine Pforte, ein Durchgang erscheinen. Manche bleiben für immer, andere verschwinden wieder. Es gibt auch Sprüche, Bewegungen oder Rituale, die dich abtauchen lassen. Dass du durch einen Eingang abtauchst, heißt nicht, dass du durch denselben wieder auftauchst. Es ist, als hätten die Ahnen und die Ewigen für uns in Xorlosch diese unzähligen Wege erschaffen, damit wir abtauchen, denn für die Filzfratzen sind sie nicht. Sie übersehen die Zugänge, entdecken sie einfach nicht. Vielleicht sind sie dumm, aber ich denke, sie sind für uns gemacht und nicht für sie. So einfach ist das.“

Asma Graufell

DAS ERWACHEN UND DAS ABTAUCHEN

Anders als in Havena, Fasar und Donnerbach folgte auf das Erwachen keine Zeit der Revierkämpfe, geprägt von Mord und Totschlag, sondern viele Erwachte wurden von dem Drang getrieben, Zugänge zu den Labyrinthen, Minen und Gewölben, die die Gebirge der Welt durchziehen, zu entdecken. Sie

erfasste das Tiefenfever. Diese Erwachten wollen diese mysteriösen Orte erforschen und von dort wertvolle oder interessante Schätze und Hinterlassenschaften bergen – die Erwachten nennen dies Abtauchen in die Tiefe oder Ewige Nacht. Dieser innere Trieb überschattet alle sonstigen Interessen, sodass in Xorlosch eine friedliche Gesellschaft aus Katzen, Hunden, Eidechsen, Schildkröten und Geckos entstand, in der alle dem Abtauchen zuarbeiten.

Schon in den Tierarten zeigt sich auch eine weitere Besonderheit Xorloschs: Neben einigen Katzen und Hunden sind Eidechsen, Geckos und Schildkröten erwacht. Sind die Missverständnisse und Konflikte zwischen Katzen und Hunden schon in der Natur beider Spezies angelegt, war das Verhältnis zwischen den Echsen und den anderen Erwachten anfangs von Desinteresse geprägt und ist jetzt einer fruchtbaren Zusammenarbeit beim Abtauchen gewichen. Verfügen Katzen und Hunde einerseits über einen natürlichen Spieltrieb und sind ganz verrückt nach Fleisch, erheitert die Versessenheit der wechselwarmen Reptilien auf Sonne und warme Steine andererseits die Katzen und Hunde; ihr Speiseplan aus Blättern, Obst und Insekten gilt den Säugetieren als harte Geschmacksverirrung. Nach kurzer Zeit stellten die Erwachten fest, dass es überall in und um Xorlosch Zugänge zu Labyrinthen und Gewölben gibt. Zum Teil sind dies Felsspalten, Löcher im Boden oder Höhleneingänge,



die gut versteckt liegen oder plötzlich auftauchen. Ebenso gibt es Türen und Tore, die eines Tages in Felswänden erscheinen und genauso schnell wieder verschwinden. Zusätzlich kann es passieren, dass an einzelnen Orten Rituale oder Handlungen dazu führen, dass Erwachte sich plötzlich in einem Gewölbe oder einer Mine wiederfinden. Besonders bemerkenswert ist, dass die Erwachten auch über einen untrüglichen Sinn verfügen, einfache Wege zu unterirdischen Orten, die von Xorlosch aus nicht zu erreichen sind, zu finden.

Die Erwachten selbst nehmen den Drang abzutauchen, das Tiefenfieber, und die ständig erscheinenden Zugänge in die Ewige Nacht als Segen der Alten wahr. Die Erwachten haben an entlegenen Orten, die allerdings immer wieder durch Zugänge erreicht werden oder einen stabilen Weg offenbaren, Außenposten errichtet. Bisher gibt es drei dieser Art: Rostwelt, die Verfluchten Hallen und Morchurs Labyrinth. Erforscht sind alle drei Orte bei weitem nicht, aber dort sind Erwachte permanent präsent.

