



Die Oase Hckun

Eine Inoffizielle Spielhilfe aus Aventurien © 1996 von Oliver Eickenberg
Zweite überarbeitete Ausgabe © 1998/99

Die Oase Hckun

Eine Inoffizielle Spielhilfe aus Aventurien © 1996 von Oliver Eickenberg
Zweite überarbeitete Ausgabe © 1998/99

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Langsam glaubten auch die erfahrenen Novadi-Führer nicht mehr daran, daß wir es noch schaffen würden. Selbst den Kamelen sah man schon den Durst an und wir machten uns große Sorgen, daß auch sie wie die beiden Packpferde zusammenbrechen würden, so daß wir ganz auf uns gestellt wären. Die mit den Pferden verlorenen Gewürzsäcke schmälerten unseren Gewinn schon um ein paar hundert Dukaten. Doch es würde immer noch ein gutes Geschäft sein, wenn wir nur rechtzeitig in Fasar wären – vor der großen Gewürzkarawane die den großen Umweg um den Raschtulswall nimmt. Spätestens an jenem Abend wären unsere Wasservorräte verbraucht gewesen – mitten in der Wüste hätten wir den nächsten Tag nicht überlebt. Aber Ari ben Jushar, der uns führende Beduine schien keine Miene zu verziehen. Niemand wußte woher er diese Zuversicht nahm, doch als Praios' Zeichen auf dem Horizont aufsetzen wollte sahen wir die Rettung. Eine Oase, nicht so gewaltig wie die Berühmte Keft, aber bestimmt genauso schön : tropisch grüne Palmen an denen die süßesten Früchte wuchsen, Wasser im Überfluß und Menschen, die nicht wohlhabender sein könnten. Nachdem wir unseren Durst gestillt hatten erfuhren wir den Namen, dieser so unbekanntes Stätte des Lebens, die Reisen durch dir nordwestliche Khom erst möglich macht : Die Oase Hckun !

aus dem Reisebericht eines Händlers aus Neetha

Vorwort

Nach knapp drei Jahren, welche die Oase Hckun [sprich : Kuhn] nun an irdischer Geschichte vorweisen kann ist mehr geschehen, als man einem sechsseitigen Dokument ansehen kann. Zum einen ist da natürlich ein wenig historische Weiterentwicklung, die auch an dem kleinen Städtchen in der Wüste nicht vorbei geht, zum anderen sind da durch ständige Überlegungen hinzu gewonnene Details, die ich nun den Interessierten nicht länger vorenthalten möchte. Zu diesem Zweck habe ich auch das Layout überarbeitet und präsentiere die neue Spielhilfe nicht nur ausführlicher sondern auch im bekannten Stil der Publikationen aus dem Hause Schmidt-Spiele bzw. Fantasy-Productions.

Nach dem es eine ausführliche Beschreibung der noch jungen Geschichte der Oase zu lesen gab, folgt die Beschreibung der Geographie der Oase und des sie umgebenden Umlands. Danach habe ich den größten Abschnitt der Lebensweise und Kultur der Bewohner gewidmet, damit die Hckun nicht nur ein Fleck in der Wüste mit einer Geschichte, sondern mit Leben gefüllt ist. Besonders Wichtig für die Oase ist die wirtschaftliche Situation, die mit der Politik eng verknüpft ist, weshalb ich ihr auch einen eigenen Hauptabschnitt gewidmet habe. Natürlich darf eine Stadtbeschreibung nicht fehlen, so daß sich auch unerfahrene Meister und nordländische Helden schnell zurecht finden. Diese Beschreibung wird durch eine Karte ergänzt. Wichtig für die Politik und Wirtschaft sind die bestimmenden Sippen und Familien der Oase, allen voran natürlich das Haus Hckun, dessen Angehörige die Nachfahren des Gründers sind. In einem Anhang bemühe ich mich, einen Überblick über die Zeitrechnung der Hckun zu gewähren, so wie eine Anleitung zu geben, wie man einen Helden mit der Herkunft Hckun generiert.

Aber folgen Sie mir nun an die Stätte des Wassers, den goldenen Felsen in der Wüste, der Insel des Lebens, Rastullah's Brunnen ...

Inhalt

Vorwort	2
Geschichte	4
Geographie	10
Wo liegt die Oase ?	10
Das Umland	10
Die Bewohner der Hckun	11
Charakter	11
Aussehen	11
Kleidung	11
Schmuck	12
Spiele	12
Gesellschaft	12
Kindheit	12
Familie	13
Sippe	13
Tod	13
Erbrecht	13
Blutsbrüderschaft	14
Essen und Trinken	14
Landwirtschaft	14
Viehzucht	15
Pferdezucht	15
Architektur	16
Bergbau	17
Waffen	17
Gifte	17
Rüstungen	17
Kriegsführung	18
Reitkunst	19
Kunst	19
Magie	19
Wissenschaft	20
Religion	20
Rechtsprechung	20
Rauschmittel	21
Politik und Wirtschaft	22
Innenpolitik	22
Wirtschaftsunternehmen Hckun	22
Außenpolitik	23
Die Oasenstadt	25
Die großen Sippen und Familien	34
Ibn Hckun	34
Die großen Familien	36
Die Nomadensippen	37
Andere Bewohner der Oase	39
Anhang	41
Heldenmodifikation	41
Zeitrechnung	42
Meisterinformationen	43
Heraldik	43
Kartenmaterial und Nachwort	44

Geschichte

... und hiermit übermittle ich euch, geehrter Vater, das Ergebnis meiner Recherche. Dank der ausführlichen Sammlung von Schriftstücken im Haus des Wissens und der bereitwilligen Hilfe eurer Untertanen ist es gelungen die Geschichte der Oase Hckun weitestgehend vollständig zusammenzufassen. Einzig letztere Quelle mußte des öfteren mit Vorsicht genossen werden, scheint doch jede der Familien, die ich zu diesem Thema befragte, die Hauptrolle in den bisherigen Ereignissen gespielt zu haben. Diese Sachlage berücksichtigend hier nun die Geschichte der Oase von Anfang an.

aus einem Brief von Botschafter Hacky an seinen Vater, Sultan Hackurabi II.

Die Ursprünge der Oase Hckun reichen nachweislich zu einem einzigen Mann hin, der bis heute noch eine Legende ist und bestimmt noch lange eine sein wird, auch wenn sein Ruhm außerhalb der Oase kaum von Bedeutung ist. Es handelt sich hierbei um einen damals noch jungen Novadi vom Stamm der Beni Novad aus Keft. Niemand weiß mehr, aus welchem Haus er kam, ob seine Eltern wohlhabend oder arm, oder zu dem damaligen Zeitpunkt überhaupt noch am Leben waren. Es ist auch möglich daß es sich um eine Waise handelte, da dies erklären würde, warum der Mann, den alle Hckun nannten, keinen väterlichen Namen führte. Hckun scheint aber durch fleißige Arbeit sich in die Position eines Kamelführers oder Handelsmann emporgearbeitet und daher Karawanen begleitet zu haben. Wahrscheinlich hätte er dies sein Leben lang getan, wenn nicht ein einschneidendes Erlebnis diese Karriere zunächst unterbrochen hätte.

Ca. 210 v.H. : Geburt von Hckun

Um 200 v.H. : Hckun wächst als Waise auf und wird schließlich Händler

Als Hckun mit einer Karawane von 40 Mann und 60 Kamelen und großen Warenmenge von Keft aus nach Westen aufbrach, hatten sie den Plan, über Birscha und Shebah zunächst ins nördliche Gebiet der Khom vorzudringen um dann schließlich in die Gegenden des Lieblichen Feldes oder des südlichen Mittelreiches Ihre Waren gegen andere einzutauschen. Keine der Quellen beschreiben die Art der Waren, aber es ist anzunehmen, daß versucht wurde, Datteln und Feigen, vielleicht auch wertvollere Güter wie Stoffe gegen Metallwaren einzutauschen, da das Zielgebiet der Reise dicht von Zwergen bewohnt ist. Nach vier Wochen die die Reise wegen längerer Aufenthalte in den beschriebenen Oasen schon dauerte geriet die gesamte Karawane in einen großen Sandsturm. Er soll sich von allen Seiten genähert haben, so daß selbst bei der weisesten Voraussicht der Führer kein Entkommen möglich war. Die große Dauer und Heftigkeit des Sturmes kostete schließlich der Hälfte von Mensch und Tier das Leben. Die meist jüngeren überlebenden, die aufgrund ihrer jugendlichen Kraft im Gegensatz zu den anderen es geschafft hatten sich durch ständiges Graben über der Sandfläche zu halten waren aber gleichzeitig die unerfahrenen im Umgang mit der Wüste – so daß sie nun ohne Orientierung da standen und nicht wußten was weiter geschehen sollte. In der allgemeinen Panik sollte der junge Hckun jedoch Ruhe bewahren und seine Kameraden dazu zu bringen, sich am Stand der Sonne zu orientieren – andere Hilfsmittel gab es nicht mehr. Allerdings konnte auch er nicht wissen, wo genau sie waren und wohin sie zu gehen hatten. In der Hoffnung die Oase Terekh zu erreichen irten die armen Novadis gen Norden um diese Oase nur wenig zu verfehlen. Dadurch, daß auch Hckun kaum Erfolgsaussichten bieten konnte zerstritten sich die Novadis Hoffnungslos und trennten sich schließlich in zwei Gruppen zu je zehn Mann, die auch die verbleibenden 32 Kamele gerecht teilten, so daß jeder Gruppe, sollte sie Erfolg haben und eine Oase oder andere Lebensräume entdecken auch finanziell abgesichert war. Während Hckun weiter versuchte nach Norden zu gehen, da er der Meinung war, lieber sicher dem Yaquir entgegenzugehen als nur mit größtem Glück eine Oase zu finden. Die andere Gruppe zog nach Osten, da sie behauptete zu Wissen, wo sich die Oase Terekh befand. Dies war, wie zu erwarten, ein großer Irrtum der dazu führte, daß man niemals wieder etwas von der zweiten Gruppe hörte.

Ca. 190 v.H. : Hckun bricht zu seiner legendären Reise auf

Die Geschichte der Reise kennen in der Oase schon die kleinsten Kinder.

Vom "großen Sandsturm" wird auch in anderen Quellen berichtet.

Der Legende nach hatte die zweite Gruppe eine wertvolle Ladung Edelsteine bei sich, die nun darauf warten, gefunden zu werden. Andere geben dem Fluch der Steine die Schuld am Verschwinden der Gruppe.

Die Wasservorräte waren natürlich bald zu Ende. Der Durst in der Hitze des Tages kostete zwei der restlichen Leute das Leben. Die verbleibenden acht jedoch hatten den Willen mit dem Leben aus der Glut der Wüste zu entkommen. Auch sie waren nicht bewahrt vor dem drohenden Wahnsinn. So glaubten sie alle, die Rettung in Form einer großen Oase zu sehen auf die sie sofort zu rannten, die sich doch leider (ohne die Männer zu überraschen) als Fata Morgana erwies. In Wirklichkeit hatten die Männer jedoch einen Felsen gefunden. Dieser war mindestens 20 Schritt hoch und fast

Kugelrund. Natürlich schien ein solcher Felsen, so wundersam die Erscheinung mitten in der tiefsten Wüste auch sein mag, keine Rettung zu sein und so betete Hckun nur laut zu Rastullah und bot sich selbst als Opfer an, würden doch nur seine Freunde gerettet werden. Ob es nur Zufall war oder ob Hckun tatsächlich erhört wurde ohne den gebotenen Preis zahlen zu müssen ist nicht geklärt, doch rissen Freudenschreie ihn aus seiner Verzweiflung. Auf der anderen Seite des Felsen, dessen Schatten seine Freunde gefolgt waren entdeckten sie Wasser. Wie in mehreren Schleifen und golden schimmernd sprudelte ein satter Quell von der Spitze des Felsens herunter um dann im Sand zu versickern. Die Leute stillten Ihren Durst und den der Kamele ohne zu vergessen Rastullah für diese Gabe zu danken. Sie bemühten sich dieses Wunder zu ergründen und entdeckten zusätzlich zur Quelle des Wassers, daß sich in einem großen Bereich nicht mal ein Schritt unterhalb des Sandes lehmartiger Boden und Gestein befand so daß das Wasser sich dort sammelte und erst außerhalb dieses Beckens im Sand verschwand. Auch humusreiche Erde war innerhalb des Beckens zu finden. Die Männer um Hckun begriffen schnell, daß es hier Möglich war eine neue Siedlung zu erbauen und beschlossenen daher, diesen Fund geheim zu halten bis sie wieder hier wären um das Land in Besitz zu nehmen. Mit den nach den letzten Todesfällen noch verbliebenen zwölf Kamelen machten sich die Männer wieder nach Norden auf um dort die Güter der Kamele gegen das einzutauschen, was sie jetzt brauchten – Werkzeuge und Saatgut. Durch die neuen Wasservorräte gelang es den acht Freunden diese letzte Etappe ohne größere Schwierigkeiten zu Bewerkstelligen. Schlimm wurde es zwar in der Geröllwüste südlich der Amhallasch-Kuppen, da auch die neuen Vorräte nicht für die Ewigkeit waren, aber als der Durst wieder überhand nahm war man über die Pässe hinaus und gelangte auf der anderen Seite der Berge ins Mittelreich, wo ein paar kleine Bäche flossen, die später den Yaquir speisen würden. In einem der nächst größeren Orte, genauere Angaben sind hierüber nicht erhältlich, vielleicht wußte Hckun selbst nicht einmal wo er angekommen war, konnten die Waren, wenn sie denn nicht verdorben waren, mit gutem Gewinn verkauft werden. Der Erlös hätte wohl für mehr gereicht, aber Hckun war umsichtig und kaufte genau das, was nötig war um eine neue Siedlung zu bauen. Unter anderem kauften Sie viele haltbare Lebensmittel und Saatgut, damit sie es lange an der noch nicht Fruchtbaren Oase aushalten konnten. Auch mußte viel Geld übrig bleiben um so weitere Male notwendige Einkäufe zu erledigen.

Die Rückkehr zum Felsen gestaltete sich einfacher als man erwarten mußte, fanden sie das Wasser doch ohne Kurskorrektur wieder. Sofort machten die Männer sich daran die Zelte aufzubauen, die in den folgenden Jahren Ihr zu hause sein sollten. Als das geschafft war arbeiteten sie täglich viele Stunden in der größten Hitze um den Sand von dem Lehm Boden weg zu schaufeln. Mit viel Mühe gelang es ihnen schließlich eine ganze Menge des fruchtbaren Bodens freizulegen. Sogleich säten sie und hüteten die Pflanzen und jungen Bäume. Während ein Teil von Ihnen immer wieder in die nahen besiedelten Gebiete im lieblichen Feld oder im Mittelreich oder aber auch in benachbarte Oasen aufbrach um neue Vorräte zu kaufen warteten anderen ungeduldig auf die erste Ernte in der Oase. Glücklicherweise fanden sich im erreichbaren Umkreis der Oase weitere Wasserlöcher, daß dort wenigstens die neu gekauften Ziegen genug zu fressen fanden, so daß die Novadis Milch und ein wenig Fleisch hatten. Das ewig feuchte Klima und die wärmende Sonne lies die Pflanzen schnell gedeihen und die Palmen hoch wachsen. Nach einem Jahr der Entbehrung in dieser Einöde waren die Bäumchen schon soweit daß sie erste kleine Früchte trugen und unter ihnen (wenn auch nicht daß man hätte stehen können) entstand ein kühler Platz. Das meiste dieser kleinen Ernte wurde jedoch nicht gegessen sondern dazu genutzt neue Bäume und Pflanzen zu erschaffen. Die kleine Oase wuchs auf diese Weise schnell an Größe. Schon nach drei Jahren war die Oase stabil genug um auch ohne die tägliche Pflege der Novadis bestehen zu bleiben. Da man aber noch keinen echten Gewinn machen konnte wurde so allmählich das Geld knapp. Um weiterhin das notwendigste besorgen zu können wurden daher Überfälle auf Karawanen durchgeführt, oder aber Wasser ansehbige Verkauft, die mitten in der Wüste froh darüber waren und einen hohen Preis zu zahlen bereit waren – oder besser gesagt – bereit sein mußten.

Nach und nach fing man an Steine aus dem Felsen zu schlagen und Ziegel aus dem Lehm zu Brennen. Langsam ersetzten die acht Freunde so Ihre Zelte durch feste Häuser. Auf Grund von Anwerbungen aus anderen Oasen kommen freie aber arme Leute in die Oase um dort Ihr Glück zu machen. Auch ältere Beduinen aus dem Umland, die nicht

Felsen kommen in der Wüste zwar öfters vor, dienen sie doch als Grabstätte für die Novadis. Die Größe und gleichmäßige Form des Felsen müssen jedoch ein gewaltiger Eindruck gewesen sein – sind doch heute noch die Besucher der Hckun beeindruckt, obwohl er durch Steinabbau an Größe verloren hat und neben den hohen Mauern kleiner wirkt.

Man muß auch annehmen, daß einige der Kamele (vermutlich Hengste) verkauft wurden, denn die Waren alleine hätten wohl kaum ausgereicht, eine Versorgung über mehrere Jahre sicher zu stellen.

Merkwürdigerweise hat niemals jemand mehr ein Forderung an Hckun erhoben, gehörten die Waren doch wahrscheinlich nicht alle ihm oder seinen Freunden. Letztlich muß man ihn wohl für tot gehalten haben oder der Eigentümer der Waren kam selbst um.

Zu dieser Zeit müssen also schon genügend Waffen verfügbar gewesen sein, die wahrscheinlich gebraucht gekauft waren.

mehr von Wasserloch zu Wasserloch ziehen wollten fanden hier ein zu Hause. Wichtig war oft, daß diese ein oder mehrere oftmals jüngere Frauen mitbrachten, die nach dem Tod der Leute weiter verheiratet werden konnten. Die Früchte, Hirse und Produkte aus Tierzucht reichen schon für deutlich mehr Leute und das Wasser, daß sich bereits in einem kleinen See gesammelt hatte reichte für viele mehr. Als die Siedlung innerlich gefestigt war kümmerten sich die Anwohner auch das erste mal um etwas anderes als Ihre grundlegenden Bedürfnisse. Alle der acht Freunde, Hckun, den nun jeder als Führer der gesamten Oase akzeptierte, eingeschlossen, heirateten. Die Frauen hatte man entweder geraubt oder durch andere Händel erworben, aber so kam es dann dazu, daß aus den halb seßhaften Novadis Familien wurden, die eine gesicherte Existenz hatten, sofern man überhaupt in der Wüste von einer solchen sprechen kann. Schließlich bekam die Oase auch den Namen seines Führers und Entdeckers : Man sprach fortan von der Oase Hckun.

Diesen Zeitpunkt, der nicht mehr genau bekannt ist, aber wohl in das Jahr 186 v.H. sollte man später als die offizielle Gründung der Oase bezeichnen, obwohl sie zu diesem Zeitpunkt schon einige Jahre bestand. Die Oase Hckun hat damit ihre eigene Zeitrechnung bekommen, zählt man nun die Jahre nach der Gründung, die der Einfachheit halber Hckun genannt wird. Das Jahr 186 v.H. ist somit das Jahr 0Hc.

Ein Jahr später war dann der große Augenblick gekommen auf den die Siedler lange und ersehnt gewartet hatten. Die erste größere Ernte stand an und sie sollte für alle reichen, die da waren und kommen wollten. Nach den langen mageren Jahren hatte die Landwirtschaft und die Viehzucht eine so große Kapazität erlangt daß keine auswärtigen Nahrungsmittel mehr eingeführt werden mußten. Das bedeutete natürlich nicht, daß man auf Raubzüge verzichtet hätte, war das doch weiterhin die einzige Möglichkeit an andere Waren heranzukommen. Aber man begann nun, sich aufgrund der Nahrungsvorräte gastfreundlich zu durchreisenden zu zeigen. Die Hckun wurde also mehr als ein gutes Räuberlager, sie wurde eine Stätte des Wassers und der Nahrung. Diese Entwicklung macht in den folgenden Jahren noch weiter Fortschritte. So wirbt Hckun und seine Anhänger in umliegenden Oasen um neue Siedler. Die Hckun hat nun mehr zu bieten als nur ein Ruhekitz für alte, so daß ganze Familien umsiedeln. Auf diese Weise wird die Siedlung zu einem richtigen Dorf. Die Männer beginnen, sich auf einzelne Aufgaben zu spezialisieren. Durch die steigende Bekanntheit der neuen Oase kommt auch Besuch von größeren Karawanen. Unter der Leitung Hckuns entsteht so eine kleine Karawanserei. Die Hckun gewinnt zunehmend an Fläche. Handel und Wirtschaft werden zu immer wichtigeren Standbeinen für die Einwohner. Letztere beginnen, sich Beni Hckun zu nennen, als Hommage an ihren weisen Führer, dem sie seine Leistungen anerkennen die ihnen allen bald nicht mehr nur auskommen sondern auch schon ein wenig Wohlstand beschert.

Nach dem Tod seiner Frau heiratet Hckun bald wieder. Seine Wahl fällt auf Melissa, die älteste der Töchter eines seiner Freunde. Mit ihr zeugt er schon bald seinen ersten und einzigen Sohn, den er, wahrscheinlich weil er selber keinen bekannten Vater hatte dessen Namen er hätte weiter geben können, ebenfalls Hckun nennt. Auf diese Weise sprechen die Leute bald von Hckun dem älteren und Hckun dem jüngeren.

Im Jahre 16 Hc (170 v.H.) hat der See sein heutiges Ausmaß erreicht. Durch Aufschüttung von Lehm ist er zu einer großen Wanne geworden. Nur im nördlichen Teil läßt man ihn dann im Sand enden. Dadurch wird aber ein kleiner Teil der dort angrenzenden Wüste so feucht, daß es möglich ist, dort Reis anzupflanzen. Auch der Anbau von Hirse und anderen Früchten findet schon in großem Maße statt. Eine große Wiese rund um den See dient als Weide für allerlei Vieh, vor allem Schafe und Ziegen dienen der Milch, Woll und Fleischproduktion. Auch eine kleine Kamelzucht gibt es bereits. Die Einwohnerzahl steigt auf über 200 Leute an, zum Einzugsgebiet der Oase zählt allerdings auch ein kleiner Wüstenabschnitt in dem auch noch weitere Nomaden leben. In weiteren 16 Jahren geht dieses Wachstum voran. Die wirtschaftliche Situation der Hckun verbessert sich jährlich. Im Osten der Oase entsteht so ein großer Platz – die neue Karawanserei – mit Tränken die aus dem See gespeist werden, umgeben von einer großen Zahl an Herbergen, die untereinander kooperieren und unter der Leitung von dem mittlerweile älter gewordenen Hckun stehen. Im Jahr 38Hc stirbt Hckun der ältere im Alter von vermutlich 62 Jahren eines natürlichen Todes. Schon zu Lebzeiten war aus

Auch vor der berühmten ersten großen Ernte gab es also schon eine größere Menge an selbst produzierten Nahrungsmitteln.

0 Hc : Offizielle Gründung der Oase, Hckun wird Oberhaupt der Siedlung

1 Hc : Die erste große Ernte in der Oase bezeichnet wahrscheinlich den ersten Termin, wo man ohne eingeführte Nahrungsmittel auskam und trotzdem jeden Tag satt wurde. Dies bezeichnet das Ende der schweren Anfangszeit.

Später wurde der Platz der alten Karawanserei zum heutigen Gottesbrunnen vor dem Palast umgebaut.

15 Hc : Hochzeit von Hckun Der Name der ersten Frau ist nicht überliefert. Man kann annehmen, daß diese erste Verbindung mit vielleicht einer der "erbeuteten" Frauen ohnehin keine Beziehung war, die von Herzen kam.

16 Hc : Es leben schon mehr als 200 Menschen in der Oase

20 Hc : Die neue Karawanserei wird gebaut. Die Ausdehnung des Platzes vom Ursprünglichen Ort aus ist ein Indiz für den starken Wachstum der Oase

ihm eine Legende geworden, eine Vaterfigur, der alle in der Oase so viel verdankten und dessen Weisheit und Autorität nie in Frage gestellt wurde. So folgen sie auch dem letzten Willen des verstorbenen, der befiehlt, das von nun an sein Sohn, Hckun der jüngere, die Leitung der Oase übernehmen soll und der neue Führer der Hckun sein soll.

38 Hc : Einführung der erblichen Monarchie, zunächst ohne einen solchen Titel

Hckun der jüngere steht lange im Schatten seines Vaters. Doch die Leute achten ihn, weil er sich bemüht mit der gleichen Umsicht zu handeln, wie es sein Vorgänger tat. So steht dem weiteren Wachstum der immer noch aufstrebenden Oase nichts im Wege. Die wirtschaftliche Macht der Hckun wird nur zunehmend durch Räuberbanden bedroht, die den Händlern und Karawanen die Wege versperren um Geld aus ihnen zu erpressen. Hckun ist sich der Situation bewußt, daß manchmal sogar seine eigenen Leute noch in alter Tradition bedacht sich auf solche Raubzüge begeben, doch die Gefahr die dem Handel und dem Wohlstand der Oase damit drohen kann und will er nicht akzeptieren. Er verbietet daher die räuberischen Angriffe auf Handel treibende und Gläubige im Einzugsgebiet der Hckun. Zugleich stellt er zwanzig Mann auf, die er aus den besten Reitern der Stadt rekrutiert. Bewaffnet ziehen die Reiter aus, um im Namen Rastullahs die Handelswege frei zu halten. Nach wenigen Wochen können Hckun und die Reiter stolz den Erfolg vermelden, daß mehrere Banden zerschlagen und viel Beutegut sichergestellt ist. Manche größere Karawanen können sogar auf Begleitschutz durch die Reiter hoffen. Diese Maßnahme war zwar nicht immer nötig, schaffte aber gerade unter den Karawanen mit großem Anteil von ungläubigen das Vertrauen das notwendig war um die Wüste zu durchqueren und nicht andere Wege über Land oder Wasser zu suchen. Gleichzeitig konnte auf diese Weise sichergestellt werden, daß die Karawane auch die Oase Hckun ansteuerte und nicht doch etwa einen anderen Weg nahm.

Um 45 Hc : Abkehr von der aggressiven Politik, hin zu friedlichem Handel und Schutz des selben durch bewaffnete Reiter

Hckun der jüngere zeigt sich als unglücklich mit seiner ersten Frau Jesha, da diese ihm nach 5 Jahren Ehe keinen Sohn gebären konnte. Daher wendet er sich seiner zweiten Frau Nuhia zu. Diese ist eine Schwester von Jesha und gebärt ihm als ihr zweites Kind endlich einen Sohn. Diesen nennt er wie es schon sein Vater tat, ebenfalls Hckun. Das dieser den Führer in seinem Amt beerben würde bezweifelt und bemängelt niemand. Hckun ist es aber nicht vergönnt, das Wachstum seines Erben länger als sechs Jahre zu beobachten.

Eine große Karawane, die vor hatte die Hckun als Stützpunkt zu benutzen und vorgab wertvolle Ware mit sich zu führen erbat sich den Beistand von „so vielen Männern wie nur möglich“ weswegen Hckun die meisten seiner Reiter zur Verfügung stellte, versprach die sichere Ankunft der Karawane doch einen großen Gewinn. Es stellte sich aber heraus, daß die angeblich große Karawane in Wirklichkeit eine Bande hinterhältiger Räuber waren, die nur im Schutz Ihrer Verkleidung das Schlaflager der Reiter überfiel und die meisten der Männer im Schlaf tötete. Sie wußten nun, daß es möglich war, die Hckun zu überfallen was sie auch taten. Sie mordeten und brandschatzten in der kleinen Wüstenstadt. Die wenigen kampfbereiten Männer, unter ihnen auch Hckun, wurden schnell niedergestreckt und brachten ein fast sinnloses Opfer, denn niemand konnte verhindern, daß die Oase den größten Rückschlag ihrer Geschichte hinnehmen mußte.

