

# Unter der Erde Myranors...

## Inhaltsverzeichnis:

Die Muriden.....	3
- <u>Besonderheiten</u> .....	6
Der Ursprung der Muriden.....	7
Geschichte der Muriden.....	8
Die Götter der Muriden.....	14
- <u>Glaube und religiöse Organisation der Muriden</u> .....	17
- <u>Glaubensschwerpunkte der einzelnen muridischen Völker</u> .....	18
- <u>Priesterschaften und Ausrichtungen</u> .....	19
- <u>Die Aufnahme in die Priesterschaft und andere religiöse Organisationen</u> .....	22
- <u>Magie und die Priesterschaft</u> .....	24
Merkmale und kulturelle Eigenschaften der muridischen Völker.....	25
- <u>Körperliche Grundlagen</u> .....	25
- <u>Lebensweise</u> .....	26
- <u>Familienbande</u> .....	27
- <u>Bergmannskunst</u> .....	28
- <u>Waffenkunst</u> .....	30
- <u>Trinkkultur</u> .....	31
- <u>Schätze und Horte</u> .....	32
- <u>Alter und Tod</u> .....	32
- <u>Recht und Gesetz der Muriden</u> .....	33
- <u>Stände</u> .....	34
- <u>Sprache und Schrift</u> .....	34
- <u>Die Städte der Muriden</u> .....	35
Die Völker der Muriden.....	37
- <u>Die Stadt-Muriden</u> .....	37
- <u>Die Land-Muriden</u> .....	39
- <u>Die Berg-Muriden</u> .....	40
- <u>Die See-Muriden</u> .....	42
- <u>Die Wüsten-Muriden</u> .....	44
- <u>Die Adels-Muriden</u> .....	46
- <u>Die Muriden Draydalans</u> .....	47
- <u>Besondere Gruppen</u> .....	47
- <u>Weitere Völker ?</u> .....	48
Professionen der Muriden.....	49
- <u>Speziell nur von den Muriden erlernbare Professionen</u> .....	49
- <u>Profession Rattenzüchter</u> .....	49
- <u>Fell und Klauen – Ratten in Myranor</u> .....	49
- <u>Profession Zureiter</u> .....	54
- <u>Profession Pilzzüchter</u> .....	55
- <u>Bekannte muridische Zuchtpilze</u> .....	61
- <u>Der elementar-stellare Animismus der Muriden – der Gryz-Orkh</u> .....	65
- <u>Besonderheit magische Begabung</u> .....	69
Szenariovorschläge.....	70
- <u>Stadt-Muriden</u> .....	70
- <u>Land-Muriden</u> .....	71

## Unter der Erde Myranors... – Die Muriden

- <u>Berg-Muriden</u> .....	71
- <u>See-Muriden</u> .....	72
- <u>Wüsten-Muriden</u> .....	73
- <u>Adels-Muriden</u> .....	73
- <u>Muriden Draydalans und Clans Tyak-Ratt-ar's</u> .....	74
<u>Legenden und Mysteriöses</u> .....	74
<u>Muridische und andere Persönlichkeiten</u> .....	80
<u>Archetypen</u> .....	89
- <u>Rat-Nin – der Stadt-muridische Söldner</u> .....	89
- <u>Der Land-muridische Pilzzüchter</u> .....	91
- <u>Der Berg-muridische Techniker</u> .....	93
- <u>Irysker – der wüsten-muridische Zureiter</u> .....	95
- <u>Die See-muridische Piratin</u> .....	97
- <u>Die Adels-muridische Gesellschafterin</u> .....	99
- <u>Die Stadt-muridische Rattenzüchterin</u> .....	101
- <u>Gryz-orkh – die land-muridische Animistin</u> .....	103

# Die Muriden

**Herkunft/Verbreitung:** Die Muriden sind eine Rasse von rattenartigen Lebewesen, die sich in unterirdischen Tunneln unter dem gesamten myranischen Kontinent verbreitet haben. Es ist unklar, ob es sich bei ihnen um eine natürlich entstandene Rasse oder um chimärische Kreuzungen aus Menschen und Ratten handelt, sicher ist nur, dass sie eine extrem anpassungsfähige Spezies sind, die sich für das Leben in bestimmten Landschaftszonen in vielfältiger Art und Weise entwickelt hat. Ihre ursprüngliche Heimat scheint das ehemals fruchtbare Gebiet südlich der Tränenwüste zu sein, das heutige Draydalan, wo sie vor etwa 6000 Jahren von den einwandernden Draydal vertrieben worden sein sollen.

Der Name "Muride" bedeutet in ihrer Sprache in etwa "Herren des Heimes", sehen sie sich doch als die rechtmäßigen Herrscher der guldernen Welt, "Murid" genannt, an.

**Körperbau:** Muriden sind humanoide Rattenwesen, 70 bis 78 Finger groß und 30 bis 46 Okul schwer. Ihre Gesichter ähneln denen von Mäusen oder Ratten, und sie besitzen natürliche Waffen (spitze, harte Zähne und nicht einziehbare, kurze Krallen). Die Krallen machen ihre Hände mit den vier Fingern und einem Daumen geringfügig ungeschickter als die eines Menschen. Wegen ihrer kürzeren Gliedmaßen und geringeren Körpergröße können zudem einige Waffen von den Muriden nicht verwendet werden.

Aufgrund ihrer unterirdischen Lebensweise können Muriden selbst in tiefster Dunkelheit wie bei guter Beleuchtung sehen. Ihre Sinne sind etwas schärfer als die eines Menschen, zudem können sie fremde Geräusche, Gerüche etc. meist besser einordnen und dementsprechend schneller reagieren. Ihr lichtloses Leben unter Tage führt dazu, dass helles Sonnenlicht ihnen unangenehm ist. Zudem können sie körperlichen Schmerz deutlich schlechter ertragen als Menschen, verfallen dann jedoch schnell in einen ihrer Rasse angeborenen Blutausch.

Ihr Körper ist meist von einem dichten Fell bedeckt, jedoch sind Handflächen, Gesicht und bei Frauen die zwei Brüste meist mit weicherem Flaum behaart. Sie benötigen meist keine Kleidung und tragen diese entweder als Schmuck oder aus reinem Nutzendenken. Ihre Kleidung besteht meist aus Rattenfell oder aus Pilzflechten gemachtem Tuch, auf dem Kopf tragen Muriden meist einfache Rattenfellkappen, um ihre Ohren zu schützen, da abgeissene Ohren das Zeichen muridischer Sklaven sind. Muriden mächtiger Clans zeigen sie jedoch gerade, um ihre Überlegenheit zu beweisen.

Die Muriden betreiben meist nur wenig Körperpflege, deshalb ist ihr Fell oft verfilzt und von Parasiten und Pilzen befallen, was sie jedoch selten stört.

Die verschiedenen Kulturen der Muriden unterscheiden sich in Aussehen und Körpergröße, wobei es jedoch alle möglichen Mischformen gibt.

Fellfarbe, -zeichnung und Haarlänge haben in dieser Hinsicht kaum Bedeutung (auch wenn bei den einzelnen Völkern bestimmte Haarlängen aufgrund der normalen Anpassung die Regel sind) und fallen auch unter Geschwistern manchmal unterschiedlich aus.

**Vermehrung und Alterung:** Muriden sind das ganze Jahr über fruchtbar. Eine Schwangerschaft dauert in der Regel etwa 200 Tage, Mehrlingsgeburten von mindestens 7-9 Kindern sind die Regel, die Kinder kommen blind zur Welt, erst ca. 2 Wochen nach der Geburt öffnen sich die Augen. Muriden werden bis zum Alter von ¼ Jahr gesäugt. Im Durchschnitt werden etwa gleich viele Jungen wie Mädchen geboren.

Geschlechtsreif werden Muriden mit 7 Jahren, ausgewachsen sind sie im Alter von 10 Jahren, die Greisenzeit beginnt mit 35 Jahren, bei weiblichen Muriden mit 37 Jahren. Im Allgemeinen erlebt aber nur jede/r vierte Muride/in überhaupt seinen Zehnten Geburtstag, besonders die Neugeborenensterblichkeit ist hoch.

Der Geschlechtsverkehr zwischen Muriden und anderen Rassen ist körperlich durchaus möglich, führt aber niemals zur Schwangerschaft. Muriden verschiedener Kulturen können sich untereinander uneingeschränkt paaren, Mischlinge besitzen meist Merkmale beider

Elternteile, ihre Entwicklung wird von der Kultur geprägt, in der sie aufwachsen. Die durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei etwa 30 Jahren, Individuen haben aber vereinzelt fast das vierfache Alter erreicht.

**Lebensweise:** Muriden sind tag- und nachtaktiv (unter der Erde) und leben in Familiengemeinschaften, den sogenannten „Clans“, zusammen. Sie wohnen in großen Tunnelkomplexen fast 100 Meter unter der Erdoberfläche und ernähren sich von Ratten und Pilzen, die sie beide in großer Zahl in den Tunneln züchten. Muridenclans sind untereinander häufig sehr zerstritten und oft kommt es zu regelrechten Fehden zwischen verfeindeten Clans, was dazu führt, dass nicht wenige Clans permanent auf der Wanderschaft sind, um sich an anderer Stellen niederzulassen. Die Größe eines Clans bestimmt meist seinen Erfolg, sich in einem bestimmten Gebiet dauerhaft anzusiedeln, und einige halten ihren Herrschaftsbereich schon seit Jahrhunderten.

**Mentalität:** Muriden sind sehr wachsam und zutiefst misstrauisch gegenüber allen Oberflächenbewohnern und sehr darauf bedacht, ihre bloße Existenz so gut wie möglich zu verbergen. Sie sind sehr intelligent, aber meist zu sehr damit beschäftigt, nach Gefahren Ausschau zu halten, als dass sie sich auf theoretische Probleme zu sehr konzentrieren könnten. Ihre geringe Körpergröße und kürzeren Gliedmaßen machen sie vor allem durch ihre Reaktionsschnelligkeit und Wendigkeit wett. Alle Muriden fürchten Feuer, trotzdem haben sie eine Schmiedekultur entwickelt, die auf der Basis einer speziellen Pilzart basiert, die an der Luft durch chemische Reaktionen eine Hitze entwickelt, die vergleichbar mit einem Stück Kohle gleicher Größe ist, zusammen mit anderen Pilzen sogar noch höher.

Muriden kennen als Gemeinschaft nur den Clan, während Ehe und leibliche Elternschaft unbekannt sind. Sklavenhaltung ist ihnen bekannt, meist handelt es sich um Muriden gefangener Clans, selten auch um Angehörige anderer Rassen. Neugeborene Muriden gelten ungeachtet des Standes ihrer Eltern zuallererst als freie Clanmitglieder.

Die Muriden besitzen ein eigenes Pantheon von Göttern, an deren Spitze die All-Einende Ratte, eine mystische Erlöser- und Herrschergestalt steht, deren Diener die Götter sind, die die Oberflächenmenschen plagen, damit sie sich der Herrschaft der Muriden wieder unterwerfen, sehen jene sich doch als die ursprünglichen und gerechten Herrscher aller Oberflächenvölker an, die während der "Tage des Feuers" durch die Höllenfackeln von D'ray'dha unter die Oberfläche flüchten mussten und danach von den Oberflächenwesen verraten und wiederum unter die Erde gejagt wurden, allen voran die Feliden Rassen, vor denen die Muriden sich bis heute ängstigen.

Die sogenannte Priesterschaft der All-Einenden Ratte ist neben ihrer Eigenschaft als religiöse Instanz die größte und clanübergreifendste Organisation und lenkende Institution der Muriden. Sie besteht aus einer Gemeinschaft von Animisten, die dämonischen Animismus praktizieren. Grund dafür ist, dass die muridischen Götter unzweifelhaft an dämonische Entitäten erinnern, doch würde kein Muride es auch nur wagen, überhaupt daran zu denken, dass es sich bei ihren Göttern um Erzdämonische Wesenheiten handeln könnte (und Gnade dem Oberflächenbewohner, der dieses Thema in Gegenwart von Muriden auch nur anreißen würde...)

Ratten sind für Muriden einfach Tiere, wenn auch sehr wertvolle, es würde aber keinem Muriden einfallen, sich irgendwie mit ihnen verwandt zu fühlen. Das Wort "Ratt" hat für sie eine Bedeutung im Sinne von "Göttlicher Diener bzw. Tier oder Geschenk", womit für sie die Ratten in gewisser Weise göttliche Geschenke der All-Einenden Ratte, also der "obersten Dienerin" sind.

Darüber hinaus haben die Muriden sich in unterschiedlichste Kulturen entwickelt, denen meist nur gemein ist, dass sie oft auf Kosten der Oberflächenvölker leben durch Diebstahl, Raub oder Schmuggel.

**Sprache:** Die Muriden haben eine einheitliche Verkehrssprache, das Gemein-Muridal, die jedoch je nach Kultur, Kontakt mit der Oberfläche und Verbreitungsgebiet unterschiedlich

stark mit Lehnwörtern aus Oberflächenkulturen durchsetzt ist. Die Priesterschaft spricht zudem das eigentliche Muridal, dass sogar eine eigene Schrift kennt, dessen Schriftzeichen stark an das Draydalanische erinnern. In beiden Fällen bestehen die allgemein als Muridal bezeichneten Sprachen aus einer Ansammlung von Pfeif-, Zisch-, Quietsch- und Kreischlauten, die für den Unkundigen meist überhaupt nicht nach einer Sprache klingen, auch wenn beim Gemein-Muridal immer wieder Begriffe aus Oberflächensprachen auftauchen.

Typische Namen der Muriden sind: Iztckilk , Rilk, Skiril, Skrolk, Ciskryl, Srej-Niv, Ski'iva, Xsiai-Na ,Mur-Gryn, Cril-Nik, Skji-roth, Skill-Ik, Sr'kja, Jro-Xsu , Ai'Jrel, Slij'ga, Ska'Ve; außerdem geben sich Muriden/innen jeden nur möglichen Namen, der ihnen gerade einfällt. Als Nachname wird entweder der Name des/der Clanführers/in angegeben oder ein Wort, das den Charakter, die Taten, die Tätigkeit etc. beschreibt: *Xsiai aus Skji-roths Clan, Skiril Schädelbrecher, Mur-gryn, die Rattenzüchterin*

**Eigenschafts-Modifikationen:** MU-1,IN+1, CH-1, FF-1,GE+2

**LE-Mod.:** -2

**AU-Mod.:** +3

**MR-Mod. :** -2

**Vorteile :** Nachtsicht, natürlicher Rüstungsschutz(1), natürliche Waffen, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte

**Nachteile :** Barbarische Sitten, Lichtempfindlich, Bluttausch, Angst vor Katzenartigen mindestens 5, Angst vor Feuer mindestens 7;

sie können Totenangst, Angst vor Ratten oder Dunkelangst nicht als schlechte Eigenschaften haben

**Magie:** Animismus, selten auch Technomantie, Mechanopathie [Berg-Muriden]

**Geisteskräfte:** Von Natur aus keine, können jedoch wählen:

Gewandtheitsschub oder Gefahreninstinkt oder Tierempathie(Ratten) [alle Völker];

Talentschub(Wettervorhersage oder Orientierung)[See-/Wüsten-Muriden];

Tierempathie (Haie oder Oluruune) oder Talentschub(Schwimmen) [See-Muriden];

Kräfte Schub oder Talentschub(Wildnisleben)[Wüsten-Muriden]

**Muttersprache:** Gemein-Muridal

**Kampftechniken:** Schlag +1, Biss +2 , Schmutzige Tricks +1, Schwanzangriff +1, Entwinden +1, Ausweichen +1

**Körperliche Talente:** Akrobatik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten -2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Singen -2, Sinnesschärfe +2, Sich Verstecken +2, Zeichnen +1, Stimmen imitieren -2, Tanzen -1

**Gesellschaft:** Überreden(Lügen) +1, Sich Verkleiden -2

**Natur:** Fährtsensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1

**Wissen:** Lesen/Schreiben -1, Magiekunde -1, Pflanzenkunde(Pilze) +2

**Handwerk:** Abrichten(Ratten) +2, Bergbau +2, Kochen -1, Lederarbeiten +1, Schlösser knacken -1, Schneidern -1

**Felllänge (W20)**

1-4	5-14	15-19	20
lang	mittel	kurz	nackt*

(Ungerader Wurf: struppiges Fell, gerader Wurf: glattes Fell)

\*) haarlos, nackte Haut, Spielleiterentscheid, ob natürlicher Rüstungsschutz trotzdem vorhanden,

bei Fehlen desselben: Sich Verkleiden +1, Schwimmen +1

**Fellmuster (W6)**

- |   |   |
|---|---|
| 1 | einfarbig   |
| 2 | zweifarbige gescheckt                                   |
| 3 | dreifarbig gescheckt                                    |
| 4 | wild gefleckt   |
| 5 | Arme, Beine und Ohren sind heller gefärbt als der Rest  |
| 6 | Arme, Beine und Ohren sind dunkler gefärbt als der Rest |

**Fellfarbe (3W6)**

3: schwarz, 4-5: schmutzig-grau, 6-7: grau, 8-9: asch-grau, 10-11: schmutzig-braun, 12-13: rostbraun, 14-15: braun, 16-17: braun-grau, 18: weiß

**Schwanzlänge** ergibt sich aus GE

- 11- kurz (knöchellang)  
12-15 normal ( über bodenlang)  
16+ lang (doppelte Körperlänge)

**Körpergröße:** 2W6 + 138 cm (bei Adels-Muriden zusätzlich +W6)

**Gewicht:** Größe minus 105

**Besonderheiten:**

**Taktische Bewegung:** Muriden erreichen normal eine Höchstgeschwindigkeit von 6 Schritt/sec, gewandte Muriden (GE: 16-20) bringen es auf 7 Schritt/sec, sehr gewandte (GE: 21-23) gar auf 8 Schritt/sec, etwas unbewegliche (GE: 10-) schaffen nur 5 Schritt/sec. Ein Mensch /Amaunir etc. kann zwar aufgrund seiner längeren Gliedmaßen einen Muriden im Laufen auf gerader Strecke leicht überholen, aber wenn es um Reaktionszeit und das Rennen durch enge, dunkle und verwinkelte Gänge geht, sind Muriden fast uneinholbar.

