

Das Buch  
der



Sakhi



# ALLGEMEINE INFORMATIONEN

---



Das Kürzel SvP steht für "Salaheddin von Persepola" und bezeichnet die älteste aktive Gilde auf dem Ultima-Online-Free Shard Wendelwelt.

Das Volk nennt sich Salaheddin und lebt in einem Wüstenreich mit der Hauptstadt Persepola.

Einfach ausgedrückt, entspricht das Fantasy-Reich der Salaheddin einem Gemisch des antiken Ägyptens und des antiken Persien.



## Besonderheiten der Salaheddin:

Rollenspiel als wichtigste Komponente Kastensysteme mit entsprechenden Engine-Einschränkungen.

**Nur männliche Chars als Mitglieder der Kriegerkaste erlaubt.**

**Nur weibliche Chars als Mitglieder der Priesterinnenkaste erlaubt.**

**Keine Paladinskills.**

**Keine Plattenrüstungen. Kein Valorit als Metall - egal ob als Waffen oder als Rüstungen.**

**Nur in der Priesterinnenkaste sind Magie/Nekromantie erlaubt. Die Kriegerkaste verwendet keinerlei Magie/Nekromantie/Ritterlichkeit.**

Die SvP ist also nichts für Leute, die am Ende ihren voll ausgeskillten Char in einer optimalen Valorite-Platten-Schutzrüstung rumlaufen lassen möchten.

Vielmehr verbinden wir unsere eigene, auf dieser Homepage im Folgenden noch detailliert beschriebene Rollenspielgeschichte mit den spieltechnischen Besonderheiten. Unsere Chars kleiden sich luxuriös und dekadent, sind behangen mit goldenem Schmuck und geben sich endlos arrogant gegenüber den (in ihren Augen) primitiven Nichtsalaheddin. Aber dies erfolgt nicht in plumper sondern subtiler Art und Weise. (Stellt euch einen Elfen bei Herr der Ringe im Umgang mit Zwergen oder einen Cardassianer/Romulaner im Star-Trek-Universum vor.)

Die Rüstungen der Krieger sind dem rollenspieltechnisch vorgegebenen heißen Klima angepasst. Die Salaheddinkrieger tragen daher ein Gemisch aus unbeschlagenen und beschlagenen Lederteilen, Ringmail-Rüstungsteile aus Gold oder Verite usw.

Die Waffenfertigkeiten entsprechen denen einer schnellen und wendigen Kampftruppe: Fechten und Bogenschießen sind hier am häufigsten anzutreffen.

Pferde, von den mit Schutzplatten gepanzerten Friesen ganz zu schweigen, werden als zu schwerfällig angesehen und werden von der kriegerkaste nicht verwendet. Bei den Salaheddin steht Wendigkeit und Eleganz im Vordergrund, so dass die Krieger- und die Priesterinnenkaste Reitvögel und Reitechsen verwenden.

Die Handwerkerkaste darf jedes Tier nutzen, also auch Pferde. Besonders beliebt sind bei den Handwerkern Llamas, die rollenspieltechnisch als Kamel bezeichnet werden. Da es sowohl reit- als auch Pack"Kamele" gibt, existiert auch optisch die rollenspieltechnische Komponente der Kamelkarawanen, die Handelsgüter in ferne Länder bringt.

Die Salaheddin sehen sich gegenüber Fremden als geschlossene Gemeinschaft. Egal, welcher Salaheddin von außen angegangen wird, es betrifft automatisch alle. Selbst der niedrigste Salaheddin-Sklave ist Teil der Gemeinschaft der Salaheddin.

Wenn jemand also die NPC-Wachen (die auch Salaheddin sind) in Persepola tötet und die Identität des Mörders bzw. der Mörderin den Salaheddin bekannt wird, so werden



diese von der ganzen SvP gejagt.

Um das RP-Gefüge noch spannender und komplizierter zu halten stehen sich die Kasten der Salaheddin rivalisierend gegenüber. Jede der drei Kasten sieht sich als diejenige, die einst das Reich vor dem Untergang gerettet hatte und legitimiert dadurch seinen Führungsanspruch innerhalb der Gesellschaft der Salaheddin.

Trotz der Rivalität wissen aber alle Salaheddin, dass alle drei Kasten sich zum Überlegen notwendig sind. Es wird also keine Vernichtungspolitik in der Innenpolitik betrieben, die das Auslöschen einer oder beider anderer Kasten als Ziel hat. Vielmehr ist es ein beständiger Machtkampf, um einen Vorteil für die eigene Kaste zu erringen. Die Kasten sind formell autark - d.h. ein Mitglied der Priesterinnenkaste kann keinem Mitglied der Kriegerkaste Befehle geben.

Dies führt zu demselben arroganten und spitzfindigen Verhalten der Salaheddin, wenn sie untereinander agieren.

Ein Salaheddin-Spieler, gleich welcher Kaste, ist also rollenspieltechnisch ständig an zwei Fronten im Einsatz: Gegenüber den Nichtsalaheddin und gegenüber den Salaheddin, die nicht seiner Kaste angehören. Ständig finden Ränkeschmiede und Intrigen statt und es gilt als Kunst, dies möglichst geschickt zu betreiben.

Zum korrekten Rollenspiel gehört aber auch, dass die Salaheddin sehr subtil vorgehen. Es wird nicht die verbale oder physische "Hau-Drauf-Taktik" verwendet, sondern der Kampf mit zweideutigen Worten, Intrigen und kompliziert ausgearbeiteten Taktiken geführt.

Ein Salaheddin kann scheinbar freundlich eine Unterhaltung führen und dennoch seine Ziele beständig verfolgen und seine Gesprächspartner als Rivalen oder Feinde betrachten. Allerdings kann ein Salaheddin auch sehr undiplomatisch und unerbittlich sein, wenn er mit Gegnern konfrontiert wird, die als Todfeinde definiert sind. Ein gutes Beispiel war die grosse Dämonenquest die von Mai bis Juni 2006 stattfand. Als der grosse und unbesiegbar erscheinende "Meister des Feuers" die Unterwerfung Persepolas forderte und dafür anbot, die Stadt zu verschonen, lehnten die Salaheddin jegliche Verhandlung mit den Anhängern des Meisters oder dem Dämon selber ab. Selbst die Gefahr, dass die Stadt vernichtet würde, brachte sie nicht dazu irgendwelche Zugeständnisse oder Verhandlungen zu gestatten. Im Laufe der Quest wurde dann die verwundbare Stelle des Grossdämons offenbart und dieser in einer Endschlacht, bei denen die Salaheddin maßgeblich beteiligt waren, vernichtet.

Gemeinsam ist allen Salaheddin das Bestreben, Ergebnisse zum Nutzen für das eigene Volk bzw. seine/ihre eigene Kaste zu erzielen.

Dazu ist ein Salaheddin auch bereit, Zweckbündnisse zu schliessen, wobei aber Grenzen nicht überschritten werden (siehe Beispiel oben).

Alles, was den absoluten Machtanspruch der Salaheddin auf Persepola und sein Reichsgebiet einschränken oder bedrohen könnte, kompromisslos bekämpft.

Während die Salaheddin geradezu xenophobisch auf Nicht-Salaheddin reagieren, werden alle, die zu Salaheddin werden - egal, welche Abstammung sie haben - nach ihrem Übertritt als vollwertige Salaheddin angesehen.

Diese Neu-SvP'ler können jeglichen Rang erreichen - bis hin sogar zum Führer einer der Kasten wie im Fall Zarcarum, der aus dem kalten Freienfels stammt, zu sehen ist.

Eine andere Besonderheit innerhalb der Kriegerkaste sind die wilden Krieger, die im Regiment "Löwen von Persepola" zusammengefasst sind. Diese fast schwarzhäutigen Krieger leben in wilden Stämmen und werden traditionell von der Kriegerkaste der



Salaheddin als eigenes Regiment genutzt. Ihre Ausrüstung ist primitiver gehalten und besteht aus Knochenteilen und Fellen. Ihre bevorzugten Reittiere sind Ridgebacks.

*Abbildung 1: Salaheddin von Persepola*





## Die Kasten der Salaheddin:

Dies Werk wurde verfasst im Jahre 422 PP, also im 62sten Jahre nach dem Übergang des neunten Gottkönigs der Salaheddin in die nächste Welt.

Es behandelt die heiligen Gesetze der Kasten der Salaheddin, die zu befolgen und einzuhalten die Pflicht einer jeden Frau und eines jeden Mannes des auserwählten Volkes es ist.

Nur dessen Name auf dem heiligen Stein der Salaheddin in den Hallen des Wissens eingraviert ist, ist ein Salaheddin.

Die, deren Name dort nicht verzeichnet ist oder aufgrund der Verbannung vom auserwählten Volke dort gelöscht wurden, sind keine Salaheddin.

Allen Kasten ist gemein, dass die Mitglieder sich mit "Du" ansprechen können, wenn sie der gleichen Kaste angehören. Das förmlichere "Sie" wird bei Gesprächen mit Mitgliedern anderer Kasten oder Fremden verwendet.





## 1. KRIEGERKASTE

Ausschliesslich Männern ist es vorbehalten, das Kriegshandwerk zu erlernen und anzuwenden.

Es gibt keine weiblichen Mitglieder in der Kriegerkaste.

Die Kriegerkaste lehnt die schweren Panzerplatten, wie es die Kämpfer des Westens so gerne tragen, ab. Kein Mitglied der Kriegerkaste trägt also Plattenpanzer.

Einzig das Halsteil wird verwendet, da es bei den Salaheddin die Rangsymbole in aufwendigen Gravuren und Symbolen beinhaltet.

Ebenso ist das Tragen des Brustteils eines Drachenpanzers erlaubt, doch hindert dies den Salaheddin am Reiten, so dass dies selten verwendet wird.

Jedes Metall sei den Mitgliedern der Kriegerkaste gestattet als Waffe oder als Rüstung oder als Schild, jedoch nicht das verachtete blaue Metall Valorit.

Jede Art von Leder sei den Mitgliedern der Kriegerkaste zu tragen gestattet.

Jede Art von Knochen sei den Mitgliedern der Kriegerkaste zu tragen gestattet.

Jede Art von Holz sei gestattet für die Fernwaffen verwendet zu werden.

Jegliche Verwendung der Künste der Magie, die der Nekromantie oder das Götzengebet der Paladine sind verachtet und verboten.

Das Verwenden magischer Waffen und Tränke sind erlaubt, wie auch die Steine mit den Zeichen der Portale. Ebenso darf man sich durch die Priesterinnen verzaubern lassen.

Die Kriegerkaste verwendet nur zweibeinige Reittiere. Dies sind Reitvögel der Wüste, die Echsen der Waldlande des Nordens und für die Mitglieder der Bastitgarde die Ridgebacks.

Jegliche Art des Kämpfens ist den Kriegern gestattet. Dies sind Fechten, Schwertkampf, Keulenkampf, der Fernkampf und der waffenlose Kampf.

Die Fernkämpfer werden in der Hatmehitgarde zusammengefasst.

Die Nahkämpfer werden Mitglieder der Tefnutgarde.

Nur Meister des Fern- und des Nahkampfes können Mitglied der Nefertemgarde werden.

Die schwarzen Krieger der Stämme, die ob ihres Kampfrausches und ihrer hohen Kenntnisse im Entdecken von Spuren seit Jahrhunderten ein wichtiger Bestandteil der Kriegerkaste sind, werden in der Bastitgarde zusammengefasst. Diese werden auch die "Löwen Persepolas" genannt.

Zumeist tragen die Krieger Kleidungsstücke im dunklen Rot der Salaheddin.

Mitglieder der Kriegerkaste sind angehalten ein eigenes Haus in Persepola zu besitzen.

Das wichtigste Bauwerk der Kriegerkaste ist die Wüstenfestung Al Asar.

Ein Krieger nimmt nur Befehle von seinen Oberen der Kriegerkaste an. Es steht ihm frei, ob er in einer Schlacht den Wünschen der Anwesenden anderer Kasten nachkommen möchte oder nicht.



## 2. PRIESTERINNENKASTE

Ausschliesslich Frauen ist es vorbehalten, die Kunst der Magie und der Nekromantie zu verwenden und Mitglied der Priesterinnenkaste zu werden.

Männer der Priesterinnenkaste verrichten Pflichten als Diener und tragen die schwarze Kleidung der niederen Schichten und Sklaven.

Da den Salaheddin männliche Priester nicht bekannt sind, werden solche Wesen aus fernen Länder als "männliche Priesterinnen" bezeichnet und ob ihrer offensichtlichen Perversität mit Misstrauen betrachtet.

Fünf Ränge gibt es in der Priesterinnenkaste:

*Der niederste ist der der WELARA und stellt den Rang einer Schülerin dar.*

*Es folgt der Rang der VASERA, was einer vollwertigen Priesterin entspricht.*

*Als nächstes kommt der Rang der USIRA, der höheren Priesterin.*

*Die höchste Priesterin eines der vier Hauptgottheiten der Salaheddin trägt den Rang TESIS. Es gibt also die vier Bezeichnungen TESIS KEMATEF, TESIS NEFERTEM, TESIS CHEPRI und TESIS ASTARTE.*

*Die Führerin der Priesterinnenkaste hat den Zusatztitel der SOLENA. Fast immer in der ehrwürdigen Geschichte der Salaheddin war eine Tesis auch Solena der Salaheddin.*

Der Priesterinnenkaste obliegt es, die Reinheit des Glaubens zu sichern. Wann immer dies durch die Feinde der Salaheddin bedroht ist, greift die Priesterinnenkaste ein und kann auch die Kriegerkaste für diese Reinigungsriten in Anspruch nehmen.

