



Iris Tinius, Holger Epp
und Jürgen E. Franke

unter Mitarbeit von
Christian Effner, Thomas Losleben,
Judith Schadt und Christoph Tinius

Nihavand Die Perle Arans

Quellenbuch Aran
Stadtbeschreibung Nihavand



Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2010-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg
2. überarbeitete Auflage

Autoren: Christian Effner, Holger Epp, Jürgen E. Franke,
Thomas Losleben, Judith Schadt, Christoph Tinius, Iris Tinius
Lektorat: Paul Koschinski

Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann,
Titelbild und Illustrationen: KI-generiert, Shutterstock, Ulf Lehmann
Karten und Lagepläne: Ulf Lehmann, Farbkarte: Markus Holzum

Inhaltsverzeichnis

Holger Epp		
Kleine aranische Landeskunde	9	
Land und Leute	9	
Landschaften.....	9	
Provinzen und Städte.....	10	
Pflanzen, Tiere, Fabelwesen.....	12	
Die Bevölkerung.....	13	
Tracht und Mode.....	15	
Waffen und Rüstungen.....	16	
Gesellschaft und Sitten	16	
Soziale Schichten.....	16	
Herrschaft.....	17	
Heer.....	17	
Anreden und Titel.....	18	
Die Frau in der Gesellschaft.....	19	
Recht und Gesetz.....	20	
Wirtschaft und Verkehr	20	
Rohstoffe und Bodenschätze.....	20	
Geld.....	21	
Landwirtschaft.....	21	
Handwerk.....	22	
Handel.....	23	
Verkehr und Transport.....	24	
Kultur, Kunst und Wissenschaft	25	
Bildung.....	25	
Sprache und Schrift.....	25	
Dichtung und Literatur.....	25	
Musik.....	26	
Sport und Spiel.....	26	
Zauberei.....	27	
Wahrsagekünste.....	28	
Heilkunde.....	28	
Baukunst.....	29	
Andere Wissenschaften.....	29	
Religion	29	
Schöpfungsmythos und Weltenverlauf.....	29	
Der Kult.....	31	
Die Priesterschaft.....	31	
Die Reichskirche.....	32	
Der Tod in Aran.....	32	
Zeitrechnung und Festtage.....	33	
Sekten und andere Religionen.....	34	
Jürgen E. Franke		
Das Elementare Inkantatium	35	
Der Beschwörungskodex.....	35	
Einfache Beschwörungen.....	35	
Fortgeschrittene Beschwörungen.....	42	
Abwehr übernatürlicher Wesen.....	44	
Die Elementarwesen.....	45	
Zauber für Elementarbeschwörer.....	47	
Einfache Beschwörungszauber.....	48	
Komplexe Beschwörungszauber.....	50	
Dominierungszauber.....	51	
Bannzauber.....	52	
Schutzkreise.....	53	
Thaumaturgium der Beschwörer.....	54	
Der Elementarbeschwörer.....	55	
Geburt eines Abenteuers.....	56	
Lernen von Fertigkeiten und Zaubern.....	57	
Das Lernen von Elementarbeschwörungen.....	59	
Bewohner der Urwelten.....	60	
Das Spaefolk.....	65	
Die Frodekin.....	72	
Metallelementarwesen.....	74	
Iris Tinius		
Nihavand, Perle des Sumpfes	77	
Die Geschichte der Stadt	79	
In grauer Vorzeit.....	79	
Die Stadtstaaten der Hatammti.....	79	
Reiterhorden in Nihavand.....	79	
Zeittafel.....	80	
Entwicklung zum Handelszentrum.....	81	
Die Zeit der valianischen Fremdherrschaft.....	82	
Die „Zeit der Reinigung“.....	82	
Von der jüngeren Geschichte bis heute.....	83	