**Kriechen, Robben, Balancieren und ähnlich ausgefallene Fortbewegungsweisen**

Kriechen und Robben: 0,25 bis 0,75 Schritt/sec;

Balancieren 1 bis 1,75 Schritt/sec;

Schleichen 1 Schritt/sec;

GS 1,75 ist die maximale Geschwindigkeit, mit der sich ein Muride fortbewegen kann, ohne überrascht zu werden.

**Schaden durch Ersticken**

Die Tunnel der Murid/inn/en liegen fast Hundert Meter unter der Erdoberfläche (Photosynthese ist hier für Pflanzen schlichtweg unmöglich), und obwohl durch versteckte Lüftungsschächte die Tunnel mit der Erdoberfläche verbunden sind, wäre die große Zahl der Murid/inn/en wohl bald jämmerlich erstickt. Tatsächlich ist ein Teil der hohen Kindersterblichkeit unter den Muriden darauf zurückzuführen, dass junge Murid/inn/en mehr Luft als ältere benötigen, und dadurch mitunter regelrecht an schwindsuchtähnlichen Attacken sterben können. Trotzdem haben sich die Murid/inn/en auch an die geringen Sauerstoffreserven unter Tage gewöhnt oder anders gesagt, Murid/inn/en benötigen im Erwachsenenalter sehr viel weniger Luft als oberirdisch Lebende und sind deshalb auch bei Mangel an atembare Luft oder verstärkter körperlicher Aktivität länger belastbar.

- Ein/e Muride/in kann AU x 1,25 (aufgerundet) KR die Luft anhalten, bei körperlicher Aktivität (nicht aber bei Erwürgen oder Ähnlichem) wird die Ausdauer des Muriden mit der Formel:  $AuP \times \frac{3}{4}$  berechnet.
- Bei Luftmangel verliert ein/e Muride/in bei Misslingen der KO-Probe nur 1W3 AuP.
- Auf Ertrinken, wo man auch noch Wasser schluckt, oder das Tragen schwerer Lasten hat dieser Vorteil der Muriden keinen Einfluss; hier zählt für Berechnungen allein die Höhe der AU.

**Natürliche Waffen:** Trotz Errungenschaften wie Spitzhacken und Schaufeln sind es noch immer Zähne und Krallen, mit denen viele Clans sich noch heute wie schon vor Tausenden von Jahren durch das Erdreich graben. Das Gebiss eines Muriden ist gegenüber dem eines Pardirs oder gar Leonirs natürlich eher klein, aber ihre Zähne sind derart hart, dass sie sogar Gestein zerbeißen können. Da ihre Zähne ein Leben lang nachwachsen, müssen sie diese sogar ab und zu durch das Nagen an Steinen abschleifen, weil sie sonst so lang wachsen würden, dass sie ihr Maul gar nicht mehr schließen könnten.

Ein Biss eines Muriden richtet 1W+2 Trefferpunkte an und im schlimmsten Fall (Wurf einer 6 beim Biss) kann es zu Wundbrand kommen.

Die Krallen eines Muriden sind nicht einziehbar, aber im Vergleich zu denen Felider Rassen kürzer und deshalb beim Nutzen von Werkzeugen und Waffen nur geringfügig eingeschränkt. Im Waffenlosen Kampf richten sie immer 1W-1 (aber immer mindestens 1) echte Trefferpunkte an.

## Der Ursprung der Muriden

Zuallererst muss gesagt werden, dass die Muriden eigentlich keinerlei genaue historische Einteilung kennen- dementsprechend sind alle Ereignisse, die in der Entwicklung ihres Volkes eine Rolle gespielt haben, einfach "vor langer Zeit" geschehen, länger als ein paar Muridenleben jedenfalls. Deshalb haben sie (außer bei offensichtlichen geschichtlichen Folgen) nicht einmal eine genaue Vorstellung, welches Ereignis früher, welches später begonnen hat. Zudem variieren unter den einzelnen Clans und Völkern die Erzählungen teilweise sehr stark. Einigermassen Einigkeit herrscht bei den Muridischen Legenden am ehesten über ihre (stark mythisierte) Entstehungsgeschichte:

*" Und da Murid, die Güldene Welt, sich selbst schuf, gab sie ihren Kindern sich und alles, was auf ihr lebte, zu untertan, und die Herrschaft der Kinder Murids währte ein Äon und sie war gerecht. Doch dann erhoben sich die Höllenfackeln von Dray-dha, Schemen, die waren, bevor die Welt sich schuf und es begannen die Tage des Feuers und die Kinder Murids verbrannten in den blutroten Flammen. Und da begannen sie sich in die Erde zu graben, tief, tief hinein, wo die Höllenfackeln sie nicht erreichen konnten, und da begannen jene vor Zorn noch heißer zu brennen, da sie sie nicht erreichen konnten, so dass alles auf der Erde verbrannte, und wo sie am heißesten loderten, wurde die Erde zu Stein und selbst das Wasser floh vor ihnen von einer Schar Ratten getragen in die Erde, um nicht zu verdampfen wie Rauch. Und da die Kinder Murids tief in der Erde waren, da plagte sie Hunger, und da sie nichts zu essen hatten, da aßen sie sich selbst, um nicht zu verhungern, bis die Höllenfackeln vor Wut sich selbst verbrannten und zur Erde fielen, und die Löcher, die die Kinder Murids gegraben hatten, verstopften, und die Kinder Murids fortan in der Dunkelheit der Erde leben mussten. Da begannen die Kinder Murids Tunnel zu graben, und sie fanden dass geflohene Wasser und die Ratten und lebten davon und warteten, dass das Feuer auf der Güldenen Welt wieder verlöschen würde, und lebten so ein Äon und redeten von der alten Zeit. Und da sie glaubten, die Feuer wären erloschen, da gruben sie sich empor, und siehe, da war das Feuer erloschen und auf Erden wandelten die Wesen, die einst den Kindern Murids untertan gewesen und sie waren voll Hochmut und vergaßen die gerechte Zeit, die sie gelebet unter den Kindern Murids und jagten sie wieder unter die Erde und allen voran die Katzenmenschen, die einst die Höchsten gewesen unter den Kindern Murids und sie fraßen das Fleisch ihrer früheren Herren und tranken ihr Blut. Und die Kinder Murids waren furchtsam und hoffnungslos und Viele endigten ihr Leben an dem Ort, der da heißt Ni-kchrili. Und da sie zu verzagen glaubten, da wuchs in ihnen Wahn und Hass gegeneinander und sie griffen einander an. Und da bald einer dem anderen Feind war, da erbarmte sich der Güldenen Welt Herz und sie schuf aus sie selber die All-Einende Ratte, die trat zwischen die*

*Kinder Murids und schwang eine große Glocke, die klang so herzallerliebste, und die Kinder Murids lauschten gebannt. Und die All-Eine sprach: "Kinder Murids, Herren der güldenen Welt, siehe, ich verkündige euch Hoffnung. Großes Unrecht wurde getan an euch, denn die euch untertan gewesen, wendeten sich gegen euch, die ihr gerecht beherrschtet. Ich will Rache nehmen für euch und eure Kinder und ausschicken meine Diener, dass sie plagen sollen alle, die euch Böses getan, auf dass sie jämmerlich zugrunde gehen sollen, so sie sich nicht besinnen wollen der Alten Zeit und erneut sich unterwerfen eurem Befehl." Und die Kinder Murids, die es hörten, wurden mit großer Stärke erfüllt, und sie warfen sie dankbar vor der Einen auf den Boden. Doch die, deren Herz zu sehr schon vom Wahn war befallen, gingen zusammen, und aus ihrer Mitte entstieg einer, der nahm ihr Fleisch auf und sog die Erde in sich ein und brüllte gegen die All-Eine, und die Glocke der All-Einen sprang. Da schwang die All-Eine erneut die Glocke und ein Ton, machtvoll wie ein Schwert erklang und der Erdfrasser erschauerte bis ins Innere und floh bis in die Lande, die da heißen D'rai'ahl, und die Kinder Murids, von Stärke erfüllt, gruben sich Tunnel durch die Güldene Welt, darauf wartend, dass die Geplagten über der Erde werden erinnern sich an die Alte Zeit und werden graben Löcher in die Erde, um ihre alten Herren wieder heraufzuholen und sich erneut unterwerfen ihrem Befehl!"*

*- Übersetzung aus "Von der alten Zeit", ca. 5000 v. Z., auf mehrere Steinplatten geritzte Erzählung, erstes größeres schriftliches Werk der Muriden überhaupt, (Hoch-)Muridal, dem Draydalanischen ähnelnde Schriftzeichen, im Besitz der Priesterschaft der All-Einenden Ratte*

In dieser Geschichte scheinen sich verschiedene Elemente aus den verschiedenen Jahrtausenden muridischer Geschichte zu vermischen. Interessant ist die Erwähnung des Erdfrasser als offensichtliche Umschreibung des Schädelgottes, die Erwähnung Draydalans und die große Ähnlichkeit der Schriftzeichen mit den Draydalanischen. Zudem passt das Alter des Buches in etwa in die Entstehungszeit des Volkes hinter dem Ghulenwall und den Beginn ihrer namenlosen Rituale - Für die Muriden jedenfalls sind die Einwohner Draydals - wie für die meisten anderen Völker auch - schlichtweg das Böse an sich, und wer sich mit ihnen einlässt, ist ein Verräter an allem, was einen Namen hat und existiert. Vielleicht sind einige Clans aber auch gerade deshalb mit den Draydal liiert, weil es ja nach Interpretation der Schöpfungsgeschichte die Kinder Murids waren, die den Erdfrasser entstehen ließen - etwas, was die Priesterschaft der All-Einenden Ratte aufs Heftigste verneint, schließlich bedeutet "entsteigen" nicht "entstehen"...

Abgesehen davon haben die Muridenvölker alle ihre eigenen Sagen, die meist mangels Schrift mündlich von Generation zu Generation weitergegeben werden - bei den Adels-Muriden sogar in Gesangsform! - und meist von großen Helden berichten, die riesige Clans zusammengeführt haben sollen, mit denen sie dann gegen gewaltige Armeen von Menschen, Amaunir etc. gekämpft und gesiegt haben. Dass sich in imperialen Aufzeichnungen keinerlei Berichte über solche Kriege finden, deutet allerdings daraufhin, dass die großen Schlachten der Muriden allerhöchstens kleine Scharmützel waren, die die Muriden aber tatsächlich gewonnen zu haben scheinen, denn es finden sich immer wieder Berichte über Handelskarawanen oder kleinere Siedlungen, die urplötzlich verschwunden sein sollen - und viele davon befanden sich meist in zentralen Herrschaftsgebieten der Muriden...

## **Geschichte der Muriden:**

*- Alle Angaben sind mit großer Vorsicht zu betrachten, da die Muriden nur wenige Schriftliche Zeugnisse über ihre Vergangenheit haben und ihre Geschichte allerhöchstens in verklärten Sagen und Märchen weitergeben. -*

**Ca. 7000 vor unserer Zeitrechnung:** Die ersten Muriden bewohnen wahrscheinlich das fruchtbare Gebiet südlich der Tränenwüste - das heutige Draydalan. Es ist unklar, ob es sich



bei ihnen um eine natürliche oder eine Chimärenrasse handelt, worauf die dämonischen Auswirkungen bei Muriden hinweisen, deren astrale Begabung nicht rechtzeitig erkannt und ausgebildet wird. Scheinbar sind die Muriden jedoch ursprünglich ein friedliches Sammlervolk, das an der Oberfläche lebt und schon eine animistische Tradition von rein elementar-stellaren Animisten kennt. Diese haben als wandernde Priester auch einen Einfluss auf die Religion, in der die Muriden die Güldene Welt (**Murid**) als Heimat allen Lebens verehren und sich selber die **Kinder Murids** nennen. Feuer scheint ihnen bis zum Auftauchen der Draydal unbekannt gewesen zu sein. Was nun geschieht, ist nicht ganz klar, möglich ist jedoch, dass die Draydal beginnen, die Muriden durch Feuer und Schwert oder durch gezielte Brandrodungen zu vertreiben, die die Muriden dazu zwingt, sich unter die Erde zu flüchten. Diese Vertreibungsaktionen scheinen Jahrhunderte zu dauern, bevor schließlich ein Großteil der Muriden **ca. 6000 v.u.Z.** beginnt, den Ghulenwall gen Osten zu überqueren, wahrscheinlich oberirdisch, da die Muriden auch auf ihrer weiteren Wanderung Gebirge meist versuchen zu umgehen. Östlich des Ghulenwalls treffen sie dann im Südosten die Pardir in ihren Dschungeln und die Leonir in ihren Savannen im Nordosten. Ob es sich nun um die Furcht gegenüber erneuten Konflikten mit Kulturschaffenden Völkern oder um echte Auseinandersetzungen mit den Katzenwesen, worüber die Quellen der Leonir so gut wie nichts hergeben (und die Pardir sowieso keine Quellen haben), handelt, auf jeden Fall beginnen die Muriden erneut, sich unter die Oberfläche zurückzuziehen. In dieser Zeit entwickelt sich scheinbar der Kult der All-Einenden Ratte, einer mystischen Erlösergestalt, der bald von allen Muriden übernommen wird.

Unter Tage sind die Ressourcen zur Ernährung natürlich eher knapp, aber gerade das scheint bei den Muriden eine erhöhte Geburtenpopulation auszulösen, die wahrscheinlich schon ein Grund für den Auszug aus Draydalan war und nun zu immer größeren Konflikten bei den Muriden im Kampf um Nahrungsmittel führt. Kannibalismus sogar in der eigenen Familie, dem Clan, ist die Folge. Dies zusammen mit den oberirdisch zu beobachtenden blutigen Glaubensbekenntnissen der Leonir und Pardir führt scheinbar allmählich zur Herausbildung einer Schicht von schwarzen Animisten, die sich mit den äußeren Mächten und speziell mit Naggarach in seiner Eigenschaft als Dämon von Jagd und Blut zu beschäftigen scheinen. Gerade bei den zahlenmäßig schwächeren Clans, die durch den Populationsdruck **zwischen 5500-4600 v.u.Z.** langsam nach Osten ausweichen, um das Gebirge des späteren Xarxarons herum bis in die Gegend des späteren Sidor Corabis und darüber hinaus, scheint diese Form des schwarzen Animismus (zusammen mit dem Glauben an die All-Eine) großen Einfluss zu erringen.

**Etwa um 4600 V.u.Z. (etwa 100 IZ.)** wird der Kult des Nagga-Ratt, den die schwarzen Animisten zusammen mit der Begründung der "Priesterschaft der All-Einenden Ratte" als "Diener" der All-Einen offiziell in **Ni'Krchili**, der wahrscheinlich ersten Stadt der Muriden, etablieren, eingeführt und erringt auch bei den noch weiter westlichen lebenden Muriden großen Einfluss. Bald hat die Priesterschaft der All-Einenden wichtige Positionen bei verschiedenen Clans inne, der traditionelle rein elementar-stellare Animismus wird dadurch in seiner Bedeutung immer weiter zurückgedrängt.

**Etwa um 500 IZ.** verlässt die letzte große Flüchtlingswelle der Muriden endgültig die alte Heimat in Draydalan, als die Draydal damit beginnen, das Land mit ihren grausigen Ritualen auszubluten. Da sie immer wieder von den bereits alt eingesessenen Clans vertrieben werden, beginnt für sie eine über Hundert Jahre dauernde Wanderung, bis sie etwa um **600 IZ.** das bereits von Muriden unter Balaan Cantara angelegte **Scr'zinak** erreichen, von wo sie erneut vertrieben werden und schließlich nach Thapura auswandern, wo sie unbemerkt von den Amaunischen Adligen ein eigenes Reich zu gründen beginnen.