Priesterinnen reiten ausschliesslich zweibeinige Reittiere.

Das Tragen von Rüstungen aus Metall ist ihnen nicht gestattet.

Alle anderen Arten von Rüstungen sind dagegen erlaubt.

Priesterinnen tragen Kleidung in Farben ihrer Wahl, wobei sie zumeist je nach ihrer Ausrichtung die Farbgebung betonen:

*Die Farbe des Gottes Nefertem ist **Rot**,*

*die Farbe der Göttin Chepri ist **Gold**,*

*die Farbe des Gottes Kematef ist **Grün** und*

*die Farbe der Göttin Astarte ist **Blau**.*

Mitglieder der Priesterinnenkaste sind angehalten ein eigenes Haus in Persepola zu besitzen.

Wichtige Bauten der Priesterinnenkaste sind die Tempel zu Persepola sowie das Haus der Priesterinnen.

Eine Priesterin nimmt nur Befehle ihrer Oberen der Priesterinnenkaste entgegen. Es steht ihr frei, ob sie in anderen Situationen den Wünschen der Anwesenden anderer Kasten nachkommen möchte oder nicht.



### 3. DIE HANDWERKERKASTE

Sowohl Männern als auch Frauen ist es gestattet, Mitglied der Handwerkerkaste zu werden.

Mitglieder diese Kaste dürfen weder kämpfen noch zaubern. Sie dürfen keine Metall- oder Knochenrüstungen tragen, wohl aber Dinge aus beschlagenem und unbeschlagenem Leder.

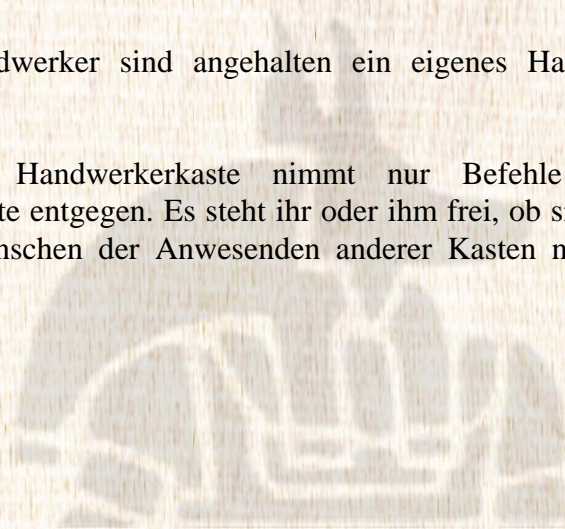
Ihre Pflicht ist es, durch die Anwendung ihrer Handwerkskünste ihren eigenen Reichtum zu mehren und die Pracht deutlich zu zeigen.

Die Mitglieder der Handwerkerkaste dürfen jede Art von Reittier verwenden.

Ein wichtiges Bauwerk der Handwerkerkaste ist die Grosse Karawanserei in Persepola, wo Handel betrieben werden kann.

Mitglieder der Handwerker sind angehalten ein eigenes Haus in Persepola zu besitzen.

Ein Mitglied der Handwerkerkaste nimmt nur Befehle der Oberen der Handwerkerinnenkaste entgegen. Es steht ihr oder ihm frei, ob sie oder er in anderen Situationen den Wünschen der Anwesenden anderer Kasten nachkommen möchte oder nicht.





#### 4. DIE HERRSCHERKASTE

Einst gab es eine vierte Kaste, die der göttlichen Blutlinie des ersten Gottkönigs der Salaheddin. Diese Kaste herrschte einst über die drei anderen Kasten und den Salaheddin.

Doch es begab sich, dass unter der Herrschaft des neunten Gottkönigs Bessarion in der Schlacht von Persepola die Herrscherkaste sich opferte, um den Sieg zu sichern. So ward die Flut der Horden der Finsternis zerschlagen und seither sind die Mitglieder der Herrscherkaste in der anderen Welt, wo sie die Salaheddin willkommen heissen, die nach dem Leben in dieser Welt in das Reich der Salaheddin auf der anderen Seite eintreten. Dort regieren sie auf ewig gerecht und weise die unsterblichen Seelen der Salaheddin.

Ein Salaheddin fürchtet daher den Tod nicht, wenn er nach den heiligen Gesetzen der Kasten gelebt hat. Denn ihm oder ihr ist dann ewiges Leben unter der weisen Herrschaft der Herrscherkaste in der anderen Welt sicher.





## نفرتم:

Nefertem ist der Gott des Lebens und des Lebensweges.  
 Seine Aufgabe besteht in der Umsorgung der Menschen. Er sorgt für körperliches Wohlergehen und die Verteidigung dieses Wohlergehens gegen jedwede Feinde.  
 Sein Symbol ist der Falke, seine Farbe ist agapitrot.  
 Nefertems Anhänger gehören so gut wie alle zur Kriegerkaste. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Salaheddin vor sämtlichen Übergriffen der Feuchtländer oder des Heeres des Bösen zu schützen und hüten das Wohl der Gesellschaft.





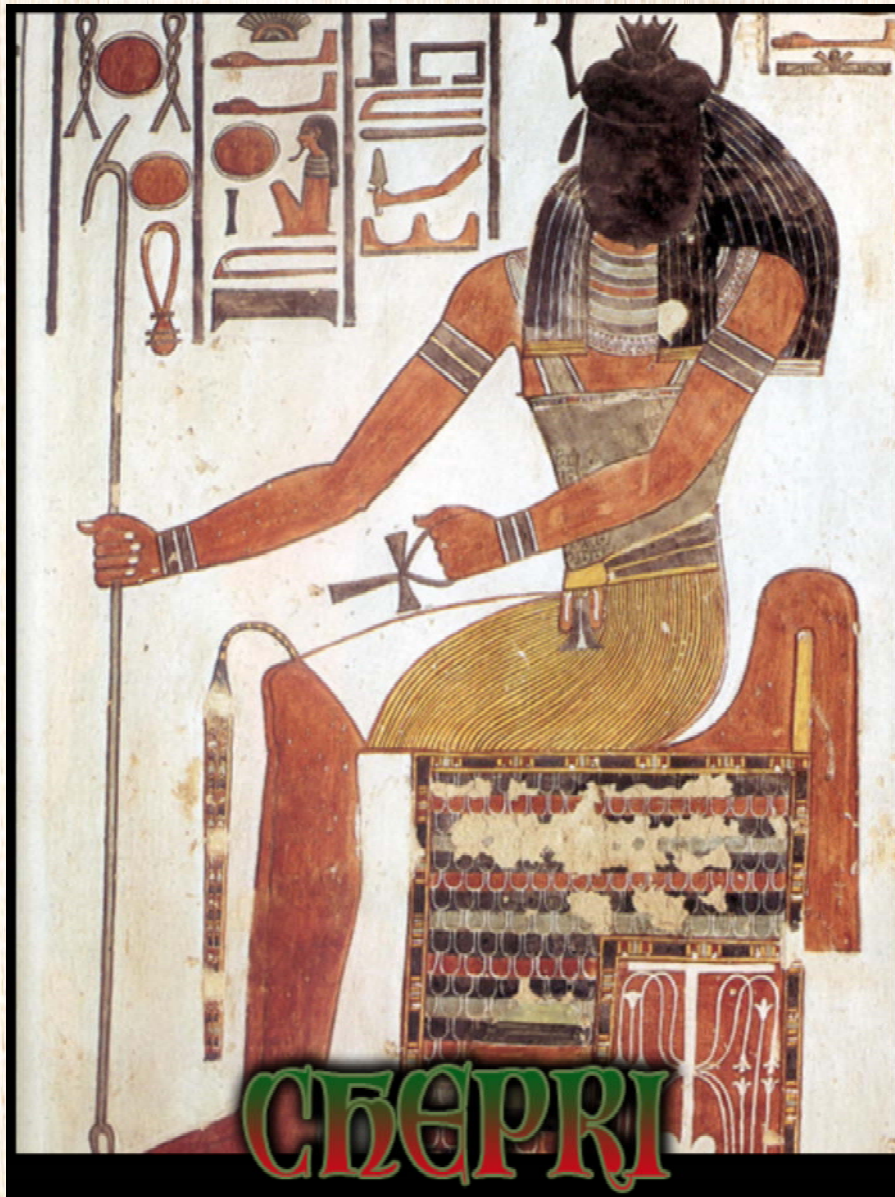
## Chepri:

Chepri ist die Göttin des Weltlichen.

Sie ist für materielle Dinge zuständig ebenso für deren Dauer.

Ihr Symbol ist der Geier, ihre Farbe gold.

Besonders viele Anhänger kommen aus der Handwerkerkaste, die den beständigen Erwerb und die Mehrung von Reichtum und Waren als wichtige Aufgabe zum Wohlergehen Persepolas ansehen.





## Astarte:

Astarte ist die Göttin des Todes und des Weges vom Leben in den Tod. Mit ihrem Willen kann die Seele eines Menschen in das nächste Leben gebracht werden, nachdem sie ihre Zeit in der Unterwelt überstanden hat und sich nicht den Mächten des Bösen hingegeben hat. Ihr Tier ist der Skorpion, ihre Farbe ist blau. Ihre Anhänger sind meist die Priesterinnen, denen die Aufgaben der Umsorgung der Toten zugedacht ist. Jedoch hat sie auch Anhänger in der Kriegerkaste welche es sich zur Aufgabe gemacht haben, die heiligen Gräber der Gottkönige zu beschützen.





## Kematef:

Kematef ist der Gott des Wissens und der Entscheidungen.

Er wird als Weisester der Götter betrachtet, verfügt jedoch nicht über die Macht, etwas zu erschaffen oder zu zerstören oder überhaupt seinen Körper zu steuern ihm ist nur die Sprache gegeben. Er ist der Beistehende und Helfende. Auch kennt er die Schwächen der anderen.

Sein Tier ist die Schlange und seine Farbe grün.

Seine Anhänger sind in allen Kasten zu finden. Sie gelten als besonders wissensdurstig. Sie sind es, die die Entwicklung der Wissenschaften besonders antreiben; auch sind ihnen die großen Bibliotheken zu verdanken in denen sie ihr gesammeltes Wissen an den Rest ihres Volkes weitergeben.





## Geschichtstafel:

Jahr 14 vor der Gründung Persepolas (im Folgenden PP genannt): Bis zu diesem Zeitpunkt durchzogen zahlreiche nomadisierende Stämme die Wüsten Persepolas. Feste Siedlungen gab es nicht. Allerdings wurden besonders an Oasen regelmässig Zeltlager aufgeschlagen. Die Stämme standen sowohl in ständigem Kampf als auch im Handel miteinander in Beziehung. Jeder Stamm hatte seine eigene Schutzgottheit, die verehrt wurde. Im Jahre 14 vor PP schlossen sich zwei Stämme durch die Heirat der Sohnes und der Tochter der Stammesführer zusammen. Der Sohn, Kurosh, erweist sich als charismatischer Heerführer und brillanter Stratege, während seine Gemahlin Atasha ein erstaunliches Talent für Zauberei besitzt.

**Jahr 1 PP:** In den 14 Jahren vor der Gründung Persepolas besiegt der Stamm einen Wüstenstamm nach dem anderen. Allerdings wird nicht, wie sonst üblich, geplündert und ein Tribut von den Besiegten verlangt. Vielmehr werden die besiegten Stämme als gleichberechtigte Stammesmitglieder aufgenommen. So wird das uralte Gleichgewicht, das bis dahin in der Wüste zwischen den Stämmen geherrscht hatte, zerstört. Der eine Stamm ist bald so mächtig, dass er von den anderen nicht mehr besiegt werden kann. Schliesslich sind alle Stämme vereint. Dem vereinten Stamm wird der Name "Salaheddin" gegeben, das sich als ein Volk betrachtet. Auf Befehl von Kurosh und Atasha wird an der Küste, geschützt von Bergen, die Stadt Persepola gegründet. Damit bricht man erneut mit der Tradition, da hier die Umwandlung von den Nomaden zu einer sesshaften Kultur begonnen wird. Kurosh nimmt den Titel des "Gottkönigs" an.

**Jahr 15 PP:** In den Folgejahren entwickelt der Gottkönig mit seiner Gemahlin das Konzept der vier Kasten. Im 15ten Jahr nach der Gründung Persepola wird das Konzept der vier Hauptgottheiten Kematef, Astarte, Nefertem und Chepri zur Staatsreligion der Salaheddin. Die anderen zahlreichen Gottheiten verlieren in der Folgezeit, insbesondere auch auf Betreiben der Priesterinnenkaste, immer mehr an Bedeutung, bis sie schliesslich vergessen sind. Der Gottkönig ernennt in diesem Jahr auch die ersten Anführer der drei anderen Kasten.