69 Hc : Der große Überfall auf die Hckun. Über 100 Menschen sterben oder werden in die Sklaverei verschleppt. Hckun stirbt ebenfalls.

In der folgenden Zeit war es für die überlebenden wieder ein Kampf um Leben und Tod die vielen zerstörten Gärten und Pflanzen neu aufzubauen und zu erhalten, während das meiste Vieh gestohlen war. Durch die ärmliche Situation blieben auch die meisten Karawanen aus, hatte die Oase doch praktisch nicht mehr zu bieten als ein einfaches Wasserloch. Nach und nach wurden die Schäden aber beseitigt und die Männer, die Kräftig genug waren bereisten wieder das Umland um neues Vieh zu erwerben – notfalls auch wieder mit Gewalt, so wie es ihre Vorfahren getan hatten. Die Räuberbande blieb aber lange Zeit eine ständige Bedrohung, schienen diese doch die wahren Herrscher der Wüstenregion Hckun zu sein. Dann sollte jedoch die Stunde des kleinen Hckun kommen. Hckun der kleine, wie die Leute ihn teils geringschätzig, teils mitleidig nannten verblüffte die Bewohner der Oase mit durchdachten Planungen und gezieltem Wiederaufbau. Eine ständige Wehrbereitschaft wurde geschaffen, so daß weitere Angriffe der Räuber durch genügend Gegenwehr bald vermieden werden konnte. Die Räuber, die ohnehin keinen großen Gewinn mehr in der Oase zu machen glaubten verlagerten sich gänzlich auf Karawanen, die allerdings auch immer seltener kamen. Trotzdem gewinnt die Stadt nach erfolgtem Wiederaufbau bald wieder ihre

Ab 70 Hc : Schleppend beginnt der Wiederaufbau

75 Hc : Unter der Leitung des kleinen Hckun kommt der Wiederaufbau schnell voran

Stärke von über 800 Einwohnern an. Die neu gegründete Reitertruppe, die man „Rastullah's Kohorte“ nennt verschafft eine neue Stufe der Sicherheit auch im Umland. Trotzdem sind die Räuber immer noch eine Bedrohung. Als nach weiterer Zeit die Oase nicht mehr weiter wachsen kann, weil der nährhafte Boden in die Wüste übergeht und das Land zu weit von der Wasserquelle weg ist beschließt Hckun der Oase daher diese Ausmaße als endgültig festzulegen : Er befiehlt den Bau einer Mauer rings um die Oase, die im Nordwesten mit dem Felsen verschmilzt und im Nordosten, sowie im Süden ein Tor hat. Der Sinn dieser Mauer ist viel weniger das Fernhalten von Räufern, sondern die Abschottung des bewässerten und fruchtbaren Landes vor dem Sand. Selbst die immer wieder mal auftretenden Sandstürme können den Pflanzen nun viel weniger anhaben als vorher, was der Landwirtschaft und der Viehzucht zu neuen Höhen verhilft.

76 Hc : Der Bau der Mauer um die Hckun beginnt die jetzt 800 Einwohner hat.

Die Kohorte, die nun gezielt nach den Räufern suchte besiegte diese schließlich mit einer List. Man lockte die Räuber mit der Hoffnung auf eine Reiche Beute zur Oase, wo sie dann aber vor der Mauer und verschlossenen Toren landeten – und im Rücken die Reiter von Rastullah's Kohorte. Diese machten dann die letzten der Räuber nieder nachdem diese durch die Pfeile, die von der Mauer herunter abgeschossen wurden schon stark dezimiert waren. Nach einiger Zeit fand man auch das Versteck der Räuber. Es war ein bis dahin unbekanntes Wasserloch, welches mit einem Zeltdorf zu einem Unterschlupf gemacht war. Dort fand man zahlreiche Wertgegenstände, Nahrungsmittel und Vieh, Reittiere und Waffen. Auf diese Weise wurde ein gewisser Reichtum der Hckun zuteil. Außerdem beanspruchte man nun das gesamte Wirkungsgebiet der Räuber als Territorium der Hckun. Darunter fielen zwar weite und wertlose Wüstenteile, aber auch viele Wasserlöcher und kleinste Oasen rings um die Hckun. Diese sollten bis heute einen Lebensraum für mehrere Beduinensippen bilden, die zur Hckun gehören, auch wenn sie keine ständigen Einwohner der Oase sind.

79 Hc : Die große Räuberbande wird besiegt. Hckun kann das Territorium der Oase stark erweitern

80 Hc : Die Mauer wird fertig gestellt

Kurze Zeit nach der Fertigstellung der Mauer wird im großen Felsen eine kleine Erzader gefunden. Diese ist zwar kaum sehr ergiebig, für den ohnehin geringen Bedarf des Städtchens ist es aber mehr als genug. Wiederum wird die wirtschaftliche Situation der Hckun gestärkt. Da man weniger Waren einführen mußte blieb mehr übrig von dem Geld das man erwirtschaftete. Aus dieser Situation heraus verdoppelt Hckun Rastullah's Kohorte auf 40 Mann. Es gelingt ihm damit sowohl die alten Aufgaben wie Verteidigung gegen Räuber aber auch neue Aufgaben wie der Erweiterung des Einzugsgebietes der Hckun nachzukommen.

84 Hc : Ein Erzvorkommen im großen Felsen wird entdeckt.

Durch die publik gewordenen Erfolge der Oase und seiner Macht wird zum erstenmal der Kalif auf die Oase Hckun aufmerksam. Nachdem mehrere Gesandte, die mit Tributzahlungen zu ihrem Monarchen zurück kommen sollten mit leeren Händen nach Hause geschickt wurden begab sich der Kalif selbst mit einer kleinen Streitmacht (die natürlich um ein vielfaches so groß war wie die der Hckun) und wollte die Hckun mit Gewalt unter seine Herrschaft zwingen. Entsetzt packte ihn als er die Oase sah, denn hatte er gerne den Verlockungen der Reichtümer der Oase gelauscht, so hatte es ihn nicht interessiert , welche Verteidigung die Oase zu bieten hatte. Auch wenn Balliste und Katapulte die relativ dünnen Mauern schnell vernichtet hätten, so hatte ein novadisches Reiterheer keine Chance gegen diese Festung. Nach ein paar wenigen verlustreichen Angriffen brach der Kalif die Belagerung ab, hatte er doch eingesehen, daß es nicht möglich war die Hckun auszuhungern, denn eigentlich war er derjenige, der drinnen, in der Wüste eingesperrt war, während man ihn von den Türmen der Hckun aus mit wohl genährten Gesichtern belächelte. Als der klein gewordenen Trupp dann abzog setzte Hckun dem Kalifen mit der Kohorte nach – nicht um ihn zu schlagen sondern um mit ihm zu verhandeln. Und so machte er geringe Zugeständnisse, erkannte den Kalifen als solchen an und versprach sogar im Kriegsfall mit Männern aus der Kohorte auszuweichen. Dafür bekam er allerdings die bereits unter seiner Kontrolle existierenden Territorien mitsamt allen Wasserlöchern und natürlich der Oase als sein eigenes Sultanat, mit eigener Kontrolle über Zoll, Handel und Steuern. Durch den wenn auch geringen Kriegsdienst war es dem Kalifen erlaubt das Gesicht zu wahren, auch wenn der Gewinn der Hckun dadurch machte um ein vielfaches größer war. Hckun der Große, wie seine Leute ihn nun nannten war nun souveräner Sultan über die Oase Hckun und die umgebenden Lande.

88 Hc : Der Kalif wird auf die starke Oase aufmerksam und will die Unterwerfung der Hckun

89 Hc : Die Truppen des Kalif werden ohne richtige Schlacht geschlagen. Im Vertrag von Hckun einigt man sich auf das Sultanat Hckun mit Kriegsfolge aber ohne Steuerpflicht.

Die darauf folgenden Jahre sind von Stabilität, Ruhe und Wohlstand geprägt. Auch der Sultan wendet sich daher vermehrt seiner Familie zu. Mit seiner einzigen Frau, Nemire zeugt er seinen Sohn Hckun, bald darauf folgt ein zweiter Sohn, den er Hackurabi nennt. Wahrscheinlich wäre die Idylle der Oase noch viele Jahre, wenn nicht Jahrzehnte so weitergegangen, wenn nicht ein neuer Feind aufgetreten wäre, gegen den man sich mit Mauern und Kriegerern nicht erwehren kann : Die rote Keuche. Wie in jeder Stadt, die von der Pest heimgesucht wird fielen auch in der Stadt ca. 300 Männer und Frauen, also ein Drittel der Bevölkerung der Krankheit zum Opfer. Sie macht vor nichts und niemandem halt und auch das Haus des Sultan ist dort keine Ausnahme. Sultan Hckun der Große, der in allen seinen Taten begünstigte und geliebte Herrscher stirbt im Alter von nur 33 Jahren. Mit ihm stirbt auch der älteste Sohn, so daß zum ersten mal nicht der älteste Sohn die Regierungsgeschäfte übernehmen kann. Der zweite Sohn, Hackurabi wird zwar von der Bevölkerung als neuer Herrscher anerkannt, bis er aber die Regierung übernehmen kann, werden noch viele Jahre vergehen, denn er ist ja praktisch noch ein Säugling.

„Im Interesse des Hackurabi“ bestimmt seine Mutter nun was in der Oase zu tun ist. Der von der Bevölkerung geliebte Hackurabi, weil er die guten alten Zeiten seines Vaters repräsentiert ist der einzige Grund, warum die wirkliche Herrscherin geduldet wird. Nemire zeigt nichts von der Weisheit eines gütigen Herrschers. Sie besinnt sich darauf ihr eigenes Wohl zu fördern. Der erste Befehl den sie erteilt, während die Folgen der Krankheit in der Bevölkerung nicht einmal auskuriert sind, ist der Umbau des Hauses der Hckun zu einem Palastartigen Bau, der mit seinen Türmen alle anderen Gebäude überragen soll. Nachdem Hackurabi die Regierung übernimmt ändert sich aber scheinbar gar nichts. Zu lange steht er unter dem Einfluß seiner Mutter, so daß auch er ihren Willen diktiert, ohne das dabei, wie es früher der Fall war, zuerst an das Wohl des Volkes gedacht wurde. In der Bevölkerung wird kaum getrauert, als Nemire's Tod bekannt gegeben wird. Auch Hackurabi zeigt wenig Gefühl. Später wird er seine Politik überdenken und genau das tun, was das Volk schon seit langem von ihm wollte – ein würdevoller und liebenswürdiger Herrscher zu sein und dabei an seine Leute denken. Zu den großen Leistungen des Sultan Hackurabi zählen daher der Ausbau der Mauer und der Stadttore, sowie die Errichtung von weiteren Beobachtungstürmen rund um Oase. Er zeugt mit seiner Frau Nadjehma seinen Sohn, den er entgegen aller Erwartungen, aber dennoch traditionsbewußt nach sich selbst, Hackurabi nennt. Die Regierungszeit Hackurabis sollte auch demnach die längste sein, die es bis heute in der Oase gegeben hat. Theoretisch hat er sein ganzes Leben lang regiert, wenn die erste Zeit auch seine Mutter die Geschäfte der Oase bestimmt hat. Dieses Leben dauerte schließlich 81 Jahre, ohne daß Hackurabi ben Hckun eines natürlichen Todes gestorben wäre. Er führte persönlich Rastullah's Kohorte an die eine neu entstandene, sehr große und starke Räuberbande besiegte. Dieser Sieg, auch wenn er den Tod des Monarchen zur Folge hatte, bedeutete daß es für die nächsten Jahre keine Bedrohung geben würde und der Hckun eine Verwüstung wie vor über 100 Jahren erspart blieb.

Seit dem damaligen Tag heißt der Herrscher der Hckun Sultan Hackurabi II. Er litt lange Zeit darunter, daß er sich keiner großer Taten rühmen konnte. Aber da Wirtschaft, Handel und Politik alles Geschäfte waren, die mit großem Erfolg von selber zu laufen schienen war auch keine Gelegenheit da, daß er sich groß hätte auszeichnen können. Innenpolitisch gesehen zeigt er sich doch ebenfalls, in Tradition mit seinen Vorgängern als Weise und Umsichtig, mit der Zielsetzung dem Volk möglichst hohen Wohlstand zu garantieren. Erst vor kurzem hat er zu diesem Zweck Rastullah's Kohorte auf 80 Mann erweitert. Dies ist eine große Zahl an Kriegerern. Doch schaffte er es damit, seine zweite Tochter Vanesha, die Achmad'Sunni der Hckun in hohem Ansehen bei seinen Leuten zu bekommen, da sie nun die Hälfte der Kohorte befehligt, während der Thronfolger Prinz Hackurabi mit der anderen Hälfte gegen neue Räuberbanden vorgehen kann. In seinem schon recht hohen alter von bald 70 Jahren ist der Sultan zwar nicht mehr so aktiv, wie es sein Vater in diesem Alter war, doch er erfreut sich noch bester Gesundheit. Selbst wenn sich dies bald ändern sollte, so gibt es doch einen würdigen Nachfolger. Hackurabi III. wird ein guter Herrscher sein, ist er doch jetzt schon der beste Reiter und Krieger der in der Wüste zu finden ist – Fähigkeiten mit denen man in der Oase hohes Ansehen genießt.

91 Hc : Hckun hat einen Sohn

93 Hc : Hckun hat einen zweiten Sohn Hackurabi

96 Hc : Die rote Keuche wütet in der Hckun die 300 Menschenleben fordert, auch Hckun und seinen ersten Sohn

96 bis 114 Hc : Nemire verhindert aus Eigennutz den schnellen Wiederaufstieg der Oase

144 Hc : Unter Sultan Hackurabi I. beginnt eine neue goldenen Zeit, die Wohlstand und Macht bringt.

145 Hc : Der Sohn des Sultan, der heutige Herrscher wird geboren

Die Herrscher der Hckun :

0 – 38	<i>Hckun der Alte</i>
38 – 69	<i>Hckun der Junge</i>
69 – 96	<i>Hckun der Große</i>
96 – 174	<i>Hackurabi I.</i>
seit 174	<i>Hackurabi II.</i>

200 Hc : Zum Anlaß der 200 Jahr Feier wird Rasullah's Kohorte auf 80 Reiter erweitert

Geographie

Wo liegt die Oase ?

Zeichnet man auf Aventuriens Karte eine senkrechte Linie von Bactrim (auf großen Karten ist auch Albenhus ein Anhaltspunkt) aus in südliche Richtung und eine von Bethana aus in östliche so kreuzen die Linien sich (fast) genau in der Oase Hckun. Somit ist sie vom Yaquir (am besten man folgt mit einer Karawane kleinen Pässen von Bactrim) aus in südliche Richtung in wenigen Tagen Wüstenmarsches zu erreichen, was mit einem Kamel und genügend Wasser zu schaffen ist, keinesfalls jedoch zu Fuß oder Pferd. Das Territorium grenzt an verschiedene andere Khom-Sultanate, vier an der Zahl. Im Norden liegt das Emirat Amhallasih im Osten und Westen sind kleine Beduinenstämme in Ihren Territorien von einem Sultan geführt, der diesen Titel aber noch viel mehr nur zur Zierde trägt als der der Hckun. Weiter im Süden kommen die größeren Ländereien des Sultan Hrabesh, der zwar viele Wasserlöcher und ein großes Land, aber keine große Oase besitzt. Aus dieser Situation der militärischen und wirtschaftlichen Überlegenheit heraus ist es eigentlich nicht notwendig, an Verteidigung zu denken, obwohl die Mauern der Hckun hierfür ein geeignetes Mittel wären. Da es sich bei den Nachbarn um Glaubensbrüder und ebenso Mitglieder des Kalifats handelt sind die Handelswege frei. Die einzige von Karawanen benutzte Route kommt aus Südwesten und geht nach Nordosten (oder umgekehrt). Dadurch gibt es sehr gute Verbindungen an die Oasen Achan und El'Ankrah. Direkt nach Westen gewandt, kann der erfahrene Wüstenreisende auch die Quelle des Sikram in den Goldfelsen erreichen, ohne die Oase Vinnlassih zu besuchen.

Das Umland

Im Land um die Oase, daß seit der Vernichtung mehrere kleiner Stämme die ein Leben als Räuber und Wegelagerer geführt haben., sehr groß ist, leben vier Sippen von Beduinen, die alle ein Quartier in der Oase haben, dieses aber selten benutzen. Normalerweise ziehen Sie von Wasserloch zu Wasserloch, wobei keines der Löcher „nur einer“ Großfamilie gehören würde. Da wie alles im Gebiet der Oase zum Besitz des Sultan gehört ziehen die Sippen im Kreis ständig um die Oase und folgen dabei den fast ebenso kreisförmig angeordneten Wasserlöchern. Es sind dies zwölf bekannte Stellen, an denen es genügend Wasser gibt um 100 mal Mensch und Tier zu versorgen und genügend halbtrockenes Gras um die Schafe und Ziegen und Kamele zu ernähren. In den Kleinst-Oasen gibt es auch immer wieder ein paar Palmen mit Datteln oder anderen Früchten, so daß für die Ernährung der Leute gesorgt ist – obwohl das natürlich nicht ihre Hauptnahrungsquelle ist. Im Uhrzeigersinn im äußersten Norden angefangen sind die Wasserlöcher bezeichnet mit El-Nuriahm, El-Madhinio, Ahmram, Khalamu, Zhamor, Zhulaminia, El-Hackurabi, El-Fadil, Tedekloh, Khalas, Rhabak und Bubo. Die ansonsten die Oase umgebende Gebiet kann man nur als tiefste Wüste bezeichnen – der Hauptgrund dafür, weswegen die Hckun überhaupt erst so spät entdeckt wurde. Düne über Düne erstreckt sich das Land. Wer hier nicht mit einem erfahrenen Führer unterwegs ist, verliert so schnell die Orientierung, daß er nur durch Zufall oder ein Rastullah-Wunder eines der Wasserlöcher oder sogar die Oase selbst (wieder-) findet. Die ständig patrouillierende Kohorte bemüht sich Treibsandfelder und andere Gefahren ausfindig zu machen und die Karawanenführer zu warnen – ein Service, der die Hckun unter den Reisenden um so beliebter macht.

Die Bewohner der Hckun

Es ist schon ein merkwürdiges Volk, das hier in der Hckun lebt. Sind sie doch einerseits Novadis und glauben an den Eingott Rastllah, so scheint ihnen das finstere Wesen der Wüstensöhne doch nicht bekannt zu sein. Fröhlicher und sorgloser als anderswo scheinen sie hier zu sein – zwar immer noch von aufbrausenden Temperament – aber dabei immer voller Lebensfreude. Dahingehend gleichen sie mehr ihren tulamidischen Verwandten, die im fernen Osten zu den wahren Göttern beten. Und obwohl sie in der Auslegung ihrer Gesetze nicht so streng sein mögen wie die in Keft, so scheint es mir doch, als nehme man die Übertretung derselben doch in Kauf, wenn es sich anbietet. In der Oase, in der allzeit geschäftliches Treiben zu herrschen scheint, ist der Wohlstand der Novadis deutlich zu erkennen. Alle tragen sie prächtige Kleider und bunte Stoffe, selbst die Sklaven, die an ihren Arm- oder Halsreifen deutlich zu erkennen sind, kommen gepflegter daher als so mancher mittelreichische Bauer. Aber auch im Gegensatz zu den meisten anderen Wüstenbewohner haben sie ja auch immer genug Wasser zum Waschen.

- aus einem Reisebericht eines Händlers aus Neetha

Auch wenn diese Ansicht etwas subjektiv sein mag : Sie enthält doch viele Wahrheiten. Obwohl die Bewohner der Hckun natürlich Novadis sind und auch selbst sich als solche sehen, so gibt es doch einige Unterschiede zu den Wüstensöhnen wie sie Klein Alrik beschrieben werden. Diese entstanden meist aus der Geschichte der Oase, so wie ihren wirtschaftlichen und politischen Situationen heraus. Dieser Abschnitt soll ihnen die Bewohner der Hckun beschreiben und vor allem die Unterschiede zu anderen „typischeren“ Novadis aufzeigen.

Charakter

Die Beni Hckun, wie die Bewohner der Oase sich gerne selber nennen sind ein gläubiges, ruhiges, fleißiges aber durchaus fröhliches Volk. Nicht zuletzt wegen Einflüsse verschiedener Kulturen unterscheidet sich der Typische Menschenschlag in der Hckun mitunter deutlich von dem eines typischen Novadi. Selbstverständlich werden Mittelländer auch hier „strafend“ angeblickt, aber der weitaus häufigere Umgang mit Gläubigen des Pantheon hat hier ein Verhältnis geschaffen was sogar von einem gewissen gegenseitigen Respekt begleitet ist. Niemand soll aufgrund dieser Zeilen denken, hier wären keine rechten Novadis zu Gang, die vielleicht sogar kein gottgefälliges Leben führen – aber nach den 99 Gesetzten leben hat hier doch eine etwas andere Bedeutung. Dies ist auch der Grund dafür, daß die Novadis hier etwas fröhlicher wirken. Die wirtschaftliche Situation erlaubt den Menschen auch mehr Freizeit und weniger Arbeit als anderswo, gerade in der Wüste, und das Leben ist nicht so von Furcht vor einem strengen Gott geprägt, wie manche Auslegung der 99 Gesetz gerade zu provoziert. Wenn sie einen Novadi sehen, der nicht ständig „Ich habe gesündigt und bitte um Vergebung“ murmelt, dann kommt er mit großer Wahrscheinlichkeit aus der Oase Hckun.

Aussehen

Rein äußerlich gibt es kaum Merkmale die einen Hckuner Novadi von anderen Landsleuten unterscheiden würde. Allein die Wüste, der gleiche Glauben und die Rassenzugehörigkeit zu den Tulamiden bestimmen das meiste. Gerade in letztem Punkt gibt es jedoch einige Ausnahmen. Auch wenn dies bestimmt nicht im Sinne

Rastullahs war, so gibt es doch unter den Einwohner einige, die viel güldenländisches Blut in den Adern haben – mehr als sie zugeben wollten. Denn in den Gründungsjahren der Oase, wo es kaum Frauen gab und diese einfach geraubt oder gekauft wurden wo immer man sie her bekam war man nicht sehr wählerisch, so daß so manche Frau aus dem almadischen Raum oder dem lieblichen Feld sich in die Reihe der Vorfahren der Beni Hckun eingemischt hat. Trotzdem ist der dunkelhaarige und bärtige, sonnengebräunte, finster dreinblickende Wüstensohn das Haupterscheinungsbild auf den Straßen der Oase.

„..... und merkwürdiger Weise finden sich immer wieder helle Gesichter und blonde Haarschöpfe, als wär' man in Zorgan, wo sich die Völker schon vor Zeiten vermischt. Auch hier ist's nicht so, denn Einwohner, die aus nördlichen Landen her zogen leben in ihrem eigen Viertel ...“

Eine Klasse für sich bilden jedoch die wenigen in der Oase seßhaften Mittelländer : Sie tragen ebenso die Kleidung der restlichen Novadis, hier findet man aber die im restlichen Aventurien vertrauten hellen Gesichter und blauen Augen der blonden Alriks und Alrikes.

Kleidung

Die Hitze der Wüste ist es was die Kleidung der Bewohner in erster Linie bestimmt. Helle, luftige Kleidung, Tücher auf dem Kopf getragen, verschleierte Gesichter (gerade bei Frauen). Die Hosen und Hemden sind daher meist aus gewebtem Stoff und möglichst leicht zu tragen. In den Häusern zeigen die Leute dann mehr von ihrer körperlichen Beschaffenheit. Reich bestickte

Westen und spitz zulaufenden Schuhe, die an der Spitze nochmals nach oben gebogen sind gehören zum Standard. Mit Ausnahme der Mittelländer gibt es kaum andere Formen der Kleidung, sie unterscheiden sich lediglich in Stil, Farbe und vor allem der Stickereien (so daß es keine zwei gleichen Westen gib). Die Westen sind sogleich ein Statussymbol. Den je reich bestickter die Weste ist, desto mehr scheint die Frau daran Zeit verbracht zu haben. Und Zeit seiner Frau zu investieren ist ein Luxus, der nicht selbstverständlich ist. Zusätzlich zu den beschriebenen Schuhen gibt es noch die deutlich festeren Stiefel die meist aus Ziegenleder gearbeitet sind und von all denen benutzt werden, die viel mit Tieren zu tun haben. Bei den Männern gibt es zusätzlich zu den leichten Kopftüchern noch den Turban, der von den reicheren Getragen wird. Beim Turban ist es nicht erlaubt, jede beliebige Farbe zu tragen. Da sich Schwarz aufgrund der Witterung ohnehin nicht anbietet, gelb und blau Rastullah's Kohorte und rot dem Sultan vorbehalten sind, bleibt den Bewohnern der Oase sowieso nur die Auswahl zwischen einem grünlichen Ton oder einem weißen Turban, aber auch bunte Turbane die aus mehreren oder vielen Farben oder auch Mischfarben bestehen sind zuweilen zu beobachten.

Schmuck

„Und siehst Du einen Novadi, der zwar gut gekleidet, als wär's ein reicher Händler, aber ungeschmückt mit edlem Metall und Stein, als wär's ein Stallknecht, dann wird er gewiß aus der Hckun kommen ...“

Der Novadi der Hckun schmückt sich selbst nicht, ist er doch durch einen schönen Bart schon von Natur aus eine Augenweide für jede Frau. Diese aber mit Schmuck zu behängen ist Zeichen des Wohlstandes. Abgesehen von bunten Bändern und Stoffen, oder einfachem Schmuck aus Eisen und Holz gibt es kein natürliches Vorkommen in der Oase, so daß jedes Edelmetall oder Steine Handelswaren oder Diebesgut sind. Natürlich gibt es in der Oase von beidem genug. So verwundert es aber niemandem daß die edelsten Schmuckstücke in den Händen der Reiter der Kohorte zu finden sind, die am besten Geschmückten Frauen sind, abgesehen von der Sultansfamilie, die Frauen der Händler.

Spiele

„Sind die Beni Hckun ohnehin schon dem Vergnügen viel weniger abhold als die Wüstensöhne anderer Stämme, so kennen sie auch eben so viele Arten des Spiels wie die Tulamiden.“

Die Faszination an Spielen und Wettkämpfen ist bei den Novadi ebenso beliebt wie bei den Tulamiden –

warum sollte man in der Oase Hckun da also eine Ausnahme machen. Es finden ständig auf dem extra dafür angelegten Platz Rennen zwischen Pferden und Kamelen statt, auch für das Schlangenstechen erübrigen die Bürger immer viel Zeit. Von diesen etwas „wilderer“ Vergnügen abgesehen ist den Novadi das Brettspiel „Rote und Weiße Kamele“ am wichtigsten. Nicht nur, daß es ohnehin ein sehr interessantes und geistig forderndes Spiel ist – kaum ein Spiel repräsentiert näher das wirkliche Leben in der Hckun – Handel, Strategie und Taktik in der Wüste. Andere Spiele konnten sich, obwohl die meisten bekannt sind, nicht durchsetzen. Die Bewohner des Viertels der Ungläubigen begeistern sich immer wieder an in den Straßen ausgetragenden „Schlachten“ um einen Ledernen Ball, doch scheinen die beiden „Mannschaften“ selten ausgewogene oder geordnete Spieler zu sein, so daß die Novadi kaum Interesse zeigen an der Prügelei mit Hölzernen Schlägern, das den merkwürdigen Namen „Imman“ trägt.