Nach dieser letzten großen Wanderwelle beginnt sich das Gebiet der Muriden allmählich zu konsolidieren: Die unterirdischen Wohntunnel der Muriden reichen von den östlichen Ausläufern des Ghulenwalls zwischen Pardirwald, Rharcornos und den Bergen von Xarxaron

bis zur Küste nach Mayenios mit dem religiösen Zentrum von Ni'kchrlie westlich von Sidor Corabis, sowie das Gebiet der späteren Adels-Muriden, dass Thapura und Teile von Makshapuram umfasst. In dieser Zeit gewinnt die Pilzzucht, eine schon bei der Überquerung des Ghulenwalls bekannte Form der "Landwirtschaft", immer mehr an Bedeutung.

Ursprünglich von den Elementar-stellaren Animisten eingeführt, die als Unterlage für die Pilze ihre eigenen Körper für eine jederzeit mögliche Wanderschaft benutzten, beginnt man nun, Pilzkulturen in den Wohntunneln einzuführen. Zu dieser Zeit entsteht wiederum eine neue Gruppe von schwarzen Animisten, die sich Myshkaria verschrieben haben. Auch diese Animisten gewinnen schnell an Einfluss, und schon um etwa **900 IZ.** ist ihre Zahl derart angewachsen, dass die Priesterschaft der All-Einen sie in ihre Reihen als Diener Myshka-Ratts aufnimmt, um ihren wachsenden Einfluss gegenüber den Anhängern Nagga-Ratts einzudämmen. Trotzdem schwelen alsbald Konflikte zwischen den beiden Teilen der Priesterschaft und als der Einfluss der Diener Myshka-Ratts immer weiter zunimmt, beginnt um etwa **1500 IZ.**, interessanterweise etwa die Zeit, in der das "große Sterben" der Alten an der Oberfläche beginnt, gerade unter ihren Füßen der **Große Pestkrieg**: Die **Rattiare**, wie sich die Anhänger Nagga-Ratts nun nennen, sehen ihre Position durch die nun als **Pestmönche** bekannten Anhänger Myshka-Ratts bedroht, und töten in blutigen, mit Krallen und Magie geführten Kämpfen Hunderte von Pestmönchen. Ihre Erfolge sind jedoch nur von kurzer Dauer, denn viele Rattiare sterben schon bald an den Krankheiten, die sie sich in den Kämpfen mit den Pestmönchen zugezogen haben. Die Krankheiten selber verbreiten sich in den Tunneln der Muriden explosionsartig, es kommt erneut zu Auswanderungswellen. Die Adelsmuriden sperren die Durchgänge nach Scr'zinak, dass die Pestmönche inzwischen zu ihrem eigenen Zentrum erkoren und in **Muriduhn** ("Der All-Einen Haus") umbenannt haben. Muriden, die zur Priesterschaft der Pestmönche halten, werden schließlich durch Flüchtlingsdruck nach Muriduhn regelrecht auf die See gezwungen, das Volk der See-Muriden, das bald in unterseeischen, aus Wrackteilen zusammengebauten Booten sich im Meer der schwimmenden Inseln und im Thalassion ausbreitet, entsteht.

Die Muriden in Cantara, Mayenios, Valantis etc., die zu den Rattiare halten, flüchten erstmals seit den großen Auswanderungswellen Richtung Westen. Da die Rattiare ihnen in Ni-Kchrlie keinen Schutz gegen die Krankheiten, die die muridischen Tunnel verseuchen, bieten können, geht ihre Flucht weiter durch den Untergrund von Koromanthia, wo einige der Muriden sich den Bergen von Xaraxaron zuwenden, die wegen ihres harten Gesteins bisher von den Muriden gemieden wurden. Der Rest flieht bis in das Gebiet westlich des Orismanis, wo sie erstmals ihre alte Heimat wiedersehen. Da sie scheinbar nichts mehr zu verlieren haben, schließen einige Clans in den folgenden Jahrhunderten Bündnisse mit den Draydal, in denen sie ihre Dienste gegen Schutz und Frieden anbieten. In den nun folgenden Chimärenkriegen eignen sich einige ihrer Animisten, meist geflohene Anhänger Nagga-Ratts, Kenntnisse der Chimärologie an, so dass das Fleisch überwundener und in den Ritualen der Draydal zu Tode gemarterter Opfer in den folgenden Jahrhunderten ein gebräuchliches Bezahlungsmittel für muridische Dienste wird.

Der Pestkrieg dauert allein wegen seiner Nachwirkungen fast 200 Jahre an, nach denen die beiden Ausrichtungen der Priesterschaft einen Waffenstillstand schließen, der jedweden Angriff gegen die andere Partei unter Folter und Todesstrafe stellt. In den nun folgenden Jahren beginnt ein Wiederaufbau in den Tunneln der Muriden. Die Pestmönche nehmen in dieser Zeit Kontakt mit den in Xaraxaron lebenden Muriden, die sich nun **Csikryl-Roth** (Berg-Muriden) nennen, auf. Diese haben zur Selbstverwaltung den **Grauen Rat**, eine aus Oberhäuptern der Clans und Animisten, deren Vorfahren den Reihen der Rattiare entstammen, aber ihre Eigenschaft als Priester unter dem Druck der berg-muridischen Clans aufgeben mussten, eingeführt. Um die Versorgung der Berg-Muriden sicherzustellen, erlaubt der Rat den Pestmönchen, Kultstätten zu errichten gegen die Hilfe beim Anlegen von Pilzzuchten. Angeblich ist es **Ciskryl**, der mystische Begründer des Grauen Rates, nach dem

das Volk der Berg-Muriden sich auch benannt hat, dem es gelingt, den "**Aggarith**" zu züchten, ein Pilz, dessen Hutkörper an der Luft durch eine chemische Reaktion im Inneren eine Hitze entwickeln, die einem gleichgroßen Stück Kohle entspricht. Es ist unklar, ob dieser Pilz auf natürlicher Züchtung entstanden ist oder durch dämonische Magie, fest steht jedoch, dass dadurch die Muriden erstmals in ihrer Geschichte die Möglichkeit erlangen, trotz ihrer angeborenen Furcht vor dem Feuer den Beruf des Schmiedes auszuüben. Der Aggarith selber breitet sich jedenfalls in den folgenden Jahrhunderten überall in den Tunneln der Muriden aus, das Schmiedehandwerk gewinnt große Bedeutung, besonders bei den Berg-Muriden, die bald darauf beginnen, **Agga-Ratt** als Diener der All-Einen zu verehren (wobei unklar ist, ob der Pilz schon vorher Aggarith hieß oder noch einen ganz anderen Namen trug).

In den Jahren zwischen **1800 und 2100 IZ.** beginnt mit der Gründung des zweiten Imperiums auch wieder eine Zeit des Aufstiegs bei den Muriden. Allerdings zeigen sich in dieser Zeit erste Differenzen zwischen den Muridenvölkern: Die Adelsmuriden geben zwar die Tunnel in ihr Reich wieder frei, die Priesterschaft der All-Einen trifft aber bei den Adelsmuriden auf Widerstand, die in den folgenden Jahren eine eigene Animisten-Priesterschaft, die **Ratt-Sheika**, ausbildet, die die **Ratt-sha** als Dienerin der All-Einen, ja sogar als ihre Reinkarnation verehrt und in deren Kult sich Elemente der Beschwörung Darcalyas, des Raia-Glaubens und der Verehrung der amaunischen Göttin RaDja vereinigen. Um dieselbe Zeit mehren sich die Beweise für Bündnisse zwischen den Clans, die am Rande des Ghulenwalls leben, mit den Draydal, können jedoch nicht völlig bestätigt werden. Um ihre Erzeugnisse in der Chimärologie und der Kunst des Massakers nicht zu auffällig erscheinen zu lassen, "tarnen" die draydalanischen Muriden ihre Experimente als Verehrung der Diener der All-Einen, **Calyan-Ratt** (Calyanaar) und **Caraf-Ratt** (Carafai). Die Priesterschaft lässt sich allerdings davon nur offiziell täuschen: inoffiziell schließt sie **um etwa 2050 IZ.** mit den Berg-Muriden ein Bündnis, in dem diese gegen Anerkennung Agga-Ratts im Pantheon der All-Einen und vor allem, gegen absolute Nichteinmischung in die politischen Belange der Berg-Muriden, die Muriden Draydalans zu überwachen beginnen. Bald üben sich einige Clans der Berg-Muriden mit der Ausbildung an einer bestimmten Waffe: Feuer. In den nun folgenden Jahrhunderten versetzen diese Clans den Muriden Draydals, zuerst heimlich, dann immer offener, durch Überfälle, Brandstiftung etc. immer wieder kleine Nadelstiche, während sie deren Kräfte ausloten und die Reihen ihrer Clans mit Unterstützung der Priesterschaft immer wichtigere Positionen in den muridischen Herrschaftsgebieten einnehmen.

Die große Zeit der See-Muriden im Thalassion beginnt zeitgleich mit dem Aufstieg des Hauses Charybalis: der schon in früheren Jahrhunderten aufkommende Glauben an **Charypta-Ratt** erlangt bald so große Bedeutung, dass die Priesterschaft der All-Einen, besonders auf Drängen der Pestmönche, die von Muriduhn aus ihren Einfluss auf die See-Muriden weiterhin halten wollen, offiziell ins Pantheon der All-Einen aufgenommen werden. Die Animisten-Priester, die sich selbst als **Cskir-Charypa** ("Brackwasser-Priester") bezeichnen, entstammen fast vollständig den Reihen der Pestmönche, so dass die See-Muriden zumindest in religiöser Hinsicht an die Diener Myshka-Ratts gebunden bleiben, während sich jedoch in wirtschaftlicher Hinsicht die See-Muriden des Thalassions mit der Gründung von **Scir'Nagtaijh**, direkt unter Baalan Mayek, und die Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln mit **Crin'Garikh**, unter Sidor Valantis, unabhängig machen.

Aber auch die Rattiare bleiben nicht untätig: Ihre bereits in den Jahren der Konsolidierung begonnenen Anstrengungen, die imperiale Politik der Oberflächenvölker auszuspionieren, setzt sich **etwa zwischen 2200 und 2800 IZ.** mit einem regelrechten Umzug ihres religiösen Zentrum von Ni-Kchrlie (Sidor Corabis) zuerst nach Baan-Bashur, dann nach Dorinthapolis mit der Gründung von **Sci'Naggairath**, "Nagga-Ratts Ohr", fort. Ob allerdings die Gerüchte, der Thearch hätte Kenntnis von dem Treiben unter seinem Land, wahr sind, konnte bis heute noch nicht bestätigt werden.

Mit der Errichtung des Efferdswalls durch den Gott des Meeres **um 2797 IZ.** beginnt mit dem

Abstieg des Hauses Charybalis untrennbar damit verknüpft auch wieder der der See-Muriden des Thalassions. Den Efferdswall bezeichnen sie als **"Charypta-Ratts Schwanzschlag"** und führen das verstärkte Aufkommen von Meereskreaturen an den Küsten darauf zurück, dass die **"Ertränkerin der Sündigen"** hier das Reich eines bisher unbekannten Tiefseevolkes versenkte.

Während das Meer für die Muriden wieder an Bedeutung verliert, sind es die Berg-Muriden, die in den nächsten Jahrhunderten **von 2800 bis 3400 IZ.** von sich reden machen: Mit gewaltigen, magomechanisch und von dämonischer Kraft angetriebenen Bohrmaschinen, die riesige Tunnel bohren und die im Gestein eingelagerten Erze zu Eisen verarbeiten, mit dem die Tunnel zum Schutz gegen Eindringlinge gleich verkleidet werden, treiben sie noch unter den normalen Tunneln der Muriden liegend ihre Expansionspläne voran, einen Tunnel nach Nordwesten, der schließlich die Tafelberge der Vinshina erreicht, und einen nach Südwesten, der unter dem gelben Orismani und dem Pardirdschungel hindurch sich bis zu den Wolkenkämmen fortsetzt. Die **"Aggiz'oriks"**, die **"Stählernen Orismani"**, wie man sie unter den Berg-Muriden bald nennt, wird schnell von vielen Muridenclans genutzt, um sich in den unberührten Gebieten der Tafelberge der Vinshina, wo sich bald die Möglichkeit ergibt, Waren der Vinshina und Chrat-Waren zu erwerben (meist auf wenig legalen Wegen), und den Wolkenkämmen, in denen sich neben großen Bodenschätzen keine oberirdischen Gegner anfinden, eine neue Existenz aufzubauen.

Bereits **um 3000 IZ.** leben fast 20 Prozent aller Berg-Muriden in den Wolkenkämmen, und die Zahl nimmt gegenüber dem durch ständige Gefahr der Entdeckung durch Minenarbeiter in den Minen Xarxarons noch weiter zu. **Um 3200 IZ.** kommt es jedoch zu einer seltsamen Begebenheit in den Wolkenkämmen: Visionen von **Iryab-Ratt**, der vielen Muriden den Weg in ein neues, gelobtes Land wie vor den Tagen des Feuers verspricht, treiben viele Muriden aus den Wolkenkämmen in die glutheiße Nakramar. Den Geschichten der Wüsten-Muriden nach, die in dieser Zeit den Beginn der Geschichte ihres Volkes sehen, erzählen, dass Iryab-Ratt in der Wüste die Muriden, als sie über den Durst und die Hitze der Nakramar geklagt hatten, voller Wut über ihre Weichheit verlassen hätte, um sich **"für 40 Leben und 40 Sterben"** in Dunkel zu hüllen, bevor er wieder erscheine und denen, die ihm treu geblieben wären, das gelobte Land zu bringen.

Diese Zeitspanne, die die Wüstenmuriden unterschiedlich auslegen, reichen von der Ansicht, die 40 Leben und 40 Sterben bedeuteten 40 Generationen von Muriden mit etwa 40 Jahren Lebensdauer, also etwa 1600 Jahren beziffern, weshalb für sie die Rückkehr Iryab-Ratts unmittelbar bevorsteht, bis hinzu dem Glauben an Vierzig Zeitalter, die sich nach einem komplizierten System errechnen und von denen die Wüsten-Muriden sich gerade im Zwölften befinden sollen.

Die Berg-Muriden haben jedoch nicht lange Zeit, sich über die Verrücktheiten ihres Volkes zu wundern, denn **um 3400 IZ.** beginnen die Muriden Draydalans nach fast 1300 Jahren brüchiger Neutralität mit großangelegten Aktionen gegen den Rest des muridischen Volkes: Alptraumhafte Chimären mit einem unerbittlichem Kampfesrausch branden gegen die myranischen Muriden, die Priesterschaft ruft zum gemeinsamen Kampf gegen die **"Verräter der All-Einen"** auf, nahezu alle Clans westlich des blauen Orismani, die nicht auf Seiten der Muriden Draydalans stehen, werden von diesen zersprengt und vernichtet. Die Clans der Berg-Muriden, die sich inzwischen als die Anhänger **"Tyak-ratt-ars"** bezeichnen, schreiben in den Jahren des **Draydalkriegs** die Geschichte der Kinder Murids mit Blut und Feuer, unterstützt durch die Priesterschaft der All-Einen und die neuentworfenen arcanomechanischen Waffen der Berg-Muriden. In dem fast Hundert Jahre währendem Krieg gelingt es ihnen schließlich, die Muriden Draydalans bis hinter den blauen Orismani zurückzuwerfen, wenn auch zu einem hohen Preis: Am Ende des Krieges sind die Anhänger Tyak-Ratt-ars so geschwächt, dass sie sich in der Folge in kleine Splittergruppen entlang des Orismani auflösen, die nur noch die fast fanatische Bekämpfung der Muriden Draydalans im

Sinn haben, ohne noch die nötige Stärke zu einem großangelegtem, offenen Angriff gegen die "Verräter der All-Einen" zu haben, weshalb sich in den nächsten Jahrhunderten ihre Clans in regelrechte Auftragsunternehmen für Kampfeinsätze umwandeln.