**Jahr 36 PP:** Persepola wächst sehr schnell. Immer mehr Bauten werden errichtet und der Bedarf an Menschen und auch an Gold zur Abdeckung der horrenden Kosten haben eine aggressive Expansionspolitik zur Folge. Die durch die traditionelle Lebensweise als Wüstenkrieger gut ausgebildeten Kämpfer der Salaheddin führen immer mehr Raubzüge durch. Da die Menschen im Westen in noch zu kleinen Siedlungen leben, sind sie leichte Beute für die Sklavenjäger des Ostens. In Persepola werden in diesem Jahr mehrere Tempel fertiggestellt und geweiht. Dies geschieht auf Befehl des Gottkönigs, der den Glauben an andere Gottheiten in seinem neuen Volk auslöschen will, um die Unterschiede innerhalb der Salaheddin weiter zu reduzieren.

**Jahr 39 PP:** Kurosh, erster Gottkönig der Salaheddin stirbt nur wenige Wochen nach dem Tod seiner Frau. Er wird in einer steinernen Stufenpyramide beigesetzt. Sein Körper wurde durch spezielle Riten und Prozeduren konserviert und in einem Sarkophag bestattet.



**Jahr 40 PP:** Der Sohn von Kurosh, Kambesis ibn Kurosh, tritt die Nachfolge als Zweiter Gottkönig der Salaheddin an. Er verfolgt hartnäckig den Ausbau an Wissen und Technologie bei den Salaheddin. Sein Ziel ist es, nicht weiter der Laune der Wüste ergeben zu sein, sondern sie zu zähmen und zu bezwingen. In Folge dieser Tatsache nimmt die handwerkliche Leistung zu. Die Stadt ist wohlhabend, versucht sich an künstlicher Bewässerung. Die Bevölkerungszahl nimmt rapide zu. Unter Kambesis werden gezielt Nichtsalaheddin nach Persepola gelockt, die über Wissen verfügen. Zahlreiche dieser Menschen werden mit der Zeit selber zu Salaheddin.

**Jahr 106 PP:** Im 66sten Jahr seiner Regierung stirbt Kambesis. Es war ihm gelungen, das Werk seines Vaters zu bewahren und zu stabilisieren. Auch er wird in einer Pyramide bestattet, die neben der seines Vaters errichtet wird. Sein Sohn Amensapor ibn Kambesis übernimmt die Macht. Lange hatte dieser Mann darauf gewartet, die ganze Macht endlich in Händen halten zu können. Besessen vom Totenkult befiehlt er den Bau seiner Pyramide, die die grösste aller Pyramiden werden soll. Die Entwicklung der Stadt leidet an diesem Prunk liebenden Herrscher, welcher die Handwerkerkaste ausbeutet, die Kriegerkaste klein hält und mit der Priesterkaste berausende Feste abhält. Ein begabter Handwerker hat indes eine künstliche Bewässerung entworfen, die von Wasservorräten aus dem Berg genährt werden soll. Das Projekt ruht aber, da ihm die Mittel für die Ausführung nicht gestellt werden. Derweil führen Kürzungen bei den Ausgaben für die Kriegerkaste zu einer ersten schweren Niederlage bei einem Feldzug im Westen.

**Jahr 147 PP:** Amensapor ibn Kambesis stirbt vier Jahre nach der Fertigstellung der Pyramide, die in der Tat die beiden anderen um ein Vielfaches in seinen Dimensionen übertrifft. Er hinterlässt keine direkten Nachfahren, was das ohnehin angeschlagene Reich in eine Krise stürzt.

**Jahr 148 PP:** Der Großneffe von Amensapor, Menpethi ibn Sethosis wird zum Gottkönig ausgerufen. Im Alter von gerade 9 Jahren ist er recht leicht zu beeinflussen und gibt so einen Grossteil der angehäuften Reichtümer des Vorgängers für prunkvolle Bauvorhaben aus. Die Stadt erlebt mit dieser Bauwelle einen neuen Aufschwung. Unter anderem werden Bewässerungsanlagen angelegt. Er lässt ausserdem Rüstungen und Waffen aus purem Gold für seine nächsten Diener zu zeremoniellen Zwecken schmieden.

**Jahr 158 PP:** Der nunmehr 19jährige Gottkönig hat seine Liebe für Feste und Frauen entdeckt. Es ist ein offenes Geheimnis, dass er selbst in der Priesterinnenkaste wildert. Als sein Lehrmeister, ein für seine Weisheit besonders bekannter Mann, unvorsichtigerweise dies zu kritisieren wagt, wird dieser sofort in die Wüste verbannt. Der König scheint von Berichten von fernen Ländern fasziniert zu sein. Er befiehlt der Kriegerkaste immer fernere Gebiete anzugreifen und dort Sklaven zu nehmen und zu ihm zu bringen. Durch massive Zuwendungen auf Befehl des Gottkönigs gewinnt die Kriegerkaste stark an Macht hinzu. Ihre Truppenzahl verdoppelt sich nahezu und die Handwerkerkaste beliefert sie mit einem schier endlosen Strom an Waffen, Rüstungen und Reittieren.



**Jahr 177 PP:** Nach zahlreichen erfolgreichen Beutezügen gibt es keine armen Salaheddins in Persepola mehr. Gleichzeitig hat aber die Zahl der Sklaven in der Hauptstadt der Salaheddin einen gefährlich hohen Stand erreicht.

**Jahr 179 PP:** Der letzte erfolgreiche Feldzug zu dieser Zeit wird erfolgreich beendet. Menpethi lässt ein 10jähriges Fest zu Ehren der vier Gottheiten ausrufen.

**Jahr 190 PP:** Zwar ist das Fest beendet, doch aus der Feierstimmung kommen die Persepolaner nicht heraus. Um die Ausgaben abdecken zu können, befiehlt Menpethi einen weiteren Feldzug. Die Truppen finden jedoch in dem ausgesandten Gebiet keinerlei Widerstand vor und kommen nur mit einigen wenigen Sklaven und wenig Beute zurück. In Folge dieses Ereignisses schreibt der Gottkönig seine Gedanken nieder in denen er darlegt, dass er die anderen Kulturen für vernichtet und Feldzüge daher für unnötig hält.

**Jahr 201 PP:** Der Gottkönig ist des Herrschens müde und trifft kaum noch Entscheidungen. Es besteht eine Lethargie im Reich. Nahezu alle Bereiche stagnieren und es werden kaum Fortschritte in den Bereichen der Wissenschaft oder anderen Bereichen erzielt.

**Jahr 203 PP:** Erste Meldungen aus dem Norden treffen ein, dass eine aufstrebende Macht entstanden sei. Der Gottkönig belächelt dies jedoch nur und lässt einen Feldzug vorbereiten. Inmitten dieser Vorbereitungsphase stirbt der greise Herrscher. Er wird in einer vierten Pyramide bestattet, die alle vorangegangenen an Pracht übertrifft.

**Jahr 204 PP:** Während Datis ibn Menpethi zum fünften Gottkönig gekrönt wird, kehren Späher nach Persepola zurück. Sie berichten, dass das Reich, das im Norden entdeckt worden sei, Arkanthia genannt wird. Ein mächtiges Bollwerk, umgeben von hohen Mauern und zahlreichen Verteidigungsanlagen. In einer völligen Fehleinschätzung der Situation entsendet Datis ein Heer los, um diesen Ort zu erobern und das dortige Volk zu versklaven. Die leicht gerüsteten Wüstenkrieger erleiden in dem ungünstigen Gelände und aufgrund fehlender Belagerungskennnisse gegen die schwer gepanzerten Arkanthier eine vernichtende Niederlage. Nach schweren Verlusten zieht das Heer wieder ab.

**Jahr 207 - 241 PP:** Datis lehnt jegliche Verhandlungen mit Arkanthia ab und befiehlt den erbarmungslosen Krieg gegen das andere Menschevolk auf "seinem" Kontinent. Es folgen Jahrzehnte voller Kämpfe und Schlachten zwischen Arkanthia und Persepola. Dabei stellt sich heraus, dass auf dem waldigen Gebiet der Arkanthier die Salaheddintruppen regelmässig unterliegen, während gleiches den Arkanthiern auf dem Wüstengebiet widerfährt. So entwickelt sich ein Patt, das aber der Großkönig nicht hinnehmen will. Im Jahre 240 beschliesst der Gottkönig selbst in die Schlacht zu ziehen und sie zu befehlen. Seine Vorwürfe gegen die Kriegerkaste erreichen zu dieser Zeit den Höhepunkt. Diese ist in Unruhe, weil hochrangige und erfahrene Offiziere aufgrund angeblicher Feigheit vor dem Feind hingerichtet wurden. Das Heer gelangt bis vor die Mauern Arkanthias. Erneut konnten die Mauern nicht durchbrochen werden. Die Lage der Belagerer wird immer kritischer. Nachdem kaum



noch Pfeile und Nahrung vorhanden sind, fordern die Offiziere der Kriegerkaste den Gottkönig auf, abzuziehen, da im Falle einen Gegenangriffs der Arkanthier die Auslöschung des Heeres droht. Der Gottkönig lehnt diesen Vorschlag ab und erschlägt dabei einen der Offiziere mit seiner Waffe. Zudem kündigt er für den kommenden Tag einen Sturmangriff gegen die Mauern Arkanthias an. Bei der Aufstellung der Truppen am nächsten Tag, wird er von einem (angeblich arkanthischen) Pfeil tödlich getroffen. Das Heer zieht sich in das Reichsgebiet der Salaheddin zurück.

**Jahr 241-246 PP:** Nach der Bestattung von Datis in der fünften Pyramide, die deutlich kleiner ausfällt als die Vorgängerbauten, kommt es zwischen drei seiner Söhne zum Streit um die Nachfolge. Diese sind im gleichen Jahr geboren und stammen von Nebenfrauen des Gottkönigs ab. Da die Hauptfrau des Gottkönigs kinderlos blieb und kurz nach dem Tod von Datis im Harem tot aufgefunden wird, kommt es zu einem Bürgerkrieg im Reich. Da alle drei Söhne, die die Macht beanspruchen zudem Krieger sind, gelingt es jedem von ihnen Teile der Kriegerkaste auf ihre Seite zu ziehen. Diese Kämpfe im Reich nutzt Arkanthia sofort aus, indem es seine verlorenen Grenzgebiete zurückerobert. Jedoch halten sich die Arkanthier mit einem weiteren Vormarsch zurück, um die Bürgerkriegsparteien nicht zu einen und sie weiter ausbluten zu lassen. Dieser Plan geht auf. Erst nach fünf Jahren endet der Thronfolgestreit und Asim ibn Datis tritt als sechster Gottkönig der Salaheddin die Herrschaft an. Das Reich ist militärisch nun so geschwächt, dass man Arkanthia durch wirtschaftliche Zugeständnisse davon abbringen muss, in das Reich der Salaheddin einzufallen.

**Jahr 246 PP:** Abschluss des Friedensvertrages mit Arkanthia. Die Arkanthier stimmen diesem zu, nachdem auch Handelsverträge abgeschlossen wurden, die den arkanthischen Händlern zahlreiche Vorteile sichern. Während Persepola diese Zeit des Friedens nutzen kann, um wieder zu erstarren, führen diese Geschehnisse im Westen dazu, dass der Nimbus der Unbesiegbarkeit der Salaheddin zerstört ist. Die westlichen Städte und Siedlungen beginnen zu erstarren und auch dank der Hilfe der Arkanthier militärisch zu organisieren.

**Jahr 242 - 278 PP:** Bis zum Jahre 278 sehen sich die Salaheddin plötzlich Angriffen aus dem Westen gegenüber. Die Völker, die zuvor unter den Sklavenjägern der Salaheddin leiden mussten, entsenden nun erstmalig Truppen in den Osten. Zwar werden diese in der Wüste alle besiegt, doch werden die Salaheddin-Ressourcen derart beansprucht, dass man selber nicht mehr offensiv agieren kann. Die Jahrzehnte sind also von einer ständigen Verteidigung der Salaheddin geprägt.

**279 PP:** Hykarion ibn Asim kommt nach dem Tod seines Vaters als siebter Gottkönig an die Macht. Der junge König träumt von grossen Eroberungen und altem Ruhm der Salaheddin. Daher gilt sein Hauptaugenmerk dem Ausbau seiner Truppen. Durch ständige Sondersteuern zwingt er die Handwerkerkaste viele Mittel der Kriegerkaste zukommen zu lassen. Durch die Legierung des Metalls Verit, das sich härter als alle anderen bisher verwendeten Metalle erweist, erfahren die Truppen eine deutliche Steigerung in der Qualität ihrer Waffen und Rüstungen. Der Gottkönig lässt für teures Gold dieses Metall aus Freienfels importieren.



**283 PP:** Auf Befehl Hykarions führen Heere der Salaheddin erste Überfälle gegen das Gebiet Arkanthias durch. Arkanthia reagiert mit einem Stopp des Handels mit Persepola und verbietet Pylos und Freienfels den Handel. Diese stimmen zwar offiziell zu, handeln aber im Geheimen weiter mit den Salaheddin.

Im selben Jahr kommt es zur Schlacht bei den grügelben Feldern. Hierbei handelt es sich um eine Fläche im Grenzgebiet zwischen der Wüste und dem Grasland. Die Schlacht dauert volle drei Tage an und führt zu grossen Verlusten auf beiden Seiten. Völlig erschöpft brechen die Heerführer das Gemetzel am vierten Tage ab und kehren in die Heimatstädte zurück. Sowohl die Chronisten Arkanthias als auch die der Salaheddin beanspruchen den Sieg für die eigene Seite.