Gesellschaft

Die Gesellschaft der Novadi macht keine großen Unterschiede zwischen verschiedenem Hochadel, Niederer Adel, Großbürgern, Handwerkern oder unfreien, die dann wieder diverse Geweihten hervorbringen, die allesamt über, unter oder neben dem Gesetz stehen. Es gibt in der Oase nur den Sultan und seine Familie, Bürger, Frauen und Sklaven. Erstere, als Oberhäupter der Oase stehen nicht über dem Gesetz, das sie allerdings selbst erlassen. Diese einzige Form von Adel innerhalb der Oase ist natürlich auf die Mauern des Palastes beschränkt. Außerhalb gibt es zunächst mal nur die Bürger. Dies sind alle Einwohner der Oase, denen man eine gewisse Mündigkeit zugesteht. Ausnahmen hierbei sind Frauen und Kinder, letztere nur, weil sie noch nicht alt genug sind. Frauen gelten gemeinhin als der Besitz des Mannes und unterstehen daher seinem Willen und seiner Gerichtsbarkeit. In Streitfällen, die über eine Familie hinaus gehen sind sie aber genauso strafmündig und mit Rechten bestückt wie jeder andere Bürger auch. Endgültig rechtlos sind nur die Sklaven.

Kindheit

Die Kindheit eines Novadi in der Hckun unterscheidet sich nur wenig von dem eines jeden anderen Novadi. Da das Sippentum weniger ausgebildet ist (man versteht sich oftmals als eine große Familie, besonders wenn es um ungläubige oder fremde Novadis geht) findet man es sehr selten vor, daß eine Familie den besonders tapferen Mädchen überhaupt die Möglichkeiten bietet, eine kämpferische Ausbildung zu erhalten. Die einzige Achmad' Sunni kommt daher meist aus dem

Bereich des Sultans oder der Chacire. Für jeden Mann ist es, ob er nun ein reicher Händlersohn ist oder ein armer Schafhirte, eine große Ehre zu den besten Reitern der Hckun zu hören um so einen Posten in Rastullah's Kohorte zu bekommen. Die jährlichen Prüfungen bestimmen eine Rangfolge aller kriegsfähigen jungen Männer, die immer dann zu Rate gezogen wird, wenn ein Reiter der Kohorte ersetzt werden muß.

Familie

„Während der Beni Schebt und andere Stämme immer in ihrer Sippe als ganzes denken, so berührt den Beni Hckun nur das Schicksal der direkten Verwandten, mit denen er auch zusammen lebt.“

In der Hckun ist, wie bereits erwähnt, der Sinn für eine größere Sippengemeinschaft nicht mehr ausgeprägt. Allenfalls die umliegenden Novadi in den Nomadensippen können mit diesem Begriff noch viel verbinden, beschreibt er doch am treffendsten ihre Gemeinschaft. Die Einwohner der Hckun, die kaum fähig sind eine Unterteilung in einen Stamm zu treffen, finden eine Gesellschaftliche Basis in Ihrer Familie. Diese ist vom Aufbau her, sehr mit den mittelländischen Verhältnissen vergleichbar – einzig die deutlich untergeordnete Rolle der Frau macht da einen wichtigen Unterschied. Während der Mann der Familie patriarchalisch zu sagen hat, wo es lang geht, sind die Frauen zunächst dazu da, Haushalt und Kinder tatkräftig zu führen. Die Entscheidungen werden auch hier vom Hausherrn getroffen. Die Kinder, die natürlich noch nicht alt genug sind, ein eigenes Heim aufzubauen haben meist auch Ihre Pflichten, üben sich aber häufig mit Waffen (Jungen) oder „Frauenarbeiten“ (Mädchen). In reicheren Familien wird die körperliche Arbeit der Frau durch einen oder mehrere Sklaven ersetzt, so daß sie schmuckbehängener Weise ein Leben hinter den Gardinen eines Harems führen kann.

Sippe

Wenn es überhaupt möglich ist, innerhalb der Mauern der Oase von einer Sippe zu sprechen, dann sind damit meist die Familien gemeint, die Nachkommen der acht Freunde des legendären Hckun des Alten sind. Diese Familien haben heute noch den größten Einfluß auf Gesellschaft und auch den Sultan, sowie sie oftmals die Chacire und Chocore der Kohorte stellen. Immer wenn aus einer Familie einmal mehrere weitere hervorgehen sollten, so bleiben hier oftmals Band bestehen, mehr als bei den anderen Familien der Hckun. In dieser Sippe gibt es dann ein Oberhaupt, meist den ältesten lebenden Familienvater, der dann als *der* Nachfahre des Freundes Hckuns gilt.

Tod

Die verstorbenen werden in der Oase ziemlich unterschiedlich behandelt. Die Mittelländler haben erreicht, daß sie einen kleinen Teil der Oase „verschwenden“ dürfen um Ihre Toten dort zu begraben. Dabei handelt es sich um den gleichen Ort wo Hckun dem großen ein Denkmal gesetzt wurde. Auf diesem steinernen Mausoleum werden auch alle anderen männlichen Nachfahren des Hauses Hckun beigesetzt. Während die Nomaden in der Wüste Ihre Toten auf kleinen Felsbügeln bestatten um sie dort von den Geiern auffressen zu lassen. Diese Funktion übernimmt in der Oase der große Felsen, der von Süden aus Besteigbar gemacht wurde. Auf der anderen Seite des Hügel, also nicht in der Nähe der Quelle, werden die Leichen dann den Vögeln zur Verfügung gestellt. Grabbeigaben sind allgemein unbekannt, da der Besitz meist in den Familien verbleibt und mindestens als Erinnerungsstück Verwendung findet.

Erbrecht

Im Falle des Todes eines Familienmitgliedes erbt grundsätzlich nur ein männlicher Verwandter. Sollten keine Nachkommen vorhanden sein, so geht das Erbe an den Vater zurück, der auch Schwiegertochter und weibliche Enkel „in Besitz“ nimmt. Eine ähnliche Variante gibt es, wenn es zwar einen männlichen Enkel gibt, dieser aber noch zu jung ist, selbst für eine Familie zu sorgen, in diesem Fall wird das Erbe verwaltet, bis dieser alt genug ist. Oft übernimmt die Rolle des Verwalters (der im übrigen alle Freiheiten genießen kann) nicht nur der nächste Großvater väterlicherseits, sondern der Ziehvater des Jungen, oftmals ein Onkel. Auch der Sultan hat schon Patenschaften übernommen, wenn es keine zuständigen Familienmitglieder mehr gab. Im Falle von Frauen kommen solche Erbschaften in die Fremde aber oftmals einer Verklavung gleich.

Im normalen Fall aber, wird ein Vater seinen Söhnen ein Erbe hinterlassen. Dabei bedient man sich der alten traditionellen tulamidischen Form, seinen Besitz mit seinem zum Mann gewordenen Sohn zu teilen. Sollte ein Vater sterben, ohne alle Söhne groß gezogen zu haben wird der aktuelle Besitz so lange durch zwei geteilt, bis jeder verbliebene Sohn einen Anteil hat. Der Erlös vom Verkauf der Schwestern und Frauen wird zum Besitz hinzugezählt, oft werden jedoch auch die Frauen direkt aufgeteilt. Die Verhandlungen über den Wert dieser Ware setzt meist schon Monate (in einzelnen Fällen Jahre) vor dem eigentlichen Tag der Mannwerdung ein und hat schon manche Familien in großen inneren Streit gestürzt. Wer aus einem solchen Streit als Sieger hervorgeht kann

sich mit Recht als Oberhaupt der Familie bezeichnen.

Blutsbrüderschaft

„Suchst Du wahre Freundschaft, so suche nicht zwischen Mann und Weib, auch nicht zwischen Kameraden, die auf dem Felde nebeneinander Kämpften, sondern suche bei den Novadi, die sich Treue bei ihrem Blut geschworen haben ...“

Während allgemein ein gutes Verhältnis zwischen den Einwohnern der Oase herrscht gibt es aber auch hier besondere Freundschaften. Die tiefsten und innigsten sind die, in denen die beiden beteiligten Blutsbrüderschaft schließen. Während es dieser Brauch in der ganzen Wüste zu finden ist, sind es aber gerade in der Oase Hckun extreme Rechte und Pflichten, denen sich die neuen Blutsbrüder unterwerfen. So wird die Familienzugehörigkeit der beiden Brüder auf beide Familien ausgedehnt. Auf diese Weise geschieht es, daß die beiden Familien regelrecht zu einer neuen verschmelzen, denn nachfolgende Massenhochzeiten sind nicht nur üblich sondern werden geradezu erwartet. Auf diese Weise kann es geschehen, daß ein einzelner Mann vollständig in eine Familie integriert wird, es ist aber auch möglich, daß zwei Männer Ihre Familien die in Streit leben „zwangsversöhnen“. Allerdings darf man bei all dieser Friedfertigkeit nicht übersehen, daß es bei in dieser Art vereinte Familien bestimmt zu Machtkämpfen kommen wird, gerade wenn nicht die frisch gebackenen Blutsbrüder die jeweiligen Führer ihrer Familien waren.

Essen und Trinken

„Und sind sie auch ein noch so fröhlich Volk : Den Wein kennen und pflegen sie nicht, obwohl sie die Datteln dazu hätten. Solch religiösen Eifer kennt man selbst in Keft nicht, obwohl man sonst dort alles strengstens nimmt.“

Letzteres (Trinken) ist schnell abgehandelt. Der Novadi der Hckun lehnt jegliche Form von Alkohol ab (eine für die Oase ungewöhnlich strenge Auslegung der 99 Gesetze) und so sind ihm sowohl der Weinanbau wie auch das Brauen von Bier unbekannt. Wie allgemein üblich wird das Wasser als normalerweise kostbares Lebenselixier von jedem Wüstensohn hoch geschätzt. Auch wenn es in der Oase Hckun niemals auch nur annähernd knapp zu sein scheint, so ist die Hochachtung doch groß vor dem kühlen Naß. Es versteht sich fast von selbst, daß es für einen Rastullahgläubigen als Ehre empfunden wird, vom Wasser der Hckun zu trinken, wo es doch ein Rastullah Wunder sein muß, daß hier das Wasser so sprudelt. Des weiteren kennt der Beni Hckun all die Arten der Milch, die

die in der Oase lebenden Tiere geben. Oftmals wird sowohl die Milch als auch das Wasser mit den gemahlten Bohnen der Kakao- oder Kaffeebohne getrunken, wenn sie denn einmal von Händlern ins Land gebracht wird. Beide Getränke bevorzugt man stark gesüßt.

„Wiederum erstaunlich ist jedoch, daß vom Fleische, sei's vom wollenen Schaf oder von der meckernden Zieg', viel gegessen wird. Auch der Ärmste bedient sich reichlich, denn es ist ja genug da.“

An kulinarischen Genüssen sind in der Hckun vor allem Fleischgerichte zu nennen. Diese bilden oft den Kern einer besseren Mahlzeit. Das Fleisch wird meist über einem Holzfeuer gegrillt und stark gewürzt. Die Gewürze, die leider nicht in der Hckun gedeihen müssen importiert werden, dies ist aber in den letzten Jahrzehnten florierenden Handels niemals ein Problem gewesen. Dazu reicht man obligatorischer Weise ein helles, tellerförmiges Brot und Schafs- oder Ziegenkäse. Oft wird dieses Brot auch in einen stark mit Knoblauch und anderen Kräutern gewürzten Quark getunkt. Dieser ist unter den Benu Hckun als *Ziki* bekannt. Da ihm belebende Kräfte zugesprochen werden (was aber nur an der den Gaumen anregenden kräftigen Würzung liegt) nennen ihn die mittelländischen Einwohner der Hckun auch *Tsa-Quark* oder als Kombination der beiden Namen *Tsaziki*. Zu guter letzt wird bei solchen Gerichten auch gerne noch eine Portion Reis genossen, der allerdings nur wenig vorhanden ist und daher auch nicht oft, und erst recht nicht den ärmeren Leuten zur Verfügung steht.

Die ärmeren Leute können sich ein solches Essen mit Fleisch nicht immer leisten, obwohl die herausgehobene Stellung der Viehzucht in der Oase Hckun trotzdem auch das Fleisch bei ärmeren Leuten auf den Tisch bringt. Weite Verbreitung findet hier die Banane. Während die Obstbanane eine allseits beliebte Frucht ist so wird die Mehlbanane gerade von nicht vermögenden Leuten als preiswerten und trotzdem schmackhaften Füllstoff geschätzt. Auch hier ist das Brot mit Käse und *Tsaziki* weit verbreitet. Letztendlich ist sowohl bei den reicheren als auch ärmeren der Eierkuchen sehr beliebt. Hier wird meist nur ein zerschlagenes Ei mit viel Mehl auf einer heißen Platte gebraten und natürlich gewürzt. Dies stammt von dem Einfluß, den die nördlichen Einwanderer, genauso wie die zugehörigen Hühner mit brachten.

Landwirtschaft

Zur Herstellung gerade der einfacheren Lebensmittel wird vor allem Hirse, Weizen und Rüben angebaut, wobei nur eine ausreichende Bewässerung den Wuchs gerade letzterer Pflanze

garantiert. Diese Form von Bewässerung ist oberstes Ziel von Sultan Hackurabi und wird das Ziel jedes Herrschers nach ihm sein. Große Flächen der Oase stehen für den Anbau dieser Feldfrüchte zur Verfügung. Im nördlichen Bereich des großen Sees befindet sich ein kleines Gebiet zwischen Mauer und See, der mit Absicht viel Wasser aufgenommen hat und so nun ziemlich versumpft ist. Daher eignet sich dieses Gebiet hervorragend für den Reisanbau. Nur die geringe Größe des Gebietes verhindert, daß es in der Oase Reis für alle gibt, denn qualitativ gilt für den Reis das gleiche wie für alle Feldfrüchte der Hckun: Viel Sonne von oben und viel Wasser von unten bescherten Reiche Ernte, scheinbar auch ohne den Segen Peraines.

Zu den genannten Getreidesorten kommen noch Früchte hinzu, die auf den Bäumen wachsen, denn die größten Flächen der Oase sind von Palmen bewachsen. Auf diesen gedeihen Obst- und Mehlbananen, Datteln, Feigen und Kokosnüsse.

Viehzucht

Der Viehzucht wird im Verhältnis zum Ackerbau eine große Bedeutung zugeschrieben. Genau wie Nomaden in der Wüste wissen die Bewohner der Oase, daß Tiere ein sicheres Element in der Lebensmittelwirtschaft sind. Denn eine Ernte kann vernichtet werden, Tiere jedoch, kann man in Sicherheit bringen und zu einem anderen Wasserloch führen. Aus diesem Grund sind Tiere mehr als im Mittelreich in die Landwirtschaft integriert. An vorderster Front stehen die Ziegen und Schafe. Ihre Milch ist es, die auch kleinen Kindern eine Lebensgrundlage sichern, von der Schafswolle und dem Ziegenleder werden die meisten Kleidungsstücke gemacht. Die große Weide am Ostufer des Sees ist für alle da, die Tiere haben, welche auf eine Wiese gehören. Es gibt noch andere Weidegründe in der Oase, die aber hauptsächlich dazu da sind, Nahrung für Pferde und Kamele zu erzeugen, weniger für die direkte Nutzung durch Tiere.

Natürlich wird auch Fleisch (und das nicht zu knapp) vor allem aus den männlichen Tieren gewonnen. Extra zu diesem Zweck gezüchtet werden aber mehr die vielen Hühner, die sich zur Verwunderung mancher Mittelländler zu Haufe in den Hinterhöfen der Häuser aufhalten. Es gibt in der Hckun kaum eine Lehmhütte die nicht wenigstens zwei Hennen ihr eigen nennen. So wird die Oase auch mit vielen Eiern versorgt, die aber zwar auch viel gegessen werden, meist aber dazu da sind, wieder neue Hühner aufzuziehen, von denen die jungen Hähne dann Hähnchenfleisch abzuliefern, welches genauso gerne zu Grillgut weiterverarbeitet wird wie alles andere aus tierischer Produktion.

Kamel- und Pferdezucht

„Ein stolzes Roß sah ich und dachte mir noch dabei, daß die Leute in Unau trotz ihres fehlgeleiteten Glaubens doch der Göttin Tsä gefällig sein müssen, wenn ihnen die Zucht so edler Pferde gelingt. Umso erstaunter war ich, als ich sah, wie auch in dieser Oase solche Pferde heran gezogen werden!“

Eine besondere und nicht nur in der Oase viel beachtete Form der Viehzucht ist die Haltung von Kamelen und Pferden. Wie in jeder Oase ist das Kamel die Anbindung an die Außenwelt und im Sinne des Handels und der damit hereinkommenden Reichtümer und Güter unverzichtbar. Das Kamel war das erste Tier in der Oase Hckun, und es wird auch ganz gewiß das letzte sein, wenn man den Bewohnern glauben darf, denn auch sie sind sich in ihrem geschichtlichen Stolz bewußt, daß ohne eine gewisse Anzahl von überlebenden Kamelen Hckun der Alte niemals auch nur den Hauch einer Chance gehabt hätte den Grundstein für das zu legen, was heute die Oase bildet. Jeder Händler besitzt hier mindestens ein Kamel, welches innerhalb von Karawanen Handelsreisen durchführt. Der Sultan selbst besitzt natürlich das größte Gestüt an Kamelen, die allesamt Qai'Chelar sind. Dieses Allzweck-Kamel dient ihm vor allem als militärisches Werkzeug, denn ohne sie wäre Rastullah's Kohorte eine einzige Kompanie von Wächtern, die gelangweilt am Tor der Oase ständen. Mit den Kamelen ist es ihnen aber möglich, weit entfernt von der Oase zu operieren. Andere Kamelearten sind meist nicht vorhanden, wenn man von denen der durchreisenden Karawanen absieht. Qai' Ajan-Rennkamele sind in der Hckun nicht zu finden, denn man erachtet sie als unzumutbar. Wenn es um Schönheit und Sportlichen Ehrgeiz geht dann denkt der Beni Hckun zuerst an das Pferd.

Da es mühsam ist, Pferde durch die Wüste zu transportieren und sie zudem nicht einmal lasten transportieren können, geschweige denn einen Menschen, werden sie nur innerhalb der Oase eingesetzt, oder aber von Rastullah's Kohorte mitgeführt, um im Falle des Kampfes umzusteigen. Denn der Kampf vom Pferd ist ihnen der liebste, wenn auch der Kampf zu Kamel innerhalb der Wüste weitaus häufiger ist, denn auch der wird geübt.

Die Pferdezucht die daher ausschließlich in den Händen des Sultans ist hat seinen Ursprung in einer Reihe geraubter Pferde, die vor vielen Jahren einmal in die Oase kamen. Natürlich sind daher alle heutigen Pferde Mischlinge der einen oder anderen Art, aber der hohe Anteil echter Shadif aus den ursprünglichen Raubbeständen hat dazu geführt daß das, was man in der Oase stolz als Hckuner Shadif

bezeichnet, eine den Unauer Pferden sowohl in äußerlicher Hinsicht als auch im Hinblick auf die Eigenschaften sehr ähnliche Rasse ist.

Architektur

„Ungewöhnlich anmutend sah ich die schindelgedeckten Häuser inmitten der Wüste – wahrlich befremdlich in mitten der Lehmhütten – wenn auch von gläubigen Mittelländern bewohnt.“

Der lehmige Untergrund des Sees birgt mehr als genug Lehm und Tonerde um die gesamte Fläche der Oase zu bebauen. Kaum ein anderes Material wird daher zum Bau der Häuser verwendet, wenn man von den Stützbalken aus Palmholz einmal absieht. Der einfache kastenförmige Lehmbau ist daher auch das einzige Gebäude, das in weiten Teilen der Oase zu sehen ist. Gerade im Zentrum um die große Karawanserei wo die vielen Herbergen sind, findet man aber auch manche mehrgeschössige Häuser, die aber genauso ein lehmiges Flachdach haben, wie die anderen auch.

Etwas anders sieht es da im Viertel der Ungläubigen aus. Zwar haben sich auch hier viele Einwohner dafür entschieden, nach den hier üblichen Gegebenheiten zu bauen (was ja auch am günstigsten ist und am wenigsten Mißfallen bei den Novadi erregt), trotzdem gibt es aber hier viele Häuser die ein Giebeldach aufweisen. Nur das Größte von Ihnen besitzt mehr als einen einfachen Balken und ein Dach mit zwei Seiten, das mit Ziegelschindeln gedeckt ist. Dafür wären es die einzigen Häuser, die nicht beträchtliche Schäden und Aufweichungserscheinungen zeigen würden, sollte das große Wunder geschehen und Regen fiele über der Oase.

Besondere architektonische Aufmerksamkeit verdient eigentlich die Anordnung der alten sowie der neuen Oasenstadt, die jeweils um eine großen Platz herum angelegt wurden. Dieser ist immer mit diverse Brunnen und Tränken ausgestattet, die nicht nur eine gewisse Kühle bieten, sondern auch Wasserquelle für Mensch und Tier sind. Zudem sind sie eine Augenweide für jedermann und nicht nur für die durstigen. Aus der Vogelperspektive betrachtet (aber das hat wohl noch niemand in der Hckun), sind diese Plätze geometrisch präzise angelegt.

Nach dem Vorbild der mittelländischen Türme und Wehranlagen wurde nicht nur die Mauer und die Wachtürme gebaut, sondern auch der große Turm am Südtor, der eine Art Gerichtsgebäude darstellt. Auf Grund seiner für die Oase großen Höhe und der mit Zinnen geschützten Plattform wird er von den Mittelländern gern als „Oasenfried“ bezeichnet. Er ist aber nicht dafür gedacht, eine letzte Zuflucht im Falle einer Verteidigung zu sein, so daß die

Bezeichnung höchstens auf das Aussehen bezogen richtig ist.

Eine besondere Stellung nimmt der Palast des Sultans ein. Gebaut unter der Leitung von Nemire, der Mutter von Hackurabi I. der zu jung Sultan wurde um selbst über das Schicksal seiner Untertanen zu bestimmen, ist der Palast ein pompöses Denkmal des Reichtums der Oase. Allein die vielen edlen Materialien wie Marmor, die zum Bau quer durch die Wüste transportiert werden mußten haben einen Berg Gold verschluckt, der jeden Adligen des Mittel- oder Horasreiches beeindruckt hätte. Es ist auch (mit wenigen Ausnahmen wie dem großen Turm) das Einzige Bauwerk, das aus solidem Stein gebaut wurde. Dieses Material wurde vom Felsen abgetragen, der zwar nicht wesentlich an Gewicht eingebüßt hat, aber doch nur einmal mehr - nämlich beim Bau der Mauer. Das Hauptgebäude ist zwei hohe Stockwerke groß und ist selbst erst über eine breite Treppe zu erreichen. Das Kellergeschoß ist nach hinten betrachtet daher das Erdgeschoß, da, den Speicher unter dem schrägen (!) Schindeldach nicht mitgerechnet, drei Etagen übereinander zu finden sind. Ein Zweistöckiger Anbau in nördliche Richtung ergänzt den großen Palast noch einmal um ein paar Räume, die auf Grund Ihrer Lage besonders kühl sind. Drei hohe Türme mit goldenen Zwiebelkuppeln krönen die gesamte Oase und bieten dem Palast zusätzlich ein etwas wehrhaftes und Ehrfurchtgebietendes Aussehen.

Meisterinformationen :

Eine ebenso architektonische Meisterleistung bildet das unterirdische Labyrinthsystem, über dessen genaue Beschaffenheit niemand so recht Bescheid weiß. In erster Linie wurde es geschaffen um zu be- und entwässern. Als Wartungs- und Instandsetzungsgänge kamen aber viele unterirdische Röhren hinzu, die in Teilen und auch in extra angefügten Räumen als gut gekühlte Keller dienen. Kaum ein Haus ist nicht an dieses System angeschlossen, einen Weg von einem Keller in andere Gänge, von dort in die Hauptbewässerungskanäle und dann wieder in andere Keller zu finden ist aber sehr schwer. Anreiz für die Benutzung bzw. den Mißbrauch dieser Anlage ist die Tatsache, daß auch der Sultanspalast angeschlossen ist. Mutige Räuber könnten auf diese Weise große Reichtümer erlangen – aber das Risiko ist wie bereits erwähnt sehr groß – größer als ein Einwohner der Oase, der in den meisten Fällen mit Wohlstand gesegnet ist, eingehen würde.

Bergbau

„Sogar einen Stollen hat's hier, Ingerimm zum trotz, werden hier einige Klumpen Erz ans Tageslicht befördert woraus die Waqqif und Kunchomer für tapferen Reiter gemacht werden.“

Eigentlich gehört dieses Thema ja kaum in die Beschreibung einer Wüstenstadt, aber doch wird in der Oase Hckun Bergbau betrieben. Vor vielen Jahren wurde eine Erzader im großen Felsen entdeckt. Dort ist nicht genug Erz um eine Zwergensippe anzulocken, aber für den vergleichsweise geringen Bedarf der Oase ist es mehr als genug, die nächsten Jahrhunderte keine Stahlwaren importieren zu müssen. Da dies natürlich trotzdem geschieht ist klar, denn zwergische Waffen oder maraskanischer Stahl sind auch hier wertvoll eingeschätzte Handelswaren. Und daher werden auch viele Waffen importiert. Der Grundbedarf an Metallwaren für Werkzeuge, die Kunchomer für die Reiter Rastullah's Kohorte und natürlich die Waqqif werden vom Schmied Ulfosch gemacht, der gleichzeitig die Aufsicht über den Bergbau hat.

Waffen

Viele Einwohner besitzen persönliche Waffen, aber diese sind selten aus der Hckun selbst. Die Waffen sind oft von den hinzugezogenen mitgebracht und auch vererbt worden. Was in heimischer Produktion hergestellt wird sind zunächst einmal die Kunchomer für die Reiter von Rastullah's Kohorte die in Serie gefertigt werden. Diese sind relativ einfach vom Aussehen, aber gut in der Qualität. Je nach persönlichem Geschmack werden auf die Blätter der Klingen Gravuren aufgetragen, so daß jeder seine Individuelle Klinge hat Oftmals repräsentieren diese Gravuren auch die Anzahl und die Art der überwundenen Gegner, so daß die Klingen oft neu graviert werden und mit steigenden Dienstjahren in der Kohorte zu einmaligen Kunstwerken werden. Solche Kunchomer sind daher auch als „Hckunchomer“ bekannt – eine Wortkonstruktion die besonders in Kunchom eher Feindseligkeit hervorrufen dürfte.

Die zweite und traditionell wichtigste Waffe eines Novadi ist sein Waqqif. Von der Definition her handelt es sich dabei um den bei den Novadis üblichen Zierdolch. Diese Funktion hat er bei den Beni Hckun jedoch bei weitem nicht nur inne. Der Erzählung nach hat Hckun der Alte seinen Waqqif, das einzige nach dem Sandsturm verbliebene Werkzeug dermaßen für alles benutzt, daß er selbst im späteren Leben kaum noch andere Dinge benutzt hat, wenn er sie mit einem Waqqif erledigen konnte. Da seine Freunde in einer ähnlichen Situation waren und sie es sich so einmal angewöhnt hatten, blieb diese Handhabe bis heute

bestehen. Nur die Waqqif selber wurden nach und nach diesen Anforderungen angepaßt. Ein Hckuner Waqqif besitzt heute üblicherweise eine gerade Klinge die an beiden Seiten scharf ist, an der einen aber meist eine mittlere Zackenreihe hat so daß man den Dolch auch als kleine Säge gebrauchen kann. Nur der oftmals vergoldete und gebogene Griff erinnert daher noch an die ursprüngliche Machart dieser Klingen. Während Gravuren auch hier auf der Klinge üblich sind, werden die wertvolleren Modelle auch reich mit Edelsteinen besetzt. Manche (und das sind die seltensten Modelle) haben einen Giftkanal und einen Verschluss am Griff nach Vorbild des Mengbillar. Manche (ebenso selten) besitzen einen Schieber am Griff mit dem es möglich ist einen Dorn aus dem Griff herausfahren zu lassen. Dieser ist vielseitig einsetzbar, z.B. als Dietrich oder Zahnstocher. Eine Kombination beider Möglichkeiten ist bislang nur in den Dolchen vorhanden, die der Sultan und seine Familie benutzen.