Während dieser Zeit, in der die Priesterschaft auch langsam wieder zu Atem zu kommen versucht, kündigt sich erneut Unheil an: Die Adels-Muriden, die schon seit vielen Jahrhunderten die Pestmönche und Rattiare mehr als nur scheel ansehen, erklären **um 3700 IZ.** in einem regelrechten Staatsakt die Priesterschaft zugunsten des Kultes der **Ratt-Sha** für abgesetzt, verfrachten alle Pestmönche und Rattiare bei Androhung der Todesstrafe, sollten sie wieder zurückkehren, nach Muriduhn hinüber und sperren erneut, diesmal für alle Muriden, die Tunnel nach Balaan Cantara. Anfängliche Versuche der Priesterschaft, sich den Zugang zu erzwingen, bleiben erfolglos. Dieses in der Muridengeschichte wirklich bisher beispiellose Ereignis hält allerdings nur 200 Jahre vor:

**Um 3890 IZ.** dringt ein Heer aus Pestmönchen, Rattiare und muridischen Söldnern, darunter angeblich sogar einige aus den Clans von Tyak'ratt'ar, in die Tunnel der Adels-Muriden ein und besiegt beinahe alle Clans der Adels-Muriden Thapuras in mehreren blutigen Kämpfen. Nur wenigen Adels-Muriden in den Gebieten Makshapurams gelingt es, längeren Widerstand zu leisten, einem Teil von ihnen gelingt die Flucht nach Süden, Richtung Eshbathmar, der Rest wird unter eine regelrechte Militärherrschaft der Priesterschaft gestellt. Die Pestmönche gewinnen jedoch schon bald, besonders aufgrund der Lage ihres religiösen Zentrums Muri'duhn, die Oberhand in der Regierung des sogenannten "Protekto-Ratts Murin" gegenüber den Rattiare. Diese beginnen daraufhin heimlich, Bündnisse mit den wenigen noch freien Adels-Muriden aufzunehmen, es kommt zur Bildung einer Widerstandsbewegung, die bald durch drastische Meuchelmorde in der Priesterschaft, vorzugsweise natürlich unter den Pestmönchen, als die Sekte der **Squigshs** (sprich: *Schiks*, was in etwa "Schleierkralle" bedeutet), bekannt wird.

**Um 4459 IZ.,** nachdem zahlreiche Pestmönche durch Meuchler umgekommen sind und die Rattiare wichtige Schlüsselpositionen besetzt haben, kommt es zum Aufstand der Adels-Muriden in Thapura und Makshapuram, der, zumindest von Seiten der Rattiare, nur halbherziger Widerstand entgegengesetzt wird und mit der Befreiung von Thapura und Makshapuram endet. Zwei Jahre später kommt es zu einem Friedensvertrag, der zumindest die Wiedereinführung der Nagga-Ratt-Kulte in Thapura und Makshapuram erlaubt- eine offensichtliche Niederlage für die Pestmönche, die sich dem Vertrag jedoch mit der Erlaubnis des Baus von vier Wehrklöstern in Guretta, nahe Tokum Isoru, bei Shanali und unter Melakkam zufrieden geben. Zudem soll die Priesterschaft der Ratt-Sha der Kontrolle der Priesterschaft der All-Einen unterstellt werden, während man Ratt-Sha dafür ins Pantheon der All-Einen aufnimmt. Damit untersteht die Priesterschaft der Ratt-Sha, die **Ratt-Sheika**, und ihre Priester, die **Ma-Ratt-Sha**, zwar formell der Priesterschaft der All-Einenden, besonders der Rattiare, doch der schon bald wiedererstarkte Einfluss der Clans der Adels-Muriden führt dazu, dass die Ratt-Sha-Priesterschaft bald wieder fast vollständig autonom in bezug auf die Aufnahme und Ausbildung der Animisten vorgehen kann.

Die nach Süden geflohenen Adels-Muriden erreichen **um 3950 bis 4000 IZ.** die Wüstenstädte und Eshbathmar, wo die See-Muriden vor kurzem **Skrjin-Xrylik** als unterirdischen Anlegeplatz für ihre Schiffe gegründet haben. Die beiden Gruppen verständigen sich recht schnell und beginnen regelrechte Kooperationen zu gründen. **Um 4470 IZ.** erreichen auch die Wüsten-Muriden erstmals Eshbathmar und die angrenzenden Gebiete, die ihnen bis dahin als "Vorhof des gelobten Landes" galten. Den Kontakt zu ihren berg-muridischen Verwandten haben sie schon lange verloren und selbst die Erinnerung an Myshka-Ratt und Nagga-Ratt scheint der Wüstensand hinfortgeweht zu haben. Als die Nachricht über die Wüsten-Muriden bei der Priesterschaft der All-Einenden eintrifft, werden schon bald Missionare, sogenannte **Kcrey'lin** (sprich *Kreylin*) nach Eshbathmar geschickt, die den "alten Glauben" wieder bei den Wüsten-Muriden einführen sollen, wobei aufgrund der eher unbeständigen Lebensweise

und der Inanspruchnahme Iryab-Ratts als Herr des Wahnes und damit auch aller Rauschpilze es vor allem der Glaube Nagga-Ratts ist, der sich durchsetzt. Der Glaube an Iryab-Ratt bleibt jedoch fester Bestandteil der Wüsten-muridischen Denkweise, die weiterhin seine Wiederkehr erwarten, so dass nur wenige Generationen später Iryab-Ratt in der "Stadt der fünf Götter" als bisher jüngste Gottheit offizielles Mitglied des Muridischen Pantheons wird (mit zähneknirschendem Zustimmung der Pestmönche...).

Die folgenden Jahrhunderte **von 4500 IZ. bis heute** sind für die Kinder Murids eher eine ruhige Zeit, nur unterbrochen von dem Wiedererstarken rein elementar-stellarer Animisten in den letzten 200-300 Jahren, aus denen ja auch die Priesterschaft der All-Einenden vor 3000 bis 4000 Jahren entstand, die sich mit ihrer Hilfsbereitschaft bei den Clans beliebt und sich mit der Ansicht, das häufige Anrufen der Diener der All-Einenden würde sie von ihrem Feldzug gegen die Feinde an der Oberfläche abhalten, bei der Priesterschaft recht unbeliebt machen und deshalb immer wieder der Verfolgung ausgesetzt sind. Derzeit sind jedoch die Kräfte der Priesterschaft der All-Einenden, besonders die der Pestmönche, seit Jahrzehnten auf ein bestimmtes Ziel fixiert: dem Bau eines riesigen Tunnels, der einst von Balaan Cantara aus bis nach Era'Sumu reichen soll, die einzige Insel, auf der die Muriden bis heute noch nicht Fuß gefasst haben. Selbst von den See-Muriden des Thalassions wird Era'Sumu bis heute gemieden, sollen doch angeblich alle Muriden, die jemals ihren Fuß auf die Insel gesetzt haben, alsbald auf unerklärliche Weise verstorben sein. Ein vor einigen Jahrzehnten unternommener Versuch jedenfalls, einen Charypta-Ratt-Tempel auf bzw. unter Era'Sumu zu errichten, scheiterte, als ein Erdbeben die ganze Höhle, in der der Tempel erbaut werden sollte, einstürzen ließ - obwohl auf der Oberfläche der Insel selbst von solch einem Beben nichts zu spüren war...

## Die Götter der Muriden

Der Glaube der Muriden ist ein nicht zu unterschätzender Faktor in ihrer Gemeinschaft- oft das einzige Bindeglied zwischen bis aufs Blut verfeindeten Clans. Überhaupt ist allen Muriden eine tiefe Religiosität mitgegeben, wenn sie auch durchaus bereit sind, die Götter anderer Religionen zu akzeptieren, solange man sie an den ihnen gebührenden Platz setzt - unter den Muridischen Göttern nämlich. Aus menschlicher, amaunischer etc. Sicht ist zwar nur schwer zu übersehen, dass es sich bei den von den Muriden verehrten Göttern um siebtsphärische Wesenheiten handelt- doch selbst größte Streitereien treten bei Muriden in den Hintergrund, sollte es jemand wagen - All-Eine bewahre! - ihre Götter Dämonen zu nennen!

An der Spitze des muridischen Pantheons steht die **All-Einende Ratte**, auch All-Eine genannt, ein mystisches Wesen unbekannter Natur, das den Muriden als Bewahrer und Zerstörer von allem gilt, absolute Entität und ewige Richterin, Alles-Sehende und Alles-Wissende, die sich den Muriden in der größten Not offenbart haben soll. Sie sendet ihre Diener (erkennbar durch die Silbe *-Ratt*, muridisch für Diener/ Gehilfe) unter die Menschen und alle anderen Völker um sie zu plagen und daran zu erinnern, wie gut es ihnen unter der Herrschaft der Kinder Murids ging. Sie selbst gilt als erbitterter Feind des Erdfrassers, **Gryz-kejl** (sprich: Grüz-Keil), wie die gängigste Bezeichnung des Schädelgottes (der mitunter mit seinem halbgöttlichen Boten Ghra-Khal vermischt wird) bei den Muriden lautet und vertreibt ihn mit ihrer zersprungenen Glocke, die er selbst beschädigt hat, ins Land Draydal.

Die Gossenratte gilt bei den Muriden als heiliges Tier der All-Einenden. Sie sind für die Muriden Vertraute, Spürhunde, Opfergabe und Nahrungsmittel zugleich. Die Ähnlichkeit mit ihrem Volk ist für die Muriden allerdings kein Grund, sie in irgendeiner Weise als mit ihnen verwandt zu betrachten. Sie haben keine Scheu davor, sie als ganz normales Schlachtvieh zu behandeln und zu verspeisen, was in Hinblick auf den gesellschaftlich anerkannten Kannibalismus aber auch nicht weiter verwundert.

**Nagga-Ratt** ist der eine der beiden höchsten Diener der All-Einen. Er ist der Sendbote von

Blutiger Jagd, Tod und Wunden, entstanden aus dem Hass der Oberirdischen gegen ihre früheren Herren, der sich nun gegen sie selbst wendet, beigebracht von denen, die sie damit gejagt haben. Nagga-Ratt fährt mit geiferndem Maul und messerscharfen Krallen unter die Menschen und treibt ihren eigenen Hass in sie hinein. Seine Begleiter sind Bestien, Rabiare und andere Monster, sein heiligster Ort ist Ni-Kchrlie, der blutige Zahn, ein 4 Schritt hoher, spitz zulaufender Fels aus einem rötlichen Metall unbekannter Art, der in der Nähe von Sidor Corabis in einer natürlichen Höhle etwa 120 Meter unter der Erdoberfläche liegt - angeblich der Ort, wo sich die wieder unter die Erde geflüchteten Muriden aus Hoffnungslosigkeit selbst entleibten, verzweifelt über das Leid, das ihnen widerfuhr.

Die Anhänger des Nagga-Ratt in der Priesterschaft der All-Einenden Ratte sind die Rattiare oder **Scrier-Ratt** - übersetzt in etwa Sendboten der Götter - meist allerhöchstens mit Lendenschürzen bekleidete, mit zahlreichen Narben versehene Muriden, die sich Fanatikern gleich selber Wunden zufügen oder sich mit Lamucken in einen Käfig sperren lassen und mit diesen dann bis aufs Blut kämpfend, die All-Einende und Nagga-Ratt preisen. Sie sind meist Wanderpriester und Jäger, aber auch viele religiöse "Berater" oder sogar Clansführer in den umkämpfteren Territorien der muridischen Tunnel gehören zur Priesterschaft. Neben der Jagd und dem Kampf sind sie aber auch profunde Kenner der Rattenzucht, auch wenn sich der Beruf des Rattenzüchters längst verselbstständigt hat.

Im Gegensatz zu der anderen Ausrichtung der Priesterschaft, den Pestmönchen, gibt es bei den Rattiaren kaum Alte, da aus der Priesterschaft ausgeschlossen wird, wer nicht mehr ohne Hilfe leben kann, jedoch begehen solche Anhänger Nagga-Ratts seit Jahrtausenden schon vorher in der Regel immer Selbstmord.

Viele (nicht alle) Rattiare sind auch Rabiare, bis auf eine Muskelzunahme ist die Verwandlung jedoch kaum erkennbar(deshalb gelten die Muriden bei denen, die ihre Existenz kennen, meist als Ursprung aller Rabiare, was jedoch bisher nicht bewiesen werden konnte). Der andere Höchste Diener der All-Einen, dessen Anhängerschaft heute den größeren Anteil an der Priesterschaft der All-Einenden Ratte stellt, ist **Myshka-Ratt**, Verbreiter von Krankheit, Siechtum und Zerfall, Herr der Giftwinde und Meister der Fäulnis. Lautlos wandelt er unter den Sterblichen, und wer ist schwach im Geiste und hat vergessen die Alte Zeit, den schlägt er mit Gebrechen und Siechtum, auf dass seine Qual dauere bis zum Tode. Die heilige Pflanze Myshka-Ratts ist der Pilz, das Zeichen für Zersetzung, aber auch für die Stärke des Lebens.

Die Anhänger Myshka-Ratts, die Pestmönche oder **Szkir-Myshkari**, sind in weite, dunkle Kutten gehüllt und lassen sich in zum Ruhm der All-Einen mit gefährlichen Giften traktieren oder essen das Fleisch an scheußlichen Krankheiten verendeter Tiere, um die Qualen, die Myshka-Ratt bringt, zu erdulden als Beweis, dass die Kinder Murids weiterhin stark sind und allem trotzen. Der Anteil an Priestern dieser Ausrichtung, die schon in jungen Jahren an den Krankheiten sterben, ist hoch, doch gibt es nicht wenige Pestmönche, die selbst ein für Muriden hohes Alter erreichen, auch wenn manche unter ihnen oft eher tot als lebendig sind. Der Glaube an Myshka-Ratt scheint der etwas Jüngere der beiden höchsten Diener der All-Einen zu sein und so ordnen sich die Pestmönche offiziell den Anhängern Nagga-Ratts unter-inoffiziell tobt aber schon seit Jahrhunderten ein interner Machtkampf zwischen den Parteien, die jeweils auf Kosten der anderen Partei ihre Vormachtstellung bezüglich der Opfergaben in den Tempeln und des internen Einflusses auf die Clans auszubauen versuchen.

Beide Ausrichtungen senden ihre Priester zu allen Clans der Muriden, wo sie als Berater und Wahrsager den Clan-Oberhäuptern zur Seite stehen. Die Tempel, die völlig unabhängig von dem Einfluss eines Clans bestehen, werden von verdienten Priestern der All-Einen betrieben, wobei hier durchaus Anhänger beider Ausrichtungen einen Tempel betreiben können.

Weitere Diener der All-Einenden Ratte sind meist lokal auf ein Volk beschränkt und werden von Animisten betrieben, die sich dem Dienst an der jeweiligen Gottheit verschrieben haben : **Agga-Ratt**, der Diener der All-Einen, den die Berg-Muriden noch vor Myshka-Ratt verehren

und der den Kult des Nagga-Ratt fast vollständig verdrängt hat, ist der Herr der Esse und des Eisens, mit Krallen aus Stahl und Zähnen aus Diamant, der sich durch die Überreste der Höllenfackeln frisst und das Gold aus ihnen herausbeißt. Einige sehen in ihm die Reinkarnation von Nagga-ratt vor den Tagen des Feuers, seine Priesterschaft, die Dunkelschmiedemeister oder **Agga-Khan**, werden gemeinschaftlich aus der Priesterschaft der All-Einen und den Mitgliedern des grauen Rates, einem lockeren Bund von Animisten und den nur im Volk der Berg-Muriden vorkommenden Technomanten und Mechanopathen sowie einflussreichen Clanführern gebildet.

**Charypta-Ratt**, die Tiefdunkle, Herrin des geflohenen Wassers, Blutsäuerin, Schleimig-bittere, Sturmwellengeborene, die Ertränkerin der Sündigen, ewige Sturmflut, ist die hauptsächlich verehrte Gottheit der See-Muriden, besitzt aber als Herrin des geflohenen Wassers auch bei anderen Muridenvölkern eine gewisse Verehrung. Ihr Kult wird von den Brackwasserpriestern, den **Cskir-Charypa** (*sprich*: Skir-karypa) zelebriert, die jedoch keine eigene Priesterschaft sind, sondern ihre Ausbildung in der Anhängerschaft der Pestmönche erhalten. Meist wird Charypta-Ratt mitunter auch als die Schwester Myshka-Ratts bezeichnet, die wie diese sowohl nährt als auch zerstört. Den Efferdswall nennen die zwischen Era'sumu und Shindrabar kreuzenden See-Muriden **Chyr-tajkal** (*sprich*: Schirteikal), Charypta-Ratts Schwanzschlag, der Ort, wo Charypta-Ratt ein großes Reich von ungenannten Wesenheiten, die dem Erdfresser dienten, im Meer versenkt hat.

**Ratt-sha**, die Göttin der Schmerzen und des Tanzes, Hofmeisterin der Lust und Schenkerin des ewigen Rausches, ist die Hauptgöttin der Adels-Muriden und besitzt eine eigene Priesterschaft, die **Ratt-Sheika**, deren Priester sich **Ma-Ratt-Sha's** nennen. Die Priester üben sich im Erleiden und Erteilen von Schmerzen zur Steigerung der Lust, aber auch zur Steigerung der Hingabe an eine Tätigkeit, und unter Einfluss starker Drogen auf Pilzbasis, wie dem sogenannten Myshkit, dem heiligen Pilz der Ratt-Sha, versuchen, die Zukunft zu deuten. Der Kult enthält Elemente des amaunischen RaDja- und des imperialen Raiaglaubens (und den Dämonischen Animismus aus der Domäne Darcalya) und wird von den Priestern der All-Einen misstrauisch beäugt, aber (gezwungenermaßen) geduldet. Besonders die Sekte der **Squigshs**, eine der Ratt-Sha treu ergebene Anhängerschaft, in der aber auch Elemente des Kultes der Aphasamyra vorherrschend sind, ist innerhalb der Priesterschaft der All-Einen, besonders bei den Pestmönchen, gefürchtet, richten sich ihre Attacken doch gegen jeden Versuch der Priesterschaft der All-Einen, bei den Adels-Muriden an Boden zu gewinnen.