**286 PP:** Hykarion stirbt und wird in einer siebten Pyramide beigesetzt, die zwar beeindruckend aber von schlichter Bauweise ist. Sein Sohn Ariantes ibn Hykarion besteigt den Thron als achter Gottkönig der Salaheddin. In seinem Verlangen, sein Heer weiter auszubauen, baut er Beziehungen zu den schwarzhäutigen Menschen des Dschungels auf. Er schliesst erste Bündnisse mit diesen Völkern.

**289 PP:** Mit der Hilfe der Wilden können die Raubzüge der Salaheddin fortgesetzt werden. Am Ende des Jahres verkündet der Gottkönig die Erschaffung der Bastitgarde - einer Einheit der Kriegerkaste, die nur aus den Schwarzhäutigen besteht. Seither ist es den Schwarzen möglich, Teil der Kriegerkaste der Salaheddin zu werden.

**293 - 295 PP:** Der Krieg mit Arkanthia verläuft ergebnislos. Mal siegen die einen, mal die anderen. Jedoch kann kein entscheidender Sieg errungen werden.

**295 PP:** In der Hauptstadt kommt es zu einem Sklavenaufstand. Die in der Hauptstadt stationierten Gardetruppen können einen Grossteil des Stadtgebietes sichern, jedoch gelingt es den Sklaven ein dicht bebautes Wohnviertel zu besetzen und zu verteidigen. Zeitgleich trifft überraschend ein Heer der Arkanthier vor Persepola ein. Diesem war es gelungen, unter Ausnutzung der Oasen bis zu der Hauptstadt der Salaheddin vorzudringen. Woher die Arkanthier die Lage dieser Oasen hatten, ist nicht geklärt. Es entbrennt eine erbitterte Schlacht, wobei die Krieger der Salaheddin sowohl gegen die Arkanthier als auch gegen die Sklaven kämpfen müssen. Die kritische Lage entspannt sich erst, als ein Salaheddinheer von einem Raubzug heimkehrt und die Situation erfasst. Die Arkanthier ziehen sich zurück, allerdings gelingt es ihnen, sich mit den Scharen der Sklaven zu vereinen und diese mitzunehmen. Die Salaheddin lassen dieses Heer abziehen, da sie nicht sicher sind, ob es sich nur um ein taktisches Manöver handelt. Zum ersten Mal war die Hauptstadt der Gefahr einer Eroberung ausgesetzt.

Die befreiten Sklaven lassen sich sowohl in Arkanthia als auch in Norka und Masca nieder. Währenddessen bricht in Persepola eine Zeit des Wundenleckens an.

**296-330 PP:** Die Kämpfe zwischen Arkanthiern und Salaheddin nehmen kein Ende. Doch es kann keine Entscheidung erzielt werden. Die Salaheddin beschliessen, die ständigen Verluste an Gold durch eine Intensivierung der Raubzüge in den Westen auszugleichen. Obwohl die dortigen Völker nun besser organisiert sind als je zuvor, erleiden sie deutlich mehr Niederlagen als Siege gegen die schnellen Einsatztruppen der Salaheddin. Einige Siedlungen vereinbaren mit den Salaheddin Tributzahlungen, um vor Überfällen verschont zu bleiben. Norka schützt sich durch den Bau der



grossen Mauer, Freienfels baut gar ein massives Festungssystem. Die Salaheddin meiden Angriffe gegen diese Städte und halten sich an den schlechter verteidigten Orten schadlos.

**330 PP:** Ariantes stirbt und wird in der achten Pyramide beigelegt. Sein Nachfolger wird Bessarion ibn Ariantes. Er soll der letzte der Gottkönige der Salaheddin werden.

**331-360 PP:** Die Kämpfe zwischen Arkanthia und den Salaheddin werden fortgesetzt. Jedoch kommt es irgendwann zu einem spürbaren Rückgang der Angriffe der Arkanthier. Die Strategen der Kriegerkaste befürchten, dass grosse Truppenkontingente der Arkanthier auf dem Vormarsch sind. Die Spähtruppen in der Wüste werden vervielfacht, können aber keine arkanthischen Heere ausmachen.

**359 PP:** Gerüchte über ein fremdes Heer erreichen Persepola. Diese Meldungen werden zunächst nicht ernst genommen. Dann jedoch finden Salaheddinspäher in der Wüste ganze Flüchtlingstrecks aus Arkanthia vor. Der mächtige Gegner der Salaheddin wurde besiegt. Ihr Reich zerschlagen und ihre mächtige Hauptstadt eingenommen und in Brand gesteckt. Auch aus Mesambria treffen Flüchtlinge ein. Von der Situation überrascht geleiten die Krieger die Flüchtlinge nach Persepola, wo sie notdürftig versorgt werden. Viele der Flüchtlinge verbreiten schreckliche Geschichten über Scharen dunkler Kreaturen, Monstern und finsternen Krieger. Um eine Panik in der eigenen Bevölkerung zu vermeiden, werden die meisten der Flüchtlinge zwangsweise in den Westen verschifft. Dann entdecken Späher in der Tat ein Heer, das sich aus Norden kommen in Richtung Persepola bewegt. Es übertrifft an der Zahl allen Heeren, die Arkanthia je aufzustellen vermochte. Das dunkle Heer erreicht die acht Pyramiden im Norden und zerstört diese. Anstelle der Sarkophage der Gottkönige finden die Horden aber nur leere Grabkammern in den Pyramiden vor. Die Kriegerkaste versucht das Feindheer durch schnelle Fernkampfangriffe am weiteren Vormarsch zu hindern. Immer wieder tauchen Scharen von Salaheddinkriegern auf den wendigen Reitechsen auf und schicken kleine Wolken von Pfeilen auf die durch die Wüste marschierenden Horden. Ehe der Feind sie stellen kann, sind die Krieger wieder verschwunden. Diese Taktik führt zwar zu Verlusten bei den Feinden, jedoch nur zu einer Verlangsamung ihres Vormarsches.

Schliesslich wird klar, dass es zur Schlacht um Persepola kommen wird. Der Gottkönig versammelt alle Streitkräfte um sich und stellt so das grösste aller Salaheddinheere auf.

**360 PP:** Die grosse Schlacht um Persepola beginnt. Diese wird mehrere Tage andauern und zur Zerstörung eines Grossteils der Stadt Persepolas führen. Viele der alten und prachtvollen Bauten werden bei den Kämpfen vernichtet. Die Luft ist erfüllt mit den Schreien der Krieger und der Kreaturen, mit den magischen Blitzen und Zauber der Salaheddin-Priesterinnen und der dunklen Magier. Die Vernichtungskraft ist derart gross, dass ganze Stadtviertel buchstäblich in Trümmer versinken. Als einer der wenigen ursprünglichen Bauwerke der Hauptstadt werden die Hallen des Wissens diese Schlacht überleben. Die Salaheddinchronisten berichten, dass am Ende die Salaheddin siegten. Der Feind war geschlagen und die Überreste wurden in der Wüste hingemetzelt. Doch der Preis für den Sieg war sehr hoch: Die gesamte Herrscherkaste wurde ausgelöscht. Wieso alle Mitglieder dieser Kaste zum gleichen Zeitpunkt tot



zusammenbrechen, ist nicht geklärt. Da aber der Feind zeitgleich besiegt wurde, glauben die Salaheddin, dass die Herrscherkaste sich opferte, um das Volk zu retten. Dieser Theorie wird in der Folgezeit insbesondere von der Priesterinnenkaste verbreitet, die dem Volk verkündet, dass die Herrscherkaste nach wie vor existiert und in der nächsten Welt über die Salaheddin herrscht.

**360-419 PP:** Die Situation nach der Schlacht ist verheerend für die Salaheddin: Zum einen ist ein Grossteil der Bevölkerung ums Leben gekommen. Zum anderen ist die Moral durch den Wegfall der Herrscherkaste und des Gottkönigs auf dem Tiefpunkt. Die ersten Jahre sind ein reiner Überlebenskampf. Die Kastenstrukturen erweisen sich als Schlüsselement zur Überwindung dieser tiefen Krise. Nach Beratungen der Kastenführer wird das heutig gültige System des Rates der drei Kasten beschlossen. Die Priesterinnenkaste etabliert schnell die These der noch existierenden Herrscherkaste und vermittelt so dem verunsicherten Volk das Gefühl, dass die Gottkönige und die Vier Gottheiten die Salaheddin als auserwähltes Volk betrachten. Hierzu wird angeführt, dass andere grosse und berühmte Orte wie Arkanthia, Pylos oder Mesambria untergingen, während die Salaheddin siegten. Die Kriegerkaste nimmt ihre Plünderungsfeldzüge wieder auf, die aber aufgrund der erlittenen Verluste in der Schlacht nun erheblich kleiner ausfallen als zuvor.

Um dem Volk eine gemeinsame Aufgabe zu geben, verkündet der Rat der drei Kasten die Errichtung einer neuen Pyramide zu Ehren Bessarions, des neunten Gottkönigs. Aus den Überresten der acht zerstörten Pyramiden bauen die Salaheddin in 40jähriger Bauzeit die bislang grösste aller Pyramiden, in der dann Bessarion bestattet wird. Da diese Pyramide über den Bauflächen der anderen errichtet wurde, gibt es Gerüchte von alten Kammern, die einst der Vernichtung der dunklen Horden entgingen.

In Persepola selber errichten arkanthische Flüchtlinge einen Tempel zu Ehren von Helios. Dies wird von den Salaheddin geduldet, die alle Kräfte benötigen, um den Untergang ihres Reiches zu verhindern.

**420 PP:** Die Salaheddin haben in den 60 Jahren seit der Schlacht deutliche Fortschritte erzielt. Ihre Militärmacht hat wieder die Stärke erreicht, um Feldzüge durchführen zu können. Die zerstörte Festung Al Asar wurde wieder aufgebaut. Ebenso der grosse Handelsplatz, die Karawanserei. In diesem Jahr agieren Salaheddintruppen wieder massiv im Westen.

**421 PP:** Die Hallen des Wissens werden wieder eröffnet. Dies führt zu einer Steigerung der Moral des Volkes, die hier die alte Pracht des Reiches bewundern kann. In diesem Jahr gelingt es Salaheddintruppen, einen der mächtigsten Dämonen, den Herrn des Feuers, zu enthaupten und seinen Schädel im Triumphzug in die Goldene Stadt zu bringen. Gegen Ende des Jahres werden die grosse Arena der Klingentänzer und ein Tempel zu Ehren des Gottes Nefertem errichtet.

Im selben Jahr kommt es aber auch zur Zerstörung des Heliostempels in Persepola. Auf Betreiben der Solena der Salaheddin, der Höchsten der Priesterinnenkaste, dringen Truppen der Kriegerkaste in den Heliostempel ein und vertreiben alle dortigen Priester in den Westen. Die Symbole des Helios werden ebenso entfernt. Statt dessen wird der Tempel umgebaut und der Göttin Astarte geweiht, deren



goldene Statue dort errichtet wird.

**422 PP:** Ein grosses Grabmal wird nahe der Hauptstadt entdeckt und freigelegt. Offenbar sind hier hohe Priesterinnen bestattet. Eine Entdeckung in diesem Bauwerk führt zum Wiederentdecken des Buches "Die Worte Kematefs", das in die Hallen des Wissens verbracht wird, Derweil wird beständig die Hauptstadt ausgebaut.





## Sklavenehaltung:

Ein wichtiges Element des Salaheddinreiches stellen die Sklaven dar. Sklaven der Salaheddin tragen zumeist schwarze Kleidung, um ihren niedrigen Status wiederzuspiegeln.

Nachdem einst Persepola gegründet war, galten die ersten Kriegszüge der Salaheddin weniger dem Erbeuten von Gold und Geschmeide, sondern der Gefangennahme von Sklaven. Denn der Bedarf an Arbeitskräften und Dienern war angesichts der Ansprüche der Gottkönige schier endlos.

Gewaltige Bauvorhaben wurden umgesetzt und forderten einen ständigen Strom an menschlichem Nachschub.

Über die Jahrhunderte etablierte sich dieses System und heute sind die Sklaven nicht mehr von der Salaheddin-Gesellschaft wegzudenken.

Man kann die Sklaven in zwei Gruppen einteilen: Diejenigen, die für grobe und harte Arbeiten eingesetzt werden, in den Minen, Steinbrüchen und bei der Errichtung neuer Bauwerke arbeiten und die Hausklaven. Letztere werden oft sehr gut in Sprache, Schrift und Sitten ausgebildet und es ist nicht ungewöhnlich, dass sie hohe Ämter innehaben können. Besonders als Lehrer, Heilkundige, Künstler und Verwaltungsbeamte sind diese Hausklaven im Einsatz und es ist keine Seltenheit, dass altgediente Sklaven ihre Freiheit erhalten und als vollwertige Salaheddin aufgenommen werden.



## Die Farben der Salaheddin:

### **Blau**

Farbe, die von Anhängern der Göttin Astarte bevorzugt getragen wird.

### **Dunkelrot**

Das sogenannte "Salaheddin-Rot" findet sich in fast jeder Salaheddinkleidung wieder, um die Verbundenheit mit dem Volk darzustellen.

### **Gold**

Gold ist der Göttin Chepri geweiht und daher besonders bei den Reichen der Salaheddingesellschaft beliebt. Zudem ist Gold als Metall bei den Kriegern sehr beliebt.

