

Zaru Nergalil: Die Wüste der tausend Winde



Die Welt:

Das Reich von Ishtakar:

Die älteste Stadt der Welt erbaute ihr sagenumwobenes Reich einst in Zaru Nergalil. Es heißt, sie hätten die Wüste zum blühen gebracht und dass ihre Götter in den mächtigen Tempelbauten innerhalb der Stadt wohnten. Es ist unbekannt, woran die Zivilisation scheiterte und viele ihrer prächtigen Zikkurats liegen seit 3000 Jahren unter dem Sand der Wüste. Die genaue Lage der ersten Stadt Ishtakar ist jedoch verloren. **Zephyropolis** und **Ashur-Dan** sind auf den Ruinen der Ishtakar-Kultur erbaut.

1 Kästchen = ca. 3 Tage Reisezeit

Das Sultanat:

Jenseits der Meerenge der nördlichen See regiert der Städtebund des Sultanats. Der Sultan Ebrahim Javad Khaledi III. Sehnt sich aber danach sein Einflussgebiet auf die See- und Landwege in den Süden auszuweiten. Er schwor, dass er sich eines Tages den Dreck der siegreichen Schlacht in den Wassern der südlichen See von seinen Händen waschen wird. Er verschwor sich vor einem Jahrzehnt mit den alten Adelsfamilien von **Zephyropolis** und brachte die Stadt unter seine Kontrolle.

Zephyropolis:

Zephyropolis erstreckt sich entlang der Küste der Wüste der tausend Winde, wo die heißen Winde des Tages auf die erfrischenden Brisen des Meeres treffen. Die Stadt erstreckt sich über die Küstenebene und erstreckt sich landeinwärts, während der Hafen im Schutz von Hügeln liegt. Die Straßen der Stadt sind von einer feinen Schicht aus goldenem Sand der Wüste bedeckt. In Zephyropolis leben rund 200.000 Menschen, vereinzelt kann man einige Orks entdecken. Es ist eine kosmopolitische Stadt, in der extreme Gegensätze aufeinandertreffen. Vor einem Jahrzehnt wurde Zephyropolis vom **Sultanat** annektiert. Fünf der regierenden Händlerfürsten wurden öffentlich hingerichtet, während zwei entkamen. Hinter dem Umsturz steckten die alten Adelsfamilien, die nun hinter der Puppe des Sultans wieder die wahren Machthaber sind.

Das Shadvar-Delta:

Östlich des Sadshad-Gebirges erstreckt sich der sumpfige Dschungel, den die ansässigen Stämme der Jumma Sapteshwara nennen. Die Kultur der Jumma blühte nach dem Fall von Ishtakar auf, doch diese Zeit ist lang vorbei. Heute verschlingt das tückische Flussdelta die prächtigen Bauwerke von einst, während es rätselhafte Bauwerke der Vergangenheit aus dem Morast gebiert.

In der Hauptstadt Sapteszura residiert die königliche Priesterkaste der Jumma. **Das Sultanat** und die Jumma gerieten in der Vergangenheit immer wieder in Konflikte und vor knapp einem Monat erst, wurden die Truppen der Jumma vernichtend geschlagen. Doch ehe die Friedensverhandlungen stattfinden konnten, verschwand eine Prinzessin der Jumma auf mysteriöse Weise.

Nomaden:

Die Nomaden sind die wahren Meister der Wüste. Es gibt viele unterschiedliche Stämme, die sich in ihrer Kleidung und ihren Traditionen unterscheiden. Einige behaupten sogar, sie seien die Nachfahren der Bewohner von **Ishtakar**...

Ashur-Dan:

Eine alte Ruine der Ishtakar-Kultur, aber seit 5000 Jahren durchgehend bewohnt. Die Überreste dieser Stadt wechselten häufig den Herrscher und aktuell ist sie ein beliebtes Korsarennest an der Küste der südlichen See. Ashur-Dan ist dem **Sultanat** schon lange ein schmerzender Dorn im Auge.

Das Kashirnat Gebirge:

Im Norden erheben sich die Hänge des Kashirnat. Die rötliche Farbe erhält der Stein durch Eisenvorkommen, doch für die Bewohner der Ebenen ist das Gebirge ein gefährlicher Ort. Dort sollen Geister und uralte Kreaturen leben. Irgendwo versteckt in einem Tal des Kashirnat leben die Assariten, oder Niran-Assaresh, wie sie sich selbst nennen. Sie gelten als sehr territorial und zurückgezogen. Die meisten leben halbnomadisch von Jagd und Viehzucht oder siedeln in den Ruinen des Tals.

Orkland:

An den östlichen Hängen des **Kashirnat** siedeln die Stämme der Orks. Sie führen ein halbnomadisches Leben. Jedes halbe Jahr wird ein neuer Anführer gewählt, der seinen Stamm durch die Herausforderungen des Sommers oder Winters führt. Sie verehren Die Geister ihrer Ahnen, mächtiger Tiere und sogar ihrer Feinde.

Die Orks überleben durch Jagd, einfache Viehzucht und ein wenig Handel, doch oft kommt es vor, dass ein Anwärter auf den Posten des Anführers Stimmen durch saftige Beutezüge gewinnen will.

Religionen

Alimathar, die große Eule

In den Wüstenregionen der tausend Winde glauben nur wenige an die Weisheit der Eule Alimathar. Während Bauern ihre Erntegötter anrufen und Soldaten ihren Kriegsgottheiten huldigen, gibt es eine kleine, aber engagierte Gemeinschaft von gebildeten Menschen und Wissenssuchenden, die die Lehren der Göttin Alimathar schätzen und verehren.