**Iryab-Ratt**, der Hüter der verlorenen Macht und Bringer der Herrschaft, aber auch der Herr des Wahns und der Sinnentleerung, ist eine Gottheit der Wüsten-Muriden, die in ihrem Ursprung eine Art Verschmelzung von All-Einender und Myshka-Ratt darzustellen scheint, (auch wenn die Wüsten-Muriden gerade mit den Pestmönchen in Glaubensfragen über Kreuz liegen). Der Sage der Wüsten-Muriden nach war es Iryab-Ratt, der einigen Muriden ca. 3100 I.Z. erschien (wahrscheinlich in den Wolkenkämmen) und ihnen versprach, sie ins gelobte Land zu führen, wenn sie ihm treu ergeben sein würden. So führte er sie durch die Wüste und als sie zu klagen begannen, da ward er zornig ob ihrer Verzagtheit und sprach, er werde 40 Leben und 40 Sterben sich im Dunkeln verbergen, und wenn sie ihm treu ergeben blieben, so werde er das gelobte Land zu ihnen bringen. Seitdem wartet das Volk der Wüsten-Muriden auf die Rückkehr Iryab-Ratts, die seiner Weissagung nach 40 Leben und 40 Sterben sein soll, was sie unterschiedlich nach 40 Generationen von Muriden, etwa 1600 Jahre (die Anhänger dieser Richtung erwarten Iryab-Ratt also demnächst), bis hin zu 40 Zeitaltern (die jetzige soll nach Rechnung dieser Ansicht das Zwölfte sein) Dauer auslegen.

Es gibt keine eigene Priesterschaft, vielmehr sieht sich jeder Wüstenmuride als Diener Yriab-Ratts. Der Pilzparasitengeflecht der Wüsten-Muriden, dessen Hutpilze sie verzehren und aus dessen Sporen sie sowohl ein Rauschmittel für Traumreisen gewinnen, als auch als Angriffswaffe gegen Feinde und Opfer einsetzen, wird von ihnen selbst als die "Gabe Iryab-Ratts" bezeichnet, das Geschenk des Gottes, mit dem er sein Versprechen, seine Anhänger ins



gelobte Land zu führen, besiegelt haben soll. Die Pilzzucht selbst ist den Wüsten-Muriden im Großen und Ganzen in Vergessenheit geraten, was an dem eher nomadischen und damit wenig standorttreuen Leben der Wüsten-Muriden sowie der Grundversorgung durch den „Pilzparasit“ liegt, weshalb der Glaube an Myshka-Ratt sich auch während der Neu-Missionierung nur im Gebiet um Eshbathmar durchgesetzt hat. Der Glaube an Nagga-Ratt konnte sich besser durchsetzen, wenn auch in abgewandelter Form: so wird das Vergießen von eigenem Blut hier strikt abgelehnt, dafür hat der Kannibalismus einen höheren Ruf in schlechten Zeiten, und Gefangene verirrter Handelskarawanen, die meist durch Iryab-Ratts Gabe von Wege abgekommen sind, werden mitunter in den "missionierten" Clans zu Ehren Nagga-Ratts bei lebendigem Leibe aufgefressen...

Die Muriden Draydalans kennen noch zwei weitere "Diener" der All-Einenden Ratte, die jedoch eher als Alibifunktion Diener genannt werden, um die dämonischen Rituale, die die draydalanischen Muriden praktizieren, zu verschleiern: **Caraf-Ratt**, den Schlächter der Völker und Mordbrenner der Verdammten und **Khalyan-Ratt**, Formerin des schreienden Fleisches und Herrscherin der verfluchten Leiber. Die Rituale und Tempel werden offiziell ebenfalls von Anhängern der beiden Ausrichtungen der Priesterschaft der All-Einenden Ratte betrieben, aber in Wirklichkeit liegt die Macht schon seit Jahrhunderten in den Krallen der stärksten Clans an der Grenze Draydals, die ihre Priester auch selber einsetzen.

Etwas zwiespältig ist das Verhältnis der Priesterschaft der All-Einenden Ratte zu der Verehrung einer weiteren Wesenheit, die von ihnen eher als unzuverlässiger, aber reuiger Sünder denn als Diener angesehen wird: **Tyak-Ratt-ar**, die reuige Flamme, der letzte der Tage des Feuers, Brandschatzer des Infernos und Folterer der abtrünnigen Seelen, wird von einigen fanatischen Clans, die ihr Leben der Vernichtung aller Feinde der All-Einen und besonders den Verrätern aus Draydal gewidmet haben, verehrt und angebetet. Den Geschichten nach ist Tyak-Ratt-ar der Letzte der Höllenfackeln aus den Tagen des Feuers, dessen Kraft zu schwach war, um sich selbst zu verbrennen, und der, als er sah, welches Unrecht durch sein und das Wirken seiner Geschwister den Kindern Murids entstanden war, sich reuevoll der All-Einen als Diener darbot, um alle Feinde und Verräter der Kinder Murids zu verbrennen. Die Priesterschaft der All-Einen ist sich dabei bis heute darüber uneins, ob die All-Eine Tyak-Ratt-ars Angebot überhaupt angenommen hat. Da die Anhänger Tyak-Ratt-ars sich jedoch stets bereitwillig der Priesterschaft als Söldner und Handlanger für diverse zwielichtige Aufträge zur Verfügung gestellt haben, duldet man sie stillschweigend - und mehr als ein Clanshaupt erzittert, wenn die Priesterschaft verlautbaren lässt: "Tyak-Ratt-ar bereut!" - ein bei den Muriden geflügelter Ausruf für Mord und Brandschatzung...

## Glaube und religiöse Organisation der Muriden

Die Priesterschaft der All-Einen Ratte oder kurz "All-Einenden", die bei den Muriden **Czkirr-Tarr** (sprich: *Skirrtarr*) genannt wird, ist das einzige größere Verbindungsglied aller Muridenvölker, das aus mehreren Gruppierungen **dämonischer Animisten** besteht. Die Priesterschaft ist sowohl für die religiöse Ordnung bestimmend, als auch für die clanübergreifende Steuerung der Muridenvölker. Neben der Aufsicht der "offiziellen" Tempel, speziell hergerichteten Tunnelkomplexen im Besitz der Priesterschaft, deren zentrales Element der Opferraum mit vereinfachten Darstellungen der muridischen Götter und einer großen, aus unterschiedlichen Materialien zusammengesetzten Glocke ist, haben die Priester auch wichtige Positionen in einflussreichen Clans inne. Die Priesterschaft ist die einzige Institution, gegen die kein Muride offen Widerstand leisten würde, und auch versteckt kommt dies, außer beim Volk der Adels-Muriden, selten vor. Die beiden Großen Gruppen, die sich jeweils der Verehrung der muridischen Götter **Nagga-**

**Ratt** und **Myshka-Ratt** verschrieben haben, sind die **Pestmönche** und die **Rattiare**. Ihr Ursprung fällt in etwa mit der Gründungszeit des Ersten Imperiums und dem Beginn städtischer Kultur bei den Muriden zusammen. Danach stellt wohl der **Pestkrieg** vor ca. 3200 Jahren ein für die Priesterschaft einschneidendes Ereignis dar, als die Rattiare und die Pestmönche sich miteinander verwarfen und befehdeten. Der Grund war wahrscheinlich die allmähliche Sesshaftwerdung der Muriden und die Priester Nagga-Ratts verloren an Popularität gegenüber den Pestmönchen, die Pilze anbauten und damit die Möglichkeit des Kannibalismus verminderten, sowie nicht nur Gifte zum Fangen von Ratten, sondern auch Heilmittel gegen Krankheiten ersannen.

Während des Krieges töteten die Rattiare Hunderte Pestmönche mit Zähnen und Klauen, starben aber schließlich selbst durch die Krankheiten, die die Leichen der Pestmönche verbreiteten, oder durch den Genuss der Ratten, die vergiftet wurden. Am Ende des Krieges, dessen Nachwirkungen durch die sich in den Tunneln ausbreitenden (dämonischen) Krankheitskeime noch ein paar Jahrhunderte andauerte, einigten sich beide Parteien schließlich auf einen ewigen Waffenstillstand, der jegliche Kämpfe zwischen den beiden Parteien für immer verbot. Inoffiziell wurde der Streit natürlich weiter ausgetragen, wenn auch nur noch mit List und Intrige.

Im Laufe der Jahrtausende wurden dann weitere Götter in das muridische Pantheon aufgenommen, zuerst der von den Berg-Muriden verehrte **Agga-Ratt**, danach **Charypta-Ratt**, die von den See-Muriden verehrt wird, ebenso die Adels-Muridische Göttin **Ratt-Sha**, und schließlich der Hauptgott der Wüsten-Muriden, **Iryab-Ratt**. Die etwas zwiespältige Verehrung des **Tyak-Ratt-ar** führt zwar gelegentlich zu Kontroversen, ist aber trotzdem (teil-)offiziell ebenfalls Mitglied der muridischen Götter. Nicht aufgenommen sind zwei Wesenheiten, die von einigen der (irrgläubigen) Muriden Draydalans als Götter verehrt werden, **Calyan-Ratt** und **Caraf-Ratt**.

## Glaubensschwerpunkte der einzelnen muridischen Völker

Die **Stadt-Muriden** verehren vor allem Nagga-Ratt und Myshka-Ratt, wobei die Gewichtung, wer von beiden mehr verehrt wird, meist unterschiedlich ausfällt und jeder Clan sich jederzeit anders entscheiden kann, an welche Gottheit er seine Opfergaben vergibt.

Bei den **Land-Muriden** haben die Verehrung Nagga-Ratts und Myshka-Ratts unterschiedlich starke Gewichtung, meist wie bei den Stadt-Muriden zugunsten Myshkarias. Allerdings gibt es unter den Land-Muriden Animisten, die rein elementar-stellaren Animismus praktizieren. Diese auch als "Erdflucher" verschrieenen Animisten werden von der Priesterschaft der All-Einenden Ratte mehr als nur misstrauisch beäugt und sind mitunter regelrechten Hetzjagden ausgesetzt. Bei den Clans sind sie jedoch insgeheim beliebt, da sie sich im Gegensatz zur Priesterschaft nicht in die "Politik" der Clans einmischen und für ihre Hilfe nur Kost und Logis verlangen. Da sie allerdings jedem Clan gegenüber hilfsbereit sind, bringt sie das meist zwischen die Fronten der verfeindeten Clans.

Bei den **Berg-Muriden** hingegen ersetzt die Verehrung Agga-Ratts die Nagga-Ratts, die jedoch nicht von einer eigenen Priesterschaft wahrgenommen wird, sondern von einem lockeren Bund von Animisten, der zu gleichen Teilen von der Priesterschaft der All-Einen Ratte (Pestmönchen und Rattiaren) und dem Grauen Rat (Skraj-Kah, sprich: Skrei-Ker) einem nur bei den Berg-Muriden einflussreichem Orden von Magiebegabten (Animisten, Technomanten, Mechanopathen) und einflussreichen, nicht Magiebegabten, kontrolliert wird.

Bei den **See-Muriden** wird die Verehrung Charypta-Ratts durch die sogenannten Brackwasserpriester oder **Cskir-Charypa** (sprich: *Skir-karypa*) übernommen, wird Charypta-Ratt doch auch als Schwester Myshka-Ratts angesehen. Auffällig ist beispielsweise, dass die Brackwasserpriester im Gegensatz zu den Pestmönchen nicht von Pilzen, sondern

meist von Algen und Seegras besetzt sind. Im Übrigen ordnen sie sich bezüglich ihrer religiösen Stellung in der Priesterschaft den Pestmönchen unter. In Glaubensfragen sind sie mit diesen nur insofern überkreuz, als sie Charypta-Ratt nicht als Jüngere Schwester Myshka-Ratts oder ähnliches, sondern als gleichberechtigte Göttin ansehen. Allerdings gibt es so viele Meinungen, dass sich niemals größere Gruppen der einen oder anderen Überzeugung gebildet haben. Zudem kommen und gehen Erregungen über dieses Thema bei den Brackwasserpriestern im Rhythmus von Wind und Wellen.

Die **Wüsten-Muriden** verehren Iryab-Ratt, der für die Wüsten-Muriden als Führer ins gelobte Land gilt, in dem sie die alte Macht der Muriden wiedererlangen werden, wenn sie ihm nur treu ergeben bleiben, bis er sich wieder zeigt. Durch diese religiöse Fixierung sind es nur noch die "Missionare" oder **Kcrey'lin** (sprich *Kchreylin*) **Nagga-Ratts**, die hier einen gewissen Einfluss der Priesterschaft der All-Einen repräsentieren. Dabei besteht bei den Wüsten-Muriden eine insoweit "gemäßigtere" Form der Naggaratt-Verehrung, als hier weniger selbstverletzende Rituale durchgeführt werden, dafür jedoch eine Form des Kannibalismus praktiziert wird, die selbst für die Muriden, die diese Form der Ernährung als ein gebräuchliches, aber nur für den Notfall vorgesehenes Mittel ansehen, als zwiespältig angesehen wird, nämlich das Fressen anderer bei lebendigem(!) Leib. Dies trägt jedoch hauptsächlich dem Zweck Rechnung, möglichst wenig Flüssigkeit in der Wüste zu vergeuden (, auch wenn die Opfer es wohl durchaus anders sehen...).

Die **Adels-Muriden** leben zwar ganz in der Nähe der Muriden-Hauptstadt, besitzen jedoch eine eigene Priesterschaft der Ratt-Sha, die **Ratt-Sheika**. Die Priester dafür kommen ausschließlich aus dem Volk der Adels-Muriden, stehen jedoch zumindest, was eventuellen Machtmissbrauch angeht, offiziell unter Kontrolle der Priester der All-Einen (inoffiziell sieht die Sache ganz anders aus...).

Der Kult der Ratt-Sha selbst erinnert an ein wildes Gemisch aus dämonischem Animismus, dem imperialen Raia-Glauben und dem amaunischen Kult der RaDja.

Die Sekte der **Sqigshs** ist eine verselbstständigte Ausrichtung der ehemaligen Widerstandsbewegungen der Adels-Muriden gegen die Priesterschaft, die sich zum Ziel gesetzt hat, die Anhänger der Priesterschaft, auch die Rattiare, endgültig wieder aus den Gebieten der Adels-Muriden zu vertreiben. Die Sekte arbeitet mit den Mitteln der List und des Meuchelmordes, versucht aber auch, wichtige Positionen innerhalb der muridischen Gesellschaft zu besetzen. Die Form ihres Ratt-Sha-Kultes enthält zudem viele Elemente aus der Verehrung der schwarzen Aphasmayra.

## Priesterschaften und Ausrichtungen

**Die Pestmönche, genannt Szkir-Myshkari** (*Sprich: Schkirr-Müskchari ~ "Ernährerin der All-Einenden"*)

Diese in den Tunneln an ihrer Kutte erkennbaren Träger Myshka-Ratts sind dafür bekannt, sich selbst Krankheiten und Giften auszusetzen, die sie in geduldiger Meditation ertragen, um zu ehren, dass die All-Eine Ratte den Muriden als ihrem erwählten Volk die Kraft gab, allen Plagen, die die auf der Erdoberfläche Lebenden plagten, zu trotzen. Bei den Pestmönchen finden sich mitunter auch einige sehr alte Muriden an, auch wenn die Sterblichkeit unter den Pestmönchen natürlich sehr hoch ist.

**Die Rattiare, genannt Scrier-Ratt** (*sprich: Skrierratt ~ "Sendboten der Götter"*)

Dem Diener der All-Einen, Nagga-Ratt, ergeben, handelt es sich bei den Rattiare um die noch die ursprünglichere und ältere Ausrichtung des muridischen Glaubens an die All-Eine, die mit dem Bau der großen Metropolen des Imperiums durch die Myshkaria-Ausrichtung

Konkurrenz bekam und heute nur noch den kleineren Teil der Priesterschaft ausmacht. Die Rattiare treten als allerhöchstens mit Lendenschürzen bekleidete, mit zahlreichen Narben versehene Fanatiker auf, die sich selber Wunden zufügen oder sich mit Lamucken in einen Käfig sperren lassen und mit diesen dann bis aufs Blut kämpfend, die All-Einende und Nagga-Ratt preisen.