Der innerste Ring: Die Oberstadt	84
Der Palastbezirk	85
Das Beamtenviertel.....	89
Das Viertel der Unsterblichen.....	90
Das Tempelviertel	92
Das Heilerhaus	96
Das Viertel der Wissenschaften.....	99
Die Viertel der Aristokratie	107
Der Garten der Oberstadt	110
Der zweite Ring: Die Obstgärten	111
Das Viertel der Körperpflege	111
Der Garten der Freuden	112
Die Sportstätten.....	113
Die Händler in Nihavand	114
Der dritte Ring: Die Unterstadt	115
Das Hafenviertel	115
Die Ystari	121
Die Handwerkerviertel.....	123
Die Stadtwache und das Viertel der Soldaten	125
Die Gilde der Assassinen	127
Das Viertel der Fischer.....	128
Das Armenviertel	129
Die Viertel der Ausländer.....	130

Der vierte Ring: Die Außenbezirke	135
Der Kriegshafen.....	135
Die Reisestation	136
Der Hügel der Toten.....	137
Die Plantagen.....	138
Hierarchie und Politik	140
Geheime Organisationen und Sekten.....	141
Die Sazman-i Poschtibani.....	141
Die Nachtgeborenen.....	143
Der Zirkel der Finsternis.....	144
Meschan, das Umland Nihavands	145
Die Hausboote der Hatamnti.....	146
Die Jäger des Sumpfes.....	147
Der Derwisch und die Wand der Wunder	148
Der See der Tränen.....	149
Anhänge	151
Thaumaturgium.....	151
Bestiarium.....	152
Gebäude- und Personenindex	155
Kleines aranisches Wörterbuch.....	159
Index	161



Vorwort

Eine Kulturbeschreibung

O Reich von Feuer und Finsternis, du Land von Rose und Nachtigall, Heimat von Löwenrittern und Rosentöchtern – oder nicht vielmehr von Rosenrittern und Löwentöchtern? Es war ein langer Weg nach Aran, weit länger als einst gedacht. Umso größer ist die Erleichterung, dass die Reise überhaupt an ein Ziel geführt hat, auch wenn manches (nicht zuletzt Regeltechnisches) in dieser Länderkunde ungenannt bleibt, was Spieler unzweifelhaft interessieren wird. Vollständigkeit ist also sicher nicht die Aufgabe dieser Publikation, aber ich hoffe, sie kann Spielern trotzdem ein hilfreicher Reiseführer sein, ein Land (ganz neu oder erneut) kennen zu lernen.

Über die wichtige Rolle, die Aran in der vielseitigen Welt *Midgard* einnimmt, dürfte nie ein Zweifel bestanden haben: eine alte Kultur am Meer der Fünf Winde, ein seit langem etabliertes Staatswesen, eine Geschichte, die eng mit dem Geschick der Seemeister verbunden ist. Und dennoch blieb Aran (ich glaube, hier für viele Spieler sprechen zu dürfen) über all die Jahre blass, kaum greifbar, musste sich allenfalls mit der Rolle eines „zweiten“ Eschars zufrieden geben. Aran endlich ein eigenes Gesicht zu geben, seinen Charakter einer anderen orientalischen Kultur herauszuarbeiten, war die große Herausforderung. Ob es gelungen ist, werden die Leser am besten beurteilen können.

Elementarbeschwürungen

Dschinn, Ifrit und andere andere Elementarwesen sind charakteristisch für Aran und Eschar, so dass wir diese Gelegenheit nutzen, in diesem Buch passende Regeln für Elementarbeschwürungen sowie ein kleines Bestiarium der Elementarwesen einzubinden. Der Elementarbeschwörer wird als neuer

Abenteuertyp vorgestellt und damit die Grundlage für die Feuerbeschwörer gelegt, die Teil der Bevölkerung von Nihavand sind.

Zur Verwendung der Stadtbeschreibung

Ziel dieser Beschreibung ist es, exemplarisch eine aranische Stadt vorzustellen, um Spielern eine Vorstellung von Land und Leuten zu geben. Gleichzeitig sollten die Ausführungen aber auch nicht zu einengend wirken und Möglichkeiten bieten, die Stadt nach den eigenen Bedürfnissen zu verändern. Außerdem sollte es möglich sein, Ideen zu entnehmen und sie in eine andere Stadt zu versetzen, die sich irgendwo in Aran ansiedeln lässt.