TRADITIONEN, REGELN, ABERGLAUBEN

„Wo ist dein angespitzter Stock? Wie willst du ohne gegen Drachen bestehen? Hast du dir Pilzsud ins Fell geschmiert? Damit deine Witterung überlagert wird. Hast du an dem salzigen Stein geleckt? Warum? Warum?! Weil man das eben tut! Hast du dir auf die Pfoten gepinkelt? Ekelig, ekelig... kennst du die alte Raga Knurrmagen? Nein, natürlich nicht. Sie ist abgetaucht, ohne sich über die Pfoten zu pinkeln, und ist abgestürzt in einen Abgrund ohne Boden. Deshalb kennst du sie nicht. Ja, brav. Schön drüber. Hast du ein Bündel Fell von dir vergraben? ...“

Smakyr Erzhaut

Das Abtauchen ist ein gefährliches Unterfangen. In der Tiefe sind Erwachte auf sich allein gestellt und begegnen Ungeheuern, Fallen, Felsstürzen, giftigen Pflanzen, bodenlosen Abgründen, Hunger, Durst und was nicht noch allem. Fast jeder, der abtaucht, hat schon jemanden in der Ewigen Nacht sterben sehen. Teilweise kehren ganze Expeditionen nicht zurück.

Wer überlebt, besonders aussichtslose Situationen, findet Erklärungen, wie ihm dieses Husarenstück gelungen ist. Mal war es ein spitzer Stock, dann eine bestimmte Speise, die vor dem Abtauchen gegessen wurde, ein Ausrüstungsgegenstand, eine bestimmte Verhaltensweise. Alles kann der Lebensretter gewesen sein. Ebenjene Verhaltensweise, jener Gegenstand, jenes Essen oder was auch



immer, wird dann schnell zum Talisman, zur Tradition, zur Regel, um die Tiefe zu überleben. Jede Gilde, ja, jeder Erwachte hat seine eigenen Traditionen, Regeln und seinen persönlichen Aberglauben. Manche erklären sich aus der Logik, andere sind völlig hanebüchen, der Sinn wieder anderer erschließt sich nur in bestimmten Situationen, die aber selbst wieder vergessen wurden. So entwickelt jeder Erwachte auf die Dauer sein eigenes Glaubenssystem hinsichtlich der Vorbereitungen und Verhaltensweisen während des Abtauchens. Meist sind sie eine Mélange aus Berichten anderer, allgemeinen Regeln, auf die sich alle verständigen können (siehe Seite 74), und selbst Entwickeltem. Hinzu kommen die Ideen der Gilden, die jede eigene Traditionen haben.

Leider passiert es öfter als den meisten lieb ist, dass Konzepte, wie man sich in bestimmten Situationen verhält, auch innerhalb von Gruppen, die gerade in die Ewige Nacht abgetaucht sind, widersprüchlich sind. Allerdings entscheidet dann meist der Hätetest in der Tiefe, welche Tradition oder Regel besser ist. Wer überlebt, hat recht. Das ist überhaupt die wichtigste Regel.



Einfach Abtauchen?

Selbstverständlich steht es jedem Erwachten frei, einfach abzutauchen und die Tiefen auf eigene Faust zu erkunden, allerdings wird jemand ohne Tiefentaufe (siehe Seite 51) wenige Begleiter finden, schon gar keine aus den Gilden. Außerdem werden die meisten Tauscher ihm keine Ausrüstung überlassen, die spezifisch fürs Abtauchen nötig ist wie Fackeln, Glühstein oder Heizsteine (siehe Seite 150), verkaufen oder leihen, denn sie sehen es als ihre Pflicht an, einen solchen Narren, der ohne Tiefentaufe abtauchen will, vor seinem unvermeidlichen katastrophalen Schicksal zu beschützen.

DIE GILDEN

Aufgrund der zahlreichen unterschiedlichen Traditionen und Regeln kam es in der Vergangenheit immer wieder beim Abtauchen zu Missverständnissen, die in einigen Fällen tragisch endeten. So haben sich über die Zeit Gilden herausgebildet, die jeweils Erwachte mit ähnlichen Vorstellungen und Vorgehensweisen unter einem Banner vereinen. Inzwischen reicht der Einfluss der Gilden in alle Bereiche des täglichen Lebens der Erwachten und die Gildenführer sind die einflussreichsten Erwachten in Xorlosch. Die Mitglieder der einzelnen Gilden tun sich auch mit Mitgliedern anderer Gilden zusammen, um abzutauchen. Gildenzugehörigkeit ist kein abgrenzendes Merkmal gegenüber anderen Gilden, sondern wenn Vertreter verschiedener Gilden miteinander unterwegs sind, weiß jeder, woran er bei seinen Partnern ist. Selbstverständlich verfolgt jede Gilde auch eigene Interessen und immer wieder gibt es auch Unternehmungen, an denen nur die Mitglieder einer Gilde teilnehmen, trotzdem repräsentieren die Gilden lediglich unterschiedliche Herangehensweisen an das Abtauchen, die aber zumeist kompatibel sind.