Im Gegensatz zu den Pestmönchen gibt es hier kaum Alte, da aus der Priesterschaft ausgeschlossen wird, wer nicht mehr ohne Hilfe leben kann, jedoch begehen solche Rattiare schon seit Jahrtausenden vorher in der Regel immer Selbstmord.

Viele (nicht alle) Rattiare sind auch Rabbiare, bis auf eine Muskelzunahme ist die Verwandlung jedoch kaum erkennbar (deshalb gelten die Muriden bei denen, die ihre Existenz kennen, meist als Ursprung aller Rabbiare, was jedoch bisher nicht bewiesen werden konnte)

### **Die Dunkelschmiedemeister, genannt Agga-Khan**

Die Dunkelschmiedemeister sind die Animisten der Berg-Muriden. Im Gegensatz zu den Pestmönchen und Rattiaren ist die übergreifende Organisation, der sie gehorchen, der Graue Rat, der sich neben Mitgliedern der Priesterschaft der All-Einenden zusätzlich aus den nur bei den Berg-Muriden vorkommenden muridischen Technomanten, Mechanopathen und (einfluß-)reichen Clanführern zusammengesetzt. Sie sind für ihr beherrschtes und beinahe gefühlkaltes Auftreten bekannt und ihre Ehrungen Agga-Ratts bestehen in entbehrungsreichen Arbeiten an magischen Artefakten oder Prachtstücken muridischer Schmiedekunst.

Meist liegt die Lebenserwartung der Dunkelschmiedemeister nur wenig höher als die anderer Muriden, aber die meisten behalten bis ins hohe Alter eine oft bemerkenswerte Agilität und Fingerfertigkeit bei. Allerdings führt der stetige Kontakt mit ihrem Gott mitunter dazu, dass sich einige ihrer Körperpartien im Laufe der Jahre in Eisen (!) zu verwandeln scheinen. Das spirituelle Oberhaupt der Dunkelschmiedemeister ist der *Herr der Esse*, ein/e wegen seiner/ihrer magischen und handwerklichen Fähigkeiten ausgesuchte/r Muride/in, die/der in der *Schwarzen Feste*, einem besonderen Tunnelwerkhallenkomplex, residiert.

### **Die Brackwasserpriester, genannt Cskir-Charypa (*sprich: Skir-karypa ~ Schatten des Meeres*)**

Diese fast ausschließlich aus dem Volk der See-Muriden stammenden Priester stellen eigentlich eine spezielle Untergruppe der Pestmönche dar, und bis zum ersten Initiationsritus (s.u.) werden spätere Anhänger Charypta-Ratts in den Tempeln der Pestmönche auf dem Festland unterrichtet, bevor sie zum Abschluss der Priesterweihe zu neuen Schatten des Meeres werden, die der Göttin der nassen Tiefen dienen.

### **Die Ma-Ratt-Sha (*sprich Mah-ratt-schah ~ Hüter des Rausches*)**

Diese Priester/innen der Göttin Ratt-Sha durchlaufen alle eine Erziehung in der Tempelschule zu Guretta, wo sie neben den richtigen Kniffen zur „Verführung“ auch künstlerische und sportliche Fertigkeiten erlernen und trainieren. Rauschhafte Bewegungen, Sinnlichkeit und ein guter Schuss eitles Betragen sind im Grunddenken aller Ma-Ratt-Shas verankert. Daneben besitzen sie auch einen nicht zu unterschätzenden politischen Einfluss in der adels-muridischen Gesellschaft, auch wenn ihnen die (alleinige) Führerschaft in adels-muridischen Clans verboten ist, worauf besonders die größeren adels-muridischen Clans ein Auge haben. Die Mitglieder der Priesterschaft Ratt-Sha's, die Ratt-Sheika, stehen, wie beinahe alle Adels-Muriden, der Priesterschaft der All-Einenden, besonders den Pestmönchen, eher ablehnend gegenüber und versuchen, ihren Einfluss auf die Tempelschule und die religiöse Organisation der Adels-Muriden möglichst weit zurückzudrängen. Eine besondere Sekte, die an einem geheimen Ort ausgebildet wird, sind die sogenannten *Squigshs* (*sprich: Schgwigs ~ "Schleierkrallen"*), eine geheime Organisation adels-muridischer Assassinen, die sich zum

Ziel gesetzt hat, die Priesterschaft der All-Einenden durch Giftanschläge und Meuchelmorde gänzlich aus den adels-muridischen Tunneln zu vertreiben. In dieser Organisation finden sich zwar überwiegend nicht-magiebegabte Adels-Murid/inn/en, die Ausbildung wird jedoch (mit einem zusätzlichem Schwerpunkt in Gift- und Meuchelmord) nach dem Muster der Ratt-Sheika vorgenommen.

Die **Muriden Draydalans** besitzen eigentlich gar keinen Glauben (mit Abstufungen je nach Entfernung zum Lande Draydal), außer einem eher Fragmentarischen Konstrukt aus dem Kult des Schädelgottes und "dämonischen Irrglauben". In den "offiziellen" Tempeln der All-Einenden Ratte wird zwar eine "Priesterschaft" unterwiesen, jedoch eher als Alibifunktion gegenüber der Priesterschaft der All-Einen, um einen dämonischem Animismus zu lehren, durch den das Herbeirufen von **Calyan-Ratt** (Calyanaar) und **Caraf-Ratt** (Carafai) ermöglicht wird. Die kultische Verehrung, dieser Wesenheiten durch die draydalanischen Muridenclans nimmt dabei mit zunehmender Nähe zu Draydal ab, denn während die Muriden-Clans an der Grenze des Herrschaftsgebiets der Priesterschaft der All-Einenden tatsächlich an die Existenz dieser Muridengötter glauben und noch immer versuchen, Calyan-Ratt und Caraf-Ratt auch offiziell ins Pantheon der Muriden aufzunehmen (was von der Priesterschaft je nach Angebotslage entweder zornquiekend abgelehnt oder schweigend hinausgezögert wird), verdrängt der Kult des Schädelgottes in Richtung der Draydal alle "traditionellen" Elemente nach und nach (einige Gubernatoren Draydals sollen sogar Muriden sein).

Die enorme Beschwörungstätigkeit der Muriden Draydalans bezüglich der animistischen Inspiration durch Carafai und Khalyanaar werden vor allem möglich durch reichhaltige "Spenden" der Draydal wie Sklaven, die als Opfergaben für die finsternen Rituale und als "Arbeitsmaterial" zur Chimärenerschaffung verwendet werden. Die draydalanischen Muriden liefern dafür den Draydal auf Wunsch "Erfindungen" wie zweitschrittgroße Berserkerratten, giftspeiende Meuchelratten etc., sowie die Möglichkeit, die Agenten Draydalans durch die Tunnel der Muriden tief ins Herz des Imperiums zu führen.

Bei einigen Clans der Muriden, die entlang der Grenze zur Ghulensteppe, die in etwa den Einflussbereich der Muriden Draydalans darstellt, leben, wird auch Tyakaar beschworen, den die Muriden als Halb-Gott-Halb-Dämon ansehen, da das dämonische Feuer die lichtscheuen Gestalten ängstigt. Diese Fanatischen Muridenclans, die die Muriden Draydalans als die größten Verräter ansehen, verehren **Tyak-Ratt-ar** (~Tyakaar) als den Heimsucher und Vernichter aller "Verräter der All-Einen". Seine Priester sind fanatische Animisten, die ihre Schüler nach Art der Gryz-Orkh ausbilden, wofür sie entweder Kinder aus ihrem eigenen Clan oder von den draydalanischen Muriden Geraubte nehmen (und einen Großteil dabei regelrecht "verheizen"...), jedoch geschieht dies alles mit dem Segen der Priesterschaft, die dafür nur erwartet, dass sie auch gegen von der Priesterschaft bestimmte Ziele vorgehen, seien es zu mächtig gewordene, intrigante Clansführer oder Aufrührer. Die **Clans Tyak-Ratt-ars** kommen dieser Aufgabe immer unbarmherzig nach, da es für sie eine Ehre ist, der Priesterschaft zu dienen. Aber auch Clans heuern die hervorragenden, weil blutrünstigen Söldner mitunter an, besonders die Berg-Muriden, von denen sich die Anhänger Tyak-Ratt-ars dafür aber auch gut (und vor allem teuer) bezahlen lassen. Dies geschieht jedoch nicht aus Habsucht, sondern dient den Clans nur, um ihren Feldzug gegen die Muriden Draydals voranzutreiben, weshalb diese meist aus Waffen, magischen Artefakten und arcanomechanischen Konstruktionen besteht, manchmal aber auch aus Gold oder anderen Kostbarkeiten, selten auch aus Lebensmitteln, oder sogar seinerseits aus Verpflichtungen zu bestimmten Aufträgen bestehen kann.

Die Entstehung der Clans Tyak-Ratt-ars geht auf die Berg-Muriden zurück, die für die Anerkennung des Grauen Rates und ihres Gottes Agga-Ratt sich gegenüber der Priesterschaft verpflichtete, eine Wehr gegen die Muriden Draydalans zu bilden. Nach dem Großen

Draydal-Krieg war diese Wehr jedoch so zerrieben, dass nur noch einzelne Clans übrigblieben, die den Kampf gegen die Muriden Draydalans zu ihrem religiösen Hauptziel machten.

## Die Aufnahme in die Priesterschaft oder andere Gemeinschaften

Fast jede/r Muride/in, bei dem/der sich erstmals die göttliche Gabe (also eine magische Begabung) zeigt, wird er im Allgemeinen automatisch in einen der Tempel der Priesterschaft der All-Einenden Ratte übergeben- eine der wenigen Traditionen, die bei den Muriden mit Ausnahme der Berg- und Adels-Muriden vorbehaltlos praktiziert wird, hofft man doch dadurch Einfluss auf den Willen der Priesterschaft und natürlich Gehör bei den Göttern zu erlangen. Zudem bricht sich die Kraft bei den Muriden ohne vernünftige Führung häufig von selbst unkontrolliert Bahn, weswegen man daraus entstehende Gefahren von vornherein vermeiden will. Aus diesem Grund ist es Mitgliedern der Priesterschaft auch verboten, miteinander Kinder zu haben, um "die Macht der Götter" in einem Kind nicht zu sehr zu konzentrieren – ebenfalls einer der wenigen, elementaren Grundsätze ihrer Gemeinschaft. Nachdem festgestellt wurde, welche Gottesweihe der/die Muride/in später einmal erhalten soll (was hinter den Kulissen eher einem bürokratischen Gerangel um Anwärterquoten der einzelnen Ausrichtungen entspricht...), werden die neuen Anwärter/innen oder **Mur-Czkirr** (*sprich: Mur-Schkirr*) von einem/r oder mehreren Priestern einer der verschiedenen Richtungen betreut – wobei "betreut" ein durchaus unterschiedlich aufzufassender Begriff ist - und in der Kunst, seine Kräfte zu kanalisieren und zu lenken, ausgebildet (also wie bei allen anderen Rassen, die eine animistische Tradition kennen).

Dabei werden am Anfang noch keine dämonischen Wesenheiten herbeigerufen, vielmehr wird die gesamte Ausbildung darauf ausgerichtet, an ihrem Ende in der Lage zu sein, "der Götter Hilfe zu erbeten", sprich, eine dämonische Wesenheit in sich einfahren zu lassen. Dieser Schritt wird auch als *erste Initiationsritus*, die Befähigung, bezeichnet, in der der/die Muride/in sich ausgezeichnet hat, dass die "Gottheit" ihn/sie auch wirklich erhört. In dieser Phase werden die nun **Mur-Tarr** genannten, werdenden Anhänger der Priesterschaft besonders stark beaufsichtigt (um keinen entkommen zu lassen), bevor sie den *zweiten Initiationsritus*, die Bindung oder Priesterweihe, durchlaufen. Die Priesterweihe verläuft bei den verschiedenen Gruppen der Priesterschaft unterschiedlich, ist aber (, abzüglich aller Risiken,) scheinbar eher eine Formalität, die so gut wie jeder werdende Anhänger besteht. In Wirklichkeit handelt es sich hierbei um spezielle Rituale, die die neuen Priester geistig dauerhaft an den Willen der Priesterschaft binden. Sie sind danach (fast) nicht mehr in der Lage, gegen den Willen der Priesterschaft zu handeln (wohl aber gegen den der anderen Gruppen der Priesterschaft). Danach stellen die Priester sogar das Wohl ihres Heimatclans immer hinter das der Priesterschaft, sofern es nötig ist.

Die unterschiedlichen Abläufe der Priesterweihe der einzelnen Gruppierungen sind wie folgt:

**Pestmönche und Brackwasserpriester:** Zur zweiten Initiation müssen die angehenden Pestmönche eine Pilzdroge aus einer besonderen Zucht zu sich nehmen, die angeblich aus dem verpilzten Geflecht des Glockenstrangs der All-Einenden gewonnen wird. Die Brackwasserpriester nutzen dagegen Algen, die aus einem Zuchterfolg bei der Verbindung mit den Pilzen entstanden sein sollen. Beiden Drogen sind gemein, dass sie in zu großer Dosis tödlich sein können, bei richtiger Dosierung aber zu ausgedehnten Wahnträumen führen. Danach ist die geistige Bindung der Pestmönche an ihre Gemeinschaft vollzogen, ebenso die der Brackwasserpriester, die sich aber ebenfalls der Gemeinschaft der Pestmönche unterordnen.

**Rattiare:** Alle Anwärter Nagga-Ratts durchlaufen ihre zweite Initiation im ersten Tempel Nagga-Ratts in Ni'krchie. Die Höhle des "Blutigen Zahnes", die an den Innenraum einer

Glocke erinnert und durch Tunnel im Boden mit der Außenwelt verbunden ist, besitzt in einer ihrer Seitenwände eine Große Nische, die scheinbar alles durch den in der Höhle wachsenden Leuchtschimmel ausgestrahlte Licht schluckt und völlig schwarz erscheint. Der Anwarter muss die Nische betreten und unbeschadet verlassen. Nach Aussagen der Rattiare glaubt man beim Betreten der Nische zischende, wutverzerrte Stimmen zu hören, die in den Ohren zu brennen scheinen. Nur selten verfallen Anwarter, die die Nische betreten, danach nicht in einen Bluttausch, und wüten bis zur totalen Erschöpfung (und mitunter gar bis zum Tod durch Erschöpfung) in der Nische, indem sie kreischend und quiekend mit Zähnen und Krallen ihre Wut an den Wänden der Nische auslassen. Die Nische bezeichnen die Rattiare als **R'l'c'xt** (sprich: *Relikt*) was in etwa "Gebrüll des Erdressers" bedeutet. Nach dem Glauben der Priesterschaft hört man dort noch immer den Widerhall der Stimme, die einst vom Erdresser ausging, als die Glocke der All-Einen sprang, was natürlich nicht mehr und nicht weniger bedeutet, dass die ganze Höhle die Glocke der All-Einen darstellt und der Blutige Zahn der ehemalige Glockenklöppel ist.

**Grauer Rat:** Die Weihe zu einem Priester Agga-Ratts, dem **Agga-Khan** oder Dunkelschmiedemeister, wie diese sich offiziell nennen, verläuft dadurch, dass der Betreffende soleich nach dem ersten Initiationsritus (also noch mit der beschworenen Wesenheit im Leib) in eine luftdicht abgeschlossene Schmiede gebracht wird, wo er solange arbeitet, bis ihm Hitze, Staub und Luftmangel den Atem rauben. Die dabei entstehenden Schmiedewerke gelten als sein Tribut an Agga-Ratt, und sein ganzes Trachten ist danach darauf gerichtet, dem Grauen Rat zu dienen. Dieser Vorgang existiert zudem nicht nur bei neuen Priestern, sondern wird als Laieninitiation (also natürlich ohne vorherige dämonische Inspiration, die bei nicht Magiebegabten ja gar nicht möglich ist) bei allen Berg-Muriden durch den Grauen Rat durchgeführt, in diesem Fall stattdessen unter Einfluss bestimmter Pilzdrogen, wonach zwar keine völlige geistige Bindung an den Grauen Rat entsteht, aber doch zumindest ein gewisses Unwohlsein, falls man gegen dessen Ziele handelt...

**Wüsten-Muriden:** Eine religiöse Organisation in diesem Sinne gibt es bei ihnen eigentlich nicht, denn jeder Wüsten-Muride sieht sich als Diener Iryab-Ratts. Aus diesem Grund werden eigentlich alle Wüsten-Muriden von klein auf durch Pilzdrogen und Meditationübungen in die Gemeinschaft eingeführt, worunter diejenigen, die dabei magische Kräfte entwickeln (wobei die magische Begabung bei den Wüsten-Muriden etwas häufiger auftritt als in den anderen Völkern – nahezu jeder Clan hat mindestens einen Magiebegabten in seinen Reihen...), als von Iryab-Ratt besonders Gesegnete gelten. Mit Hilfe ihrer magischen Kräfte werden die berausenden Drogen, aber auch die "Sporenbomben", die sie zum Angriff auf Karawanen benutzen, hergestellt, und die mächtigsten unter ihnen sollen in der Lage sein, Trugbilder, sogenannte "Ratt-a'Morganas" von Oasen und Quellen in der Wüste zu erzeugen, die die Karawanen in die Irre führen können.