Auf detaillierte Aufzählungen der einzelnen Straßen und Anlieger wird daher bewusst verzichtet. Allein schon die Größe einer Stadt wie Nihavand würde auch den Rahmen dessen sprengen, was für einen Spielleiter sinnvoll nutzbar wäre – und außerdem wäre ein Großteil davon schlicht uninteressant für Abenteurer. Sollten daher Handwerker oder andere Details, wie man sie in einer solchen Stadt erwartete, nicht erwähnt werden, so bedeutet dies nicht, dass es sie hier nicht gibt: Der Spielleiter kann sie nach Belieben einfügen.

Die Stadtbeschreibung hat die Form eines Reiseführers. Daher finden sich immer wieder zu Beginn der Artikel Texte, welche die subjektive Sicht des einheimischen Reiseführers wiedergeben, der die Gruppe bei ihrem Rundgang durch die Stadt begleitet. Anschließend folgen die objektiven Informationen für den Spielleiter, der manchmal mehr erfährt, als selbst die weisesten Gelehrten des Landes wissen. Daneben gibt es zuweilen ergänzend erklärende oder allgemeine Informationen in Kästen neben dem Haupttext. Viele Artikel enthalten zusätzlich kurze, exemplarische Beschreibungen von Einwohnern der Stadt, die für Abenteurer ebenfalls interessant sein oder auch Anregungen für eigene Abenteuer bieten können.





Danksagungen

Dank gilt unter anderen Jürgen und Elsa Franke für das Öffnen der Tore, Ludger Fischer für die Ausstattung der Karawane mit ersten Trampeltieren, Benjamin („Rustam“) Rampp und Martin („Khosrum“) Menninger für das stete Auffüllen der Wasservorräte, Kai Borschinsky, Arne Steinforth und Gerhard Sprinzel für anregende und erhellende Gespräche an den Lagerfeuern der Karawansereien und Iris Tinius für das Leuchtfeuer Nihavands, ohne das die aranische Karawane wohl noch immer unterwegs wäre. *Hamazur bim – mögen wir einer Kraft sein.*

- Holger Epp -

Mein Dank gilt meinen Mitstreitern, die ich in alphabetischer Reihenfolge benennen möchte:

Christian Effner hat *Basims Teestube* und einen Teil des Magierviertels beschrieben. Außerdem steuerte er viele Ideen und Anregungen bei, insbesondere für den Alamankult, das Armenviertel und die Verbrecher im Sumpf. Holger Epp hat uns als Vorgaben für die Stadtbeschreibung vorab seine Ausarbeitungen und Ideen zu Aran zur Verfügung gestellt und uns immer wieder mit seinem Wissen geholfen. Von Thomas Losleben stammen die Artikel zu den Fischmenschen (angeregt durch einen Beitrag über die Ystari von Robert Eibl in GILDENBRIEF #45 und #46), der *Perle der Meere*, den Ausländervierteln und den Türmen des Schweigens. Ohne ihn wäre diese Stadtbeschreibung niemals ins Rollen gekommen. Aus der Feder von Judith Schadt kommt der Artikel über das Heilerhaus. Dank dem Aufruf von Ulf Straßburger, Stadtbeschreibungen zu verfassen, wurde das Projekt überhaupt erst ins Leben gerufen. Viele Ideen, wie die Besonderheiten der aranischen Assassinen, wurden durch Christoph Tinius in die Artikel eingefügt.