Die Kohorte insbesondere zur Verteidigung eingesetzt bedient sich noch des in der Wüste gebräuchlichen Kurzbogen. Dieser wird, wenn von besserer Qualität meist importiert, das Palmholz gestattet aber die Herstellung von qualitativ ausreichenden Bögen und den Pfeilen.

Die Dschadra in den blau-gelben Farben der Oase ist zwar ein Zeichen der Hckun, weist aber ansonsten keine Besonderheiten auf, so daß eine genauere Beschreibung hier nicht angebracht ist.

Gifte

Gifte in der Mehrzahl zu nennen ist eigentlich übertrieben. Pflanzen und erst recht giftige kommen in der Wüste kaum und in der Oase ebenso wenig vor. Der einzige Gewinn von Giften beschränkt sich daher auf tierische Gifte wie das von Schlangen und Skorpionen. Gerade letztere sind das zwar seltene, aber trotzdem am häufigsten in der Oase Hckun gebräuchliche Gift. Es wirkt schnell und ist ziemlich sicher tödlich. Es wird oftmals in Zusammenhang mit dem Waqqif benutzt, aber auch Dschadras, Pfeile und Kunchomer werden mit diesem Gift bestrichen um einen großen Vorteil beim ersten Schlag zu haben. Natürlich ist von diesem Gift nicht genug vorhanden um die gesamte Kohorte damit zu versorgen, so daß es sparsam benutzt und in besonders wichtigen Momenten eingesetzt wird.

Rüstungen

Der für Novadis übliche Waffenrock ist auch die Rüstung die in der Oase üblicherweise getragen wird. Mit Ausnahme von Leder oder einer Tuchrüstung (die aber keine nennenswerten

Vorteile bieten) ist es die einzige Rüstung, die auch in der Wüste getragen werden können, ohne den Reiter unerträglich zu belasten. Manche „Helden“ die geglaubt haben in Ihrem Kettenhemd vor Wüstenräubern sicher zu sein wurden schon im voraus von der Sonne besiegt. Während Helme und sonstiger Schutz unbekannt sind verwenden die Novadi Holz- oder Lederschilder.

Kriegsführung

„Wir sahen die Staubwolke schon von weitem. Während wir uns noch nach einer Fluchtmöglichkeit umschaute beruhigte und der Führer : Sie begrüßen uns nur durch einen Scheinangriff. Zeigt keine Furcht und nicht einer ihrer Pfeile wird treffen. Die Reiter, 20 an der Zahl sprengten auf ihren Pferden unserer Position entgegen, Kriegsgeheul ausstoßend und Kunchomer schwingend. Wenig später fanden wir die Zuversicht unseres Führers bestätigt, denn nachdem niemand von uns nur einen Schritt zur Seite gewichen war hielten sie vor uns an, begrüßten uns Herzlich und behandelten uns, als wären wir die tapfersten Krieger.“

Auch in der Hckun pflegt man die traditionelle Begrüßung durch einen Scheinangriff. Für das ungeübte Auge gibt es dabei keinen Unterschied zwischen einem freundlichen Willkommensgruß und dem was der Novadi unter Kriegsführung versteht.

Dieses Wort hat in der Oase keine Bedeutung in dem Sinne, daß man sich mit Schlachtplänen auf dem Tisch bemühen würde gegnerische Festungen zu belagern. Diese ohnehin bei den Tulamiden kaum bekannte Form der Kriegsführung wäre aber in der Oase weder durchführbar noch angebracht. Denn obwohl sich Hckun der Große zur Sicherung eines ewigen Friedens mit dem Rest des Kalifats dazu verpflichtet hat Kriegsfolge zu leisten ist Rastullah's Kohorte in der Regel nur damit beschäftigt, im Gebiet des Sultans Räuber zu verjagen und Karawanen zu schützen. Dies führt zu einer besonderen Form der Kriegsführung, gewiß nicht im klassischen Sinn des Wortes. Die Novadi bedienen sich hierbei eines an den Reiter gewöhnten Kamels und wenn es die Umgebung zuläßt eines Pferdes. Der Kampf zu Fuß wird zwar trainiert, wird aber nur als „Notlösung“ verstanden, wenn das Reittier verloren wurde oder aus anderen Gründen nicht zur Verfügung steht oder stehen kann.

Jedes Jahr am 3. Rastulahellah versammeln sich die jungen Männer die sich um einen Platz in der Kohorte bewerben. Bei den folgenden Reiterspielen zu Pferd und Kamel (turnierähnliche Schlachten. Schlangenstechen, etc.) werden den einzelnen Männern Punkte gegeben, die sie auszeichnen

sollen. Schließlich folgt daraus eine Rangfolge die in einer Liste festgehalten wird. Der Sieger wird mit großen Ehren versehen und ist oftmals ein aussichtsreicher Kandidat wenn es um die Heirat einer Tochter eines Offiziers geht – schließlich wird er selbst mit großer Wahrscheinlichkeit einmal ein solcher sein. Wenn es bedarf gibt, einen neuen Reiter in die Kohorte aufzunehmen, entscheidet diese Rangfolge, die von oben nach unten abgearbeitet wird. Während der Sieger meist immer sofort einen Platz bekommt (da auch altgediente Offiziere irgendwann einmal in den Ruhestand gehen), kommt der zweitplazierte dann in die „Armee“ wenn es einen Verlust zu beklagen gibt. Nach diesem System kann die Kohorte immer in voller Stärke arbeiten.

Wenn ein Reiter in Rastullah's Kohorte aufgenommen wurde, wird das Waffentraining, das jeder gewissenhafte Novadi täglich durchführt sehr verstärkt und unter fachkundige Anleitung gestellt. Auch werden die reiterischen Fähigkeiten gefördert. Dazu kommen noch Übungen mit Pfeil und Bogen, der Dschadra und die Technik mit einem Schild umzugehen. Nach der ersten Zeit der intensiven Ausbildung findet sich der junge Reiter in einer Kohorte (nicht zu Verwechseln mit der Kohorte, wo die gesamte Armee gemeint ist) von 10 Mann wieder. Unter diesen befindet sich ein Chacir und ein Chocor. Der Chacir ist ein Offizier und Führer der Kohorte, er selbst untersteht nur dem Führer der gesamten Kohorte, also Prinz Hackurabi bzw. seiner Schwester Vanesha. Sein direkter Untergebener und Assistent ist der Chocor, den man als Unteroffizier bezeichnen könnte. Er kümmert sich direkt um die Belange der Reiter und kennt außer den Prinzen und den Chaciren keine Vorgesetzten. Das Wort des „Eigene“ Chacir zählt im Falle von widersprüchlichen Befehlen mehr als das von anderen. Die Reiter letztlich sind zu gehorsam verpflichtet. Allerdings haben sie auch eine eingeschränkte Befehlsgewalt über die Bewohner der Oase, denn die Soldaten sind gleichzeitig eine Art „Polizei“, die die Sicherheit in der Oase gewährleisten und zur Hilfe für den Schwachen verpflichtet sind. Wenn notwendig kann eine Kohorte also auch in zwei kleine Grüppchen geteilt werden die dann einmal vom Chacir und einmal vom Chocor geführt werden. Insgesamt gibt es seit der Zweihundertjahr-Feier der Oase acht Kohorten, damit auch acht Chacire und genauso viele Chocore und 64 Reiter. Offiziell ist Kronprinz Hackurabi Führer der Kohorte, aber um flexibler zu sein unterstützt ihn seine Schwester Vanesha, die Achmad'Sunni der Hckun, indem sie das Oberkommando über die neuen vier Kohorten übernimmt. Die große Tapferkeit, für die die jüngste Tochter des Sultans bekannt ist führte dazu, daß sie, obwohl weiblich, als Autorität in der Armee anerkannt ist.

Wenn es nun zum Angriff geht so werden die Reiter vom Rücken ihres Tieres aus den Kurzbogen zur Hand nehmen und einen Pfeilhagel über das Ziel des Angriffs inszenieren. Wer unvermittelt in solch einen Angriff gerät der wird schon bevor es richtig zum Kampf kommt große Verluste haben. Um diesen Überraschungsmoment nutzen zu können, setzen die Beni Hckun auch auf großes reiterisches Können. Das erlaubt oftmals, unter Zuhilfenahme von vier Kohorten den Angriff auf einen Feind aus allen Himmelsrichtungen. Schon mehrmals wurden große Räuberbanden, die doppelt so stark waren wie die Kohorte auf diese Weise aufgerieben, ohne daß es größere Verluste bei den Reitern der Kohorte gegeben hätte. Der Nahkampf wird mit den üblichen Waffen ausgefochten. Die Dschadra, die mit den Farben der Oase geschmückt ist, wird mehr aus Tradition benutzt, die Hauptarbeit übernehmen die Kunchomer. Auch hier wird fast immer vom Rücken des Kamels oder des Pferdes gekämpft. Für den Mittelländler der in Konflikt mit einem Reiter der Kohorte kommt wird oft die Erkenntnis zu spät kommen, daß es dem Hckuner Soldaten möglich ist von der so schwer zu bekämpfenden Höhe des Kamels gezielt tödliche Wunden auch an Fußgänger zu verteilen. Sich seitlich weit vom Tier herabhängen zu lassen und dabei noch gezielt zu attackieren und zu parieren wird in der Oase regelmäßig geübt.

Wenn die Soldaten sich nicht mit diesen Dingen beschäftigen, kümmern sie sich auch darum, den normalen Einwohnern der Hckun Unterricht im Kampf zu erteilen. Diese sind nämlich gehalten, im Falle der Verteidigung der Oase selbst mit zu Helfen. Gerade der Bogen ist hier die wichtigste Waffe, kann doch dann von den Türmen herunter eine schnelle Einnahme der Oasenfestung unmöglich gemacht werden – den Rest erledigt die Wüste.

Reitkunst

„Viel Gutes habe ich über die Reitkunst der Beni Hckun gehört. Sie verstehen es, für seßhafte Novadis, hervorragend mit ihrem Pferd zu einem Lebewesen zu verschmelzen. Dies ist für sie Kunstform und Lebensinhalt.“

Wie im vorherigen Abschnitt erwähnt, sind die Reiterischen Fähigkeiten der Soldaten der Kohorte sehr groß. Unter der Bevölkerung zählt es als Höhepunkt eines jeden Festes die Vorführung der Kohorte zu begutachten, wie sie vom Rücken Ihres Pferdes aus im vollen Galopp einen Handstand machen und auch andere Register der Akrobatik ziehen. Sich in einer Formation von 8 Reitern gegenseitig Waffen zu zuwerfen ist ein immer wieder gern gesehenes Spektakel aus Mut und Geschicklichkeit. Ein wahrer Beni Hckun wird es kaum vermeiden können, einen Fremden, der ein

solches Schauspiel mit ansieht, mehrmals darauf aufmerksam zu machen, daß er solche Reitkunst so leicht nicht wiederfinden wird, solange er in Aventurien umherzieht.

Kunst

Die typischen hesindegefälligen Richtungen der Kunst sind nicht nur bei den Novadi allgemein sondern auch in der Hckun weitgehend unterentwickelt. Wenn man von wenigen Ausnahmen und Kleinigkeiten absieht, wie der Architektur und der Verzierung der Waffen haben weder Malerei, Bildhauerei, Dichtkunst oder Gesang einen auch nur einen geringen Stellenwert. Allenfalls die Musik wird noch als Kunst betrachtet, aber nur als zweckmäßige Untermalung der eigentlichen Kunstform der Novadis : Dem Tanz.

Die Beni Hckun lassen nur wenige Gelegenheiten verstreichen, eine Frau aus ihrem Harem zum Tanz zu bitten und meist bekommt man dann eine wahrhaft anmutende Darbietung voller Schönheit, Lieblichkeit und Grazie zu sehen. Tänzerin zu werden ist für eine Frau die einzige berufliche Alternative zu einem Leben als Haremsdame oder arbeitenden Hausfrau. Diese Kinder, die eine Begabung für den Tanz zeigen, werden so weit es geht von der Mutter, danach von erfahrenen Tänzerinnen geschult. Selbst wenn es für die Mädchen nicht reicht, zu den großen Tänzerinnen der Hckun zu gehören, dann steigert es den Brautpreis doch erheblich, wenn bei der Begutachtung der potentiellen Schwiegertochter eine gelungene Tanzdarbietung dabei war. Alleine dies spornt die Väter an, auch Geld in die Ausbildung zu investieren, wenn es nicht völlig unangebracht erscheint.

Magie

Aus den Reihen der Tänzerinnen kommt dann auch die einzige Form der Magie in der Oase Hckun. Die Sharisad, die magiebegabte Tänzerin beherrscht, weil Rastullahgläubig alle neun magischen Tänze. Gerade die Sharisad sind es, die zu den wenigen selbstständigen Frauen gehören, da sie auf Grund Ihrer Beliebtheit auf jedem Fest ein eigenes Einkommen sicher haben, so daß nie eine Abhängigkeit von einer Familie oder einem Mann in Frage kommt. Da es in der Oase natürlich keine Peraine-Geweihten oder andere Heilkundler gibt, sowie der kultivierte Anbau von Heilkräutern nicht glücken mag, sind die Sharisad auch immer dann gefragt, wenn es um die Gesundung verletzter, halb verdursteter oder anders erkrankter Menschen geht. Nur für grobe Verletzungen existiert auch ein Medicus in der Oase, der oftmals (fast schon zu recht) mit dem Leichenbestatter verwechselt wird.

Wissenschaft

In wissenschaftlicher Hinsicht hat die Oase, genau wie bei der Kunst, nichts zu bieten. Auch hier zeigt sich wenig Einfluß von Hesinde, oder der Rastullah-Frau Heshinja, wie der Beni Hckun noch kompromißbereit mit einem Pantheongläubigen vereinbaren könnte. Da Wissenschaft (nicht nur in Aventurien) in erster Linie deshalb betrieben wird um die Lebensumstände mittel- oder langfristig zu verbessern sieht man keinen großen Sinn, denn sowohl was den materiellen Wohlstand betrifft als auch die Gesellschaftsstruktur ist man im wesentlichen mit den aktuellen Gegebenheiten mehr als zufrieden. Technische oder Gesellschaftliche Revolutionen müßten also von außen an die Oase heran getragen werden und selbst dann hätten Sie es äußerst schwer, angenommen oder auch nur beachtet zu werden.

Nicht einmal auf eine gewisse Allgemeinbildung wird in der Oase Wert gelegt. Nun, warum sollte auch ausgerechnet die Hckun eine Ausnahme im Vergleich zu Rest-Aventurien sein. Die Jungen und (selten) Mädchen bekommen während Ihrer Ausbildung für einen Beruf alles beigebracht was sie wissen müssen – sei es auch Lesen, Schreiben und Rechnen, sowie Fremdsprachen, die oftmals von den Ungläubigen im Viertel unterrichtet wird. Eine spezielle Schule gibt es daher nicht.

Religion

Um mit der Ausnahme zu beginnen : Es gibt eine Anzahl Gläubiger der Zwölfgötter in der Oase, die von den Novadi geduldet werden und als vollwertige Mitglieder der Hckun gelten. Ihnen steht ein eigener kleiner Stadtteil zur Verfügung, in dem es auch einen Tempel gibt. Dieser ist nun keinem der Götter speziell geweiht, man könnte sich bei den wenigen Leuten auch gar nicht auf einen speziellen Gott einigen oder ausreichend Unterstützung für mehrere Tempel finden. Da es auch keinen Geweihten gibt der diesen Tempel betreut steht er eigentlich eher als Gemeindehaus für alle mittelländischen Einwohner zur Verfügung, wo es ein Bild, einen minimalen Altar oder auch eine kleine Nische für jeden Gott gibt. Da es meist Händler sind, die in der Oase leben empfängt Phex hier die größte Verehrung, aber die Herbergenbesitzer sind natürlich meist Travia zugetan. Eine Hochzeit findet meist im Tempel statt, während die Eheschließung von einem Freund der Familie vorgenommen wird, der feierlich den Segen Travias erbittet.

Die Novadi aber, die die überwältigende Mehrheit in der Wüste bilden beten zu Ihrem Ein- und Schöpfergott Rastullah. Während die wesentlichen Elemente dieses Glaubens auch vor den Mauern der Hckun nicht halt gemacht haben, führt die

abgeschiedene Lage der Hckun zu allerlei Wildwuchs in der Interpretation der 99 Gesetze, die anderswo als tiefste Ketzerei bezeichnet und auch geahndet würden – ein weiterer Grund warum das Verhältnis zwischen Sultan und Kalif oft von Spannungen begleitet wird. Der bemerkenswerteste Unterschied ist der, daß der Beni Hckun davon überzeugt ist, es bestünde für den gottgefälligen (nur) die Pflicht, sich zu bemühen, die 99 Gesetze zu befolgen. Dem Novadi aus der Hckun ist nämlich nicht entgangen, daß die Befolgung der 99 Gesetze oft zu Konflikten mit den Selben führt, oder aber gar nicht möglich ist. Auch ist die Interpretation der Gesetze meist eher darauf ausgerichtet, nicht mit zu viel Strenge das Leben kompliziert zu machen. So bedeutet es für den Beni Hckun wenn er durch das Gesetz dazu aufgefordert wird, ungläubige Frauen seien ihm ein besonderer Greuel, daß er wohl mit ihr sprechen und sie wie einen Menschen behandeln darf, daß sie aber in ehelicher Hinsicht tabu ist. Auch wird er von Tellern essen, die von ungläubigen hergestellt und berührt wurden, so lange es ihm nicht anders möglich ist. Er sollte also wenn möglich ein eigenes Geschirr mit sich führen, wenn er dies aber nicht kann dann sei ihm der folgende Frevel an den Gesetzen verziehen.

Der oftmals als Aberglaube abgetane Glaube an die neun Frauen Rastullahs ist in der Oase Hckun fester Bestandteil der Religion. Oft werden die Frauen auch mit den Ihr zugewiesenen Eigenschaften verehrt, gerade wenn es um die entsprechenden Belange im täglichen Leben geht. Die Parallelen die so zum Zwölfgötterglauben entstehen tragen vermutlich im wesentlichen dazu bei, daß ein großes Verständnis zwischen den beiden Glaubensrichtungen besteht, was letztlich zur Duldung der andersgläubigen führt, die ja sehr selten in der Wüste zu finden ist.

Mit Ausnahme des Sultan als oberste Autorität auch in Glaubensfragen sind die Gelehrten und Rechtssprecher der Oase die Mawdlijat, deren Sitz der große Turm der Oase ist. Sie beraten über die Gesetze sowie andere Fragen des Glaubens und urteilen im Namen Rastullahs über kleine und mittelgroße Vergehen, so daß die Rechtsprechung des Sultan nur dann nötig ist, wenn es sich um schwere Vergehen handelt, oder die Mawdlijat selbst zu keiner Entscheidung fähig sind.

Rechtsprechung

Eigentlich ist die Rechtsprechung in der Hckun aber eine einfache Sache, denn es gibt nur drei Arten von Strafen. Die erste und kleinste ist Züchtigung mit Stockhieben, die bei einfachsten Vergehen angewendet wird wie kleinen Diebstählen oder Beleidigungen. Sollte ein schweres Verbrechen geschehen sein, so daß

jemand um ein Vermögen gebracht wurde, oder nicht unerhebliche Betrügereien vorgenommen wurde, oder aber der Täter wiederholt auffällt, so können ihm die Bürgerrechte entzogen und er so zum Sklaven degradiert werden. Dieser wird dann verkauft und der Erlös dem Geschädigten zur Verfügung gestellt. Ihm ist aber wie jedem Sklaven gestattet, bei guter Arbeit die Freiheit wieder zu erlangen. Dies wird, aufgrund eines ausgeprägten Gerechtigkeitssinnes auch öfters praktiziert als man denkt, obwohl die Entscheidung darüber nach wie vor beim Besitzer des Sklaven liegt. Nur bei ganz schweren und seltenen Verbrechen wie Mord wird die Todesstrafe verhängt. Die Art der Tötung entspricht meistens dem, von dem man der Meinung ist, es begleicht die Schuld, die der Täter mit sich trägt. Die Todesstrafe ist auch für Sklaven die häufigste Bestrafung, da man diese natürlich nicht mit erneutem Freiheitsentzug bestrafen kann. Im großen Turm der Oase können zwar auch Leute, gerade in den wenigen Kelleretagen gefangengehalten werden. Eine Inhaftierung erfolgt aber meist nur bis zur Festlegung der Strafe – das Inhaftieren selbst finden die Beni Hckun als erniedrigend und unwürdig. Dies durch eine Versklavung zu erreichen macht da mehr Sinn, wird doch gleichzeitig so eine Entschädigung des Opfers erreicht.

Einen schweren Stand vor diesem Gericht haben meistens die Ungläubigen, Fremde oder gar ungläubige Fremde. Ihr Wort wird nicht als wahr empfunden, so daß Aussagen solcher Personen kein wirkliches Gegengewicht zur Beschuldigung eines Novadi aus der Hckun gelten können. Hier tritt wieder besonders zum Vorschein, wie stark ausgeprägt der Sinn der Beni Hckun für ihren „Stamm“ ist.

Rauschmittel

„Sie züchten ihr Kraut nicht selbst und rauchen doch so gern : Wenn Du ein paar schnelle Silberstücke machen willst, dann gib einem Beni Hckun von deinem Rauchwerk und er wird glücklich sein. Versuche aber nicht, welches in der Oase zu kaufen, denn es kann sein, daß Dir speiübel wird, von dem Zeug.“

Da man dem Alkohol in der Oase keine Beachtung schenkt hängen alle die, die sich etwas Entspannung bei sinnloser Beschäftigung wünschen am Rauch der Pfeifen. Dies können sowohl tulamidische Wasserpfeifen sein wie auch tönernen Pfeifen, die für eine Person allein gedacht sind. In ihnen wird, da in der Hckun selbst keinerlei Tabak angebaut wird, so ziemlich alles geraucht, was ein Händler als brennbar klassifiziert. Darunter sind bemerkenswert viele Rauschkräuter, deren Namen zu nennen aus dem Grunde unpassend ist, da sich der Beni Hckun nicht an Namen und Wirkung stört. Nur wenn er etwas raucht, dann soll es auch zu spüren sein. Ob es sich dabei dann um eine milde Belebung des Geistes handelt, oder ob es den Rauchenden in Trance bringt ist egal, der Novadi läßt sich auch gerne mal überraschen. Die Sitte, die dem zum Mann gewordenen Jungen gestattet, das Visionenerzeugende Rauschkraut Cheriacha zu genießen wird daher oft nicht einmal als solches erkannt und genau so konsumiert wie alles andere. Die solide Gesellschaft der Hckun führt zum Glück dazu, daß solche Rauch- und Rauschkrautexzesse zwar manchmal ausarten, sich niemand aber ständig in ein Delirium aus Rauch flüchten müßte. Sucht ist daher weitgehend unbekannt - leichte Vergiftungen jedoch nicht.

Politik und Wirtschaft

Die Politik der Oase ist von der Wirtschaft nicht zu trennen, weswegen sie auch gemeinsam aufgeführt werden. Innenpolitisch ist die Hckun darauf ausgerichtet als hervorragende Groß-Herberge zu

dienen die mehrere Karawanen gleichzeitig aufnehmen und versorgen kann, während die Außenpolitik darauf abzielt, Handelsbeziehung aufzubauen, zu festigen, zu erneuern.

Innenpolitik

Die Politik in der Oase Hckun beschäftigt sich, wenn nicht gerade mit der Organisation des Gastwesens mit der Landwirtschaft. Zentrale Aufgabe des Sultan ist nämlich die Bewässerung der gesamten Oasenfläche. Werden nicht immer alle Brunnen mit Wasser versorgt, haben die Tiere nicht mehr genug zu trinken, vertrocknen die Felder und Palmenhaine, dann ist nach Meinung der Novadi das Ende der Welt gekommen. (Zum Glück vertraut man darauf, daß Rastullah sie, wenn sie sich seiner würdig erwiesen, mit in sein Paradies nehmen wird, ganz im Gegensatz zu diesen verblendeten Mittelländern, die glauben, irgendwann gäbe es einen neuen Götterkrieg und alles, wirklich alles würde enden.) Der ewig sprudelnde Quell hingegen macht es vergleichsweise einfach die Gegend zu bewässern, da es an Wasser nicht mangelt. Nur der Transport an die richtigen Stellen ist das Problem. Dies wurde dadurch gelöst, daß abschüssige und unterirdische Kanäle vom See aus zu einzelnen Auffangbecken unter Erde transportiert werden. Diese sind dann über Brunnenschächte zu erreichen. Die Tränken werden durch Pumpen gefüllt, die jedermann zu betätigen angehalten ist, wenn er denn an einer Tränke vorbei kommt und diese nicht voll Wasser ist.

Natürlich gehören die Sicherheit und das Recht in der Oase ebenfalls zu den innenpolitischen Angelegenheiten, da diese aber von extra dafür eingerichteten Institutionen übernommen werden führt dazu daß sie in der Arbeit das Sultan keine besondere Stellung mehr einnehmen, auch wenn er oberster Richter sowie Heerführer ist, wenn dies denn nötig sein sollte.

Auch die Landwirtschaft und andere produzierende Gewerbe unterliegen der Organisation und Planung

des Herrschers. Man darf nicht vergessen, daß trotz der städtisch anmutenden Umgebung der Oase hier eine sehr vereinfachte Struktur dessen existiert, was man im Mittelreich Lehnswesen nennt. Eigentlich „gehört“ dem Sultan die gesamte Oase und alles. Er verteilt nur das Land an seine Untertanen, die es so zugewiesen bekommen, wie sie es am besten Nutzen können. Da sich die Berufe aber nicht unbedingt in der Familie wiederholen wie anderswo, sondern weil sich die immer wieder neu entstehenden Familien zu einem Beruf hin entscheiden wird auch der Grund und Boden, sei es nun zum Ackerbau, der Viehzucht oder der Plantagenarbeit immer wieder neu aufgeteilt. Letztlich ist diese ständige Bedarfsregelung und Neuorganisation Aufgabe des Sultan.

Man mag bei dieser Art der Organisation und gleichzeitiger Freiheit bei der Berufswahl verwundert sein, daß nicht jeder nur noch seine eigenen Hühner züchten will, sollte dies nun der angenehmste Job in der Oase sein. Tatsächlich kommt es öfters zu Zwist weil ein bestimmtes Tätigkeitsfeld von mehr Leuten angestrebt werden als Platz da ist, bzw. zur Bedarfsdeckung notwendig ist. In diesem Fall werden meist (für tulamidische Völker typisch) Wettkämpfe ausgetragen um zu entscheiden, wer besser in dem zur Wahl stehenden Beruf sein wird. Auch gibt es eine „Berufstauschbörse“. Diese bietet zwei oder mehreren Leuten die Möglichkeit, die Arbeitsbereiche zu tauschen, wenn beide der Meinung sind, man könne die jeweils andere Aufgabe besser erledigen oder aber sich einfach einmal verändern will. Diese Möglichkeit ist für aventurische Verhältnisse einmalig und in diesem Bewußtsein trägt es wieder einmal dazu bei, daß die Beni Hckun sehr stolz auf sich, die Oase und den Sultan sind.

Wirtschaftsunternehmen Hckun

Genauso wie das produzierende Gewerbe sind auch die Dienstleistungen zentral organisiert. Denn auch die Führung einer Herberge ist eine Art „Lehn“ wie sie der Sultan vergibt. So stehen die Herbergen nicht in Konkurrenz zueinander und unterschiedliche Zielgruppen in Komfort und Preis

führen dazu daß jeder sein auskommen hat und gut mit der Situation zurecht kommt. Analog funktioniert das System mit den Ställen und Gaststätten. Daher redet man in der Hckun auch immer von *der* Karawanserei, wenn es um den großen Platz inmitten der Oasenstadt geht. Denn

dort liegen auch all die Herbergen und Tavernen die den Aufenthalt in der Hckun so herrlich machen, besonders nach einem langen Marsch durch die Wüste.