**Ratt-Sheika:** Bei den Adels-Muriden fallen der erste und der zweite Initiationsritus unmittelbar zusammen, wird das Ritual der Anrufung unter Mithilfe erfahrener Priester doch derart zelebriert, dass die Hingabe, die in den neuen **Ma-Ratt-Sha** durch die Präsenz der dämonischen Wesenheit erwächst, unmittelbar in eine Hingabe an die Priesterschaft umgewandelt wird.

#### **Clans Tyak-Ratt-ar's :**

Die Angst vor dem Feuer zu verlieren und es zu nutzen – so könnte die Kurzbeschreibung der Initiation der **Thyak'hash**, der Feuerträger, lauten. Dahinter verbirgt sich jedoch eine jahrelange, gnadenlose Tortur, in der viele der neugeborenen Muriden, Magie- und Nichtmagiebegabte gleichermaßen, durch regelrechte Flammenhöhlen (und -Höllen) getrieben werden. Wer nicht schon an seinen Todesängsten stirbt, kann sich nur entscheiden, von den Flammen des Feuers getötet zu werden oder es (auch magisch) zu beherrschen.

Daneben kommt noch eine rücksichtslose Ausbildung an Waffen und Giften zum Tragen, so dass am Ende nur der überlebt, der genügend grausam, unbarmherzig, furchtlos und fanatisch genug ist, um als vollwertiges Mitglied im Clan zu leben, was in gewisser Weise bereits den Zweiten Initiationsritus der Bindung darstellt.

## Magie und die Priesterschaft

Animismus ist die bei den Muriden bekannteste Form der Zauberei. Die Muriden selber sehen sie jedoch nicht als Magie, sondern mehr als von ihren Göttern geschenkte Kraft an.

Optimaten und alle anderen Arten von oberirdischen Magiebegabten sind für sie deshalb nichts weiter als "*Ctrr-jiel*" (*sprich: Sitrejil*), "Blind Beschenkte", also von den Göttern mit Fähigkeiten ausgestattete Erwählte, ohne dass sie in irgendeiner Weise sich darum verdient gemacht hätten ohne dass sie sich darum verdient gemacht hätten. Eine Theorie dazu besagt jedoch, dass solcherart Beschenkte durch ihr Unwissen nur Leid und Qualen unter ihresgleichen bringen, so sie sich nicht an die Alte Zeit erinnern. Das gleich gilt für mit Karmaenergie ausgestattete Oberflächen-Priester, die sie "*Squi-kjla*" (*sprich: Skwikchla*), "Verschleierte", nennen, bei denen einfach nur von den Göttern verdeckt wird, dass auch sie in Wirklichkeit wahre göttliche, also astrale, Kräfte verwenden.

Die Priesterschaft der All-Einen praktiziert ausschließlich den **dämonischen** Animismus - und bedient sich somit vor allem der Hilfe von Wesenheiten, die Macht ausüben oder anderen schaden - was einer der Gründe ist, warum die Priesterschaft trotz ihrer geringen Größe die mächtigste Kraft innerhalb der muridischen Völker ist. Glücklicherweise für die Muriden nutzt die Priesterschaft ihre magischen Kräfte nur selten, viel eher genügt es ihnen zumeist, dass sie allein durch das Androhen ihrer Möglichkeiten die Clans ihrem Willen unterwerfen. Es gibt nicht wenige unter den Mitgliedern der Priesterschaft, die nach den Initiationsriten - Formung und Beherrschung ihrer Kräfte - niemals wieder davon Gebrauch machen. Zwar gibt es mitunter Priester, die dem Rausch der Macht unterliegen, doch ist die Priesterschaft auf solche Fälle inzwischen nahezu perfekt vorbereitet und exekutiert in der Mehrzahl solche Fälle ohne viel Zögern.

Bei den Berg-Muriden gibt es außer Animisten mitunter noch Technomanten und Mechanopathen, für die der Graue Rat die Ausbildung übernimmt, wobei die Berg-muridischen Technomanten und Mechanopathen meist keinerlei Priesteramt übernehmen, obwohl ihnen dies prinzipiell möglich wäre, aber die meisten ziehen ein Leben als herausragende Konstrukteure und Maschinenlenker in den berg-muridischen Tunneln vor. In den Gebieten der Land-Muriden, wo der Einfluss der Priesterschaft weniger stark ist, sei es aus dem geringen machtpolitischen Interesse an diesem Gebiet oder sonstigen Gründen hat sich bis in die heutige Zeit eine Richtung des muridischen Animismus gehalten, der **rein elementar-stellarer** Natur ist:

Diese Land-muridischen Animisten, auch bekannt als "*Gryz-orkh*" (*sprich: Grüzork oder Grünzoor*, wobei das Erstere bei den Land-Muridischen Animisten "*Erdsucher*", das Andere bei den anderen Muriden und besonders der Priesterschaft "*Erdflucher*" bedeutet), werden von der Priesterschaft der All-Einen mitunter unbarmherzig verfolgt, vertreten sie doch die für Muriden radikal anmutende These, die Priesterschaft sollte sowohl ihren Herrschaftsanspruch unter den Clans bis auf eine rein humanitäre Unterstützung aufgeben als auch eine Verständigung (!) mit den Oberflächenvölkern aufbauen, um ihnen von der Alten Zeit zu berichten und zu belehren zum Wohle aller, anstatt sie durch das Anrufen der Götter mit Qual und Plagen heimzusuchen, um die Alte Zeit zurückzubringen, eine These, die für die Priesterschaft natürlich an den Grundfesten ihrer Macht rüttelt. Allerdings sind die Verfolgungen meist eher sporadisch, da die Gruppe der Gryz-orkh einerseits nur eine kleine Zahl unter den Land-Muriden und natürlich den Muriden insgesamt darstellt und andererseits, zum Leidwesen der Priesterschaft, die Gryz-orkh bei den meisten Land-Muriden-Clans durchaus sehr beliebt sind, da sie sich im Gegensatz zur meist eher fordernden und



herrschaftstüchtigen Priesterschaft freundlich und hilfsbereit -eine in der Priesterschaft durchaus seltene Eigenschaft- verhalten.

## Merkmale und kulturelle Eigenheiten der Muridischen Völker

Die einzelnen Völker der Muriden haben ihre eigenen Kulturen schon seit einigen Jahrtausenden fest etabliert und sich in dieser Zeit stark auseinanderentwickelt. Prägend ist dabei vor allem der Lebensraum: Die Kultur der Stadt-Muriden unterschiedlicher Metropolen ähneln einander also sehr viel mehr als es beispielsweise Stadt- und Land-muridische Clans tun, die fast Tunnel an Tunnel wohnen.

Darüber hinaus hat jedes Volk seine besonderen Merkmale, was Aussehen etc. betrifft. Zwar ist es durchaus möglich, dass ein Clan seinen angestammten Lebensraum verlässt und in einen neuen umsiedelt, doch sorgt scheinbar schon die natürliche Auslese dafür, dass sich die Mitglieder des Clans schon nach wenigen Generationen nicht mehr von den Mitgliedern anderer Clans unterscheiden. In besonders großen Clans, die ihren Machtbereich schon seit vielen Jahrhunderten halten, entspricht das Aussehen der Familienmitglieder fast vollständig den weiter unten aufgeführten Eigenheiten.

## Körperliche Grundlagen

Natürlich kennzeichnen Aussehen und Körperbau den Muriden zuerst als "Ratten-Menschen" (auch wenn die Muriden sich selber überhaupt nicht so sehen). Darüber hinaus jedoch variieren sie in Gestalt und Erscheinung in vielfältigster Weise, wobei nicht zuletzt der jeweilige Lebensraum eine wichtige Rolle spielt:

So die Existenz der Muriden überhaupt jemandem bekannt ist, prägen die **Stadt-Muriden**, auch innerhalb ihrer eigenen Rasse, das Urbild eines Muriden: Einer Gossenratte ähnelnd, mit hervorspringender, spitzer Schnauze, scharfen Zähnen und einem langen Laufschiwanz ausgestattet, bevölkern sie in großer Anzahl die Kanalisationen der Städte des Imperiums und die darunter von ihnen angelegten Tunnel. Ihr schmutzigfarbiges Fell ist meist stark von Ungeziefer und Krankheitskeimen befallen, so dass viele von ihnen schon in früher Jugend an Gebrechen zu leiden beginnen (und dann meist schnell ausselektiert werden), obwohl sie allgemein extrem widerstandsfähig gegen Krankheiten sind (Krankheiten, die bei Muriden kleine Leiden verursachen, können für andere Rassen lebensgefährdend sein).

Die **Land-Muriden**, die eigentlich das älteste muridische Volk darstellen, erscheinen dagegen etwas "harmloser", mit runderer Schnauze, größeren Pupillen, einem etwas aufrechteren Gang sowie einem kürzeren und dünneren Laufschiwanz. Im Gegensatz zu den Muriden in den Städten sind sie im Durchschnitt meist etwas kleiner, dafür beherbergt ihr Fell meist weniger (gefährliche) Krankheitserreger.

Bei den **Berg-Muriden** finden sich meist die "größten" Köpfe der Muriden: der Kopf wird fast so breit wie der restliche Körper, der bei den Berg-Muriden dafür auch etwas dünner ausfällt als bei den übrigen Kulturen, und erinnert von der Größe her mitunter sogar an die eines G'rolmur-Kopfes. Die Arme sind meist feingliedrig, aber dafür sehr kräftig, so dass die Berg-Muriden durchaus zu größeren handwerklichen Leistungen imstande sind, während der Laufschiwanz von ihnen sogar als dritte Hand für Feinarbeiten eingesetzt wird. Ihr Fell ist sehr viel einheitlicher als bei anderen Völkern, und die Berg-Muriden achten durchaus auf eine korrekte Pflege.

Bei den **See-Muriden** sind zwei große Gruppen zu unterscheiden: Die See-Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln und der angrenzenden Flussgebiete, und die See-Muriden des Thalassions. Die See-Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln sind sehr dünne und gelenkige Kreaturen mit einem kurzen und enganliegendem Fell und extrem langer, mitunter fast krokodilähnlicher Schnauze. Der Schwanz ist an der Ober- und Unterseite etwas

abgeplattet und erfüllt beim Bewegen durch das Wasser eine steuernde Funktion. Mitunter gibt es unter diesen See-Muriden sogar regelrechte Schlangenmenschen bzw. Schlangenratten, die durch jede noch so kleine Öffnung schlüpfen können.

Die See-Muriden des Thalassions dagegen sind körperlich fast das genaue Gegenteil dazu: Sie sind meist klein und stämmig und verfügen über starke Vorder- und Hinterbeine, mit denen sie sich flink durch das Wasser bewegen können. Ihr Fell ist ebenfalls eher kurz, jedoch etwas struppig und fettig, so dass sich oft eine Salzkruste bildet, die jedoch einfach entfernt und das gewonnene Salz dadurch weiterverwendet werden kann.

Das kleine Volk der **Wüsten-Muriden** wird selbst von den anderen Völkern der Muriden mehr als nur abweisend angesehen. Alle Wüsten-Muriden sind (mit Ausnahme der Schnauze) vollständig von einem Hautpilz überwuchert, der scheinbar auch eng mit dem Hautparasiten der Schabkrah verwandt ist und die Wüsten-Muriden ebenfalls vor der Hitze schützt. Zudem verfügen die eher kleinwüchsigen Wüsten-Bewohner über ein gegenüber den anderen Völkern furchteinflößendes Gebiss mit starken Kiefern. Bis auf eine kurze

Schnauzenbehaarung verfügen sie zudem über keinerlei Fellbehaarung, die sichtbar wäre.

Das Volk, das vielleicht am stärksten vom durchschnittlichen Erscheinungsbild der Muriden abweicht, sind die **Adels-Muriden**. Unter ihnen finden sich die größten Vertreter der Rasse, und einige Individuen sehen sogar Menschen ähnlich. Sie besitzen nur ein gering ausgeprägtes Schnäuzchen und ein kleineres Gebiss, dafür jedoch sogar noch spitzere Zähne. Ihr Fell ist von Natur aus sehr sauber, doch verwenden sie trotzdem immer Zeit für seine Pflege.

Daneben zu nennen wären noch die Adels-Muriden von Eshbathmar, die ein etwas stärker ausgeprägtes Schnäuzchen und längeres, jedoch ungleich feineres und deshalb nur wenig wärmespeicherndes Fell besitzen, dass sie meist mit mineralischen Salzen färben.

Bei den **Muriden Draydalans** treffen sich vielfältigste Formen und Fellfarben an, ebenso sind Mutationen natürlicher und unnatürlicher Art in diesem Volk keine Seltenheit.

## Lebensweise

Der Lieblingsaufenthalt der Muriden ist natürlich der Untergrund: Angst vor engen Räumen oder Furcht vor der Dunkelheit ist ihnen nahezu unbekannt. Sie fürchten eher das Leben über der Erde, und fast alle Kulturen der Muriden versuchen möglichst wenig mit ihm in Kontakt zu kommen und selbst die auf dem Meer oder in der Wüste lebenden Muriden fühlen sich am ehesten in ihren unterseeischen Booten bzw. Felshöhlen wohl. Heimlichkeit ist in dieser Hinsicht der zweite Name der Muriden, und die Tatsache, dass in den Tausenden von Jahren, die ihr Volk schon besteht, ihre Existenz bei den Oberflächenkulturen nahezu unbekannt geblieben ist, lässt große Intelligenz, Umsicht und auch Brutalität bezüglich Eindringlingen erkennen. Selbst die G'rolmur in ihren unterirdischen Werkstätten kennen meist nur Gerüchte über ihre Existenz. Eines davon macht die unheilige Magie der "Rattenmenschen" für die Existenz der bösen Geister verantwortlich, die in ihren Maschinen Fehlfunktionen auslösen. Aufgrund ihrer Lebensweise sind die Muriden natürlich daran gewöhnt, dauerhaft im Dunkeln zu leben und meiden eher hellerleuchtete Räume, obwohl sie durchaus ihre Tunnel durch speziell gezüchtete Pilzflechten beleuchten. Vor dem Feuer jedoch haben sie eine Urangst und meiden es, wo sie nur können. Selbst ihre Schmieden betreiben sie mit einer speziellen Pilzart, die durch einen chemischen Prozess eine derart hohe Temperatur entwickelt, dass sie der von gewöhnlicher Kohle in nichts nachsteht, obwohl dabei keine Flammen entstehen. Nicht weniger eine Urangst der Muriden ist die vor den katzenartigen Völkern der Amaunir, Leonir und Pardir, aber selbst in der Gegenwart normaler Hauskatzen fühlen sich die Muriden mehr als nur unwohl, auch wenn es für die Adels-Muriden schon Sitte geworden ist, sich eine, natürlich in einem stabilen Käfig eingesperrte, Großkatze zu halten.

Interessanterweise sprechen die Muriden, wenn sie sich in den sicheren Tunneln ihres Clans befinden und weit und breit keine Katze zu sehen ist, mitunter mit etwas Enttäuschung von

den Feliden Rassen, denn in ihren ältesten Geschichten aus der "Alten Zeit", mit der sie eine Epoche benennen, in der sie die gerechten Herren aller oberirdischen Völker gewesen sein sollen, treten diese als ihre ehemals treuesten und verlässlichsten Diener auf, bevor die Tage des Feuers begannen und die Muriden unter die Erde flohen.

Überhaupt gilt für das Leben unter der Erde für Muriden scheinbar: je tiefer, desto besser, und tatsächlich graben die Muriden mitunter Tunnel, die bis zu einer Millia unter der Erde liegen. Dies gilt vor allem bei den Stadt- und Berg-Muriden, die Tunnel der Land-Muriden dagegen liegen etwas weiter an der Oberfläche, die See-Muriden kennen neben ihren unterseeischen Booten nur Tunnelkonstruktionen an ihren Umschlagsplätzen, und die Wüsten-Muriden graben sich meist einfach ein paar Meter in den Sand ein.

## Familienbande

Die Muriden sind ein Volk, das hauptsächlich unter sich bleibt. Dass immer wieder einmal einzelne Muriden die heimatlichen Tunnel verlassen, liegt meist weniger an Abenteuerlust als vielmehr einer Zwangslage, sei es, weil wegen einer Hungersnot der Clan bereits die Augen darauf richtet, wen man zur Erhaltung des Clans als erstes auffressen soll, sei es, dass der eigene Clan von einem feindlichen fast vollständig aufgerieben wurde.