- Iris Tinius -



Kleine aranische Landeskunde

Land und Leute

Landschaften

Zwei landschaftliche Großräume prägen Aran: die Tiefebene und das weite Bergland. Die Ebenen erstrecken sich vom Rand der unbarmherzigen Wüste Gond nach Norden und gehen allmählich in die unendlich erscheinenden Weiten der Tegari-schen Steppe über. Im Westen wird das Tiefland auf ganzer Linie vom Meer der Fünf Winde begrenzt. Wo Wasser über Flüsse, Kanäle und ein ganzes Netzwerk aus Bewässerungsgräben verfügbar ist, verwandelt menschlicher Fleiß die karge Landschaft in blühende Gärten. Üppige Gemüseäcker, blühende Obstplantagen und wogende Getreidefelder wechseln so mit dünnen Steppen, in denen die Rinderherden der Halb-nomaden und Scharen von Wild in den trockenen Jahreszeiten Staub gen Himmel schleudern. Dann wieder wandelt sich die Steppe in eine Buschlandschaft, Heimstätte zahlreicher Vögel und Wildtiere. Weite Schilfgürtel ziehen sich an Gewässern entlang und bieten den häufig vorkommenden Wildschweinen genauso Schutz wie den Leoparden und Tigern, die Jagd auf sie machen. Andernorts treten alte Salzstöcke zutage, werden vom Regen abgespült und sind in der nassen Jahreszeit meist unpassierbar: Felder und Wege verwandeln sich in einen tückischen, beschwerlichen und schlammigen Untergrund, der das Vorankommen behindert und im schlimmsten Falle das Reittier bis zum Bauch einsinken lässt. Im Osten steigt das Tiefland schließlich rasch zum Gebirge empor, um sich im Demawend zu den höchsten Gipfeln Midgards aufzutürmen. Wo in den Bergen der Regen hinfällt, dort wuchern Wälder.

Die westlichen Hänge und das Vorgebirge bilden eine fruchtbare Landschaft, den Garten Arans, in dem es einem im

Frühjahr schwindelt vom Duft der allgegenwärtigen Blüten. Doch schon der rückliegende Hang desselben Berges kann sich in eine baumlose, ja menschenfeindliche Ödnis verwandeln.

Zwar wirkt die Nähe der See mäßigend auf die Temperaturen, trotzdem dörrt die Sonne das Land aus. Die Winter wiederum können unangenehm kühl werden. Bei Nordwind schiebt sich dann die klirrende Kälte weit in den Süden, von keinem Höhenzug aufgehalten, und wird zu einer immer wiederkehrenden Bedrohung für die Obstbäume. Willkommener sind in Winter und Frühjahr die dunklen Wolkenbänke, die vom Meer der Fünf Winde ins Landesinnere ziehen und an den Gebirgshängen abregnen. Doch nicht immer ist das Wasser ein Segen. Bisweilen stürzt der gesamte Niederschlag eines Jahres in einem einzigen furchtbaren Sturzregen herab, was Überschwemmungen zur Folge hat und kostbares Erdreich mit sich reißt. Regelmäßig folgen darauf Hungerperioden. Viele Flüsse erreichen dabei nie das Meer, sondern sammeln sich in zahlreichen Niederungen zu abflusslosen Seen, die im Laufe der Zeit wieder verdunsten, eintrocknen und einen tückischen Salzmorast zurücklassen, bevor sie sich in gleißende Salzwüsteneien verwandeln. Kaum mehr als Dornestrüpp, Eidechsen und Skorpione überleben in diesen Miniaturwüsten. Besonders im Gebirge sind solche Salzwüsteneien (Kawir) von öden Flächen aus Geröll und Kies umgeben (Dascht).

Die Macht der Elemente und die Macht der Geschichte sind groß in Aran und schlagen sich gleichermaßen in Wundern und Schrecken der Landschaft nieder. Vulkane und Erdbeben bedrohen die Bergbewohner ebenso wie Steinstürze und Schlammlawinen. Winterkälte wechselt mit blendender Sommerhitze, Trockenheit mit Wasserfluten. Elementare Erschei-

nungen in Feuertälern und anderen unheimlichen Orten gehen bis auf den Krieg der Magier zurück. Über den Schlachtfeldern jenes Krieges, aber auch an Orten anderer Katastrophen wie der Vernichtung der Stadt Samarra durch die Tegaren, ist noch immer das Wispern der Geister zu hören. Märchen über



Wunderhöhlen gehen auf uralte verschüttete Arrachtstätten im Süden des Landes zurück, in denen noch immer unbeschreibliche Schätze und Gefahren warten.