Die Waren die an durchreisende weiter gegeben werden sind in aller erster Linie Nahrungsmittel in jeglicher Form, die daher in Oase auch im Überschuß produziert werden. Natürlich werden auch die Wasserschläuche wieder aufgefüllt, aber das von Rastullah gegebene Naß würde der Beni Hckun nie in Rechnung stellen, denn es ist für alle da. Gebrauchsgegenstände gehen nur selten an die Karawanen. Diese Ausnahmen sind entweder überschüssige Handelsgüter (Hauptsache es nimmt einer den Mist mit) oder Ersatz für verlorene oder kaputte Ausrüstungsgegenstände. Diese sind, weil seltener, in der Oase entsprechend teuer.

Was die Bezahlung angeht, da ist man in der Oase sehr flexibel. Praktischen Nutzen haben meist Vorrang, so daß natürlich bevorzugt Gebrauchsgüter genommen werden, die man auch gerade brauchen kann. Besonders edle Stoffe werden immer gerne genommen. Die nordländischen Einwohner begehren jegliche Form von Alkohol, gibt es diesen doch sonst nicht. Auch Kunstgegenstände sind gerade bei den Reicheren

sehr beliebt, denn mit „normalen“ Dingen kann man diese Leute nicht beeindrucken. Und gerade das ist es, was wichtig ist. Wer sich durch eine besonders begehrte Ware in den Vordergrund spielen kann, der wird die Beni Hckun von Ihrer besten gastfreundlichsten Seite kennenlernen, den die Gastfreundschaft gehört hier zum Handeln und Feilschen wie die theatralischen Gesten auf thalasischen Basaren. Wenn gerade keine Gebrauchsgüter vorhanden sind, dann nimmt man auch Gebrauchsunabhängige Wertgegenstände wie Edelsteine, Edelmetalle und auch Münzen. Letztere dürfen dabei fast von überallher kommen, weiß man doch, daß es immer wieder vorkommt, daß eine eigene Karawane ins Mittelreich oder das Liebliche Feld gesandt wird um seltene Waren zu ergänzen, genauso wie einzelne Gesandte ein Spesengeld benötigen. Bevorzugt werden aus diesen Gründen natürlich die Münzen des Mittelreiches, aber das Kusliker Rad wird ebenso genommen wie ein bornländischer Batzen (da er ja eins zu eins mit dem Dukaten tauschbar ist). Marawedis und sogar Dublonen finden einen Abnehmer, obwohl letztere doch mit einem vergleichsweise geringen Wert gehandelt werden. Auch in der Oase Hckun nimmt man es übel, wenn der Gegenüber scheinbar mit dem Feind des Kalifat Al'Anfa handelt.

Außenpolitik

Die Außenpolitik im politischen Sinn bezieht sich eigentlich immer nur auf Beziehungen zu anderen Oasen, Sultanen und dem Kalifen. Ob und wann militärische Folge geleistet wird ist da eine Frage, eine andere ist es ob man vielleicht eine Stammesfehde anfängt oder beendet (was beides selten vorkommt, bedenkt man die Abgeschiedenheit der Oase). Die Beziehungen zu anderen Staaten ist daher eher geprägt durch eine Handelspolitik. Die Intensität der Handelsbeziehungen ist damit auch gleichzusetzen mit den diplomatischen Beziehungen.

Das Kalifat

El Ankhra und Achan sind an dem Handel durch die Nordwestliche Khom ebenso beteiligt wie die Hckun, die bessere Anbindung an das Mittelreich machen die Hckun jedoch zu einem wichtigeren Umschlagplatz. Die Oase Terekh hat wenig Bedeutung, da der Stellenwert der restlichen Gebiete des Kalifats deutlich unter dem des nahen Auslands liegt. Was den (illegalen) Warenumschlag zwischen dem alten und dem neuen Reich angeht so steht die Hckun im direkten Konkurrenzkampf zu Vinnlassih, was die Beziehungen seit Jahrzehnten trübt, aber bisher nicht zu einer offenen Feindschaft führte. Während die Hckun für eine hervorragende Gastfreundschaft

bekannt ist und die Sicherheit der Karawane sowie beim Aufenthalt gewährleistet wird, so hat die Oase Vinnlassih natürlich den Vorteil, daß sie näher an beiden Staaten liegt. Aber aus eben diesem Grund sind die Kontrollen mittelreichischer und horasischer Grenzsoldaten dort auch häufiger, was das Risiko bei illegalen Waren stark erhöht.

Al'Anfa und die Siedlerstädte

Da man in der Hckun eine andere Meinung über Sinn und Zweck der Sklavenhaltung hat, findet auf diesem Wege praktisch kein Handel statt. Spätestens seit Tar Honak sind auch die Beziehungen zwischen dem Kalifat und der schwarzen Perle dermaßen schlecht, daß Sultan Hackurabi kein Interesse daran hat, sich durch diesen wenig versprechenden Handel unbeliebt in der ganzen Wüste zu machen. Die wichtigen Interessen Al'Anfas und der anderen Siedlerstädte richten sich ohnehin auf See, eine Passage quer durch die Khom macht für diese wenig Sinn, stellt sogar eher eine Konkurrenz dar.

Aranien

Aranien ist eines der Haupt-Handelspartner der Hckun, denn am Süden des Raschtulswall befindet sich der Pass, der so wichtig ist für den

Durchgang zur Khom und auch zur Hckun. Gerade Fasar und die aus Sicht der Hckun dahinter befindlichen Gebiete (eben Aranien) sind oftmals Start und Ziel großer Karawanen.

Das Bornland

Das Bornland ist ein wenig zu weit entfernt und hauptsächlich über dem Wasserwege zu erreichen als daß ein großer Kontakt zur Oase bestehen könnte. Bestenfalls über Aranien als Zwischenhändler sind dort Beziehungen denkbar. Politisch gibt es aber keinerlei Hindernisse, denn die Hckun profitiert ebenfalls von den allgemein guten Beziehungen zum Bornland seit dem Feldzug Tar Honaks.

Das Mittelreich

Das Mittelreich daß auch noch im Einzugsgebiet der Hckun liegt (besonders Almada) sind ein ernst zunehmender Handelspartner. Da die Hckun keine wesentlichen Zölle erhebt ist ein Handel mit Aranien oder Gorien über die Hckun oftmals ebensogut oder besser noch als die Umgehung des Rashtulswalls auf der Nordseite.

Das Horasreich

Amenes kleine Großmacht hat vor noch nicht allzu langer Zeit einen kalten Krieg mit dem Mittelreich ausgetragen, die immer noch getrübt Handelsbeziehungen machen es da natürlich möglich, daß gerade über die Hckun ein nicht unerheblicher Zwischenhandel organisiert wird. Dieser Weg ist, da legal, oftmals sicherer als ein Schmuggel an der Grenze zwischen altem und neuen Reich. Auch hier macht sich der Vorteil bemerkbar, daß die Hckun nicht auf Zölle setzt, sondern auf Dienstleistung.

Aufgrund der Aktivitäten Borbarads, der es so unwillentlich geschafft hat, daß sich alle Menschenreiche wieder halbwegs einig sind ist die Möglichkeit des Handels an der Grenze zwischen den beiden Großmächten wieder besser als seit langem. Aber trotz allem gibt es immer noch bestimmte Güter, die lieber über die schlecht zu

kontrollierenden Gebirge gebracht werden als über den Yaquir, der von Kontrollposten gespickt ist. Meist bezieht sich dies auf Waffen, die entweder aus hochwertigem Metall bestehen, welches im lieblichen Feld selten ist und neue technische Wunderwaffen, von denen das Mittelreich nicht weiß, wie man sie baut. Auch besonderes Diebesgut wird gerne schnell in die Wüste getragen, denn östlich von Vinsalt und in Almada ist der Weg über die Berge der schnellste um den Häschern des bestohlenen Barons zu entkommen.

Nostria und Andergast

Wenn die beiden Stadtstaaten überhaupt bekannt sind, dann werden sie unter der Rubrik „Lustige Leute aus fremden Landen“ geführt, denn eine so lange ausgetragene Fehde macht für den Beni Hckun nur Sinn, wenn es um etwas geht – und sei es nur die Ehre. Beide Staaten haben kein Handelspotential was es erlauben würde mit der Hckun in Kontakt zu treten. Weder die Steineiche noch die Salzarele können bis zur Hckun transportiert werden.

Thorwal und der svelltsche Bund

Hier gilt ähnliches wie beim Bornland : Die fehlende Grenze hat eine direkte Handelsbeziehung bisher völlig unmöglich gemacht, lediglich über das Horasreich gibt es einige indirekte Beziehungen. Manche über die Hckun aus dem Osten importierte Waren lassen sich besonders gut an Thorwaler und Schiffe aus Riva verkaufen, da diese sich so den Weg um Brabak sparen können, obwohl das für Thorwaler Drachen kein großes Argument sein kann. Auch die Sklavenhaltung ist, wenn auch nicht in der barbarischen al'anfanischen Weise, Thorwalern ein Dorn im Auge.

Praktisch keine Beziehungen gibt es mit Paavi, den Nivesen oder Elfen, genauso wenig wie mit den wilden Völkern (Orks, Goblins, Waldmenschen) und aus politischen Gründen den dunklen Landen, obwohl natürlich nie genau gewußt werden kann, für wen die durch die Oase transportierten Waren wirklich gedacht sind.

Die Oasenstadt

Die Oase Hckun besteht aus drei deutlich unterscheidbaren Zentren, die allesamt verteilt in der ländlich wirkenden Umgebung innerhalb der Mauern liegen. Die Altstadt, wie der Name richtig vermuten läßt der älteste Teil der Oase, beherbergt die großen Familien und ist nördlich vom Palast begrenzt. Die Neustadt, wo die meisten Menschen wohnen, beherbergt im Zentrum die große

Karawanserei und die meisten wirtschaftlichen Einrichtungen. Letztlich ist da noch das Viertel der Ungläubigen, einem fast eigenständigen Dorf vergleichbar, das eigene Herbergen und Gaststätten bietet, die von Gläubigen der Zwölfe bewirtschaftet werden. In diesen Stadtteilen und darüber hinaus gibt es folgende wichtige Ecken und Gebäude in der Hckun :

1 Felsen

Der Felsen der Oase, ist das, was schon immer in diesem entlegenen Fleck der Wüste zu finden war, noch bevor es die Spur einer Oase gegeben hat. Beachtlich ist seine Größe, die bei weitem alles übertrifft, was man sonst so tief in der Wüste zu finden vermag. Allenfalls in den Geröllwüsten an den Grenzen der Khom finden sich solche Brocken. Da für den Bau der Mauer und des Palastes viele Steine verwendet wurden, die man aus dem Fels gehauen hatte, ist dieser schon nicht mehr so groß, wie er einstmals ist, aber er hat weniger an Höhe verloren, da der Abbau aus rein praktischen Gründen eher an den Seiten passierte. Dadurch ist der Felsen, wenn er denn merklich an Gewicht verloren hat, schlanker geworden und wirkt von nahem daher eher noch größer. Auf der zur Oase abgewendeten Seite gibt es ein Plateau, das hauptsächlich dazu dient, die Toten Novadis zu bestatten. Genau wie andere Wüstenstämme auch ihre Toten auf Felsen zurück lassen um sie dort den Vögeln zu überlassen tut man dies hier genauso. Daß nordwestlich der Hckun verhältnismäßig viele Vögel zu beobachten sind hängt sicherlich damit zusammen.

2 Bach

Fast am höchsten Punkt des **Felsen** (1) sprudelt eine 5 Finger dicke Fontäne mehr als einen Schritt senkrecht aus dem Felsen um sich in längst aus dem Stein gefressenen Rinnen zu sammeln und an der

östlichen Wand herunter zu laufen. Auf halber Höhe gibt es eine Vertiefung in dem Stein, so daß sich dort ein kleiner Teich gebildet hat, bis das Wasser dann in einem weiteren leichten Bogen in den See begibt. Da die Fontäne niemals aufhört zu fließen hat der See auch einen ständigen und in seiner Summe nicht zu verachtenden Zufluß. Dieser ist auch notwendig, denn in der Hitze der Wüste verdunstet immer viel Wasser an der Oberfläche des Sees, während die 800 Menschen in der Stadt auch einen ordentlichen Durst haben. Das Wasser hat bei den Beni Hckun einen besonderen Stellenwert, zusätzlich zu dem Bewußtsein, daß Wasser, gerade so tief in der Wüste Leben bedeutet, da sie an ein Rastullahwunder glauben, welches das Wasser überhaupt auf diese Weise sprudeln läßt. Die Kühle des Wassers ist ein weiteres Indiz dafür wie tief in der Erde die Herkunft desselben liegen und folglich besonders gesegnet sein muß. In Vorbereitung auf intensive Meditation und Gebete wird gern frisches Wasser direkt aus der Quelle getrunken, während die direkte Umgebung derselben als heiliger Ort gilt.

3 Sultanspalast

Das imposanteste Bauwerk der Oase ist natürlich der Palast des Sultan und seiner Familie. Mit seiner erhöhten Lage, der großen Treppe davor, den drei Türmen dahinter wirkt das hohe Portal noch majestätischer und würde auch dem Kalifen oder anderen gekrönten Häuptern aus Aventurien gut

zu Gesicht stehen. So prächtig er auch ist, ein Beni Hckun fühlt auch immer ein wenig Ärger neben dem Stolz den ihm dieses Gebäude vermittelt, denn er weiß mit welcher Rücksichtslosigkeit auf die Situation der Bevölkerung dieser Palast gebaut wurde. Da dies aber mehr als eine Generation vor dem heutigen Herrscher geschah, nimmt man dies Sultan Hackurabi nicht übel, sondern gönnt ihm, dem geliebten Herrscher, diesen prächtigen Bau. Das Dachgeschoß und die Kellergewölbe mitgerechnet hat das Gebäude eine Höhe von fünf Stockwerken und bietet fast jeden Luxus gleich mehrfach. Neben einem Schwimmbecken und verschiedensten Schlafgemächern gibt es auch einen Raum, dessen Boden ein großes marmornes Spielfeld für „Rote und Weiße Kamele“ darstellt. Selbstverständlich sind auch passende Figuren vorhanden. In den unteren Geschossen finden sich zahlreiche Sklavengemächer und die Küche, während die hohen Herrschaften in den oberen Gemächern hausen. In westlichen Turm hat sich der Botschafter ein kleines Labor eingerichtet um auch Forschung in Alchimie und Pflanzenkunde betreiben zu können. In den Kellern findet sich noch ein Waffenlager, in dem kostbare Stücke vorhanden sind. Da Gäste kaum ein anderes Stockwerk als das Erdgeschoß betreten werden und die Sklaven allesamt als zuverlässig gelten findet sich keine bewachte

Schatzkammer, vielmehr sieht man dem gesamten Gebäude seinen Reichtum gerade auch innen an. Goldene Lampen und Edelsteinbesetzte Kissen sind in mehreren Räumen zu finden.

4 Reisfeld

Nördlich des **Sees** (5) gibt es ein Gebiet, dessen Erde und Sand vom Wasser des Sees so durchtränkt ist, daß es einen wahren Sumpf ergeben hat, in dem man Knöcheltief, an manchen stellen aber auch Knietief einsinken kann. Eigentlich war es aber Absicht, die Lehmschicht an der nördlichen Seite des Sees abzutragen, denn damit wurde ein Teil der Oase sehr feucht und besonders fruchtbar. Diese Fruchtbarkeit des Bodens wird für den Anbau von Reis benutzt. Dieser ist in der Oase sehr beliebt, vielleicht auch nicht zuletzt dadurch, daß er hauptsächlich von den reicheren konsumiert wird, und Reisverzehr somit ein Statussymbol ist. Dies und die Tatsache, daß das Feld eben nicht groß genug ist um eine ganze Oase zu versorgen, tragen dazu bei, daß Reis ein teures Nahrungsmittel bleiben wird.

5 See

Wenn der **Bach** (2) von der Höhe des **Felsens** (1) herab geklommen ist sammelt sich das Wasser in einem größeren See, der westlich vom Felsen, nördlich vom **Reisfeld** (4), östlich von der großen **Weide** (7) und südlich vom **Palast** (3) begrenzt ist. Der See erfüllt gleich mehrere Zwecke. Zum einen ist er eine natürlich Tränke für die Tiere der großen Weide, zum anderen Reservoir für die gesamte Wasserversorgung der Oase. Des weiteren nutzt man ihn als Badestelle und zur Abkühlung nach einem arbeitsreichen Tag. Gerade die Hirten der großen Weide lassen es sich nicht nehmen einmal in das kühle Wasser zu springen, bevor sie die Tiere in einen Stall bringen.

6 „Des gläubigen erste Einkehr“

... ist ein kleiner Gasthof mit wenigen Zimmern, die nicht mal im besten Zustand sind. Da in der südlichen Stadt sich aber kein Gasthof befindet, ist diese Taverne die erste, die ein Reisender, der von Süden kommt entdeckt – und dementsprechend überfüllt. Wie der Name schon andeutet, sind Rastullahgläubige eher willkommen als andere, aber gegen gute Münze werden auch sie bedient, wenn auch mit nur dem schäbigen Geschirr (denn was ein Ungläubiger einmal angefaßt hat, kann man ja keinem anderen mehr anbieten ...)

7 Weideland

Das große Weideland, welches direkt am **See** (5) liegt ist für jedermann zugänglich, der ein Tier dabei hat, welches Gras en möchte. Ob Pferd oder Kamel, es gibt genügend Gras und Wasser für alle, notfalls wird von anderen Wiesen (die zu diesem Zweck existieren) Heu herüber gebracht. Die meisten Tiere sind natürlich die Schafe und Ziegen der Beni Hckun selbst, die oft den ganzen Tag und auch Nächte dort verbringen, während logischerweise nachts der Anteil an „Gasttieren“ höher ist. Die Hirten die aufgrund der eigenen Schafe und Ziegen ständig auf der Weide zu finden sind passen auch gerne auf das Tier eines Reisenden auf, es empfiehlt sich aber, sich mit einem kleinen Trinkgeld bei ihnen ins Gedächtnis zuschreiben, damit sie einem auch das richtige Tier wiedergeben ...

8 Hotel „Tharash“

Am Eingang zum großen Platz der Hckun befindet sich das erste größere Hotel. Was das Essen angeht, so ist dieses Hotel nur auf die eigenen Gäste ausgerichtet, hat aber einen guten Ruf. Die Zimmer bewegen sich vom Niveau her,

wie auch bei den Kosten im Mittelfeld, und wer bei Tharash übernachtet hat, der fühlt sich nicht nur ausgeruht, sondern hat auch das Gefühl ein gutes Geschäft gemacht zu haben. Das Gebäude ist mit 3 Stockwerken sehr groß und hat dementsprechend Kapazitäten.

9 Gasthaus „Düne“

Der alte Ola ist wohl schon zu alt um das Geschäft richtig führen zu können. Zwar hat er Sklaven, die ihm die Arbeit abnehmen, aber er schafft es nicht einmal mehr, deren Arbeit zu beaufsichtigen. So sitzt er den ganzen Tag in seiner Gaststube und beäugt Gäste und Personal. Während so noch ein ganz ordentliches Essen auf den Tisch kommt hat so mancher Gast eine schwere Enttäuschung erlebt als er dann die schlecht gemachten Betten gesehen hat. Es gäbe bestimmt mehr Ärger, wenn die Besucher nicht aufgrund der Reise durch die Wüste zu müde wären um sich noch auf Streitigkeiten einzulassen. Ola hat viele Betten aber wenig Räume, preislich gesehen ist es gerade noch angemessen.

10 Hotel „Karawanserei“

Das größte Hotel der Stadt ist auch gleich eines der besten. Die Zimmer sind gemütlich eingerichtet und Schlafsäle sucht man in diesem Haus vergeblich. Die Gaststube im Erdgeschoß bedient gerne auch größere Reisegesellschaften und macht keinen Unterschied ob der Gast dabei für die ganze Nacht bleibt oder nicht. Während das Essen gut aber teuer ist, scheint es bei den Zimmern umgekehrt : Ein Bett in der „Karawanserei“ kann sich fast jeder leisten. Die meisten derer, die die Hckun schon zum zweiten mal besuchen versuchen zuerst in diesem Hotel unter zu kommen.

11 Gasthof „Am großen Platz“

Das „groß“ im Namen dieser Gaststätte scheint Programm. Für ein angemessenes Geld wird auch der größte Hunger gestillt, die Nachtruhe findet in dem einen großen Schlafsaal statt, in dem es trotz der großen Belegung immer gesittet zu geht. Auf diese Weise bietet der „große Platz“ solchen für jedermann, der vergeblich eine Unterkunft gesucht hat. Ein Extrawurst bekommt hier aber niemand gebraten : Auch hohe Herren bezahlen nicht mehr und schlafen inmitten anderer kameltreibender Sklaven.

12 Karawanserei und neue Stadt

Zentrum der neuen Oastadt ist die Karawanserei. Während man unter diesem Begriff in anderen Oasen und Stätten ein (meist wehrhaftes) Gebäude versteht, so spürt man in der Oase Hckun die Handschrift einer durchdachten, von oberster Stelle geplanten Versorgung der Reisenden. Die Funktion einer Karawanserei wird hier von der Oase als Gemeinschaft übernommen, weswegen der große Platz den Namen auch zurecht trägt. Die einzelnen Gasthöfe und Hotels, Ställe und andere Einrichtungen übernehmen alle einen Teil der Aufgabe einer Karawanserei. Wenn man davon absieht, daß der klassische Begriff der Karawanserei hier etwas verfälscht repräsentiert ist, dann ist die neue Stadt der Oase Hckun die größte Karawanserei des Kontinents. Die umliegenden Häuserblocks bilden das wirtschaftliche Zentrum der Oase. Hier finden sich neben den Gasthöfen auch mehrere Händler.

13 Händler „Shubak“

Subak ist ein gerissener Händler, der allen möglichen Trödel verkauft, dabei aber auch zuweilen besondere Ausrüstungsgegenstände in seinem schlecht sortierten

„Basar“ wie er ihn nennt, anbieten kann. Gerade fremdländische Kunden sollten sich Hüten, auf Grund solcher Hoffnungen Shubak einen Besuch abzustatten, denn irgendeinen alten Kunchomer wird er dem gutgläubigen Blondem schon als „Schwert von Bastrabun“ anreden können. Die Fähigkeit Shubaks zu Lügen ist groß, gleichzeitig kann man ihn aber fast kaum über die Ohren hauen, dafür versteht er zuviel vom Geschäft und dem Wert der Waren, die unter seine großen und wachsamen Augen kommen. Shubak selbst kleidet sich gerne in schlichter, aber schöner Seide um Seriosität zu demonstrieren. Darauf ist auch die Fassade des Gebäudes ausgelegt. Schlicht, aber sauber, mit fein polierten Schildern, die auf qualitativ hohe Ware hinweisen.

14 Medicus

Salid ben Radar ist der Mann fürs Grobe in der Oase. Während Seelenheil, Heilung von Krankheiten, Gift und Wiederherstellung der Lebenskraft Sache der Sharisad ist, kümmert sich Salid um Knochenbrüche und grobe Wunden. Bei vielen Dingen kann er, wie bei der unterentwickelten Medizin Aventuriens üblich kaum mehr für die Menschen tun, so daß er sehr häufig damit beschäftigt ist, die Leichen auf den großen Felsen zu schaffen. Ben Radar ist nicht verheiratet, er verfügt aber über mehrere Sklavinnen und Sklaven, die ihm bei seinen Arbeiten behilflich sind und auch als Vertretung einspringen können. Die Sklavinnen übernehmen dabei die Aufgaben von Hebammen in der Oase, wenn die Geburtshilfe nicht von Haus-eigenen Sklaven übernommen wird, wie es in den reicheren Familien üblich ist.

15 Nordtor

Das Nordtor ist einer von den zwei Eingängen, über die man

die Oase betreten kann. Es befindet sich im äußersten Nordosten der Oase, nahe beim **Spielfeld** (16) und der **Rennbahn** (17). Der Durchgang durch die Hohe Mauer ist gesäumt durch zwei Schlanke Türme mit einer Zwiebelkuppel, die gerade ein paar Bogenschützen Platz bieten. Zwei kräftige Palmholztore mit Eisenbeschlägen verhindern das Eindringen von unerwünschten Gästen, allen voran dem Sandsturm. Aufgabe der ständigen Wache in den Türmen ist daher nicht nur die Ausschau nach Gesindel, sondern auch nach drohendem Unwetter. Das Nordtor wird von den Reisenden benutzt deren Ziel Aranien oder Almada ist.

16 Spielfeld

Das Spielfeld ist ein rein sandiger Platz, der es erlaubt das Sindaqa zu spielen. Er ist groß angelegt, so daß es Spielern und Zuschauern nicht zu eng wird. Durch die Nähe zum Nordtor wird der Platz auch ab und zu benutzt um sich noch einmal zu sammeln, bevor es hinaus in die Wüste geht.

17 Rennbahn

Beliebter als Spielplatz in der Oase ist die an der östlichen Mauer entlang führende Rennbahn. Sie ist nur Linear und nicht im Rundkurs angelegt, so daß dort abgehaltenen Rennen in der Regel sehr kurz sind. Es ist aber auch weniger üblich große Rennen abzuhalten, sondern wenn zwei Reiter ihre Kräfte messen wollen, dann wird dies spontan erledigt, während unter den eilig herbeilaufenden Beobachtern meist einer ist, der den Sieger zu einem weiteren Ritt herausfordert. Auf Grund der Erschöpfung der Pferde, seltener einmal der Kamele, hat der Herausforderer meist bessere Chancen, so daß es Stunden dauern kann, bis sich einer als Sieger des Tages bezeichnen kann.

18 Hotel „Oase Hckun“

Nicht nur vom Namen nach ist dieses Hotel das Aushängeschild der Oase. Die Preise sind so hoch, daß sie auch nur von denen bezahlt werden können, die man als Aushängeschild in der Oase sehen möchte. Die hervorragende Küche öffnet nur für die eigenen Gäste, welche automatisch in Vollpension genommen werden. Wer mit seiner Ankunft in der Oase demonstrieren will, daß er sich selbst zu den wichtigeren Persönlichkeiten gehört, kommt nicht umher hier abzusteigen. Auch Gäste reicher Leute, wie zum Beispiel der großen Familien, werden oftmals hier untergebracht. Aber nur Außenseiter fallen auf den so erzeugten Schein herein, denn wirkliche Freunde und extrem wichtige Persönlichkeiten werden im eigenen Haus des Gastgebers untergebracht, der Palast des Sultans bildet da keine Ausnahme.

19 Herberge „Brunnen“

Der „Brunnen“ gehört zu den einfacheren Häusern in der Oase. Daher gibt es auch keine luxuriösen Zimmer, aber ordentlich und sauber ist es allemal. Da die Preise dem angepaßt sind werden weniger betuchte Reisende hier gerne nächtigen. Ein Essen ist hier nicht zu bekommen, allerdings kooperiert der Wirt Jaffar ibn Zharagid mit dem **Gasthof „Reiserast“** (22).

20 Hotel „Balaho“

Eines der größeren Hotels in der Oase ist das Balaho. Vom Äußeren Schein und auch von der Ausstattung ist her ist es sehr bemüht, eines der besten in der Oase zu sein. Rasaha ben Balaho, der Besitzer und Sohn des Gründers, vergleicht sein Geschäft gerne mit dem „**Oase Hckun**“ (18) oder „**Karawanserei**“ (10). Er selbst und vor allem sein Personal schaffen es aber einfach nicht, den gleichen Service und Standard zu erhalten wie in den benannten anderen Hotels,

obwohl in etwa ähnliche Preise verlangt werden. Meist übernachtet man daher nur zweimal im „Balaho“ : ein erstes und ein letztes mal. Die Küche ist bemüht und ordentlich, jedoch ebenfalls zu teuer. Der einzige Vorteil des Hotels ist vielleicht der, daß hier immer ein Zimmer frei ist...