XORLOSCH UND DIE AUSSENPOSTEN HEUTE

„Wenn die Filzfratzen von Xorlosch sprechen, meinen sie den kleinen Teil der Tiefe, den sie bewohnen. Man würde denken, sie würden von dort aus abtauchen, aber nein, es ist ihre richtige, echte Heimat. Wer lebt denn freiwillig in der Tiefe, wenn er nicht muss? Keine Sonne, kein Wind, kein frisches Wasser... auf so etwas kommen nur Filzfratzen. Das wahre Xorlosch ist unser wunderschöner Talkessel, das Droben. Und

diejenigen von uns, die an den Außenposten leben, tun dies, um selbst abzutauchen, die Tiefen zu erforschen oder es anderen zu ermöglichen. In ihnen ist die Tiefenfieber stark. Aber jeder von ihnen würde Xorlosch, das Droben, unsern schönen Talkessel, als seine Heimat bezeichnen und nicht die Tiefe. Da siehst du schon, wie dumm die Filzfratzen sind.“

Verxil Wissenszunge

Xorlosch ist für Erwachte ein idyllischer Ort. Untereinander herrscht Frieden und die Pilzgärten können alle gut ernähren. Es gibt abgesehen von gelegentlichen Angriffen von Bergadlern auch keine Bedrohung von außen. Trotzdem suchen viele Erwachte die Gefahr, indem sie abtauchen, und deswegen sterben hier mehr Erwachte als in Havena, Fasar oder Donnerbach. Allerdings wären Erwachte nicht Erwachte, wenn es nicht auch hier Konflikte unter der Oberfläche gäbe, nur stehen in Xorlosch nicht Mondglöckchen oder anderer Tand im Mittelpunkt, sondern alles dreht sich ums Abtauchen und damit verbundene Privilegien, Möglichkeiten und Tiefenfunde. Die Animositäten und Machtkämpfe werden nicht offen ausgetragen, sondern gären unter der Oberfläche, denn niemand, selbst der ehrgeizigste Erwachte, will die Idylle Xorloschs gefährden.

In den Außenposten sieht dies schon anders aus, denn hier leben die Erwachten Tür an Tür mit den Gefahren aus der Tiefe. Klare Hierarchien und Strukturen sind überlebenswichtig. Konflikte und Streitigkeiten müssen schnell und effektiv gelöst werden und gefährden den gesamten Außenposten, wenn sie im Hintergrund schwelen. Ebenso ist die Versorgungssituation in den Außenposten komplexer. Die Erwachten müssen von dem Leben, was sie finden oder jagen und sind von Lieferungen aus Xorlosch abhängig.

Erwachte reisen immer mal wieder für längere Zeit zu den einzelnen Außenposten, um dort mehrere Male abzutauchen und dann nach Xorlosch zurückzukehren. Andere verbringen an einem Außenposten ihre gesamte Karriere als Tiefentaucher und setzen sich schlussendlich in Xorlosch zur Ruhe. Nur wenige verbleiben ihr ganzes Leben an einem Außenposten, manche zwar länger als gut für sie ist, aber als Heimat würde wohl kein Erwachter Rostwelt, die Verfluchten Hallen und Morchus Labyrinth bezeichnen.



Die Ahnen, die Göttlichen und die Alten

„Wer zuerst da war? Die Ahnen, die Göttlichen oder die Alten? Tava hat angeblich alles erschaffen, aber Praios soll ein brennendes Reisigbündel an den Himmel geworfen haben, das wir jetzt Sonne nennen. Also hat Tava das alles im Dunkeln erschaffen. Das stelle ich mir schwierig vor. Nein, nein, der Mond soll ein Wollknäuel sein, das Aphasma an den Himmel warf. Und warum heißen die Alten die Alten, wenn die Göttlichen angeblich älter sind? Die müssten dann ja die Älteren heißen. Ich glaube, das ist wie mit allem: Frag mal Xorri und Norri, wer älter ist und wer die Idee mit der Kramstube hatte. Xorri sagt Xorri und Norri sagt Norri. Siehste! Du glaubst Xorri? Das meine ich ja, jemand anders sagt Norri. Der hat unrecht, sagst du? Ja, das ist deine Meinung, aber... du bist sicher, er hat unrecht. Ich bin so müde!“