### **Grün**

Grün ist die Farbe des Gottes Kematef. Daher tragen besonders die Wissenschaftler und Forscher der Salaheddin neben den Kematefpriesterinnen diese Farbe.

### **Rot**

Rot ist die Farbe des Gottes Nefertem, so dass diese besonders gerne von dessen Verehrern getragen werden.

### **Schwarz**

Schwarz ist die Farbe der Sklaven und Armen der Salaheddingesellschaft.

### **Weiß**

Weiß wird neben Gold als Farbe des Reichtums und Wohlstandes angesehen.



## Erzählungen: Chapter 1: Die Gründung Persepola

*Aus dem ersten Band des grossen Zyklus der Geschichte,  
verfasst von Ibrahim al Rassul,  
Leiter der Grossen Bibliothek des Gottkönigs Bessarion von Persepola:*

In einer fernen Zeit zogen in der großen Wüste unsere Vorfäter in kleinen Stämmen von Oase zu Oase. Über ihnen am wolkenlosen Himmel brannte immer dar die Sonne und die Götter wachten über sie. Ein jeder Stamm führte voller Stolz seinen eigenen Namen und verehrte ihre eigene Gottheit. So war es ihnen bestimmt und so lebten die Stämme zufrieden seit Anbeginn der Zeiten.

Zwist und Kampf zwischen den einzelnen Stämmen war keine Seltenheit, doch wurden immerdar die heiligen Gesetze der Ehre von allen befolgt. Der Quell des Lebens der Stämme, Frauen und Kinder, wurde niemals direkt angegriffen. Auch beim Kampf gegen feindliche Krieger eines anderen Stammes war es das Ziel, diesen nicht zu töten, sondern gefangen zu nehmen und gegen ein angemessenes Lösegeld wieder freizugeben. Der Reichtum eines Stammes wurde nicht nur gemessen an der Zahl der Stammesmitglieder sondern auch an der ihrer Reitvögel, die als größte Kostbarkeit galten.

Dies war also das Leben unserer Vorfäter bis die Tage kamen, die alles änderten.

Es geschah, dass zwei Stämme versuchten ihre Macht zu mehren, indem sie zwei ihrer Kinder miteinander verheirateten. Doch waren diese beiden Auserwählten jeder für sich außergewöhnlich in ihren Worten und Taten. Wie die Tradition es vorschrieb, wurde bei jedem der Stämme eine geheiligte Zeremonie abgehalten, die beide miteinander vermählte. Derweil wuchsen diese bei ihren jeweiligen Familien auf.

Aus dem Jungen wurde ein Krieger von großem Geschick. Die Götter lächelten auf ihn herab und schenkten ihm nicht nur Kraft, sondern auch Klugheit und Schönheit. Seine Worte führte er ebenso gewand wie seine Klinge und so kam es, dass er nicht nur viele Siege im Kampfe errang, sondern von allen begeistert als der kommende Führer des Stammes verehrt wurde. Seine Tapferkeit wurde auch bei vielen anderen Stämmen gerühmt wie auch seine List in den Schlachten, die er schlug.

Auch dem Mädchen hatten die Götter besondere Gaben geschenkt. Auch sie war trotz ihrer Jugend von grosser Weisheit und ihr Liebreiz liessen sie mit einem Lächeln Streitigkeiten zwischen Menschen beenden, die sie noch nie zuvor gekannt hatten. Doch sie barg ein grosses Geheimnis: Sie konnte Dinge mit der Kraft ihres Willens beherrschen und ihre magischen Fähigkeiten nahmen beständig zu. Und sie fürchtete dies jemandem anzuvertrauen, denn Magie war in diesen Zeiten verachtet und geächtet.

Die Götter lächelten ob dieses Verhaltens der närrischen Menschen und es gefiel ihnen, eine Herde von Monstern auf den Stamm der jungen Frau zu hetzen, als die



Krieger ausgezogen waren, um einen anderen Stamm zu überfallen. So waren nur wenige Kämpfer im Lager und die Vernichtung drohte. Wie es die Götter erwartet hatten, gab sie ihr Wissen preis und entfachte einen Feuersturm, der die Angreifer in einem Regen von Feuerbällen vernichtete. Doch war nicht etwa Dankbarkeit der Lohn für die junge Frau, sondern Furcht. Und die Götter nahmen mit Zorn auf, wie beschlossen wurde, die Frau, die angeblich mit dunklen Mächten im Bunde war, zu ihrem Ehemann abgeschoben wurde, nur um sie, die den Stamm gerettet hatte, loszuwerden.

Der Zorn der Götter stieg noch, als sie sahen, dass auch der andere Stamm die Hexe beseitigen wollte. Diese hatten durch ihre Spione die Nachricht erhalten, dass die künftige Gefährtin ihres geliebten und heldenhaften Prinzen eine böse und mächtige Hexe sei. So wurde eine Stammesversammlung abgehalten und man beschloss, die Karawane zu überfallen und die Magierin zu töten. Der fähigste Krieger wurde beauftragt, diese Aufgabe zu erledigen - und dies war kein anderer als ihr Ehemann.

Also eilte dieser mit wenigen Getreuen auf seinem weissen Wüstenstrauß der kleinen Karawane der Prinzessin entgegen. An seiner Seite hing Sabalan, die tödliche Klinge, die er in so vielen Kämpfen gegen die Feinde des Stammes geführt hatte. Bald erreichte er sein Ziel und erblickte die kleine Gruppe, die langsam in Richtung seines Stammes durch die Wüste zog und an einer der seltenen Wasserstellen Rast gemacht hatte. Ein kurzer Kampf entbrannte, doch unterlagen die Verteidiger rasch, obwohl an Zahl den Angreifern überlegen.

Und so betrat der Prinz das Zelt, in dem sich die vermeintliche Hexe befand. Sabalan war mit dem Blut der Gefallenen getränkt und in der linken Hand hielt er ein kleines Abbild seiner Stammesgottheit, das ihn vor der Zauberei der Hexe schützen sollte. So betrat er also das Zelt, bereit den wütenden Angriff der bösen Hexe abzuwehren.

Doch es gab keinen Angriff. Statt dessen saß sein Opfer ruhig auf dem kostbaren Teppich und blickte ihn nur geduldig an. Er hob Sabalan an und in nur wenigen Augenblicken würde er seinen Auftrag vollenden. Und ständig hielt die junge Frau den Blickkontakt und zeigte keinerlei Furcht. Da senkte er die Klinge und ließ sie schließlich achtlos auf den Teppich fallen. Das Blut besudelte den hellen Stoff doch er achtete nicht darauf. Stattdessen streckte er ihr beide Hände hin, die sie ohne Zögern ergriff, und zog sie zu sich hinauf. So standen beide lange und blickten sich lächelnd an, als wenn sie nie getrennt gewesen wären.

*Und die Götter lächelten.*

Als beide zum Stamm zurückkehrten, war das Entsetzen groß. Der Prinz hatte nicht nur die Hexe verschont - nein, während seiner Abwesenheit war der Stammesführer gestorben. Völlig unerwartet war der starke Mann, der unzählige Kämpfe und Gefahren gemeistert hatte, während des Abendmahls umgefallen, die rechte Hand an seine linke Brustseite gepresst. Man hatte die Vorbereitungen getroffen, den Prinzen zum Stammesführer auszurufen und seine Rückkehr ungeduldig erwartet. Doch die Freude seiner Ankunft wich nun der lähmenden Angst, als sie die Frau an seiner Seite sahen. Der Prinz, der jetzt Stammesführer war, ließ keinerlei Einspruch zu. Er erklärte sich zum Herrscher des Stammes und erkannte nochmals seine Ehefrau als seine Gemahlin an. Verunsichert nahm der Stamm diesen ersten Befehl ihres Anführers zur



Kenntnis.

Wenige Tage später schon zog der Stammesführer mit den Kriegern gegen den Stamm seiner Ehefrau und fügte ihnen eine vernichtende Niederlage bei. Seine Frau war während des Kampfes an seiner Seite und ihre Magie gepaart mit dem militärischen Geschick ihres Mannes führten zur vollständigen Niederlage ihres Heimatstammes.

Statt den Stamm zu unterwerfen oder mit hohen Abgaben zu belegen, tat der junge Stammesführer etwas noch nie da gewesenes: Er vereinte beide Stämme zu einem neuen Stamm. Dem Stamm der Salaheddin.

Und so ging er systematisch in den nächsten zwölf Jahren vor, als er Stamm für Stamm der Wüste besiegte und absorbierte. Immer war seine Frau bei den Kämpfen an seiner Seite. So wurden aus den einst zersplitterten und schwachen Stämmen der eine große Stamm der Salaheddin erschaffen.

Doch damit nicht genug: Auch wenn sie die zahlreichen Religionen und Gottheiten der absorbierten Stämme unangetastet ließen, verehrten beide besonders den Falkengott, den sie an dem einen besonderen Tag unter sich wählten. Ihm zu Ehren beschlossen sie eine Stadt zu gründen, die an Pracht und Ruhm allen anderen der Menschen überlegen sein sollte. Und so wurde schließlich an der Südküste des Kontinents die Stadt Persepola gegründet.



## Erzählungen: Chapter 2: Der Aufstieg des Reiches

von Nasira al Sharan,  
Hohe Priesterin des Gottkönigs Hykarion

Es war der Wille der Götter, dass Persepola nach seiner Gründung rasch an Macht gewann. Und es war auch ihr heiliger Wille, dass auf ewig die Salaheddin einer von vier Kasten angehören sollten:

An der Spitze steht die göttliche Herrscherkaste.

Daneben gibt es drei weitere Kasten:

Die Kaste der Krieger setzt sich aus zwei Gruppen zusammen: Die hellhäutigeren Nachkommen derer, die sich in Persepola niedergelassen hatten. Diese Männer sind in der Fechtkunst und dem Fernkampf ausgebildet. Sie sind hervorragende Reiter und verwendeten leichte Rüstungen. Die zweite Gruppe rekrutiert sich aus Männern der noch immer in der Wüste lebenden Kriegerstämme. Diese Männer sind leicht an ihrer dunkleren, fast schwarzen, Hautfarbe zu erkennen und besonders wegen ihrer Zähigkeit und Geschicklichkeit geschätzt.

Die Götter entschieden, dass die Kriegerkaste ausschließlich aus Männern bestehen darf und dass niemand der Kriegerkaste gestattet ist, Magie zu verwenden.

Die Magie und Zauberei ist der zweiten Kaste vorbehalten, der Kaste der Priesterinnen.

Anders als die Kriegerkaste besteht diese ausschliesslich aus Frauen, von den männlichen Sklaven abgesehen, die für die schweren Aufgaben verwendet wurden. Die Priesterinnen sind in der Magie und der Zauberei sehr bewandert und kennen auch die notwendigen Rituale um der Seele der Verstorbenen den Weg in das Leben nach dem Tod zu leiten. Mitglieder der Herrscherkaste und hochrangige Vertreter der anderen Kasten werden in prachtvollen Pyramiden bestattet, gemeinsam mit ihrem weltlichen Besitz, damit sie diese in der nächsten Welt verwenden können.

Die Macht der Priesterinnen ist so groß, dass sie in der Lage sind, die Seelen bereits Verstorbener den Weg in das nächste Leben zu verweigern und sie auf ewig zu martern.