21 Kontor

Die Oase Hckun ist nicht nur Durchgangslager für Waren, sondern auch Start und Zielpunkt so manchen Handelsgut. Wer nicht mit einer Privatperson handelt, zu der auch der Sultan gehören kann, sondern mit der Oase Hckun offiziell Handel betreibt, der wendet sich an das Kontor. Hier sitzen ständig mehrere Leute des „Innenminister“ Ghalar ben Khalas, die Waren in Empfang nehmen und welche Ausgeben, sich über Preise unterhalten und auch ein beträchtliches Budget an Gold zur Verfügung haben. Gehandelt wird praktisch alles, was der Oase nutzen bringt – teilweise auch nur im Hinblick auf den Wiederverkauf.

22 Gasthof „Reiserast“

Im Gasthof „Reiserast“ geht man davon aus, daß der Gast kommt um zu essen und zu trinken, und dann wieder verschwindet. Tatsächlich bietet das Lokal kaum eine gemütliche Sitzecke, auf sterilen Holzbänken wird zügig ein sehr sättigendes und schmackhaftes Essen gereicht. Daher ist die „Reiserast“ nicht unbeliebt, aber um sich die Zeit zu vertreiben wird in diesem Restaurant zu wenig geboten. Um dem Namen alle Ehre zu machen verfügt der Gasthof auch über ein paar Zimmer, die preislich attraktiv sind, aber nicht in der Lage sind viele Gäste aufzunehmen.

23 Haus der Sharisad

Tänzerinnen und insbesondere die magisch begabten genießen in der Oase Hckun ein sehr

hohes Ansehen. Dies liegt nicht nur am schönen Anblick einer solchen Darbietung, sondern vor allem daran, daß die Sharisad als magisch Heilkundige auch zu weltlichen Zwecken eingesetzt werden. Bei entsprechender Finanzierung lassen sich die Tänzerinnen auch dazu bewegen, ihre Kunst dafür einzusetzen, Händler vor wichtigen Verhandlungen mental zu stärken und ihnen eine höhere Sinnesschärfe zu geben. Um diese Aktionen zu organisieren gibt es dieses Haus an welches man sich wenden kann, wenn man die Dienste einer Sharisad in Anspruch nehmen möchte. Stark geschwächten Menschen wird auch direkt vor Ort geholfen, meist in dem Tanzsaal wo die Tänzerinnen üben können und ausgebildet werden. Leiterin des Hauses und Oberhaupt der Sharisad der Oase ist die Prinzessin Jeshacka, die allerdings selten hier anzutreffen ist, da sie lieber in ihren Gemächern im Palast ihre Hohe Kunst ausübt, die zu sehen nur wenigen vergönnt ist.

24 Haus „Rhabak“

Vom verletzten Veteranen Rhabak liebevoll geführt, ist dieses Hotel und Restaurant eines der besten der Oase. Die Zimmer sind sehr gepflegt, auch wenn sie nicht die luxuriöse Ausstattung haben, die manch nobler Herr gewohnt ist. Auch die Gaststube läßt zunächst nicht vermuten, daß hier ein hervorragendes Essen serviert wird, das zugleich reichlich und schmackhaft ist. Die Preise sind der oberen Mittelklasse, die mit diesem Angebot angesprochen werden sollen, angemessen bis preiswert.

25 Ackerland

Große Flächen der Oase werden, wie fast überall in Aventurien, dazu genutzt, Feldfrüchte anzupflanzen um die hungrige Bevölkerung und natürlich die vielen Gäste zu

ernähren. Hauptsächlich werden drei Arten von Nahrung angepflanzt : Hirse, Weizen und Zuckerrübe. Besonders letztere Pflanze wächst nur aufgrund der ständigen unterirdischen Bewässerung, ist aber sowohl als Tierfutter wie auch zu anderweitiger Verwendung sehr beliebt. Natürlich gewinnt man daraus den wertvollen weißen Zucker, der in größeren Mengen exportiert wird. Die Hirse und der Weizen sind mehr für den eigenen Gebrauch bestimmt. Das Ackerland umgibt meist direkt die gebauten Gebiete, in der Mitte der Oase, während der Norden und Westen mehr mit Weideland und der Süden mehr mit Palmenhainen bedeckt ist.

26 Tempel

In Mitten des **Viertels der Ungläubigen** (27) steht der einzige Tempel der Oase. In Ermangelung eines Geweihten der Zwölfe handelt sich hierbei nicht um einen speziellen Tempel, sondern mehr für ein Gemeindehaus für die güldenländische Bevölkerung. In dem quadratisch angelegten Gebäude gibt es eine Nische für jeden der Götter, selbst an Firun, den man in der Wüste weder auf Grund seines Elementes noch auf Grund der Jagd verehrt, wurde gedacht. Es ist unüblich, hier zu spenden, denn was zum Erhalt des Tempels notwendig ist, daß erledigen die Einwohner des Viertels meist in eigener Arbeit. Einen Geweihten wird es hier auch in Zukunft wohl nicht geben, denn den Menschen ist klar, daß ihr Tempel nicht mehr geduldet würde, gäbe es einen Geweihten, der auf Grund seiner Überzeugung das Missionieren nicht lassen könnte. Aufgaben von Geweihten wie Eheschließungen übernehmen meist dafür gewählte Leute. Lange Totenwachen sind auf Grund des Klimas unüblich, obwohl zur Trauerfeier die Leiche im Tempel aufgebahrt wird.

27 Viertel der Ungläubigen

Im diesem Teil der Oase gibt es eine kleine Gemeinde von Menschen, die meist aus dem lieblichen Feld aber auch aus dem Mittelreich stammen um in der Oase ihr Glück zu versuchen. Sie sind alle samt Gläubige der Zwölfe, was dazu führt, daß es immer wieder einmal Konflikte mit den Novadis gibt. Aber die Beni Hckun schätzen auch den Vorteil den dieses Viertel in die Oase bringt. Viele der Reisenden, gerade aus den nördlichen und westlichen Landen können sich schwer damit anfreunden im Hause von „Rechtgläubigen“ zu übernachten, so daß sie die qualitativ nicht wesentlich schlechteren Etablissements in diesem Viertel bevorzugen. Dieses Angebot steigert letztlich die Attraktivität der Oase, gerade in Konkurrenz in Vrinnassih. Neben Gastronomen finden sich auch zahlreiche Landwirte in dem Viertel, auch ein Händler bietet seine Waren an und kauft ein. Auch wenn es in diesem Viertel hauptsächlich die gleichen Lehmbauten gibt wie im Rest der Oase, doch manche Häuser entsprechen mehr dem nordländischen Fachwerk, also Palmholzgestelle mit Lehm dazwischen und schrägen Schindeldächern.

28 Pferdezucht

Im Südosten der Oase, in der Nähe des Viertels der Ungläubigen, befindet sich die Pferdezucht. Dieser ebenfalls „staatliche“ Betrieb ist Herkunft der zwar nicht berühmten, aber sehr schnellen, ausdauernden und schönen „Hckuner Shadif“, die tatsächlich stark verwandt sind mit den berühmten Unauer Pferden.. Direkt an der Straße liegt das große und hohe rechteckige Gebäude, welches als Stall dient. Etwas weiter nach hinten gibt es einen Anbau zweistöckigen Anbau, in dem Bedienstete schlafen und wo auch Futter gelagert

wird. Hinter dem Gebäude ist viel Platz für den Auslauf der Tiere, auch wenn andere Weiden der Oase ebenfalls der Pferdezucht zur Verfügung stehen. Natürlich hat die Anlage auch einen eigenen großen Brunnen, der von der Kanalisation gespeist wird.

29 Wehranlagen

Die Mauer rund um die Oase ist in erster Linie dafür da, vor Sandstürmen zu schützen und auch dem durch ständigen Wind getragenen Sand zu trotzen. Zusätzlich soll aber auch eine Verteidigung der Oase damit möglich sein. Dazu dienen in erster Linie die Wachtürme, von denen zwei an jedem Tor stehen, aber auch einzelne in mitten der Mauerabschnitte um so jede Seite der Oase Hckun von nah und fern im Auge behalten zu können, so daß herannahen von Freund und Feind, sei es nun bewaffnete Reiter oder ein Sandsturm, nicht unbemerkt bleibt. Damit aber auch ein massiver Angriff gegen eines der hohen Mauersegmente nicht mit Erfolg gekrönt wird, gibt es einen Wehrgang entlang der Mauer, der über die Türme, die meist nur aus einer Wendeltreppe und überdachter Plattform bestehen, betreten werden können. Dieses Palmholzgestell ist nicht für seine Stabilität bekannt, reicht aber vollkommen aus um Bogenschützen zu halten, die die Angreifer auf Distanz halten. Zur Not, wenn die Mauer tatsächlich erstürmt werden sollte, kann der Wehrgang leicht zerstört werden, so daß der Feind aus mehreren Schritt Höhe Fallen muß, bis er in einen Kampf eingreifen kann. Für manchen mittelreichischen Strategen mögen diese Vorrichtungen gefährlich primitiv sein : In Zusammenarbeit mit der Wüste aber, ist die Oase Hckun durch diese Verteidigung praktisch uneinnehmbar, die „Schlacht“ gegen den Kalifen in der

Geschichte hat dies Eindrucksvoll demonstriert.

30 Grabmahl des Hckun

In mitten eines südöstlichen Palmenhains auf einer Lichtung steht eine glatt polierte Felsplatte aufrecht auf einer ebenen Solchen, die auf dem mit Gras bewachsenen Boden liegt. In der aufrecht stehenden Platte sind die Namen und Daten der bisherigen Herrscher der Oase aufgelistet, ebenso wie der Familienangehörigen. Als einzige Personen der Beni Hckun werden diese nicht auf dem großen Felsen beigesetzt, „den Vögeln zum Fraß vorgeworfen“, wie manch „Ungläubiger“ vorwurfsvoll formuliert, sondern hier auf der großen Grabplatte liegen gelassen, bis er verwest ist, was lange dauern kann. Derzeit kann man die durch den Wind verstreuten Gebeine des Hackurabi I. finden, wenn man auch im umliegenden Palmenhain danach sucht.

31 Boronsacker

Auf der gleichen Lichtung, wo auch sich auch das **Grabmahl der Hckun** (30) befindet, gibt es auch ein abgetrenntes Gräberfeld, ganz nach dem Vorbild des güldenländischen Boronsacker. Es ist bemerkenswert, wie weit in diesem Punkt die Duldung des Zwölfgötterglaubens geht, denn die Nähe zu der den Beni Hckun heiligen Stätte findet nicht bei der gesamten Bevölkerung Zustimmung.

32 Kamelzucht

Ebenso wie der gegenüber liegenden **Pferdezucht** (28) steht der Kamelzucht der Oase ein eigenes Terrain zur Verfügung in der die belastungsfähigen Kamele gezüchtet werden, die die Anbindung der Hckun an die Außenwelt garantieren. Das Gebäude ist nach ähnlichem Grundriß gebaut wie die Pferdezucht, auch wenn das Gebäude auf Grund der Größe der Tiere etwas höher ist. Dem

äußeren des Lehmbaus ist anzusehen, daß man den Pferden einen höheren Stellenwert einräumt als den Kamelen.

33 Turm

Der große Turm der Oase überragt jedes andere Gebäude und ist auf Grund seiner Bauweise (Bruchstein) ein ungewöhnlicher Blickfang. Zweckmäßig ist das Gebäude eigentlich auch nicht, denn der Nutzen, Amtssitz der Mawdliyat, Kerker und Richtplatz könnten auch von schöneren Gebäuden übernommen werden. Des Rätsels Lösung ist, daß dieser Turm ursprünglich als Kornspeicher geplant war, diese Funktion aber noch vor der Fertigstellung von anderen, schneller zu bauenden Häusern übernommen wurde. So wurde der zunächst ungenutzte Turm zwischenzeitlich Lager der Kämpfer der Oase. Diese konnten ihn aber schließlich nicht mehr nutzen, da durch die letzten Erweiterungen der Kohorte der Platz des Turms zu klein wurde. Nun haben die Reiter der Kohorte ein eigenes Haus mit Stall und der Turm ist seiner aktuellen Verwendung zugeführt worden.

34 Haupthaus Rastullah's Kohorte

Das erst kürzlich bezogene Haus ist in der Tat ein Neubau und ein würdiges Hauptquartier für die schlagkräftigste Truppe in diesem Teil der Wüste. Das Gebäude ist von zwei Flügeln flankiert wobei in der Mitte des Hofes ein Brunnen steht. Rechts vom Haus gibt es eine lange Wiese, die für Reiterspiele und anderes Training genutzt werden kann, bis am Ende ein eigens für die Reiter existierender Stall steht. Dieser ist ganz in der Nähe der **Kamelzucht** (32) und daher auch nicht weit entfernt von der Pferdezucht. Im Gebäude finden sich Schlafstätten, Waffenlager und Kleiderkammer für alle Krieger, bessere Gemächer für die Chacire und Chocore und ein

großes Dienstzimmer für den Führer der Kohorte, auch wenn sowohl Prinz Hackurabi als auch seine Schwester meist im Palast residieren.

35 Südtor

Als zweiten Eingang und Ausgang neben dem **Nordtor** (15) ist das Südtor der direkte Weg nach Achan, auch das liebevolle Feld wird meist über dieses Tor angesteuert. Von der Bewachung und Ausstattung (Wachtürme) her, ist es um dieses Tor genauso bestellt wie um das Pendant im Nordosten. Direkt dahinter befindet sich ein kleines Viertel, in dem es, ganz untypisch für die Oase, eher ärmlich zugeht, da hier fast nur Plantagenarbeiter leben, die in den benachbarten Palmenhainen Datteln und Bananen pflegen und ernten.

36 Palmenhain des Sultan

Der Sultanspalast ist nicht nur von einem großen Garten umschlossen, auch ein ganzer Palmenhain steht allein dem Sultan zur Verfügung. Meist werden auch hier die Früchte von Sklaven geerntet und mit auf den Markt gebracht wie alle anderen auch, gerade das Gelände wird aber gerne zum Lustwandeln genutzt, da der Schatten eines Palmenwaldes nicht nur bei dem Rest der Bevölkerung hoch geschätzt wird. Laut einer bis heute nicht außer Kraft gesetzten Anordnung der Großmutter des Sultan, Nemire, dient der in der von ihr erbauten Mauer eingeschlossene Teil der Oase zur alleinigen Versorgung der Herrscherfamilie, sollte denn ein Versorgungsengpaß entstehen. Tatsächlich könnte so selbst bei einer Hungersnot in der Oase der Sultan noch dick und rund werden.

37 Haus der Nuriahm

Das Haus der Nuriahm ist ein zweistöckiger, prächtiger, weil mit Einlegearbeiten aus Alabaster verzierten Bau, der den Platz des Gottesbrunnen an der Südseite schmückt. Das Ge-

bäude ist dem obersten Mawdli angemessen, da die Einlegearbeiten meist religiöse Symbole zeigen, Körperteile Rastullah's und Zitate aus den 99 Gesetzen. Natürlich wurden diese Einlegearbeiten erst angefügt, als der Posten des Mawdli bereits in der Familie verankert war, dies ist aber schon seit Generationen der Fall.

38 Haus der Fadil

Ze der echsische bewohnt dieses Haus, welches noch im alten Stil erbaut wurde. Kern des Gebäudes ist ein schlichter, viel zu kleiner Lehm- und Holzbau, der durch Palmholzbauten ergänzt wurde. Nach und nach kamen mehrere Anbauten hinzu, mal aus Holz, mal aus Lehm, aber niemals besonders schön gebaut. Anstatt mit dem wirtschaftlichen Aufstieg der Familie ein neues Haus zu beziehen wurde der Stammsitz neu verputzt und weiß verkleidet, so daß der Bau nun interessant und verwinkelt aber mächtig wirkt, schön ist es jedoch immer noch nicht, denn die Linien verlaufen teilweise auffällig schief.

39 Altstadt mit Gottesbrunnen

Südlich des Palastes findet sich das alte Zentrum der Stadt, welches vor dem Bau des Palastes noch umsäumt war mit großen und kleinen Gebäuden. In alter Zeit fand sich hier die Karawanserei, die nun in die neue Stadt verlegt ist, weil der Platz dort größer ist, und dieser Stadtteil nun ruhiger ist. Im Zentrum des Platzes, der abgerundet sternförmig angelegt ist, ist ein großer Brunnen, der Gottesbrunnen, zu Zeiten seiner Erbauung noch erster durch Kanal bewässerter Brunnen, jetzt, nach mehrfacher Restaurierung der größte Brunnen der Oase. Sein Grundriß harmonisiert mit der Geometrie des Platzes. Die Altstadt, in der sich die Häuser der großen Familien befinden, aber kaum noch gewerbliche

Gebäude vorhanden sind, hat daher wirtschaftlich kaum noch Bedeutung, die Politik der Oase wird aber hier, vor allem natürlich im nördlich liegenden Palast bestimmt.

40 Haus der Ahmram

Etwas südlicher in der Altstadt liegt das wirklich ins Bild des Viertels passende Haus der Familie Ahmram. Das Gebäude ist ebenso alt wie die umliegenden und macht auch nicht die Anstalten, sein Alter durch gute Pflege zu verleugnen, denn das Haus ist den Ahmrams nicht wichtig. Für sie ist das erste Gebäude das Haupthaus der **Kohorte** (34), wo der Chacir ein weiteres Quartier besitzt, welches er meist auch nutzt um so seinem Daseinszweck, dem Kampf, nahe zu sein. Das hiesige Haus beherbergt also nur seinen Harem, und auch seine Söhne werden hier erzogen, sofern sie noch nicht in die Kohorte eingetreten sind. Innen ist das Haus gewiß nicht so ärmlich, dann vermögend sind die Ahmrams, als eine der großen Familien.

41 Plantagen

Ungefähr ein Drittel der Fläche der Oase ist von Palmenhainen bedeckt – und das hat seinen Grund. In den Wäldern gibt es auch tagsüber genügend kühlen Schatten, ein erfrischendes Lebenselixier, gerade dann, wenn um die Mittagszeit die Arbeit auf den Feldern unmöglich wird. Aber der wahre Grund für die großen Plantagen sind natürlich wirtschaftliche : Die süßen und mehligten Bananen, sowie die Datteln der Palmen bilden neben der Hirse und dem Weizen der Felder den Grundstock für die Ernährung der Bevölkerung. Die Mehlbanane, die gekocht der nordländischen Kartoffel ähnlich schmeckt ist sehr nahrhaft, wenn auch nicht so haltbar wie diese. Dies ist aber kein Problem, denn da in diesem Teil der Wüste seit

Jahrhunderten kein Wasser gefallen ist und es deshalb so etwas wie Jahreszeiten nicht gibt, kann eine Ernte nach der anderen erfolgen. Was also nicht vom Mensch gegessen wird, endet in den Mägen der Tiere. Die süße Obstbanane, die auch weiter südlich noch von großer Bekanntheit und Beliebtheit ist, schließt so manche Mahlzeit ab und dient auch als Zwischenmahlzeit. Die Dattel ist schließlich mehr Süßigkeit als Nahrung, trotzdem gibt es auch große Mengen dieser Palmen. Hier werden schon wieder große Mengen der Ernte exportiert. Karawanen, gerade die mit dem Ziel Mittelreich nehmen gerne eine Ladung mit, wohl wissend, daß man einen guten Profit machen kann.

42 Haus der Khalas

Das Haus des „Innenministers“ ist vielleicht das Prunkvollste der Residenzen der großen Familien. Die teilweise mit Einlegearbeiten aus Gold verzierten Wände lockern das Bild des lehmgelben, würfelförmigen Kastens auf. Ghalar ben Khalas betont gerne, daß er das zweitgeschönste Haus der Hckun besitzt (das schönste ist natürlich der Palast), was auch seine Stellung in der Oase unterstreichen soll. Aber auch wenn die Fachliche Kompetenz des Beraters des Sultan nicht angezweifelt wird, so wird er auf Grund seines Domizils eher belächelt. Das Gebäude an sich ist schon sehr alt, im Gegensatz zum **Haus der Ahmram** (40) aber gepflegt. Die Verzierungen sind erst in jüngster Zeit durch den örtlichen Schmied entstanden.

43 Haus der Madhinio

In letzter Zeit findet man Madhinio ben Balchum öfters wieder in seinem zu Hause, welches er alleine bewohnt. Die Größe des daher mittlerweile wieder gepflegten, weißen und mit Kampfzügen geschmückten Haus ist dem einzigen Bewohner nicht an-

gemessen und so fühlt sich der tapfere Kämpfer und Schwager des Sultan häufig allein. Gesellschaft sucht und findet er meistens bei seinen Kampfgefährten im **Haupthaus der Kohorte** (34).

44 Garten des Sultan

Links vom Palast und ebenso eingemauert wie der Palmenhain des Sultan liegt der Garten, eine kaum zu speziellem Zweck genutzte Wiese, ist sie großer Spielraum für alle Einwohner des Palastes, die Sklaven mit gerechnet, die den großzügigen Zugang zum See zur Körperhygiene nutzen. Auch auf der Wiese finden sich zahlreiche Bäume, meist Dattelpalmen, die Schatten spenden, aber auch zum Versteckspielen von Sklaven, Sultansfrauen und Kindern genutzt werden. Ja, im Garten des Sultans herrscht meist eine heitere Atmosphäre.

45 Weideland des Sultan

Im Südwesten der Oase, inmitten der großen Plantagen finden sich größere Wiesen, Weideland um genauer zu sein, die allein dem Sultan zu stehen. Natürlich hat dieser kaum genug Reittiere für sich persönlich um solche Flächen zu gebrauchen. Aber sowohl die Tiere der Kohorte finden hier Auslauf, wenn es im eigenen **Stall** (34) zu eng wird, als auch das überschüssige Gras geschnitten wird und als Stallfutter Verwendung findet. Dieses kommt auch, je nach Ernte, anderen Ställen und Tieren zu gute. Es ist auch schon vorgekommen, daß die **große Weide** (7) dermaßen abgegrast war, daß die Tiere hierher ausgelagert wurden um der Flora auf der großen Weide wieder auf die Sprünge zu helfen.

46 Schmiede

Nahe der Mauer im Westen der Hckun, wenig entfernt vom großen Felsen findet sich, abseits von jeglicher Bebauung, die Schmiede. Bewohnt

wird die Schmiede gleichzeitig von ihrem Betreiber, dem bartlosen Zwerg Ulfosch. Mit mehreren Novadis als Helfer stellt er hier Kunchomer, Waqqif und andere Metallwaren für den Gebrauch in der Oase her. Ganz davon abgesehen, daß dies schon genug Arbeit für einen einzelnen Schmied ist, lohnt der Export von Waffen auch nicht, alleine aus dem Grund, da so viel Erz auch nicht in der Hckun vorhanden ist. Das Gebäude, dem zwei Schuppen vorgelagert sind, ist vollständig aus Felsstein gebaut um so besonders Feuerfest zu sein. Auffällig ist der große Kamin, denn so eine Einrichtung haben die wenigsten Häuser in der Oase, und wenn nicht in dieser Größe.

47 Stollen

Ulfosch der Schmied, in seiner Eigenschaft als Zwerg auch mehr des Bergbaus Kundig als alle Beni Hckun zusammen, schürft zwar nicht selbst Erz, beaufsichtigt aber den Abbau des Erzes, das man vor Jahren im großen Felsen fand. An der Südseite des Felsen gibt daher einen Stollen, der erst wenige Schritte in den Stein herein ragt um dann leicht nach Westen abzuknicken. Ein kleiner Lagerschuppen markiert den Eingang auf der anderen Straßenseite, wo weniger das Erz, sondern vielmehr die Geräte aufbewahrt werden. Das Erz wird direkt zur **Schmiede** (46) transportiert, wo auch die ersten Verarbeitungsschritte unternommen werden können, bevor der eigentliche Herstellungsprozeß, das Schmieden der Waffen, beginnt.

48 Steineiche

Mitteln im **Garten des Sultans** (44) steht die einzige Nicht-Palme der Oase : eine Steineiche, wie sie schöner auch nahe Adergast nicht wachsen könnte. Dies liegt an der Pflege der Waldelfe Eluana Sternlicht, die mit den Ästen und Blättern ein sehr gemütliches

Baumhaus hergerichtet hat, daß sie als ihr zu Hause bezeichnet, wenn sie ihren Geliebten besucht. Der Baum ist insgesamt 7 Schritt groß und hat um seinem kräftigen Stamm eine Art Wendeltreppe eingebaut, der in ein einziges, rundes Zimmer führt, welches innen solche Formen besitzt, daß praktisch Tisch, zwei Sitzgelegenheiten und „Bett“ (ein großer, aber bequem wirkender Ast) und Ablagefächer vorhanden sind. Öffnungen (Eluana nennt sie Fenster) sind fast überall vorhanden, aber von außen wieder mit so vielen Blättern zugewachsen, daß die Hitze der Wüste das innere des Baumhauses nicht erreichen kann. Ein großes, ständig an einem Ast herabhängendes Seil erlaubt es der Elfe und ihren Besuchern ihr Heim sportliche elegant und schnell zu verlassen, sie selbst benutzt es zu Weilen auch um ihr Domizil ebenso elfenhaft elegant zu betreten.

49 Waffenhändler Kar

In der neuen Oasenstadt, etwas abseits der **Karawanserei** (12), steht das von vorne sehr klein wirkende Haus des Kar. Der mit schweren Stoffen verhangene Eingang verrät zunächst noch nichts über die Waren, die hier angeboten werden. Diese fallen einem jedoch sofort ins Auge wenn man Laden betritt, denn der schmale, aber sehr Lange Raum bietet viel Wandfläche, die vollständig mit Metallwaren, vor allem aber Waffen behangen sind. Kar führt sowohl einheimische Ware, wie auch Gebrauchtwaren, Munition und alles andere, was er günstig erhandeln, und ebenso günstig (für sich) wieder verkaufen kann. Auch wenn Kar ein gerissener Händler ist, der gut des Feilschens mächtig ist, so schätzt er doch das gute Geschäft für beide Seiten, wohl wissend, daß solche Leute wiederkommen. Es kommt

daher oft vor, daß er zwar so sehr feilscht, bis es für den Kunden noch ein gutes Geschäft sein kann, er darauf aber noch ein paar Pfeile zum Bogen gibt, sowie einen passenden Dolch zu dem Langschwert und so doch noch einen positiven Eindruck hinterläßt.

50 Achmed's Basar

Folgt man der Straße, die von der **Karawanserei** (12) in südliche Richtung verläuft, so passiert man ein Haus, daß schon von weitem auf Grund seines bläulichen Anstrichs auffällt. Hier residiert Achmed, der das Untergeschoß seines Hauses zu einem gemütlichen Verkaufsraum umgestaltet hat. In Achmed's Basar gibt es fast alles an Gebrauchtgegenständen zu kaufen, die man sich wünschen kann, auch Bestellungen werden entgegen- genommen, die Achmed dann versucht bis zum vereinbarten Höchstbetrag (natürlich zu- züglich seiner Provision) zu bekommen. Achmed hat auch über die Oase hinaus einen guten Ruf, obwohl dieser Ruf auch etwas kostet : Ohne die Leute zu übervorteilen sind seine Preise eher hoch, etwa bei 50% über dem Durchschnitt des Kontinents, was selbst für eine Oase teuer ist.

51 Hotel „Goldhof“

Der „Goldhof“, inoffiziell auch Praiostempel genannt, ist ein Hotel von besonderer Schön- heit. Auch wenn nicht wirklich Gold im Bau verwendet wurde,

dann sind die vielen Messingbeschläge am sauber verputzten Haus doch Grund genug für diesen Namen. Offizieller Besitzer des Hotels im Viertel der Un-gläubigen ist Darn Weibel, dessen „politische Karriere“ ihm aber zu viele Pflichten und Interessen aufbürden, so daß Leiter des Hotels sein jüngerer Bruder Stanin ist. Dieser ist ebenfalls wie Darn ein Anhänger Praios', was dem Beinamen des Hotels einen Sinn gibt. Die Unterbringung entspricht gehobenen An- sprüchen, so daß man davon ausgehen kann, daß neben Praios auch Travia von den Weibels genügend Achtung entgegengebracht wird.