Provinzen und Städte

Tiristan, das Pfeilland, dessen Name schon auf die kriegerische Geschichte dieser Provinz hinweist, war immer wieder Schauplatz tegarischer Einfälle. Eine Kette von Grenzfestungen und Wehrdörfern bildet eine erste Abwehrkette gegen die „tegarische Gefahr“. Oft bläst ein kräftiger Wind über die flache, eintönige Steppenlandschaft, in der nicht nur aramische Nomaden, sondern auch Splittergruppen der tegarischen Salchtschonen ihr Vieh treiben. Das trutzige **Hardscha** (25.000 Ew.) ist nicht nur Stützpunkt einiger königlicher Eliteneinheiten, sondern das aramische Zentrum des Sklavenhandels. Die Stadt profitiert von den Handelswegen durch die

Tegarensteppe und blickt doch zugleich immer mit einem ängstlichen Auge gen Norden.

Das östlich angrenzende **Darpanien** ist gleichfalls Grenzland gen Norden. Auch hier stehen die Grenzmarken unter der strengen Hand königstreuer Statthalter. Abseits dieser Siedlungen treiben darpanische Halbnomaden ihre Rinder und Pferde durch die Grassteppe. Die Landschaft ist hier welliger und von den kleinen burgenähnlichen Sitzen der darpanischen Stammesadligen übersät. Im Norden geht die Steppe in die Hügel von **Turun** über, einem ungebändigten Buschland voller Wild, in dem die Darpaner gerne ihre Toten auslegen. Aus den Hügeln entspringt einer der Quellflüsse des **Schahjal**.

Delamistan teilt sich in die schroffen Berge von **Schir** und in das Tiefland **Gilan**, in dessen Senken dichte Wälder voller Moskitos und Leoparden wuchern. Während die streitlustigen Bewohner des Hochlandes nie unter der direkten Herrschaft des Großkönigs standen, residiert in Gilan ein Statthalter in dem Städtchen **Achtamar** (6.000 Ew.). Seine Herrschaft reicht kaum über den unruhigen, fiebergeplagten Ort hinaus. Funde des Rohstoffs von Zauberei und die abgelegene Lage ziehen zwielichtige Gestalten und dubiose Alchimisten an. Zugleich ist Achtamar Sammelplatz für die zahlreichen delamischen Söldner, die ihre Heimat verlassen, um im aramischen Heer zu dienen.

Padischchvar, die Königsprovinz um die aramische Hauptstadt **Darjabar** (95.000 Ew.), ist ein Musterbeispiel aramischer Landerschließung. Ein Großteil des Landes ist kultiviert. Ein weiter Gürtel aus Gemüsegärten und Getreidefeldern zieht sich um die Stadt und den Fluss Schahjal entlang. Das Netz aus Bewässerungskanälen und Straßen ist in einem besseren Zustand als in den meisten anderen Regionen. Zwischen der Küste und dem Schahjal spannt sich ein **Wallsystem** (*Saddischah*), das die nördliche Provinzgrenze gegen Tegaren, die den Grenzgürtel Tiristans durchbrochen haben, schützen soll.

Samangan war im alten aramischen Reich Königsprovinz, bis der Großkönig vor den anrückenden Valianern aus **Isbanir** (30.000 Ew.) fliehen musste. Die Geschichte ist sichtbar und unsichtbar allgegenwärtig. Unter manchem Hügel verbirgt sich der Schutt alter Bauten, Tempel und Paläste. Die Bevölkerung scheint sich des Verfalls bewusst zu sein, denn sie gilt als nostalgisch und pessimistisch. Auch heute noch ist die Provinz wohlhabend, wenngleich die Versalzung des Bodens