Noam Steingeficht

In Xorlosch sind die Ahnen und Göttlichen aus Havena unter den Hunden und Katzen bekannt und erhalten dieselbe Verehrung. Im Gegenzug beschenken sie ihre Kinder und Erben ebenfalls mit Gaben – die Ahnen nur Katzen und die Göttlichen nur Hunde. Allerdings herrscht unter allen Spezies Einigkeit, dass das Tiefenfieber und die ständig erscheinenden Zugänge Geschenke der Alten Piri, Meen und Felliam sind. Alle drei erwählen als Diener lediglich Eidechsen, Schildkröten und Geckos. Alle Spezies können als Kinder Angrauschs und Grimms erwählt werden, wobei Hunde zumeist Angrausch, Katzen Grimm und die Reptilien beiden gleich zugeneigt sind. Allerdings sind Streitigkeiten über Glaubensvorstellungen in Xorlosch eher freundschaftliche Dispute als ernste Auseinandersetzungen.

Die Ahnen gelten den Katzen als ihre Urmütter und -väter, wobei sie sich unterschiedlicher Beliebtheit erfreuen, aber alle verehrt werden. Die Hunde sehen ihre Göttlichen als mächtigere Versionen ihrer selbst an, die über ihr Rudel und die Schöpfung allgemein wachen. Im Gegenzug verlangen sie einen festen Glauben und Loyalität. Die Alten hingegen gelten den Reptilien als Urgewalten, die schon immer da waren. Jeder hat seine eigenen Ziele, die in der großen Weite der Existenz für einfache Erwachte nicht zu überblicken sind. Es gibt noch mehr als die in Xorlosch verehrten Piri, Meen und Felliam, aber ihre Namen sind Rätsel, die es zu ergründen gilt. Es steht jedenfalls fest, dass die Ziele von Piri, Meen und Felliam auch im Sinne aller Er-

wachten sind, sonst hätten sie das Erwachen nicht an einem so schönen Platz wie Xorlosch stattfinden lassen. Außerdem scheinen den Ahnen und Göttlichen die Pläne genehm zu sein, sonst würden wohl kaum so viele Erwachte, egal welcher Spezies, von dem Verlangen getrieben, abzutauchen.

Zuletzt gibt es Grimm die Katze und Angrausch den Hund. Die Anhänger der beiden nennen sich ebenfalls Ahnenkinder, wobei es wenigstens unter den Kindern von Angrausch und Grimm unterschiedliche Ansichten gibt, ob es sich bei den beiden um Ahnen, Göttliche oder gar doch Alte handelt. Anders als die Brüder aus Mittnacht in Havena, das göttliche Paar aus Fasar, Gris & Gror, oder Osommo und Sima aus Donnerbach, sind Angrausch und Grimm weder ein Liebespaar noch Geschwister, sondern mal Konkurrenten, mal Partner, vereint in Respekt, das von Misstrauen gegenüber dem anderen geprägt ist. Trotzdem werden sie gemeinsam verehrt und verleihen ihren Erwählten Kindern auch gemeinsam Geschenke und Gaben.

DIE AHNEN

„Wir leben in Eintracht und achten die Vorstellungen der Hunde und der Reptilien, solange sie auch unsere Ahnen achten. Die Reptilien glauben, das Tiefenfieber, die Wege und die Eintracht auf ihre Alten zurückgehen. Das mag sein, aber ist Zerzal nicht auch ein Jäger, kennt Nurti nicht auch alle Geheimnisse und eint Rondra nicht auch durch Vorbild und Stärke? Die Ahnen sind genauso verantwortlich wie die Alten. Darüber muss man nicht streiten. Jeder hat seine eigenen Gründe, abzutauchen.“

Feya die Mutige

Aphasma

Aphasma ist gar nicht so unbeliebt unter den erwachten Katzen Xorloschs, denn Aphasma steht für Geschick, Mut und Wettstreit – alles Aspekte, die für das Abtauchen notwendig sind. Die Kinder Aphasmas selbst gelten auch als vom Glück gesegnet, sodass zwar die Launenhaftigkeit und der Egoismus als störend von anderen empfunden werden, aber ein egozentrischer und sprunghafter Glückspilz ist immer noch ein Glückspilz, und viele hoffen, dass Aphasmas Glück auch auf sie abfährt, denn in der Tiefe kann man nie genug davon haben.