52 Herberge und Taverne „Zum Dorfplatz“

Ursprünglich als groß dimen- sioniert Speiselokal gedacht ist der „Dorfplatz“ heute das Auffangbecken für größere Reisegruppen und Unterge- benen von Solchen, die den Preis für den **Goldhof** (51) nur für sich selbst zu entrichten bereit waren. Schlafen kann man in großen Viel-Bett-Sälen. Dort unterzukommen ist meist immer möglich und immer erschwinglich. Das Essen ist, wenn man es sich denn antun will, auch nicht teuer, die Leute, die es probiert haben sagen aber meist : „Egal, was Du bezahlt hast, es war zuviel.“ Der Wirt und Koch Thessar Halgenbrot scheint überhaupt kein Händchen für die ihm in der Wüste zur Verfügung

stehenden Zutaten zu haben. Jedenfalls sind in der Taverne auch Getränke verschiedenster Art zu haben, bei denen man in der Zubereitung nicht viel verderben kann – die auch nicht mehr Kosten als alles andere in der Billig-Bleibe.

53 Taverne „Felsenquell“

Der Felsenquell ist eine Taverne von wahrlich mittel- reichischem Einfluß. Auch wenn der Name an die Oase erinnert, so bezieht er sich doch eher auf den Ausschank und das Laute Beisammensein der Gäste. Zum Leidwesen des Schmieds gibt es hier auch nur selten Bier, Wein wird aber doch eher mal von Händlern heran gebracht, so daß es immer etwas zu trinken gibt. Die Laute Stimmung, die auch einem Thorwaler gefallen könnte stößt auch bei den eigenen Landsleuten auf wenig Gegenliebe, weshalb es gut ist, daß die Taverne ein wenig außerhalb liegt.

54 Haus von Darn Weibel

Darn Weibel, der Besitzer des **Goldhof** (51) hat seit einigen Jahren ein eigenes Haus, um nicht mehr in dem Hotel wohnen zu müssen. So erreicht er eine Trennung zwischen Politik und Geschäft, was den Hotelgästen und seinem Bruder sehr recht ist. Das Haus, welches ziemlich Zentral liegt, ist eines der wenigen, welches mit Schindeln gedeckt ist, ansonsten ist es eher bescheiden in der Ansicht.

Hier noch einmal alle Gasthäuser in der Übersicht nach Kapazität, Qualität und Preis

Nr.	Name	Saal	Einzel	Doppel	Suite	Qualität	Preis	Essen	Preis
6	Erste Einkehr		1	4		3	5	6	6
8	Tharash	14	6	6		6	5	6	6
9	Düne	20	2	2		2	4	5	5
10	Karawanserei		10	20	2	7	5	7	9
11	Am großen Platz	30		5		5	5	7	5
18	Oase Hckun		6	4	4	9	10	10	10
19	Brunnen	20		6		5	4		
20	Balaho		4	8	2	6	8	6	8
22	Reiserast			3		6	4	6	5
24	Rhabak	10	6	6		8	8	9	8
51	Goldhof		3	8	2	7	8	8	8
52	Dorfplatz	40				3	2	1	2
53	Felsenquell							4	3

Qualität von 1 (würig) bis 10 (exquisit) und Preis von 1 (quasi umsonst) bis 10 (nur fürStoerrebrandt)

Die großen Sippen und Familien

Die bedeutendste Familie der Oase Hckun ist natürlich die des Sultans Hackurabi und diese ist immer noch in direkter Linie verwandt mit dem Oasengründer Hckun. Aber auch die anderen sieben der berühmten „Acht Freunde“ konnten sich ihrerzeit einen Anteil an der Macht in der Oase erhalten. Daher haben die sechs großen Familien

(eine ist mittlerweile ausgestorben), die Nachkommen jener acht Freunde, auch heute noch einen großen Anteil der Ämter und Positionen die es in der Oase zu vergeben gibt, inne. Zunächst sollen die Nachkommen des Hckun beschrieben werden, danach werden die wichtigsten Mitglieder der anderen Familien genannt.

Ibn Hckun

Sultan Hackurabi ben Hackurabi II.

Mit seinem knapp 70 Jahren ist Sultan Hackurabi II. ein sehr alter Mann. Meist entdeckt man dies erst auf den zweiten Blick, denn er wirkt deutlich jünger als er in Wirklichkeit ist. Aber in einem Land, wo man mit im Alter von einem halben Jahrhundert spätestens beginnt, mit seinem Leben abzuschließen zeichnet er sich durch erstaunlich wenig Senilität aus. Unter seinem stolzen roten und mit Edelsteinen besetzten Turban hat Hackurabi II. nur noch graue Haare. Lange Jahre hat der Sultan darunter gelitten daß er sich keiner großen Tat rühmen konnte, wie fast alle seine Vorgänger und daher befürchten mußte als der „unbedeutende“ in die Geschichte einzugehen. Seit der 200-Jahr Feier der Oase hat er aber Rastullah's Kohorte auf 80 Mann erweitert. Damit kann die Hckun seinen Einwohner eine ganz neuen Level von Sicherheit gewähren, da man jetzt auch bei größeren Bedrohungen (Räuberbanden) offensiv gegen solche vorgehen kann, ohne jedesmal die Oase schutzlos zurück lassen zu müssen. Aber auch ohne das hat der Sultan seine Bedeutung unterschätzt. Der stetige Anstieg des Wohlstandes in der Oase ist keine Selbstverständlichkeit und er hat Zeit seines Lebens eben diesen garantiert. Das Volk weiß, daß dies nicht selbstverständlich ist (durchreisende Händler erzählen genug von ihren eigenen Herrschern) und halten ihren Sultan in Ehren. Die Ära Hackurabi's II. wird als eine Ära des Friedens den Beni Hckun in Erinnerung bleiben, wenn er denn einmal nicht mehr ist.

Ferimija saba Balchum

„Haar, so schwarz und glanzvoll wie Öl“, „Ein Antlitz bei dem Rastullah sich wahrlich Mühe gegeben hat“, „Haut, so zart daß nur die feuchte Kühle des Wassers Ihr gleich kommt“ – das sind die Lobreden die ein Beni Hckun von sich gibt wenn die Rede auf seine Sultanin kommt. Doch leider hat er sie, wie niemand außer den engsten Vertrauten der Familie, seit Jahren nicht mehr gesehen und weiß nicht, daß die einst wirklich bemerkenswerte Schönheit von Ferimija saba Balchum, der Hauptfrau des Sultans verfliegen ist. Krank und siech liegt sie dar nieder und verbringt

die meiste Zeit in ihrem Bett, deutlich mehr als ihr lieb ist. Obwohl sie noch bei klarem Verstand ist, strengen sie auch wenige Minuten Konversation so sehr an, daß auch der Sultan selbst nur kurze Zeit bei seiner Frau verbringen kann. Er vermisst diese Unterhaltungen, die in früheren Jahren oft und lange geführt wurden sehr, denn, was auch niemand in der Oase erwarten würde ist die Tatsache, das Ferimija's Weisheit viele der politischen und wirtschaftlichen Entscheidungen des Sultans auf den weisen Rat der Hauptfrau her rührten. Der frühere Sultan Hackurabi I. war es, der Ferimija als Tochter eines seiner stolzesten Krieger seinem Sohn zur Frau gab, was sich als Segen für alle Seiten heraus stellte. Als Mutter der drei legitimen Nachkommen des Sultan wird sie sich auch in der nächsten Generation einer hohen Achtung und Ehrerbietung erfreuen können – ob sie dies aber noch erleben wird ist eine andere Frage. Keinem gelehrten Medicus ist es bisher gelungen die sie so schwächende Krankheit zu identifizieren, eine Heilung ist daher so gut wie ausgeschlossen. Lediglich dem Magier Hacky ist es gelungen, mit entsprechendem pflanzenkundlichem Wissen Ihre Schmerzen zu lindern und ihr etwas Kraft zu schenken, doch eine Dauerlösung ist dies Freilich nicht.

Sinoja saba Chirim

Während die Hauptfrau des Sultan Ihr Leben gelebt hat, so steht Sinoja, die Nebenfrau noch mit beiden Beinen auf der Erde. Da sie deutlich jünger ist kann man sie noch als attraktive Frau bezeichnen, denn eigentlich hat sie in ihrem Leben nicht viel anderes getan als sich der Körperpflege gewidmet. Ihr brünettes und kräftiges Haar trägt sie schulterlang, fast wie ein Schleier von der Seite weit ins Gesicht fallend. Ihre Karenbraunen Augen schauen so erwärmend, daß sich ein jeder in Ihre samtweichen Arme wünscht. Aber der Harem des Sultan ist ja zum Glück gut bewacht. Sinoja ist ebenfalls die Tochter eines Chacir, kann sich, wie die Hauptfrau jedoch keiner so großen Weisheit rühmen. Glücklicherweise ist sie aber eine so bescheidene Person, daß sie Ihre Rolle als "zweite Wahl" sehr gut beherrscht. Da die Hauptfrau Ferimija seit einiger Zeit erkrankt ist, erfreut sie sich deutlich

größeren Zuspruchs. Und mehr hat sie ja eigentlich nie gewollt. Das einzige "Hobby" von Sinoja ist das Tanzen, welches sie recht gut beherrscht. Da ihr aber keinerlei magische Fähigkeiten zuteil sind, bleibt es beim Tanzen bei einem schönen Anblick.

Prinz Hackurabi ben Hackurabi

Hackurabi ist der einzig legitime Sohn und Erbe des Sultan und bereitet sich daher nach und nach darauf vor, eines Tages das Erbe seines Vaters anzutreten und ihm ein würdiger Nachfolger zu sein. Der hervorragende Reiter und Kämpfer, der auf diese Weise zurecht schon früh das Oberkommando von Rastullah's Kohorte übernehmen konnte ist in der Oase sehr beliebt, verkörpert er durch seine kriegerischen Tugenden doch viele der Ideale eines Novadi. Hackurabi ist sich dessen und seines Standes bewußt und ist immer auf seine Ehre bedacht, genauso wie es ihm ein Greul ist, in den Augen Rastullahs zu sündigen. Doch (auch wenn er damit schon ein paar der 99 Gesetze mißachtet) ist er auch Ungläubigen recht aufgeschlossen und betrachtet Personen, die unter seinem Stand geboren sind, nicht automatisch als ehrlos. Er ist sogar dazu imstande sie genauso gut zu behandeln, wie er es von anderen erwarten würde. Doch dahin gehend sollte man wirklich keinen Fehler begehen ! Dieses aufbrausende Temperament ist natürlich nicht immer ideal, wenn es darum geht die Geschicke eines (Klein-)Staates zu lenken, aber noch ist Hackurabi ein junger Mann und vielleicht sollte man erst urteilen, wenn er die ersten Jahre Regierung hinter sich gebracht hat. Was ihm fehlt ist ein weiser Ratgeber, wie es seine Mutter für seinen Vater noch ist. Zwar achtet er die Meinung Hacky's, der Magier ist aber in der Oase zu umstritten, als das man ihm offiziell scheinbar so viel Macht in die Hand geben möchte.

Sorge bereiten dem Volk der Hckun nur die Tatsache, daß Hackurabi bis zum heutigen Tage keine Frau hat. Er selbst hat seinen Vater darum gebeten, ihm keine Frau zu geben, die er sich nicht selbst ausgesucht hätte – und Hackurabi scheint wählerisch zu sein. Auch er möchte eine Schönheit zur Frau, viel wichtiger ist ihm aber ein ihm gleichgesinnter Geist, der ebenso kriegerische wie Heldenhafte Ambitionen hat wie er – aber wo findet man noch eine Achmad'Sunni, die gleichzeitig wunderschön ist und nicht nach den Gesetzen ihrer Sippe zum Mann geworden ist ?

Jeshacka saba Hackurabi

Jeshacka ist die ältere Tochter des Sultan Hackurabi und somit Schwester von Prinz Hackurabi, Halbschwester von Hacky und Prinzessin der Hckun. Hochgeboren wie sie nunmal ist war es etwas schwer die richtige Lebensaufgabe für sie zu finden, aber da sie von Natur aus die nötige Begabung mit brachte ist sie mittlerweile, auch

dank eines festen Glaubens an Rastullah zur Sharisad ausgebildet worden. In Ihrer Funktion als Sharisad und Prinzessin ist sie nun quasi Oberhaupt aller Sharisad in der Oase Hckun. Für Nordaventurische Augen ist Jeshacka eine geheimnisvolle Orientalische Schönheit wie jede andere. Die Stoffe mit denen sie sich kleidet lassen zwar auf Reichtum schließen, aber hinter dem Schleier sind ebenso große braune Augen, wie lange dunkle Haare. Mehr kann man nicht sagen, denn es wird kaum jemand sie ohne Schleier gesehen haben, der nicht ein enger Vertrauter des Sultan ist. Jeshacka besitzt nicht die nötige Lebenserfahrung um selbstsicher auftreten zu können. Nichtmal gegenüber den eigenen Sklaven behauptet sie sich, auch wenn niemand wagen würde, diese Schwäche auszunutzen. Nicht, daß man etwas negatives sagen könnte, aber es bedurfte eines kleinen Abenteuers, um sie einmal einen Schritt aus ihrer Abgeschlossenheit heraus zu holen.

Dies erfüllte sich (bestimmt anders als erhofft) dadurch, daß sie (so gehört es sich schließlich für aventurische Prinzessinen) entführt wurde. Hinter dieser Tat steckten Echsen, die sich Jeshacka als perfektes (da jungfräuliches, magiebegabtes) Opfer für ihren „Gott“, einen eigentlich schwächlichen Wasserdrachen anbot. Während sie zu einer Feierlichkeit der Jaharash unterwegs war um dort zu tanzen wurde die Karawane überfallen und Jeshacka geraubt. Man hatte die Prinzessin fast schon aufgegeben, als Prinz Hackurabi und sein Bruder in die Oase zurückkehrten. Ihnen (und ein paar nordländischen Freunden des Magiers sowie einem Teil von Rastullah's Kohorte) gelang schließlich die Tötung des Gottdrachens und die Befreiung Jeshackas, die so zum Glück ungeschändet wieder zurück in die Oase gekehrt ist.

Vanesha saba Hackurabi

Anders als ihre Schwester zeichnete sich Vanesha schon früh dadurch aus, daß sie sehr tapfer und schmerzverachtend sich den ersten Schmuck anlegen ließ. Natürlich machte dies Eindruck nicht nur innerhalb der Palastmauern und so war eine neue Heldin geboren. Das jüngste Kind des Sultans bekam darauf hin eine Ausbildung an der Waffe und wurde gelehrt, sich sicher auf einem Pferderücken und zwischen Kamelhöckern zu halten. Damit ist sie heute einem Reiter der Kohorte mindestens ebenbürtig, so daß es selbst unter den konservativsten Wüstensöhnen keinen Widerspruch mehr gab, als sie zur Entlastung ihres Bruders das Kommando über einen Teil der ganzen Kohorte übernahm. Sie ist offiziell die Achmad'Sunni der Hckun und daher noch mehr und fanatischer als ihr Bruder bestrebt, das Ansehen der Oase zu mehren. Da bedarf es schon einmal ein paar zurückhaltender Worte seitens der Geschwister und auch des Vaters, sonst würde sie alleine losziehen um Thalusien und Mhanadistan für ihre Familie zu erobern ...

Vom Aussehen her ist Vanesha fast das Ebenbild ihrer Schwester. Schwarzes Haar und dunkle Augen prägen Ihre Erscheinungsbild. Es scheint jedoch, daß Ihre geringe Körpergröße mittlerweile nicht nur am Alter liegt : Vanesha wird Ihr Leben lang eine kleine Person bleiben.

Hacky ben Hackurabi al Ifriit ibn Heshinja

Hacky's Mutter ist nicht innerhalb der Ibn Hckun zu suchen, sondern in den Büchern der Mawdlijat, insbesondere in dem wo es um verurteilte Verbrecher geht. Sie war eine aus dem lieblichen Feld geraubte Sklavin und arbeitete im Palast bis sie auf Grund einer Schwäche des Sultans schwanger wurde. Danach lebte sie im Viertel der ungläubigen und zog ihren Sohn auf, den sie in Anlehnung an den Namen seines Vater Hacky nannte. Als Hacky jedoch begann, magische Fähigkeiten zu entwickeln zog er damit die Aufmerksamkeit der Beni Hckun auf sich was ihn letztlich dazu zwang, aus der Oase zu fliehen, während seine Mutter für diese „Hexereien“ mitsamt ihrer Schwester verbrannt wurde.

Nachdem Prinz Hackurabi von der Existenz seines Bruders erfahren hatte, begab er sich nach Norden

um Hacky heim zu bringen. Nach anfänglichen Schwierigkeiten fand er schließlich den studierten Magus inmitten einer Abenteuergruppe und brachte ihn heim. Erst das Abenteuer um Jeshacka weckte jedoch etwas Vertrauen in den Beni Hckun, denen Magie eigentlich verboten ist. Prinz Hackurabi jedoch gab seinem Bruder den Beinamen „ibn Heshinja“ um anzudeuten, daß die Gabe Hacky's eine göttliche und damit nicht zu fürchten sei (und rechtfertigte damit gleichzeitig Hacky's Glauben an die zwölfgöttliche Hesinde). Dies war ein Gegengewicht zum dem Beinamen, den das Volk längst für den gefürchteten „Dämon“ hatte : „al Ifriit“. Der Sultan, der schließlich auch von der Tadellosigkeit Hacky's überzeugt war, erkannte ihn nun als seinen zweiten Sohn an und gab ihm den Titel eines Botschafters. Auf diese Weise ist Hacky viel unterwegs und unterhält diplomatische Beziehungen vor allem zu horasischen und almadischen Handelshäusern, was letztlich dem Wohlstand der Oase nur zuträglich ist. Da er mit seiner Magie auch in der Oase bisher nur gutes getan hat (verletzte geheilt, im Kampf schnell und effektiv geholfen) werden es immer mehr, die ihn bewundert „ibn Heshinja“ nennen, anstatt „al Ifriit“ zu fürchten.

Die großen Familien

Ibn Nuriahm

Die erste Familie, die durch Nuriahm ben Nuriahm VI. geleitet wird, hat traditionell den Posten des obersten Mawdli der Hckun inne. Da sie aber, wie jede der Familien, kein Anrecht auf diese Position haben pflegen sie diese Tradition durch eine ständige Gelehrsamkeit innerhalb der Familie. Die Kinder von Nuriahm, zwei Söhne und eben so viele Töchter sind bereits jetzt erfahren in der Auslegung der 99 Gesetze. Während der jüngere Sohn Utalji jedoch bestrebt ist ein Reiter der Kohorte zu werden (was ihm nur schwer gelingen wird) ist Nuriahm VII. bereit die Nachfolge seines Vaters anzutreten, und dabei sind seine Chancen ausgezeichnet. Als Amtssitz dient Nuriahm der große Turm der Oase, wo Kerker und Richthof angeschlossen sind. Die Familie selbst bewohnt ein großes Haus am Platz der Alten Stadt. Auch über die beruflichen Angelegenheiten hinaus sind die Nuriahm durch alte Freundschaften an das Haus Hckun gebunden. Nuriahm VI und der Sultan pflegen oft mehrere Stunden zu philosophieren nachdem sie eine Runde Rote und Weiße Kamele gespielt haben.

Ibn Madhinio

Madhinio ben Balchum ist der jüngere Bruder von Ferimija, der Hauptfrau des Sultan. Sie waren die einzigen Kinder des stolzen Balchum, der jahrelang

als Chacir einer der fähigsten Kämpfer der ganzen Oase war. Niemals, so sagt Madhinio auch heute noch stolz, sei er im Kampf besiegt worden, nur das Alter hat ihn schließlich gebeugt. Madhinio war immer bemüht, seinem Vater gerecht zu werden, auch wenn er nie die Gelegenheit hatte annähernd die Heldentaten seines Vaters zu verbringen. Er ist derzeit Chocor in Rastullah's Kohorte, hat aber Aussicht darauf seine letzten Jahre im Dienste des Sultan als Führer einer Kohorte zu verbringen. Da er aber nicht daran denkt, zu heiraten läuft die Familie der Madhinio Gefahr, bald ausgestorben zu sein, auch wenn der zukünftige Sultan das Blut der Madhinio in den Adern trägt.

Ibn Ahmram

Die Ahmram sind auch eine der eher kriegerischen Familien. Sie verstehen den Kampf aber eher als Selbstzweck und sehen darin einen Dienst an Rastullah. Diese eher rondrianische Ansicht führt dazu, daß alle Nachkommen der Ahmram streng bemüht sind, in die Kohorte Rastullah's zu kommen, sterben aber häufig jung, weil sie einfach zu draufgängerisch die Heldentat in der Schlacht suchen. Oft sind es die Ahmram die einen Krieg vom Zaun brechen wollen, wenn es Ärger mit horasischen Reisenden gibt. Das Oberhaupt der Familie, Udibar ibn Ahmram ist entweder besonders begabt oder hatte einfach nur Glück, daß

er noch am Leben ist. Jedenfalls hat er den Rang eines Chacirs, drei Frauen und vier Söhne, die allesamt schon mit Kunchomern umgehen können. (Bei seinem jüngsten Sproß ist es derzeit noch ein kleiner Säbel aus Palmholz.)

Ibn Fadil

Ze der echsiche, wie man ihn aufgrund seiner merkwürdigen Kopfform nennt, ist in Tradition seiner Vorväter ein begnadeter Pferdezüchter. Daher ist die große Pferdezucht in der Mitte der Oase schon seit Züchtung des ersten Pferdes der Hckun fest in der Familie Fadil. Um diese Tradition fortzusetzen ist es Ze natürlich wichtig, einen Sohn zu haben, aber auch mit seiner zweiten Frau hat er „nur“ Töchter zustande gebracht. Aber da er mit unter dreißig Jahren noch jung genug ist, hat er wahrscheinlich noch ein paar „Versuche“ frei. Auch eine dritte Frau ist dabei von ihm erworben zu werden. Denn natürlich ist Fadil ein reicher Mann, seine Pferde finden immer einen gut zahlenden Abnehmer, sei er nun aus der Oase oder von außerhalb. Und der Anteil, den er an den Sultan abzuführen hat, ist nur der, daß Rastullah's Kohorte die Pferde nicht ausgehen dürfen.

Ibn Khalas

Ghalar ben Khalas ist Berater des Sultans mit dem Fachgebiet „Innere Angelegenheiten“. Er hat den nächsten Kontakt zu den Lehensempfängern und weiß daher, wo im Volk der Schuh drückt. Er hat eine Ausbildung bei seinem Amtsvorgänger erhalten und ist daher gut informiert in den Belangen der Land- und Gastwirtschaft. Man kann ihn also gut und gerne als den „Innenminister“ der Oase bezeichnen. Gleichzeitig ist er eine Art Haushofmeister und kümmert sich auch um den Empfang wichtiger Gäste, die der Sultan persönlich zu empfangen gedenkt. Unterstützung in diesen Vielfältigen Aufgaben findet er in seinem eigenen

Sohn Khalas, so daß große Aussicht besteht, daß auch für die nächste Generation dieses Amt in der Familie Khalas verbleibt. Seine guten Beziehungen zu Sultan Hackurabi gehen aber nicht soweit, daß man von einer Freundschaft sprechen könnte. Der mehr berufliche Kontakt ist von gegenseitigem Respekt geprägt. Mehr verhindert die für einen Novadi zu friedliche und diplomatische Art des Ghalar, die im krassen Gegensatz zur kriegerischen Ausrichtung des Prinzen steht, der als militärischer Berater ebenfalls zum engsten Stab des Sultans gehört. Streitschlichtend greift hier des öfteren der Botschafter Hacky ein, der seinen Bruder daran erinnern kann, daß nicht jedes Problem mit dem Kunchomer gelöst werden kann.

Ibn Rhabak

Rhabak ben Rhabak hat eine der nobleren Herbergen als Lehen vom Sultan erhalten, da er als Reiter von Rastullah's Kohorte sein Bein so schwer verletzte, daß er nicht mehr in den Kampf ziehen kann. Ihn erfüllt die ihm zugetragene Aufgabe aber mit sehr viel Stolz, so daß er bemüht ist, das Haus Rhabak als das beste in der Hckun zu präsentieren. Dies gelingt ihm mit seidenen Betten und bester Bewirtung in der Gaststube. Die meisten Familienmitglieder helfen ihm dabei, genauso wie eine Reihe von Sklaven. Man redet darüber, daß gerade die weiblichen Sklaven oftmals auch in den Zimmern den durchreisenden zu Diensten sind. Aber wer zweifelt schon ernsthaft an der Ehre eines Mannes, der so hingebungsvoll seinen alten und verwirrten Vater pflegt. Sein ältester Sohn, der genauso wie er und sein Vater Rhabak ben Rhabak heißt, hat Ambitionen selbständig ein solches Etablissement zu führen. Der Sultan denkt darüber nach, auch ihm eine Herberge anzuvertrauen, da der Leiter des Gasthauses „Düne“ schon etwas in die Jahre gekommen ist und über den Ruhestand nachdenkt.

Die Nomadensippen

Die Oase Hckun wird ständig von Nomadensippen umkreist, die gegen den Uhrzeigersinn, in festgelegten Zeitabschnitten von Wasserloch zu Wasserloch ziehen und höchstens ein paar mal im Jahr die Oase selbst aufsuchen um dort Waren zu tauschen. Es gibt vier dieser Nomadensippen, die, obwohl sie kaum längere Zeit innerhalb der Mauern der Hckun verweilen, zur Bevölkerung der Oase gezählt werden. Schließlich bewegen sie sich nur im Gebiet des Sultans und unterstehen auch seinem Schutz. Sollte eine Sippe allerdings versuchen, das Gebiet zu verlassen um auf Dauer mit fremden Landen Handel zu treiben, dann könnte dies den Zorn des Sultan auf sie lenken. Bei den Nomaden von Sippen zu reden hat seinen Grund : Im Gegensatz zu den Beni Hckun leben die Nomaden

noch ganz so wie es von einem Novadi-Wüstenstamm erwartet wird – in einem Sippenverband. Was den „Frauenhandel“ angeht so findet dieser zwischen diesen Sippen statt, die allesamt friedlich zusammenleben. Ab und zu wird auch aus fremden, durchreisenden Karawanen eine Frau abgekauft, aber nur selten findet eine Vermählung zwischen einer Nomadensippe und den Bewohnern der Hckun statt. Dort gelten die Nomaden nämlich als Rückständig, möchte man doch das sichere Leben in den Mauern doch selbst nicht aufgeben und auch seinen Töchtern nicht zumuten. Außerdem haben die Nomaden selten etwas anzubieten, was den durch Wohlstand geprägten Beni Hckun gefallen könnte – die Frauen der Nomaden eingeschlossen.

Die Thalm

Die Sippe der Thalm sind für Ihre Künste des Stickens bekannt. Tücher zu verzieren ist die Aufgabe der sie sich verschrieben haben. Sie ziehen regelmäßig in die Oase um dort Tuche und Garne zu kaufen, während sie schöne Stickereien verkaufen. Von dem Erlös kaufen sie sich die notwendigen Gebrauchsgegenstände und ergänzen die Nahrung, die sie bei den Wasserlöchern und von ihren wenigen Tieren bekommen. Man erkennt die Thalm an ihren oft bunt bestickten Gewändern, wie sie einem Nivesen gut stehen würden. Diese Farbenfroheit kommt auch zum Tragen, wenn es um das Erkennungszeichen dieser Sippe geht : An Ihrer Dschadra baumeln viele schmale Bänder aller Farben. Da die Verfügbarkeit aller Farben nicht immer Gewährleistet ist, kann man eine solche Dschadra nicht unbedingt eindeutig identifizieren. Das Oberhaupt der Sippe ist Haschad ben Chalar, ein alter Beduine, der das Szepter (die Dschadra) bald an seinen Sohn Pargo abgibt. Dessen deutlich ältere Frau Paldisha ist erwähnenswert, da sie als die begabteste der Stickerinnen gilt, die so zum Ruhm der Thalm beigetragen hat.