*Der Schmerz schien nicht aufzuhören. Vor allem liess er nicht nach. Alles, was er sah, war der Hinterkopf eines ihm Unbekannten. und er hörte all die Schreie. Ständig hörte er diese.*

*Er versuchte den Kopf zu drehen, aber er konnte sich nicht bewegen. Immer nur starr nach vorne schauen.*

*Verzweifelt versuchte er sich zu erinnern. Er war mit einigen Kameraden in dieses riesige Bauwerk eingedrungen. Die Insektenmonster hatten sie niedergeschlagen. Einer der Kameraden war dabei gefallen, aber sie gelangten immer tiefer in diese Pyramide.*

*Ein prachtvoller Ort mit all seinen Wandmalereien. Je weiter sie eindrangten*



*umso bedrohlicher wirkten die unbekanntenen Schriftzeichen und Fresken. Doch sie hatten von der Grabkammer gehört. Die Grabkammer eines Königs, die überquellen sollte mit Reichtümern.*

*Sie passierten Gänge mit raffiniert angebrachten Fallen, denen wieder einige zum Opfer fielen. Gift, Säure, Feuer, angespitzte Dornen. Doch er hatte Glück und war nicht unter den Opfern. Weniger als die Hälfte der Gruppe erreichte schliesslich den letzten Gang. Etwas metallenes schimmerte am Ende, als der Lichtkegel ihrer Fackeln dorthin reichte.*

*Sie hielten den Atem an, als sie näher gingen. Eine schwere Metalltür aus reinem Gold, verziert mit Edelsteinen!  
Allein diese Tür war schon den Raubzug wert gewesen. Was erst würden sie hinter der Tür antreffen.*

*Er hörte Schreie von hinten und wirbelte herum. Doch er sah nur noch eine merkwürdig geformte Klinge und spürte einen Schmerz am Hals. Schwer schlug er auf und sah einen enthaupteten Körper neben ihm. Merkwürdigerweise hatte dieser genau dieselbe Kleidung an wie er. Und auch die Tätowierung am Oberarm war seine. Dann schwebte er und der Schmerz nahm mit jedem der merkwürdigen Worte zu, die diese Unbekannten sprachen.*

*Die nächsten Erinnerungen waren wie Fetzen eines Tuches, die im Wind trieben. Er sah in das Gesicht eines Anderen und sie hingen irgendwie an einem Sattel... er drehte sich um seine Achse und sah gegenüber einen reiter auf einem zweibeinigen Tier, das ein riesiger Vogel zu sein schien... Die Haut des Reiters war schwarz und er erkannte rituelle Zeichen und Narben auf dessen Haut... Er schwebte wieder und näherte sich einer Reihe von Pfählen... mehrere Reihen und an den Enden waren Köpfe angebracht... ein Pfahl wurde immer größer und er sah das angespitzte Ende... Er hörte ein Knirschen und der Schmerz war nicht mehr auszuhalten...*

*Wieder schwanden seine Sinne.*

*"Dieser da ist kein Grabräuber." sagte eine Frauenstimme. Ein Körper trat in sein Sichtfeld. Keine Frau, sondern ein Mann in heller Rüstung. An seiner Seite hing die furchtbare Klinge, die er noch allzuschmerzhaft in Erinnerung hatte. Er streckte den Arm aus und seine Hand griff in den Haarschopf des Mannes vor ihm. Mit einem knirschenden Geräusch zog er den Kopf vom Pfahl und gab ihm dann jemanden außerhalb seiner Sicht. "Dann sorry bitte dafür, dass er den Weg in die nächste Welt findet, Priesterin." sagte eine harte Männerstimme mit fremdländischen Akzent. "Das werde ich." sprach die Frauenstimme.*

*Dann sah er ein Frauengesicht direkt vor ihm. Sie war schön und schaute ihm direkt in seine Augen. Ein sanftes Lächeln tauchte auf ihre Züge und sie streichelte seine Wange. Die Berührung ließ nur weitere Wellen des Schmerzes in ihm aufflammen. "Dieser ist schuldig" hörte er sie sagen. "Dann*



*wirrd seine Seele noch lange hierr bestrafft wernden, ehe err vielleicht eines Tages Errlösung finden darff." knurrte die Männerstimme und die Schritte beider entfernten sich.*

*Die Seelen der Enthaupteten, die in den Schädeln gefangen waren, schrien ohrenbetäubend und baten um ein Ende ihrer Qualen. Aber die beiden ignorierten ihre Rufe.*

*Nadir drehte sich am Treppenabsatz herum und schaute auf die Reihen mit den aufgespießten Köpfen der Grabschänder. Die Hitze hatte selbst die neuesten Exemplare mumifiziert.*

*Der Wüstenwind strich flüsternd über die Terrasse und er atmete tief ein, die Ruhe Persepolas geniessend.*

*Er fragte sich, ob es wirklich stimmte, dass die Worte, die beim Tod der Grabschänder ausgesprochen wurden, ihre Seelen in den Schädeln gefangen nahmen. Die Priesterinnen hatten den Kriegern diese Worte beigebracht und sie mussten sie peinlich genau aussprechen. Er zuckte mit den Achseln.*

*Inzwischen hatte er sich daran gewöhnt, beim todesstoss die alten Worte, deren Bedeutung er nicht kannte, auszusprechen. Und wenn dieser Fluch wirklich funktionierte, dann war dies nur die angemessene Strafe.*

*Er folgte der Priesterin, die die Treppe mit einem sanften Lächeln heruntergeschritten war.*

Auch können die Priesterinnen, Menschen Unsterblichkeit verleihen. Diese große Ehre wird den tapfersten Leibgardisten des Herrschers zuteil, die nach ihrer Mumifizierung ständig über den geheiligten Körper der ihnen anvertrauten Gottkönige in dessen geheiligten Grabkammer wachten.

Die dritte Kaste ist die der Handwerker. Auch diese Kaste ist sehr mächtig, da sie das Überleben des Reiches sichert. Die Waren, die in Persepola hergestellt werden und die Fähigkeiten ihrer Händler und Händlerinnen, sorgen für einen nicht endenden Strom des Reichtums. Auch die Wissenschaften sind in der Handwerkerkaste vereint. Die Akademien der Heil-, der Dicht- und Schreibkunst sind nur einige Beispiele, die die Bedeutung der Handwerkerkaste verdeutlichen.

Und so, gemäss dem Willen der Götter wird Persepola gedeihen und das grösste und mächtigste Reich der Menschen werden. Daran kann nicht gezweifelt werden.

***Gepriesen seien die Götter, die uns beschützen und über uns wachen!***



## Erzählungen: Chapter 3: Der Feind aus dem Norden

*von Larassar ibn Salar,  
ehemaliger Feldherr der Kriegerkaste*

Dieses Schreiben verfasste ich, Larassar ibn Salar, am Vorabend meiner Hinrichtung. Ich bin der Einzige, der Schuld an der Niederlage hat, die wir vor wenigen Wochen im Kampf gegen die Barbaren aus Arkanthia erlitten.

Keiner meiner Offiziere, keiner meiner tapferen Brüder der Kriegerkaste und am allerwenigsten der göttliche König, dessen Name ich in Demut preise, hat Mitschuld an dem Ausgang der Schlacht.

Ich danke dem göttlichen König für seine Grosszügigkeit und Gnade, dass meine Familie ihren Rang und ihren Status trotz meines Versagens behalten darf und dass mir von der Kaste der Priesterinnen der Weg in das nächste Leben gewährt wird.

Also schreibe ich nun nieder, was vorgefallen ist, im Andenken an meine treuen Truppen, die nun so zahlreich gefallen sind.

Unser Reich ist unter den göttlichen Königen immer weiter angewachsen. Nichts kann unsere heldenhaften Truppen aufhalten. Wir siegten im Westen und wir siegten im Norden und führten die Feuchtlandbarbaren in unser Reich, auf dass sie uns dienen dürfen bis zu ihrem Tode.

Als Nachrichten eintrafen, dass ein neues Reich der Barbaren im Norden entstanden sei, waren wir frohen Mutes. Dieses neue Königreich, das sich Arkanthia nannte, würde nur ein weiteres Gebilde sein, das unter dem Ansturm der heldenhaften Kriegerkaste zusammenbrechen würde.

Denn wer sollte sich schon unseren Kriegern stellen können, die von den Gottheiten Persepolas gestärkt in die Schlacht zogen.

Ich erhielt die Ehre, eine Armee nach Norden zu führen und Arkanthia zu strafen. Und so marschierten wir gen Norden durch den Dschungel. Am dritten Tag des folgenden Monats nach unserem Aufbruch erblickten wir ihre Hauptstadt. Sie war gewaltig, fast grösser als Persepola. Die Bauten waren anders als die der Barbaren, mit denen wir bisher zu tun hatten.

Vor dieser Hauptstadt erwartete uns schon ihre Heeresmacht. Sie war uns zahlenmässig überlegen, aber das war nicht ungewohnt für uns.

Wohl aber das, was ich nun niederschreibe:

Sie haben sowohl Frauen als auch Männer in ihren Reihen. Hellhäutige Menschen, die mit Tapferkeit und taktischem Geschick kämpfen.

Ihre Körper sind vollständig mit schweren Metallplatten bedeckt. Selbst ihre vierbeinigen Reittiere, die sie Pferde nennen, sind mit solchem Metall bedeckt. Schwerfällig sind ihre Bewegungen und ebenso ihre Waffen: Keulen und gerade



geformte Säbel, die als Hieb Waffen verwendet werden.  
Und eine Gruppe ihrer Kämpfer ist sogar in der Lage in der Schlacht Magie einzusetzen! Sie glauben an einen falschen Gott, dessen Symbol das Feuer ist.

Dies und das schlechte Gelände, das uns der Beweglichkeit beraubte, führte zu unserer Niederlage. Ich verlor sieben von zehn Mann in dieser Schlacht. Unsere Krieger fochten tapfer und zogen sich erst zurück, als ich den verfluchten Befehl dazu gab. Der Gegner hat nur geringe Verluste erlitten.

Ich bin alleine für diese Niederlage verantwortlich, aber ich warne auch meine Nachfolger:

Achtet darauf, diesem Gegner auf Gelände zu begegnen, wo die überlegene Wendigkeit unserer bei weitem schnelleren Truppen ausgespielt werden kann. Dieser Gegner hat auch Schwächen, die auf ihrer vermeintlichen Stärke beruhen. Lockt die närrischen Feueranbeter in die Wüste und sie werden fallen.

Dies der letzte Rat des ehemaligen Feldherren. Möge die Zukunft Persepolas auf ewig ruhmvoll sein.

*Titel: Die Truppen Persepolas  
Autor: Militärakademie Arkanthia*

*Dieser Band beschäftigt sich mit der Zusammensetzung der Truppen des Reiches Persepolas, sowie ihrer Taktiken zu Felde.*

*Vorweg kann man feststellen, dass die Truppen unserer südlichen Nachbarn erheblich schlechter gepanzert sind, als die edlen Ritter Arkanthias.*

*Ihre Truppen bestehen ausschliesslich aus Männern und rekrutieren sich aus den braunhäutigen Städtern und den fast schwarzhäutigen Wüstenbewohnern.*

*Kaum dem Kindesalter entwachsen, werden sie als leichte Bogenschützen eingezogen. Sie lernen den Umgang mit Pfeil und Bogen und haben keinerlei Panzerung. Oft laufen sie barfuss und mit nacktem Haupte und Oberkörper herum.*

*Zwar sind sie recht wendig und flink, aber wenn man sie einmal in den Nahkampf zwingt, dann erfolgt ein Schlachtfest. Zudem sind ihre Pfeile nicht sehr wirkungsvoll gegen unsere schwer gepanzerten Truppen.*

*Auch gibt es keine Paladine oder sonst zaubernde Krieger in ihren Reihen. Magie wird als unmännlich angesehen und ist wohl den Frauen Persepolas vorbehalten.*

*Erreichen die Jugendlichen das frühe Mannesalter, dann wird entschieden, welchen Weg sie gehen. Die Versager werden in die leichte Infanterie gesteckt. Diese erhalten gerade mal einen Speer und ein hölzernes Schild und eine Panzerung, die diesen Namen nicht verdient. In den Schlachten werden diese Horden dann verwendet, um Gegner kurzzeitig aufzuhalten und die Verstrate dieser armen Seelen ist gewaltig.*



*Die anderen erhalten einen Reitvogel, lederne mit Metallplättchen beschlagene Panzerung und werden zu berittenen Fernkämpfern ausgebildet. Diese Truppen sind extrem gefährlich, da man ihrer kaum habhaft werden kann. Besonders unsere schwer gepanzerten Truppen sind zu langsam. Zudem verfügen diese Reiter über Armbrüste, die in der Lage sind, unsere Panzerung zu durchschlagen.*

*Die königliche Garde rekrutiert aus diesen Reihen die besten Kämpfer. Diese Krieger werden in der Fechtkunst ausgebildet und erhalten die goldene Panzerung der Garde. Diese ist zwar immer noch weit von der Stärke einer Plattenpanzerung entfernt, bedeckt aber grösste Teile des Körpers mit Metallringen, die ineinander verflochten sind. Die häufigsten Klingen, die verwendet werden sind ein merkwürdig geformtes Schwert oder ein kurzer Speer mit zwei gekrümmten Klingen an der Spitze.*

*In Schlachten gegen die Truppen Persepolas haben wir nur dann Niederlagen erlitten, wenn wir es ihnen gestattet haben, ihre Wendigkeit auszuspielen und Nahkämpfe zu vermeiden.*

*Daher ergeht der Rat vom kaiserlichen Generalstab, persepolanische Truppen in den Nahkampf zu zwingen. Offene Schlachten in der Wüste, wo die Hitze ihnen weniger Probleme bereitet als uns und sie freies Schussfeld und Fluchtmöglichkeiten haben, sind unter allen Umständen zu meiden.*

*Treibt sie an natürliche Hindernisse, wie Berge oder feste Orte und zwingt sie in den Nahkampf. Ihre Infanterie ist im Nahkampf gegen die Unsrigen verloren und wenn ihre Reiterei sich dem Kampf stellen muss, dann ergeht es ihr kaum besser.*

*Ein weiterer Schwachpunkt ist ihre Verehrung für ihren König, den sie für eine Gottheit halten. Bei Schlachten ist dieser anzugreifen, da dann die Offiziere geradezu in Panik versuchen, den König zu schützen und oft taktische Fehler begehen. Fällt gar der König in der Schlacht oder flieht er, dann bricht die persepolanische Front mit ihm zusammen.*

*Trotz ihrer Arroganz und Dekadenz sind die Persepolaner aber niemals zu unterschätzen.*



## Erzählungen: Chapter 4: Die Armee der Finsternis

*von Hakoon al Sabar,  
Oberster Bogenmacher von Persepola  
geschrieben im ersten Jahr nach der Herrschaft des Gottkönigs Bessarion*

Niemals hätte ich gedacht, dass ich diese Zeilen niederschreiben könnte. Doch die Götter haben es gewollt, dass ich die Zeit des Sturmes überlebt habe, also halte ich nieder, was geschehen ist.

Vor Monaten drangen Gerüchte nach Persepola, die wir als Geschwätz und Ammenmärchen verlachten.