Alimathar wird als eine große Eule dargestellt, ein Symbol der Weisheit und des Wissens in der Wüste. Ihre Anhänger glauben, dass sie das Licht des Wissens in die Dunkelheit der Unwissenheit bringt. Die Tempel von Alimathar sind keine prunkvollen Bauwerke, sondern bescheidene Orte des Lernens, oft versteckt in den Wüstenoasen oder abgelegenen Winkeln der Städte. Hier versammeln sich Schüler, Gelehrte und alle, die nach Wissen streben, um in den alten Schriften zu lesen und zu studieren.

Der Kult der Alimathar erfüllt eine bedeutende Rolle als Hüter des Wissens, Bewahrer der Geschichte und Vermittler von Bildung. Ihre Aufgaben erstrecken sich über verschiedene Bereiche, und sie nehmen die Rollen von Lehrern, Bibliothekaren, Dozenten und Archäologen an, um das kulturelle Erbe ihrer Region zu bewahren und zu fördern.

Nityapralaya

Nityapralaya gilt im **Shadvar-Delta** als Göttin der (Wieder-)Geburt und somit auch der Fruchtbarkeit, des Schicksals und auch des Todes. Dabei wird sie zumeist als wahnhaft lachende, ewig tanzende Frau mit (je nach Gebiet und Auslegung) vier bis acht Armen dargestellt. Manche Priester besingen ihre außerordentliche Schönheit, während wieder andere ihre wahnhafte Grausamkeit herausstellen. Begleitet wird sie in diversen Darstellungen von einer oder mehreren Spinne(n).

Konzepte wie Gut und Böse sind für die Anbeter der Nityapralaya als Göttin, die im besten Falle beide Eigenschaft in sich vereint, eher unwichtig. Bedeutend ist lediglich der Erhalt der spirituellen Traditionen.

Anukthal

Die große Flamme, das ewige Brüllen des Löwen, entdeckt vom Propheten Assaresh. Das Feuer spricht zu den den Priestermagiern der **Assariten**, dem Inshiran und enthüllt ihnen Visionen eines großen Brandes aus dem die Welt wiedergeboren wird. Man trifft nur selten Assariten oder gar ein Mitglied des Inshiran abseits der Klippen des **Kashirnat**.

Gewöhnliche Sprachen:

Dasku

Die Amtssprache in den Regionen des Sultanats. Sie existiert in drei unterschiedlichen Formen, die den sozialen Rang des Sprechers widerspiegeln. Jede Form muss einzeln erlernt werden.

Die Sprache der Bauern

Einfaches Dasku, mit dem sich Probleme des alltäglichen Lebens artikulieren lassen. (Common)

Die Sprache der Krieger

Diese Form des Dasku wird von weltlichen Fürsten, Diplomaten, und an Höfen gesprochen.

Die Sprache der Weisen

Eine komplizierte Form von Dasku mit etlichen Lehnwörtern aus der alten Sprache.

Schrift: Alle Formen von Dasku besitzen eine Schrift.

Jumma

Die Sprache der Jumma-Stämme in den sumpfigen Waldgebieten im Süden.

Schrift: Jumma besitzt eine Schrift.

Odirnaram

Die Sprachen der Nomadenstämme und der Assariten. Scheint mit Ishtaram verwandt zu sein.

Schrift: Die Sprache verwendet eine Keilschrift auf Ton- oder Lehmtafeln.

Elfisch

Die Sprache der fernen Elfen.

Schrift: Elfisch besitzt eine Bilderschrift.

Orkisch

Die Sprache der Orkstämme, die an den Hängen des Kashirnat leben.

Schrift: Orks misstrauen der Schrift und pflegen eine rein orale Tradition.

Schiefe Zunge

Keine Sprache im traditionellen Sinne, sondern eine bunte Mischung aus Dialekten und Lehnwörtern. Sie wird vor allem von Räufern, Banditen und ähnlichem, zwielichtigen Volk benutzt und dient ebenso zur Verständigung, wie als Erkennungsmerkmal.

Schrift: Einfache Zeichen und Ritzereien

Seltene Sprachen:

Singara

Eine Sprache die von urtümlichen Kreaturen, Dschinni und ähnlichen Wesen gesprochen wird.

Schrift: Singara verwendet eine Runenschrift.

Ishtaram

Die alte Sprache aus dem Reich von Ishtakar. Eine tote Sprache, die nur wenige Gelehrte beherrschen.

Schrift: Die Sprache verwendet eine Keilschrift auf Ton- oder Lehmtafeln.

Tierzunge

Der Charakter besitzt aus irgendeinem Grund die Fähigkeit mit bestimmten Tieren zu reden. Er wählt aus: Echsen, Fischen, Vögeln, pflanzenfressende Säuger, fleischfressende Säuger, Amphibien oder Insekten & Spinnen. Er kann sich mit der Spezies unterhalten, für Außenstehende jedoch wirkt es, als würde nur er reden.

Schrift: Tiere schreiben nicht.

Regeln:

- Kurschwert → 1w6 Schaden, Finesse.
- Klingen die zum Setting passen, wie Krummschwerter etc. benutzen einfach die Werte eines entsprechenden Schwertes.
- Freundliche Kappelereien sind erlaubt. Offenes PvP sollte vermieden werden/erfordert das OK beider Parteien.
- Sexszenen werden nicht ausgespielt.
- Hängt ein Charakterkonzept an einer bestimmten Waffe, ist ein Charakter in ihr geübt.