Die Nhalim

Im Kreislauf um die Oase sind die nächsten Besucher eines Wasserlochs die Nhalim. Sie verfügen zwar nicht über die größte Tierherde, besitzen aber ein sehr ansehnliche Menge an Schafen. Deren Aufgabe ist es Wolle zu produzieren, so daß auch die wenigsten Tiere wegen ihres Fleisches geschlachtet werden. Auch die Nhalim kommen so ein paarmal im Jahr in die Oase um dort die Schafswolle einzutauschen - denn eine Weiterverarbeitung der selben nehmen sie nicht vor. Der Anführer der Nhalim ist Iran ben Hemen, Mitte Dreißig, der stolzer Vater von fünf Söhnen ist. Die Farbe der Nhalim ist weiß, repräsentiert durch ein Bündel Schafswolle an der Dschadra.

Die Digim

Die größte Tierherde der Nomaden findet sich bei der Sippe der Digim. Sie haben nicht nur viele Schafe und Ziegen, sondern auch vergleichsweise viele Kamele. Sie verstehen sich gut auf die Aufzucht all dieser Tiere und die Abrichtung der Kamele. Sie leben von dem Fleisch und der Milch der Tiere, während meist lebendes Vieh in der Oase Hckun eingetauscht wird, wenn die Digim Ihr einen Besuch abstatten. Sie benutzen grüne Bänder in

mindestens drei Farbtönen wenn sie sich anderen Leuten zu erkennen geben. Der Führer der Digim, ein grauhaariger Mann von 40 Jahren der nur auf den Namen Wachun hört, hat sich selbst dem Frieden verschrieben, so daß die Digim als die am schlechtesten Bewaffneten Beduinen der hiesigen Wüste gelten.

Die Jaharash

Ganz anders sind da die Jaharash. Sie sind das kriegerischste der Nomadensippen und manche behaupten, daß dies daran liegt, daß die Jaharash viel Ferkina-Blut in den Adern haben. Da sie aber schon seit sehr langen Zeiten in diesem Teil der Wüste sind muß man diese Vermutung als Unwahrscheinlich abtun. Die Nomaden der Jaharash kommen nur sehr selten einmal in die Oase. Auch wenn der Handel der Grund Ihres Besuchs ist, so ist er doch währenddessen nur eine Nebensache. Herausforderungen zu Wettrennen und Reiterspielen jeglicher Art sind dann an der Tagesordnung. Da diese Angebote gerne von den Beni Hckun angenommen werden, arten solche Besuche nicht selten zu richtigen Festen aus. Gerade die Reiter von Rastullah's Kohorte sind sehr empfänglich für Wettbewerbe dieser Art und pflegen auf diese Weise eine alte Freundschaft mit den Jaharash. Dies führt auch dazu, daß im Falle einer größeren Kriegerischen Auseinandersetzung beide auf die Hilfe der anderen Partei zurückgreifen können, was praktisch eine Verdopplung der Kampfkraft zur Folge hat. Die Tiere die die Jaharash mit sich führen reichen nur zur Selbstversorgung, da auch in ihrem Alltag der Kampf eine bestimmende Funktion hat. Wer jetzt glaubt, daß es sich bei den Wüstensöhnen um rondragefällige Krieger handelt der wird enttäuscht : Kampf bedeutet bei den Jaharash nicht unbedingt Zweikampf. Der Angriff mit Pfeil und Bogen, der Kampf von Pferd zu Fußgänger und eine reine materielle Überlegenheit an Waffen sind Vorteile bei denen sich der Novadi nicht schämt sie zu nutzen. Trotz alledem verehren auch die Jaharash die erste Frau Rastullahs. Der Anführer ist Zurash ben Lakar, der erst kürzlich die heilige Dschadra von seinem Vater übernommen hat. Die heilige Dschadra ist nicht nur Aufgrund der roten Bänder Zeichen der Jaharash, sondern auch durch ihre besondere Form : Diese Waffe hat eine Klinge von besonderer Größe, welche Lilienförmige Zacken an allen Seiten hat. Die Anwendbarkeit im Kampf ist wohl gar nicht so gegeben, wie ursprünglich bezweckt wurde, der psychologische Effekt macht dies allerdings mehr als wett.

Andere Personen in der Oase

Eluana Sternenlicht

Die Waldelfe Eluana ist wohl das größte Kuriosum, daß man unter den Einwohnern der Oase findet. Korrekter Weise sollte man eigentlich nicht von einer Einwohnerin sprechen, denn die Hckun sucht sie nur gelegentlich auf. Sie ist als Abenteurerin auf der Reise quer durch Aventurien, hält sich aber bevorzugt in den nördlichen Gebieten auf, da sie dort auch ihrer eigenen Sippe nahe sein kann, die bei Kvirasim in den Wäldern wohnt. Ihre Liebe zu Hacky ist der Grund, warum sie aber immer wieder einmal in die Oase Hckun zurückkehrt. Der Botschafter hat bei seinem ersten Besuch der Oase in weiser Voraussicht einen kleinen Setzling einer Steineiche mit gebracht und diese in den Garten des Palastes gepflanzt. Mittels der waldelfischen Zauberformeln hat Eluana sich diesen Baum wohnlich hergerichtet und verweilt dort, wenn sie sich in der Hckun aufhält. Eluana hat die elfentypische Schlanke, beinahe zierliche Gestalt. Ihr zartes Lächeln tut ein übriges um Ihr Erscheinungsbild so hoffnungslos zerbrechlich aussehen zu lassen. Doch jeder der Ihr einmal tief in die großen Augen gesehen hat, weiß wieviel Wärme aus diesem tiefen blau empor strömt. Güte und Aufopferungsbereitschaft sind ihre wesentlichen Merkmale. Leider kann sie sich keines großen Mutes rühmen und so ist sie froh, daß sie sich mit Ihrem Bogen aus dem eigentlichen Kampfesgeschehen heraus halten kann, wenn es darum geht sich mit bösen Leuten zu prügeln.

Meisterinformationen :

Üblicherweise ist es sinnlos sich mit Elfen über Götter und Glauben zu unterhalten. Eluana stellt da aber eine bemerkenswerte Ausnahme dar. Der Grund, wegen dem sie ihre heimatlichen Gefilde verließ ist der, daß sie eine Vision von einem Mann hatte, mit dem sie sich seelisch verbunden fühlte. Ungeachtet der Tatsache daß dieser Mann keine spitzen Ohren hatte, ging sie hinaus in die Welt und fand Hacky. Dieser, natürlich treuer Hesinde-Anhänger und damit der Zwölfe, wußte zu berichten daß seine Vision (er hatte die gleiche) von der Liebesgöttin Rahja gesandt war. Dies erzeugte auch in Eluana einen gewissen Respekt und Achtung vor den Zwölfgöttern. Als für ihre Elfischen Belange von Bedeutung sieht sie die Firunstochter Ifirm, die sie sich als „Ihre Göttin“ erwählt hat. Natürlich hat diese Form von Glauben aber nichts von der „kriecherischen Unterwürfigkeit“ der Menschen. Der Extremismus mancher Rastullah-gläubigen ist ihr zuwider, was ohne weiteres Schwierigkeiten mit sich bringen kann. Durchreisende Tulamiden halten Eluana (wie so oft bei Elfen) für einen Dschinn.

Shaifra

Shaifra ist die oberste Sklavin des Sultan und stellt damit einen nicht unerheblichen Machtfaktor in der Oase dar. Natürlich enthält ihr Rang außer im Vergleich zu anderen Sklavinnen keine Privilegien, doch ist es ihr naher Kontakt zur Sultansfamilie, der es ihr erlaubt, so manche Dinge ins Licht der Aufmerksamkeit zu rücken. In Tradition ihrer weisen Vorgängerinnen Monishabi und Nedime bemüht sie sich damit dem Sultan und seiner Familie, in allererster Linie aber der Oase Hckun zu Diensten zu sein. Bisher erfüllt sie diese Aufgabe, die in Teilen etwas an den nordländischen Hofnarr erinnert, mit Bravour. Shaifra ist eine kleine Frau mit langen, dunklen Haaren. Sie ist ständig aufmerksam und beobachtet ihre Vorgesetzten sowie ihre Untergeben genau um im richtigen Moment die notwendigen Anweisungen geben zu können. Eine Begegnung mit Shaifra ist aber auch außerhalb der Mauern des Palastes möglich, nämlich dann, wenn sie höchstpersönlich Besorgungen macht oder Personen in den Palast bittet. Wenn es Shaifra ist, die solche Dinge erledigt kann man davon ausgehen, daß es sich um eine wichtige Angelegenheit handelt, oder aber daß besondere Geheimhaltung erwünscht ist.

Ulfosch, Sohn des Golamborasch

Daß Ulfosch nun schon seit mehr als 100 Jahren in der Oase Hckun beheimatet ist, ist ein Segen sowohl für die Beni Hckun als auch für den Zwerg. In den ersten Jahren der Erzförderung aus dem großen Felsen bemühten sich die Novadi selbst das Erz nutzbar zu machen, doch ihr mangelndes Wissen, daß nur aufgrund von Einwanderern überhaupt ausreichend war ließ keine qualitativ besseren Waffen und Werkzeuge entstehen. Das änderte sich schlagartig, als Ulfosch in die Oase kam. Der rothaarige, blasse und rundliche Zwerg, dem kein Bart wachsen will und der deshalb zu Hause nicht glücklich werden konnte, ist ein begabter Schmied und weiß genug über Bergbau und Verhüttung daß unter seiner Anleitung endlich von einer „Produktion“ von Eisen und Metallwaren die Rede sein kann. Ulfosch, der mit 150 Jahren im mittleren Alter ist beschäftigt mehrere Novadi als Gesellen und Lehrlinge, mit denen er den Abbau von Eisen und Gestein, die Verhüttung und das Schmieden übernimmt. Das innere des Felsen, die Werkstätten im Westen der Oase und die dortigen Bäume die zur Verkohlung benutzt werden sind dem Zwergen als Lehen gegeben. Ulfosch ist kein mürrischer Vertreter seines Volkes, obwohl man ihn nicht als gesellig bezeichnen könnte. Am meisten vermißt er Bier, daß er, wenn überhaupt, in der Oase nur in unzureichender Menge erhält. Wenn es einer Heldentruppe gelingt ihn mit einem

Faß gebräuten aus dem Amboß zu beglücken, können sie mit einer kostengünstigen, größeren Dienstleistung von Ulfosch rechnen. Er versteht sich aufgrund der langjährigen Erfahrung auf das Schmieden besonders guter Kunchomer.

Darn Weibel

In den letzten Jahren hat sich immer wieder ein Mann hervorgetan wenn es um die Streitschlichtung zwischen Novadis und den Gildenländern ging. Darn Weibel, der in der Oase geboren ist, dessen Eltern aber aus Festum stammen, bemüht sich um einen Abbau der Differenzen zwischen den Bevölkerungsgruppen und die rechtliche Gleichstellung der Mittelländer (die zwar theoretisch, nicht aber praktisch besteht). Er ist

weder in gewählter noch in durch den Sultan berufener Position, doch die Akzeptanz der Bevölkerung des Viertels der Ungläubigen bestätigen ihn in seinem Rang. Darn Weibel ist Anfang Dreißig, hat schon eine Halbglatze und konzentriert wirkende grüne Augen. Die Verwaltung der Elterlichen Herberge überläßt er seinem jüngeren Bruder Stanin, während sie sich die Einkünfte teilen. Er hat den Ehrgeiz, daß sein Sohn Barn einmal Reiter in Rastullah's Kohorte wird. Sein Argument, spätestens die dritte Generation sollte ein vollwertiges Mitglied der Gesellschaft sein, wird auch weiterhin auf taube Ohren stoßen, solange Darn Weibel ein treuer Anhänger Praios' ist, an deren Kult er den Aspekt der Gerechtigkeit am wichtigsten findet.

Anhang

Heldenmodifikation

Es gibt in einer so kleinen Welt wie der Oase nicht Platz für alle Gesellschaftsformen und daher auch nicht für jeden verschiedenen Typ Mensch. Manche bekannte Heldentypen sind in der Oase Hckun nicht nur fehl am Platz, sondern stammen garantiert nicht aus diesem Teil der Wüste, weil eine Ausbildung oder andere Berufung nicht angeboten wird. Bei anderen Typen macht es jedoch durchaus Sinn sie gerade mit der Herkunft Hckun auszustatten um ihnen ein paar besondere Charakterzüge zu geben. Folgende Heldentypen stehen (gegebenenfalls mit angegebenen Modifikationen) zur Verfügung :

Gaukler können in praktisch jedem Dorf und jeder Stadt auftreten. Auch wenn in der Wüste solche Truppen seltener sind, so ist es doch möglich, daß auch die Oase Hckun ein oder zwei Personen zum fahrenden Volk beigesteuert hat. Vom Temperament her sollte dieser Gaukler seinem tulamidischen Kollegen deutlich ähnlicher sein, als dem mittelländischen, er modifiziert nach Tabelle 1.

Krieger sind praktisch überall zu finden, in der Oase Hckun sind es jedoch fast ausschließlich die Reiter der Kohorte, für die diese Bezeichnung passend wäre. Um einen solchen Charakter zu spielen, benutzen sie die Werte des Kriegers und modifizieren sie nach Tabelle 3. Einen bewaffneten Kämpfer der Ungläubigen modifizieren Sie dagegen mit Tabelle 1.

Der *Medicus*, in der Oase mehr der Mann fürs Grobe, sollte einen Malus von -2 auf Pflanzenkunde bekommen und diesen wieder auf Heilkunde Wunden aufschlagen. Ansonsten gilt für ihn Modifikationstabelle 1.

Der *Novadi* ist natürlich Kerntyp der Bewohner der Oase Hckun und erfährt nur Änderungen gemäß Tabelle 2, um ihn an die etwas veränderte Umgebung anzupassen. Wenn sie einen Händler oder einen anderen, weniger kampfbetonten Helden darstellen wollen, dann geben sie ihm soviel Pluspunkte in den Gesellschaftstalenten, wie sie von positiven Kampffertigkeiten abzuziehen bereit sind.

Einen *Söldner* darzustellen ist möglich, allerdings sollte überlegt werden, ob man dieser Figur nicht lieber den Novadi zu Grunde legt, wenn es nicht gerade ein Einwohner des Viertels der Ungläubigen wäre. Dieser modifiziert dann nach Tabelle 2.

Das gleiche könnte man über den *Streuner* sagen, der auf Grund der niedrigen Armut aber in der Oase Hckun ein seltenes Erscheinungsbild sein sollte.

Ein *Barde* ist bei den tulamidischen Völkern unüblich, aber Musikanten die sich mit Flöte und Zithar auskennen sind gefragt, wenn es darum geht, den Tanz der Sharisad zu begleiten. Daher nehmen sie ein bis drei Talentpunkte bei Singen und verteilen sie auf Musizieren, Etikette und/oder Tanzen. Ansonsten gilt Modifikationstabelle 1.

Die *Sharisad* ist, ob nun magisch begabt oder nicht, ist eine Heldin, die fast typisch für die Oase Hckun ist, denn dort wird stärker noch als anderswo ihr eine große Ehrerbietung dargebracht. Die Modifikation finden Sie in Tabelle 2.

Es ist denkbar, daß der *Magier* Hacky ben Hackurabi Schüler aufnimmt um sie als privater Lehrmeister auszubilden. Da er selbst in Andergast die Kampf magie gelernt hat, sein Lieblingsspruch aber der HORRIPHOBUS ist, wird er diesen und Sprüche der Magica Combativa lehren. Magier, die so ausgebildet wurden, modifizieren nach Tabelle 1 und können, was Haussprüche und zur Verfügung stehende Zauber angeht, sich an den Werten des Kampfseminar Andergast orientieren.

Die meisten anderen magisch begabten Heldentypen sind nicht zu spielen, da es weder *Hexen, Druiden, Schelme, Geoden* oder *Schamanen* gibt. Scharlatane können, unter Verwendung der gleichen Bedingungen wie Gaukler zu spielen, gelten daher eher als „nur hier geboren“. Auch *Magiedilettanten* stellen eine Ausnahme dar, denn außer dem Botschafter wird es kaum einen geben, dem eine solche Gabe auffällt, und damit ist die Chance vertan, die magischen Kräfte noch nutzbringend einzusetzen.

Verzichtet werden sollte auf die Verwendung Angehöriger anderer Völker wie *Zwerge, Elfen, Nivesen* und *Norbarden*, sowie *Thorwaler* und ihre *Skalden*. Auch *Mohas* sind von einigen wenigen Sklaven abgesehen nicht vorhanden, und da man in der Wüste so schwer fliehen kann, wird von denen auch niemand entlaufen. *Amazonen* sind gänzlich unpassend für die Oase Hckun, sowie im Palmenhain die fehlenden Tiere auch keine Lebensgrundlage für einen *Jäger* darstellen. Jegliche Aussage zum *Seefahrer* wäre Platzverschwendung.

<i>Kampf :</i>
Boxen -2, Hruzat +1, Ringen +2, Äxte und Beile -2, Messer und Dolche +1
<i>Körper :</i>
Fliegen +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Selbstbeherrschung -1, Zechen -2
<i>Natur :</i>
Fischen/Angeln -2, Pflanzenkunde -1, Wettervorhersage -1
<i>Gesellschaft :</i>
Betören +1
<i>Wissen :</i>
Alchimie -1, Geographie +1
<i>Handwerk :</i>
Gift kurieren +1, Singen -1
<i>Intuition :</i>
Prophezeien +1

Tabelle 1 : Modifikation eines allgemeinen Helden

<i>Kampf :</i>
Messer und Dolche +1
<i>Körper :</i>
Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Selbstbeherrschung -1, Zechen -2
<i>Natur :</i>
Pflanzenkunde -1
<i>Wissen :</i>
Geographie +1, Sternkunde -1
<i>Handwerk :</i>
Gift kurieren +1, Singen -1

Tabelle 2 : Modifikation für tulamidische Helden

Anmerkung : Diese Modifikationen werden zu den Startwerten des Helden addiert bzw. subtrahiert, es sind keine neuen Startwerte. Eine weitere Modifikation nach Herkunft ist nicht notwendig.

Zeitrechnung

Grundsätzlich gilt in der Oase Hckun die gleiche Zeitrechnung wie im Kalifat, man rechnet also das Jahr in 40 Gottesnamen zu je 9 Tagen, mit Trauertag und Freudentag am Ende jeder Woche, zudem die 5 Feiertage, die Rastullahellahs. Die Jahre werden gezählt in „Hckun“ was die Jahre angibt, wie lange die Oase seit ihrer Offiziellen Gründung besteht. Dieses erste Jahr benennt man mit 0 Hc. Natürlich versteht jedoch jeder halbwegs

gebildete Einwohner (wozu im wesentlichen die Händler und Gastwirte gezählt werden müssen) auch Jahresangaben des Kalifats und des Kaiserreiche, wobei deren Wochen und Monatsstruktur nur bei den Einwohnern des Ungläubigenviertels verstanden und zuweilen auch verwendet wird. Folgende Tabelle kann bei der Umrechnung von Daten Hilfreich sein.

	Bosparans Fall	Rastullah's Erscheinen	Gründung der Oase Hckun	Inthronisierung Kaiser Hals
Bosparans Fall	0 BF	760 BF	807 BF	993 BF
Neues Reich	993 v. Hal	233 v. Hal	186 v. Hal	0 Hal
Altes Reich	1492 Horas	2252 Horas	2299 Horas	2485 Horas
Nostria/Andergast	854 d.U.	1614 d.U.	1661 d.U.	1847 d.U.
Kalifat	761 v. R.E.	1 R.E.	48 R.E.	234 R.E.
Hckun	807 v. Hc	47 v. Hc	0 Hc	186 Hc

Es soll hier nicht verschwiegen werden, daß es oft Unmut im Kalifat ob der eigenen Zeitrechnung der Hckun gibt. Während es bei vielen einfach nur Ärger ist über den zusätzlichen Rechenaufwand, so mißversteht man gerade in Keft die andere Zählung

als Mißachtung des Gottes. Die Probleme, die die Gottesnamen-Zählung im Gegensatz zur Monatszählung mit sich bringt, überschatten aber jedes Umrechnungsproblem für Nordländer.

Meisterinformationen

In den vorangegangenen Texten wurden schon einige Geheimnisse der Oase angesprochen, wie zum Beispiel das unterirdische Bewässerungssystem. Jedoch gibt es noch ein paar Dinge mehr, von denen sogar höchste Kreise der Oase bislang nichts wissen, und die noch ihrer Entdeckung harren.

Der Geheimgang

Zum Ersten existiert ein Geheimgang im großen Felsen. Hinter Felsspalten und Buschwerk versteckt liegt der Eingang im Palastgarten des Sultan und endet auf der anderen Seite des Sees am Reisfeld. In der Mitte des Ganges, der mit vielen Fallen gespickt ist (vornehmlich Fallgruben mit Speerspitzen) führt eine Falltüre steil nach unten (etwas 3 Schritt) und endet so in einem weiten Ausläufer des Bewässerungssystems, der offensichtlich dafür gebaut wurde, die Oase verlassen zu können, denn der Gang endet abrupt in sandigem Gestein. An diesem Punkt befindet man sich aber bereits 50 Schritt nordöstlich außerhalb der Oase. Es ist also nicht anzunehmen, daß man sich durch den Sand frei schaufeln könnte, aber mit einer Handvoll Männer und Schaufeln wäre es sicherlich möglich, die Oase unbemerkt zu betreten.

Die Felsenhöhle und der leuchtende See

Bekanntermaßen entspringt der heiligen Quelle an der Spitze des Felsens ein kleiner Bach, der sich zwischenzeitlich in einem kleinen See sammelt, bis er in den großen See in der Oase fließt. Dieser kleine See auf dem Felsen ist vergleichsweise tief und besitzt nur ein Schritt unter der Wasseroberfläche eine Höhle, die in westliche

Richtung ca. 2 Schritt durch festes Gestein führt, bis sie in einem großen Becken mündet. Dieses ist wiederum so hoch, daß genügend Luft über der Wasseroberfläche existiert. Es handelt sich hier also um einen Unterirdischen See. Das besondere an diesem See ist, daß er von unten beleuchtet zu sein scheint. Was dies für ein Licht ist, kann bisher noch niemand sagen, denn die Höhle ist bisher nicht einmal entdeckt.

Das echsische Heiligtum

Was ebenfalls niemand bekannt ist : Bei der heiligen Quelle handelt es sich um ein altes Heiligtum der Echsen, die hier nur nicht mehr leben, weil sie das Klima der Wüste nicht vertragen. Dies war auch der Grund dafür, daß sich die Echsen an der Prinzessin Jeshacka vergriffen haben und nicht irgend eine andere magische begabte Jungfrau ihrem Wasserdrachen-Gott opfern wollten. Es scheint daher, daß die Quelle schon existierte, als noch keine Wüste Khom, sondern nur ein großer Dschungel in diesem Teil Aventuriens zu finden war. Ein Zusammenhang mit dem leuchtenden See kann derzeit nicht bestätigt werden, da ja beides unbekannte Phänomene sind.

Falls sie als Meister jetzt neugierig geworden sind, dann möchte ich sie verträsten auf zukünftige Veröffentlichungen zur Oase Hckun, denn dann werden, sei es nun in Abenteuern oder weiteren Spielhilfen (wenn auch nicht so umfangreich wie diese) genauere Ausarbeitungen folgen.

Heraldik

Dieses Wort ist wohl ein wenig übertrieben, denn Wappenkunde muß man in der Oase nicht betreiben um die Insignien unterscheiden zu können. Derer gibt es eigentlich nur drei, an denen Mann und Frau die Stellung oder Herkunft einer Person unterscheiden kann. Zum einen ist da der Turban, von denen der Sultan einen roten trägt, Chacire einen blauen und Chocore einen gelben. Alle anderen Farben, auch mehrfarbige haben keine Bedeutung und stehen somit zur freien Verfügung. Andere Reiter der Kohorte zeichnen sich durch die Farben der Oase Hckun an der Dschadra aus – mit gelben und blauen Wimpeln. Gelb und Blau sind dann auch die Farben, die im Zeichen (der Mittelländer würde Wappen sagen) der Oase Hckun zu finden sind. Bei den kusliker Zeichen einem L ähnlich schlängelt sich ein blauer Strich zuerst nach unten um dann in einer Schleife links schließlich nach rechts auszulaufen. Als „I-Punkt“ krönt das Zeichen letztlich ein gelber ausgefüllter Kreis. Der Kreis symbolisiert Sonne und (mit der Farbe) die Wüste, der blaue Bogen den Lauf des Baches von der heiligen Quelle bis hinunter zum See, die Schleife darin den kleinen Teich auf halber Höhe des Berges. Das Zeichen ist bei offiziellen Personen der Hckun als Stickerei auf Kleidung zu finden, ein Wappen im nordländischen Sinn wird nicht verwendet. Auf den Türmen der Oase thronen höchstens die Wimpel in der richtigen Farbe.



Kartenmaterial

Um die hier veröffentlichten Texte zu ergänzen stelle ich noch Kartenmaterial zur Verfügung, um den Eindruck, den Sie jetzt von der Oase Hckun gewonnen haben zu verstärken. Aus Gründen der Dokumentgröße (in Speicherplatz) habe ich jedoch darauf verzichtet, die Karte direkt hier einzufügen, daher stehen sie separat zur Verfügung.

1. http://www.mordor.ch/schatztruhe/hckun/hckun_g.jpg
Die große farbige Karte der Hckun (1786x1283 Pixel), JPEG komprimiert, 276 KByte
2. http://www.mordor.ch/schatztruhe/hckun/hckun_m.jpg
Die mittelgroße farbige Karte der Hckun (893x642 Pixel), JPEG komprimiert, 88,7 Kbyte
3. http://www.mordor.ch/schatztruhe/hckun/hckun_k.jpg
Die kleine farbige Karte der Hckun (447x321 Pixel), JPEG komprimiert, 32,3 Kbyte
4. http://www.mordor.ch/schatztruhe/hckun/hckun_p.jpg
Stadtplan der Hckun in Graustufen, mit roter Beschriftung zu den hier beschriebenen Örtlichkeiten (716x976 Pixel), JPEG komprimiert, 99,3 KByte

Nachwort

Mit dieser Spielhilfe soll kein Schlußpunkt unter die Geschichte der Oase Hckun gesetzt werden. Zwar ist nicht in nächster Zeit mit einer neuen Überarbeitung zu rechnen, da ich doch denke, daß diese Spielhilfe als ziemlich vollständig gelten kann. Aber genau so wie „Rest-Aventurien“ auch, wird sich die Oase weiter entwickeln, vielleicht gibt es auch einzelne Themen, denen ich mich in gesonderten Dokumenten annehmen werde, die aber trotzdem zur Oase Hckun gehören. Auch möchte ich die ständige Weiterentwicklung der Oase durch „Nachrichten aus der Hckun“ in loser Folge darstellen. Aus diesem Grunde sollten Sie ab und zu einmal in der DSA-Schatztruhe (<http://www.mordor.ch/schatztruhe>) vorbeischaun, wenn sie auch in Zukunft Interesse an der Oase des Sultan Hackurabi haben. Ansonsten bleibt mir nicht mehr viel zu sagen, als viel Spaß in Aventurien – und möge Rastullah euch wohl gesonnen sein !

Oliver Eickenberg

Spielhilfe „Die Oase Hckun“

© 1996/99 by Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, ARMALION und AVENTURIEN sind Warenzeichen von Fantasy Productions

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Telefongebühren (Modem) oder Kopierer entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)