Ein Heer von noch nie da gewesener Größe sei auf dem Vormarsch. In ihren Reihen wären schwerkgepanzerte Krieger in schwarzen Rüstungen, die der dunklen Magie mächtig waren. Auch Magier und Dämonenbeschwörer befanden sich angeblich in diesem Heer. Die menschlichen Krieger hätten graue fleckige Haut und ihre Augen würden rot glühen hinter den Schädelsmasken, die sie alle aufgesetzt hätten.

Was diese Geschichte besonders unglaublich machte, waren weitere Meldungen, die besagten, dass zudem Monster wie Ophidiane, Terathane, Trolle, Oger und sogar Dämonen sich ebenso in den Reihen dieses Heeres wären. Die Schauernmärchen beschrieben, dass in einer Orgie sinnloser Gewalt dieses Heer durch die von Menschen besiedelten Gebiete zog und alles zerstörte und niedermetzte.

Dies war also der Unsinn, der gemeldet wurde und niemand machte sich grosse Sorgen. Auch die Offiziere der Kriegerkaste nahmen die ersten Meldungen dieses vordringenden Heeres nicht ernst. Vielmehr schätzte man die Berichte als geschickte Propaganda ein, um den Kampfeswillen der Persepolaner zu brechen.

Dann aber, nur wenige Wochen später, trafen Flüchtlinge ein. Feuchtländer, die vom Untergang ihrer Orte berichteten. Von dem Gemetzel und sinnlosem Blutbad, dem sie nur knapp entronnen waren.

Nun machte sich Sorge breit. Und dann kam der Tag, als Boten berichteten, dass unser Erbfeind aus dem Norden, das mächtige Arkanthia vernichtet worden sei!

Der Gottkönig beschloss nun zu handeln, denn es mehrten sich nun die Zeichen, dass von den blutüberströmten Ruinen Arkanthias das Heer der Finsternis nun gen Persepola marschierte.

Bessarion sammelte alle Truppen und zog dem Feind entgegen. Noch nie hatte Persepola ein solch großes Heer aufgestellt. Alle Kampffähigen der Herrscherkaste, die gesamte Kriegerkaste und die mächtigsten Magierinnen der Priesterinnenkaste marschierten dem Feind entgegen.

*Persepola, vor ca. 60 Jahren...*



Die Priesterinnen beaufsichtigten mit strengen Blicken, wie die Sklaven den mumifizierten Leichnam des Gottkönigs und großen Kriegshelden auf die vergoldete Totenbarke legten. Jede Bewegung war durch die alten Rituale genau beschrieben. Auf dem Schweißfilm der kahlköpfigen Sklaven reflektierte sich die Pracht des Raumes, der inneren Grabkammer der Pyramide: Waffen, Rüstungen und Alltagsgegenstände aus purem Gold, verziert mit den unterschiedlichsten Juwelen, zu Hauf lagen die Schätze hier, um Bessarion, den Helden der Schlacht von Persepola einen angemessenen Besitz im nächsten Leben zu sichern.

Die Priesterinnen führten ihre abschliessenden Rituale durch, ehe sie den Raum verließen. Und die Auserwählten der Kriegerkaste nahmen an bestimmten Stellen des Raumes ihre Position ein.

Stumm standen sie dort, denn ihnen war es bestimmt, als Wächter für die Ewigkeit über den großen Kriegshelden und Gottkönig zu wachen. Bewegungslos standen sie im Dunkeln, als die Tore sich schlossen und versiegelt wurden und die Pyramide schrittweise versiegelt wurde.

Dies war nur angemessen für den mutigen und großen Kriegshelden, der Persepola durch sein Opfer, dass er ohne zu Zögern erbracht hatte, rettete.

\* \* \*

Einige Monate zuvor:

Die Stimmung der Menschen in Persepola war gedrückt. Flüchtlinge waren in die Stadt geströmt. Sie stammten aus dem Norden, aus dem untergegangenen Arkanthia und die Mitglieder der Kriegerkaste bewachten diese Heliosanhänger misstrauisch, die mit leerem Blick in den Straßen herumlungerten oder am Hafen eine Passage in den Westen erwerben wollten. Noch immer schien es unglaublich, dass der alte Feind Persepolas, das mächtige Arkanthia, den Scharen der Finsternis unterlegen und vernichtet worden war.

Und nun sahen sich die Salaheddin selber der Gefahr der Vernichtung ausgesetzt. Nahrungsmittel waren streng limitiert und wurden nur in Rationen ausgegeben.

Die Menschen schauten zum Palast des Gottkönigs. Er würde sie retten. Er war ja ein Gott...

Inmitten dieses Palastes stand Bessarion in einem Becken, das mit parfümierter Milch gefüllt war. Langsam schritt er aus seinem morgentlichen Bad und schlurfte zu dem Buffettisch, auf dem sich die frischesten und exotischsten Speisen stapelten und nahm einige Trauben zu sich, die er genüsslich im Mund zermalmte.

Mehrere Sklavinnen rieben derweil seinen Körper mit seidenen Tüchern trocken, während er kritisch die Fingernägel seiner Hand betrachtete. Er verzog das Gesicht, als er sah, dass ein Nagel eingerissen war.



*Andere Sklaven traten herbei und legten ihm seine Kleidung an. Er wollte nach einem prüfenden Blick in dem mit Edelsteinen verzierten Spiegel gerade gemütlich wieder zum Buffet gehen, als die vergoldeten Tore aufgeschlagen wurden und ein Mann in Kampfrüstung hereinstapfte.*

*Der Mann wies sehr ähnliche Gesichtszüge auf, doch war sein Blick hart und seine goldene Rüstung blutverschmiert. Und die dunkle Farbe des Blutes wies darauf hin, dass es sich nicht um sein Blut handelte. Vor Wut zitternd, neigte er den Kopf und sprach "Gepriesen sei Bessarion, Gottkönig von Persepola."*

*Bessarion machte eine flatternde Handbewegung und antwortete mit weicher und melodischer Stimme. "Ich grüsse Dich, mein Bruder. Was führt Dich in dieser Aufmachung in mein Gemach?"*

*Zähneknirschend trat der Jüngere näher heran. "Der Feind konnte nicht aufgehalten werden, Wo wir einen töteten, standen drei neue bereit den Platz des Gefallenen einzunehmen. Es ist an der Zeit, dass der Gottkönig uns in die entscheidende Schlacht führt."*

*Bessarion schaute verwirrt auf seinen Bruder. "Amenhotep - ist das denn wirklich nötig? Ich habe so viel zu tun und Du kannst doch die ganze Kriegerkaste nehmen, um den Feind zu zermalmen."*

*Der Mann in der goldenen Ringpanzerung schüttelte langsam den Kopf. "Nein, mein erhabener Bruder. Ein Gott ist nötig, um diesen Feind aufzuhalten und Du bist unser Gott. Wenn sie Dich sehen, werden sie in Panik fliehen. Vertraue mir. Ich werde an Deiner Seite stehen, während Du Deinem Ruhm den Ruf des größten Kriegshelden aller Zeiten hinzufügen wirst."*

*Bessarion grübelte etwas, ehe ein Lächeln seine geschminkten Gesichtszüge erhellte. "Ja - Du hast Recht. Wenn Sie mich sehen und meinen göttlichen Zorn, werden sie fliehen. Und die Menschen werden mich als Kriegshelden preisen."*

\* \* \*

*Einige Tage später.*

*Bessarion stand in seiner goldenen und mit Edelsteinen verzierten Rüstung auf der Plattform seines Streitwagens. Neben ihm sein Bruder. Sie glichen sich sehr - einzig der blaue Helm mit den Insignien des Gottkönigs, den Bessarion aufhatte, unterschied sie. Ja - die Menschen würden ihn als Kriegshelden preisen.*

*Wie Bessarion dies alles genossen hatte: Den Jubel des Volkes, als er mitsamt den drei kämpfenden Kasten, denen der Herrscher, der Priesterinnen und natürlich der Krieger ausgerückt war.*

*Der Feind stand im Osten. Und welch ein vortrefflicher Feind. Bessarion*



erblickte Monster und Menschen. Letztere in dunkler Kleidung und mit Schädelsmasken. Ihre Offiziere trugen schwarze Plattenrüstungen und Blitze und Donner begleiteten sie. Dämonen und andere Kreaturen sah er. Riesige Schlangenmonster mit Stangenwaffen und gewaltige Insekten. Begeistert schaute er sich um.

Er freute sich schon darauf, wenn sie fliehen würden, sobald sie seine göttliche Gestalt erblickten. Seinen zornigen Blick. Es würde herrlich werden. Und welcher großer Ruhm würde ihm dann zuteil werden, Ihm, den Gott, der das Böse mit seinem göttlichen Blick verjagte.

Die Armeen formierten sich. Die deutlich kleinere Schar der Salaheddin, mit dem königlichen Streitwagen in der Mitte und die riesige Horde des Feindes, mit all den bizarren Monstern.

Bessarion holte tief Luft, schloss die Augen und konzentrierte sich auf seinen göttlichen Zorn.

Er spürte wie die Wellen der Macht seinen Körper durchfluteten. Im Geiste sah er sich inmitten seines treuen Heeres, deren Mitglieder voller Bewunderung und Ehrfurcht die Lichtgestalt erblickten, die er war. Er sah die Strahlen von seinem Körper ausgehen und in den schwarzen Reihen des Feindes einschlagen - furchtbare Verluste anrichtend. Er sah die Panik beim Feind und ihre Flucht.

Dann öffnete er die Augen wieder, in freudiger Erwartung den panisch fliehenden Feind zu sehen.

Irritiert schaute er dann zu seinem Bruder. "Wieso fliehen sie denn nicht?"

Amenhotep schaute ihm mit fast mitleidigem Lächeln an. "Keine Sorge, oh göttlicher Bessarion. Nach dem heutigen Tage wird man Dich auf ewig als Kriegshelden preisen. Ich verspreche es Dir, Bruder."

Dann hallte ein furchtbares Gebrülle, Knurren und Heulen über das Schlachtfeld. Der Feind griff an! Wie eine riesige schwarze Welle schwappten sie nach vorne.

Bessarion keuchte leise auf. "Zurück! Wir müssen fliehen!" flüsterte er. Entsetzt sah er den verächtlichen Blick seines Bruders und noch mehr stieg sein Entsetzen, als dieser "ANGRIFF" brüllte und die Zugtiere antrieb. Kreischend vor Angst stand er auf der Plattform und hielt sich krampfhaft fest, während die Front der Salaheddin dem Feind entgegenstürmte. Und sein Streitwagen an der Spitze! Sein panisches Kreischen ging in dem Jubelgeheul der Salaheddin, die mitstümten und den Geräuschen des Feindes unter.

Und dann begann das Gemetzel. Sie kämpften stundenlang und wurden in den Ostteil zurückgedrängt. Schon bald war der Streitwagen verloren gewesen und sie kämpften zu Fuß weiter - sein Bruder immer an seiner Seite und mit



*der einen eine Hand immer seinen göttlichen Bruder stützend. So sahen ihn die Salaheddin und so brach ihre Linie nicht. Denn ihr Gottkönig, tapfer und schön, war unter ihnen und niemand wollte vor einem Gott als Feigling wirken. So überwandene sie ihre Furcht, ihr Entsetzen ob der dunklen Kreaturen und ihre Angst und kämpften tapfer.*

*Dann jedoch fiel der Gottkönig und auch sein Bruder. Und da wankte die Linie der Salaheddin und sie zogen sich in die Westteile zurück, ohne Hoffnung und verzweifelt.*

*Persepola schien gefallen zu sein, die goldene Stadt schien ebenso verloren wie Arkanthia.*

*Doch dann sahen sie ihn! Bessarion stand wieder - diesmal inmitten der Feinde. Sein Helm leuchtete in der roten Sonne und er schlug wütend und mit kräftigen Hieben auf seine Feinde ein.*

*Ein Jubelschrei ersetzte die Laute des Entsetzens bei den Salaheddin, die sich erneut formierten und angriffen, um ihrem Gottkönig zur Hilfe zu eilen. Der Feind wirkte verwirrt und sie drängten ihn zurück in den Ostteil der Stadt.*

*Amenhotep lächelte trotz all der Schmerzen. Er zog die von schwarzem Blut verschmierte Klinge aus der knöchernen und mit Dornen bewehrten Schulter einer dieser finsternen Kreaturen, dessen Kameraden ängstlich zurückwichen. Seine Rüstung war zerschlagen und er sah gleich mehrere tödliche Verletzungen, aus denen sein Blut herausquoll. Neben ihm lag sein toter Bruder, den er bis zu seinem Tode mit der linken Faust fest im Griff gehalten hatte, damit er nicht weglaufen konnte. Armer Bessarion. Er hatte wirklich geglaubt ein Gott zu sein und sich so gewünscht, als Kriegsheld verehrt zu werden.*

*Er sah, wie die Kreaturen des Bösen sich zurückzogen und die angreifende Linie der Salaheddin sich seiner Position wieder näherte. Der Westteil der Stadt war gerettet - zumindest für den heutigen Tag.*

*Er kniete sich mit schmerzerfülltem Keuchen neben seinem Bruder und setzte ihm wieder den königlichen Helm auf. Jede Bewegung tat ungeheuer weh und schickte ganze Wellen von Schmerz durch seinen Körper. Aber Persepola war gerettet. Nur dies zählte. Er berührte das Gesicht seines Bruders, dessen gebrochene Augen an ihm vorbeischaute.*

*"Ich habe es Dir versprochen." flüsterte er, während er zu Boden sank.*

*Mehrere Krieger erreichten als Erste die beiden Gefallenen der Herrscherkaste und sie verneigten sich vor dem größten Kriegshelden Persepolas, der inmitten der erschlagenen Feinde neben seinem jüngeren Bruder lag.*

Als Mitglied der Handwerkerkaste blieb ich im Westteil Persepolas und harrete



ungeduldig aus. Wir beteten für den Sieg und dem Ende der Angst.

Und sie drängten den Feind zurück. Doch um welchen Preis ?  
Denn wie wir erst an diesem Tag erfuhren, starben zum selben Zeitpunkt an dem der Gottkönig mit den Seinen in der Schlacht fiel, auch die anderen Mitglieder der Herrscherkaste, die in Persepola verblieben waren. Als wenn ein Blitz sie getroffen hätte, verfärbte sich ihre Haut und sie wurden dahingerafft.  
Die Verluste waren gewaltig, der Osten der Stadt vernichtet.

Zwar war der Feind spurlos verschwunden, doch Verzweiflung breitete sich wie ein Buschfeuer aus und Unruhen drohten auszubrechen, da die Säulen, auf denen das unser Reich ruhte, nun zusammengebochen schienen.

Es war ein Glück, dass die Führer der drei verbliebenen Kasten besonnen handelten. Der "Rat der Drei" wurde an diesem Tag geboren. Jeder Führer bzw. Führerin der Kaste wurde Teil des Triumvirats, das Persepola nun im Namen der Gottkönige beherrschen sollte.

Und es gab wieder Hoffnung und gute Nachrichten:  
Die Führerin der Priesterinnenkaste verkündete, dass die Gottkönige ihr im Traum erschienen waren. Sie würden aus dem Reich des nächsten Lebens weiterhin über Persepola wachen und waren somit unter uns. Ewige Verdammnis drohte jedem, der es wagte, diese göttliche Entscheidung anzuzweifeln oder Kritik zu üben. So kam wieder Ruhe ins Volk.

Fassungslos standen wir, die Überlebenden vor der Tatsache, dass wir überlebt hatten.

Die Krieger schickten Späher aus, um herauszufinden was geschehen war. Sie fanden nur einige wenige Nachzügler der Dämonenarmee und machten sie nieder. Doch wo ist das Heer der Finsternis gezogen?

*Und werden sie wiederkommen ?*



## Erzählungen: Chapter 5: Persepola heute

Seit dem "Sieg über die Finsternis" versucht Persepola wieder an den Glanz alter Tage anzuknüpfen.

Mehr als die Hälfte der Stadt wurde damals in der Schlacht zerstört, doch selbst die wenigen Gebäude, die heute stehen machen Persepola zu einem der schönsten Orte, die von Menschen bewohnt werden.

Die drei Kasten wachen eifersüchtig darauf, dass ihre althergebrachte Struktur durch andere Ideen und Einflüsse nicht bedroht wird. Und obwohl das herrschende Element der vierten Kaste weggefallen ist, führt dieser gemeinsame Wunsch des Machterhalts und Festhalten an die alten Traditionen einerseits und der, Persepola wieder zu alter Macht zu führen andererseits zu einer erstaunlich effektiven Zusammenarbeit der drei Kasten.

In gewissenhafter Kleinarbeit wird zäh an der Umsetzung dieses "großen Planes" gearbeitet.

Ob es den Salaheddin wirklich gelingen wird, das mächtigste Menschenreich zu werden, wird aber erst die Zukunft erweisen...

*Aus dem Logbuch des Roten Drachen, Kapitän Meshan:*

*"Und wieder einmal befinde ich mich kurz vor Persepola. Morgen werden wir den Hafen erreichen. Die Überfahrt war erstaunlich ruhig, sogar das Piratengesindel war nicht zu sehen.*

*Persepola... ein schöner Ort, aber auch gefährlich. Ich habe die Passagiere vorgewarnt. Ich habe ihnen gesagt, dass die Persepolaner wundersame Sitten und Gebräuche haben, die einem aus unseren Gebieten leicht Probleme bereiten können. Die ganze Gesellschaft ist in Kasten organisiert. Von denen haben sie fast so viele wie sie unterschiedliche Götzen anbeten. Ich nannte ihnen die wichtigsten: Die Kriegerkaste. Sie besteht nur aus Männern. Die Braunhäutigen sind Söhne der Stadt und halten sich für unglaublich kultiviert und die noch Dunkelhäutigeren stammen aus der Wüste. Die Arroganz dieser Krieger im Umgang mit Fremden ist unerträglich. Ich ermahnte sie zur Vorsicht. Sie mögen zwar nur leichte Rüstungen tragen, sind aber dennoch hervorragende Kämpfer und kennen keine Gnade.*

*Dann gibt es die Priesterkaste. Die Persepolaner haben Dutzende von Göttern und einen geradezu krankhaften Totenkult. Alles dreht sich um das Leben nach dem Tode und sie haben für alles Mögliche irgendein kompliziertes Ritual. Und jede Menge Tiere sind ihnen heilig. Ich ermahnte meine Passagiere zur Vorsicht, wenn sie Tiere in oder nahe der Stadt erlegen. Wenn es ein heiliges Tier ist, dann bekämen sie es mit der Priesterinnenkaste zu tun. Ich habe Gerüchte gehört, dass diese Priesterinnen nicht nur den Körper sondern auch die Seele foltern können. Ich ermahnte meine Mitreisenden die*



*Erwähnung von Helios oder sonst einem unserer Götter zu meiden. Diese Priesterinnen sind unberechenbar und trotz ihrer Schönheit oft grausamer als die Krieger.*

*Als drittes kommt die Händlerkaste. Die hat auch ihre Rituale. Man glaubt es kaum, aber so ist es. Man muss immer um den Preis einer Ware feilschen, egal ob als Verkäufer oder Käufer. Sonst gilt dies als Beleidigung. Und Beleidigungen nehmen die hier sehr ernst. In dieser Kaste sind Frauen und Männer gleichermaßen vertreten und die sind mit ihren Worten ebenso geschickt wie die Krieger mit ihren Waffen. Wenn man nicht aufpasst, dann hat man sein ganzes Gold schneller gegen wertlosen Plunder eingetauscht, als einem lieb ist. Also Vorsicht, im Basar. Das ist deren Gebiet.*

*Aber so irre die Leute hier sind, es ist auch ein schöner Ort. Und dabei sind das nur die Überreste dessen was einst hier stand. Dem hängen das Volk hier wohl immer noch hinterher. Sie glauben, sie sind das Zentrum der Welt und die Krone der Schöpfung. Also kleiden sie sich in teuerste Seide, überhäufen Künstler mit Gold und versuchen Meister der Handwerkskunst hier anzusiedeln. Man kann also auch sehr leicht reich werden, wenn man es richtig anstellt.*

*Sand... überall Sand...*

*So schien es jedenfalls.*

*Nadir saß auf seinem Reitvogel nördlich von Al Asar, der Wüstenfestung der Salaheddin, und betrachtete die Landschaft.*

*Er sah, wie der ständig vorhandene Wind langsam, aber beständig neue Dünen formte und dabei auch Reste dessen freilegte, was einst hier vorhanden war. Und morgen schon würden diese Reste wieder zugeweht und Bestandteil neuer Dünen sein. So war es seit Jahrzehnten.*

*Doch wo der normale Betrachter nur öde Wüste am Rande der Stadt Persepola sahen, entstanden in seinem Geist die Gebäude, die vor langer Zeit an dieser Stelle existierten.*

*Er hatte in der Ruine der Bibliothek die uralten Papyrusschriften mit vor Wissensdurst zitternden Händen nacheinander entrollt und Unfassbares entdeckt.*

*Detaillierte Zeichnungen von Bauten, eines prachtvoller als das andere. Eindeutig im Stile Persepolas mit all den Säulen und der Bauweise, die einen nicht einengte, so wie in den anderen Orten im Westen. Er hatte sich bewundernd gefragt, wie man diese überhaupt hatte errichten können, denn sie schienen höchst kompliziert zu sein. Doch enthielten diese Schriften auch viele Beschreibungen und Nadir war sich sicher, dass die Handwerkerkaste einige der alten Geheimnisse von einst in das Wissen von heute überführen konnte. Er jedenfalls erinnerte sich an jedes der abgebildeten Gebäude.*



*Und so bildete sich vor dem geistigen Auge des Mannes mit dem goldenen Geierhelm, der auf dem Reitvogel saß, die Stadt, die einst gewesen war. Oder besser, so wie er glaubte, wie sie ausgesehen haben mochte.*

*Er ignorierte dabei den feinen Sand, der gegen sein Gesicht wehte und trotz des geschlossenen Mundes das unangenehme Knirschen bewirkte.*

*Ebensowenig nahm er das ungeduldige Scharren des Reitvogels wahr. Erst als der Vogel dann noch ein entnervtes Krächzen von sich gab, führte Nadir fast unbewußt mit der Rückseite seiner rechten Hand eine fließende Bewegung durch, die in einem knallenden Geräusch endete, als der mit goldenen und ineinander verflochtenen Ringen überzogene Handrücken gegen den runden Hinterkopf des Vogels knallte.*

*Dieser taumelte etwas, war aber dann wieder brav und still.*

*Das alles nahm Nadir gar nicht wahr - er ließ weiter den Blick über die Dünen schweifen. Er sah die ganzen Gebäude in ihrer Pracht, die verzierten Mauern, deren Wände mit den Schriftbildern der Salaheddin bedeckt waren. Und dann bevölkerte er in seinen Gedanken diesen Ort, so wie es damals gewesen sein musste. Er sah die Salaheddin in kostbaren Gewändern unter einem hellblauen wolkenlosen Himmel entlang flanieren. Er sah auch einige Feuchtlandbarbaren, die staunend ob der Pracht der überlegenen Kultur der Salaheddin durch die Strassen taumelten, den spöttischen, aber auch wohlwollenden Blicken der Salaheddin ausgesetzt.*

*Doch dann änderten sich seine Gedanken. Er knirschte grimmig mit den Zähnen, als er sich vorstellte, wie die große Schlacht in seiner wundervollen Stadt tobte.*

*Der blaue Himmel war einem blutrotem Hintergrund gewichen und schwarze ölige Rauchwolken zerrissen die Sicht.*

*Eine kleine Schar in Gold und Dunkelrot gekleideter Krieger und Priesterinnen kämpfte tapfer und ohne Furcht gegen die endlose schwarze Flut der Kreaturen der Finsternis. Das dunkle Blut der Kreaturen besudelte die prachtvollen Strassen ebenso wie ihre deformierten Körper - verzerrt vom Bösen, das sie antrieb. Und er sah auch Salaheddin fallen, deutlich weniger als die Bösen, aber schlichtweg viel zu viele.*

*Echter Schmerz durchfuhr ihn und ließ sein Gesicht verzerren, als er sich vorstellte, wie die Herrscherkaste an diesem Tage heldenhaft fiel. Er sah die Salaheddin in einem wütenden Gegenangriff den Körper des Gottkönigs Bessarions bergen und sich dann in den Stadtteil zurückkämpfen, der heute als Persepola bekannt war.*

*Und ein Keuchen entfuhr seinen Lippen als er mit ansah, wie die Kreaturen des Bösen die Gebäude und alles Leben in dem Teil, das sie besetzt hatten, niederrissen.*

*Die Gebäude in seinen Gedanken verblassten und er sah wieder die leere Wüste und die Überreste dessen, was einst war.*



*Der Vogel schien den Zorn des Reiters zu spüren, denn es bewegte sich unruhig, wobei der lange Schwanz wie eine Sense hin und herwischte.*

*Diesmal klopfte der Reiter ihm beruhigend auf den schlanken Hals und das nervöse Schnattern wich einem beruhigterem Ton.*

*Nadir wendete das Tier und ritt in langsamen Schrittempo zurück. Das grünliche Leuchten auf seinem Gesicht war kein Ausdruck einer Krankheit, sondern die Reflektion des Lichtes, das von der Säule auf der Terasse Al Asars ausging: Das Licht Chepris - ein Artefakt, das erst kürzlich entdeckt worden war.*

*Ein gutes Omen, fand Nadir. Denn es galt viel aufzubauen, um das Reich der Salaheddin wieder zur alten Blüte und sogar darüber hinaus zu geleiten.*

*All die Gebäude, die er auf den Papyri vorgefunden hatte, wollte er wieder aufgebaut wissen. All die Wunderwerke, die er selber nicht verstand, wie diesen merkwürdigen Garten inmitten der Wüste, der das Wasser von den verflochtenen Röhren und Pumpen erhielt.*

*Es war an der Zeit, dass Persepola wieder einige seiner Wunder zurückbekam, für die es einst so berühmt war.*

*Der grimmige Gesichtsausdruck wich einem Lächeln und die Augen flackerten in einem merkwürdigen Licht bei diesen Gedanken. Dann trieb er den Vogel an und jagte durch die Wüste gen Al Asar.*

***Und ein Lachen schien sich mit dem Geräusch des Windes zu vermischen...***





Esalamü

Friede sei mit Dir

alayüm

Wa aalayüm

und Friede auch mit Dir

esalamü