### Geschlechter

Im Allgemeinen sind bei den Muriden Männer und Frauen gleichberechtigt, und so gibt es keinen Beruf, der nicht von beiden Geschlechtern ausgeübt wird, sei es nun Schmiedin, Söldnerin oder Clansführerin. Auch die Priesterschaft macht keinen Unterschied bei der Aufnahme, auch wenn sich beispielsweise in den Reihen der Rattiare eher wenige Muridinnen anfinden und auch bei den magiebegabten Dienern Iryab-Ratts eher die Männer dominieren. Bei größeren Clans ist es jedoch meist Sitte, die Frauen als Gebärerinnen der Kinder etwas behüteter und damit auch gesonderter unterzubringen, was aber ihren Einfluss auf den Clan oft sogar noch verstärkt, so dass sich in einigen dieser Clans ein regelrechtes Matriarchat entwickelt hat, bei dem das Amt der Clansführerin dynastisch jeweils auf die Älteste Tochter übergeht.

Bei den Adels-Muriden dagegen ist es oft Sitte, sich einen regelrechten Harem zuzulegen, in dem sich mitunter aber auch Vertreterinnen anderer Spezies befinden können. Da aber auch hier kein prinzipieller Unterschied zwischen den Geschlechtern besteht, gibt es oft auch Adelsmuridinnen, die sich einen *männlichen* Harem leisten...

### Der Clan

Die wichtigste Heimat der Muriden ist der Clan (*Sprich: Klähn, übersetzt in etwa: "Glockenklang"* (der Sage nach schlug die All-Einende Ratte bei ihrem Erscheinen eine Glocke, um den gegenseitigen Hass der Muriden untereinander zu beenden.)). In einem Satz gesagt, ist der Clan für den Muriden der einzig wirklich wichtige Teil seiner Welt: Heimat, Volk und Glaube verblassen gegenüber der Bedeutung, die die familiäre Bindung des Clans hat. Deshalb haben Muriden für den käuflichen Muridensöldner, der seine Dienste gegen Geld anbietet, und dessen Clan derjenige ist, der am meisten zahlt, ein eigenes Wort geprägt: "*Rat-Nin*", "Clan(und Götter-)loser Geselle", eigentlich ein Schimpfwort, dass die meisten muridischen Söldner aber mit Stolz tragen.

Der Gehorsam gegenüber dem eigenen Clan überwiegt jegliche andere Bindung- gegenüber anderen darf man lügen, betrügen, drohen oder auch aggressiv werden- dem Willen des Clans muss man sich jedoch beugen. Der daraus entspringende Clanstolz und das Streben, dem eigenen Clan zu mehr Macht zu verhelfen, ist der Grund für die Clanfehden, die schon seit ewigen Zeiten in den Tunneln der Muriden toben- der Sage nach ist dies darauf zurückzuführen, dass, als die All-Eine die vom Erdfresser beschädigte Glocke erneut

schwung, um ihn zu vertreiben, ihr scharfer Klang in den Muriden wieder etwas von ihrem Hass aufeinander erwachen ließ. Die Blutrache und Clanfehde wird besonders bei den Land-Muriden noch sehr stark betrieben, und viele ihrer Clans liegen schon seit Jahrhunderten miteinander im Krieg. Auch bei den Anderen Muridenvölkern ist sie weit verbreitet, doch beruhen die Fehden der Stadt- und Berg-Muriden meist eher auf wirtschaftlichen Konkurrenzkämpfen vulgo Macht- und Gewinnstreben. Viele Clans schließen mitunter Bündnisse gegen einen anderen Konkurrenten und recht häufig arbeiten Clans dann zusammen, die sich noch bis vor wenigen Tagen bis aufs Blut bekriegten. Bei den See- und Wüsten-Muriden geht man dagegen Streitereien oft einfach dadurch aus dem Weg, indem man sich ein neues Operationsgebiet sucht, während bei den Adels-Muriden Kämpfe und Fehden sogar als roh und barbarisch gelten - und Konkurrenten stattdessen einfach durch gezielte Mordanschläge aus dem Weg geräumt werden...

Die Führung des Clans obliegt einem Clansoberhaupt, wobei diese Position von Clan zu Clan anders vergeben wird, in der Regel wird das älteste und noch kampferfahrenste Mitglied zum Oberhaupt gewählt. Als Zeichen seiner Position wird er bei vielen Clans mit bestimmten Insignien ausgezeichnet, sehr häufig mit einer knöchernen oder eisernen Glocke, die ihn als Stellvertreter der All-Einenden Ratte im Clan darstellen soll. In großen Clans wird die Position auch durchaus von mehreren Clanmitgliedern wahrgenommen, zudem stellt die Priesterschaft der All-Einenden Ratte solchen Clans auch ein bis zwei Priester zur Seite, die durchaus auch selber Clansoberhaupt sein können.

### **Die Völker**

Wie bereits gesagt, definieren sich die Völker am ehesten durch den Lebens- und Herrschaftsraum der Clans: Stadt-Muriden leben also unter Städten, Berg-Muriden in bergigen Regionen usw. Ein Clan, der durch zwingende Umstände genötigt wird, die ihm angestammte Region zu verlassen, wird meist versuchen, eine Region derselben Art zu erreichen. Gelingt ihnen das nicht, siedeln sie aber auch einfach an anderen Stellen an, wobei sie ihr Leben meist rasch dem neuen Kulturkreis angleichen und nach wenigen Generationen kaum noch von den Alteingesessenen zu unterscheiden sind. Wandernde Clans sind dabei gar nicht so selten, in Gebieten mit nomadischen Oberflächenbewohnern, wie z.B. der Kentori-Steppe, sind sie sogar die Regel. Ein besonderes Merkmal dieser Wandernden Clans ist das Amt des *Clan-Nikh*, des Glockenträgers, das meist dem Clansoberhaupt obliegt und mit einer Glocke dem Clan vorangeht, wenn sie Herrschaftsgebiete anderer Clans durchwandern, wobei durch das Glockenklingen zu erkennen gegeben wird, dass man nur friedlich hindurchziehen will und keinen Streit wünscht- aber nicht alle Clans halten sich an das Gebot, die Wandernden einfach durchzulassen...

### **Bergmannskunst**

Aus der muridischen Lebensweise scheint sich schließen zu lassen, dass das Erschaffen und Unterhalten von Tunneln und Stollen bei ihnen sehr weit entwickelt sei, aber seltsamerweise mutet die Tunnelbauweise bei den Muriden gegenüber imperialen Minenschächten und erst recht etwa gegenüber der aventurischer Zwerge primitiv und geradezu gefährlich an: Die Tunnel sind meist einfach durch die Erde getriebene Löcher, deren Verlauf sich scheinbar nur danach richtet, wo das Gestein am weichsten ist. Ausnahme sind meist lediglich ein oder zwei Kamine, die direkt zur Oberfläche führen und als Ausgänge und Luftschächte dienen. Größere Räume oder Unterteilungen gibt es nur begrenzt, außer einem etwas größerem Clanraum, der Werkstätte des Schwarzschniedes, die meist ebenfalls im Zentralbereich liegt, dessen Beruf es aber meist nur bei größeren Clans gibt, sowie den Pilzfarmen, die meist in weniger begangenen oder toten Tunneln mit Grundwassereinflüssen oder künstlichen Wasservorräten betrieben werden. Viele der muridischen Tunnel sind durch Grundwasser oder zu

ausgehöhlt es Erdreich zudem extrem einsturzgefährdet und einige Clans verschwinden mitunter einfach, weil urplötzlich die Decke des Clanraums einstürzte und alle Mitglieder unter sich begrub. Einzeln eingestürzte Tunnel werden in der Regel nicht wieder neu ausgehoben, man gräbt einfach in einer neuen Richtung. Um die Gefahr durch Erdrutsche wenigstens etwas zu minimieren, setzen die Muriden meist speziell gezüchtete Fluchtratten ein, die die leichtesten Schwingungen der Erde wahrnehmen und davonrennen, bevor die Tunnel zu bröckeln beginnen. Die Muriden haben allerdings aus der ständigen Gefahr eine Tugend gemacht, in dem sie gelernt haben, wie sie gezielt ihre eigenen Tunnel einstürzen lassen können, wobei sie natürlich darauf achten, dass das Risiko, in die eigene Falle zu tappen, gering bleibt. Genutzt wird die Technik, um die Gänge, die in die Gebiete feindlicher Clans führen, jederzeit verschließen zu können, und um sich vor dem Eindringen oberirdischer Störenfriede zu schützen- So stieß schon mancher Minensklave beim Schürfen auf scheinbar riesige Tunnelsysteme, die nach Meldung an den Aufseher auf einmal urplötzlich verschwunden schienen...

Unterschiede gibt es dabei vor allem beim Anlegen der Tunnel: So sind beispielsweise bei den Stadt-Muriden viele der gegrabenen Tunnel reine Sackgassen, die nirgendwohin führen. Da das Risiko, von Oberflächenbewohnern entdeckt zu werden, bei ihnen viel höher ist als bei ihren Verwandten auf dem Lande, sind diese Tunnelsysteme speziell dafür gedacht, Oberirdische von ihren Wohntunneln abzulenken und einfach in nutzlosen Seitentunneln in ihr Verderben laufen zu lassen. Andere Muridenclassen sind dagegen mit derlei Tunneln viel zu sehr vertraut, als dass sie in solche Fallen gehen würden.

Die Land-Muriden legen meist keine dieser sogenannten Scheintunnel an, viel eher führt jeder Tunnel bei ihnen irgendwohin. Allerdings gehen sie scheinbar nicht sehr planvoll dabei vor und so führen ihre Tunnel labyrinthisch in die unterschiedlichsten Richtungen, kreuzen sich, laufen nebeneinander her, drehen sich um sich selbst und so weiter. Diese scheinbare Orientierungslosigkeit ist jedoch in Wirklichkeit ein meist ausgeklügelter Schlachtplan, den die einzelnen muridischen Clans gegeneinander führen, und scheinbar völlig sinnlos gegrabene Tunnel können sich bei Clankämpfen von einer Sekunde zur anderen als perfekte Fallen, Fluchttunnel oder geheime Schleichwege entpuppen.

Die Tunnelkonstruktionen der Berg-Muriden sind dagegen sehr viel fortschrittlicher als die der übrigen muridischen Völker und verlaufen in Tiefen, die sogar noch unter den tiefsten Tunneln anderer Muriden-Völker verlaufen, um die Gefahr durch Diebe und Spione zu verringern. Mit ihren unterirdischen, oft gemauerten oder gar eisenverkleideten Hallen erinnern die berg-muridischen Tunnel an den Baustil myranischer G'Rolmur oder aventurischer Zwerge, auch wenn sie natürlich viel plumper und einfacher, aber durchaus funktional eingerichtet sind. Auffallend ist die offensichtliche Größe und Breite der Tunnel, um schwere Maschinen und Rohstoffe leichter transportieren zu können, beinahe ein Markenzeichen berg-muridischer Tunnelarbeit, speziell zu nennen wären dabei die sogenannten "Eisentunnel", mit Eisen ausgekleidete, fast drei Meter breite Tunnel, die sich durch ganze Länder von einem Gebirge bis zum nächsten ziehen und so die Verbindung zwischen den Berg-Muriden aufrechterhalten. Diese Tunnel sind allerdings auch häufig das Opfer von Erdstößen, Gesteinsverschiebungen oder Plünderungen durch Muriden, die sich das Eisen der Tunnel unter die Krallen reißen- was allerdings die Berg-Muriden nicht zu stören scheint, vielleicht, weil die Maschinen, die die Tunnel graben, angeblich dämonischer Natur sind und andauernd mit Gestein gefüttert werden müssen, sollen sie sich nicht gegen ihre Schöpfer wenden.

Die See-Muriden sind aufgrund ihrer Lebensweise natürlich keine großen Tunnelbauer. Ihre Tunnel an Land versuchen sie meist durch die natürlichen Gegebenheiten ersetzen, beispielsweise Höhlen im Fels oder die Kanalisation der Küstenstädte. Allerdings haben sich auch bei ihnen, besonders im Wasserfahrzeugbau, gewisse Grundeigenschaften erhalten. Ihre U-Boote und Schiffe, so man sie so nennen darf, erinnern in ihrem Innern an die Imitation

eines unterirdischen Muridenbaus, auch wenn sich Teile dieses Baus meist ständig unter Wasser befinden. Überhaupt ähneln ihre Fahrzeuge provisorisch zusammengezimmerten Strandguthaufen, in denen vom nequanischen Unterseeboot bis zum hjaldingardischen Piratenschiff alles zusammengebaut ist, was man sich nur vorstellen kann - wobei sich die Schiffe meist nur durch die Strandgutvorkommen unterscheiden. So sind beispielsweise die Fahrzeuge der See-Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln U-Boote, die eine Kreuzung aus abishidischer Konstruktionsweise und nequanischer Demergatorteknik darstellen: Nach außen hin erinnern sie an unterseeische Tang-Müllklumpen, aus denen versteckte, von Pedalen betriebene Antriebsschrauben, Harpunengeschütze und Periskope aus allen Öffnungen und Wänden ragen. Es gibt kein wirkliches Oben und Unten, vielmehr wird bei einer Kursänderung des "Schiffs" einfach ein anderer Pedalantrieb bzw. ein anderes Periskop gewählt. Zum Tauchen wird mittels einer Pumpe einfach ein Großteil Wasser in bzw. aus den Gängen gepumpt.

Die See-Muriden des Thalassions dagegen bewegen sich zwar in einer für Oberflächenbewohner "normaleren" Form, in einer für Muriden aber eher ungewöhnlichen Weise fort: Ihre "Schiffe" sind an der Oberfläche(!) treibende Schiffwracks, die zur Fortbewegung mit versteckten Rudern und auf zerfetzt getarnten, aber funktionfähigen Segeln ausgestattet sind. Im Inneren sind die Schiffe für "Besucher" mit zerstörten Lagerräumen und verdorbener Fracht getarnt, die perfekt die geheimen Gänge, in denen man Harpunen-Geschützräume, Waffen- und Vorratslager finden würde, verbergen. Meist befindet sich auch noch eine Tauchluke im Schiffsrumpf, durch die man jederzeit Angriffe unter Wasser starten kann.

Die Adels-Muriden besitzen meist mit wertvollen Stoffen und Steinen verzierte, wenn auch nicht gerade künstlerisch ausgestaltete Wohnhöhlen, in denen der Geruch von allen nur denkbaren billigen und teuren Rauschmitteln einem nahezu den Atem rauben kann. Gerne scheinen die Adels-Muriden auch in den verlassenen Untergeschossen alter Jharra-Tempel zu wohnen, wobei sie Schauermärchen über die Rückkehr der Jharra nicht sehr zu stören scheinen, vielmehr sorgen sie oft mit ein wenig Hokusfokus sogar dafür, dass ungebetene Oberflächenbewohner gar nicht erst auf den Gedanken kommen, den Tempel zu betreten. Bei den Wüsten-Muriden schließlich gibt es eigentlich überhaupt keine Tunnel mehr. Nur ab und zu, in der Nähe von einigen von Menschen verlassenen Minen und natürlichen Höhlen findet man manchmal einige primitive Tunnel, die die Wüsten-Muriden als provisorische Schlafstelle oder geheimes Vorratslager für schlechte Zeiten in den Fels getrieben haben, deren Qualität aber selbst von den anderen Muridenstämmen nur noch als primitiv bezeichnet wird. Daneben sind noch die Quell-Höhlen der Wüsten-Muriden zu nennen, meist vergessene Wasseradern, deren Wasser oft durch Mineralische Gifte vergiftet ist, aber von den Wüstenmuriden getrunken wird (da es sich hier um eine Vergiftung durch Erze etc. handelt, ist Myshkarias Macht nutzlos, auch einer der Gründe für die geringe Bedeutung der Pestmönche bei den Wüstenmuriden). Nur wenige Clans, meist die größten und stärksten, verfügen über solch eine Wasserader, die sie vehement gegen alle anderen verteidigen.

## Waffenkunst

Die Anfänge der Sippenfehden unter den Muriden vor fast 6000 Jahren waren eher eine noch waffenlose Zeit: Man kämpfte ausschließlich mit Zähnen und Klauen gegeneinander, während einfache Steinwerkzeuge, die die Muriden zu dieser Zeit schon kannten, kaum eingesetzt wurden, waren sie doch viel zu wertvoll, um für derlei zweckentfremdet zu werden. Zwar gab es auch einfache Steinwaffen, doch waren diese gegenüber den natürlichen Waffen der Muriden meist viel zu schwer und unhandlich, um wirkungsvoll eingesetzt werden zu können. Waffen der Oberflächenbewohner galten anfangs als kostbare Schätze und wurden dementsprechend auch nur bei wirklich großen Auseinandersetzungen eingesetzt. Erst mit der

allmählichen Sesshaftwerdung der muridischen Clans, aufkommendem Schmuggel und organisierten Diebeszügen in die Handwerkerzirkel der Schmieden des Imperiums begann langsam auch eine Aufrüstung in den muridischen Clans stattzufinden: Neben Phugions und Kurzschwertern, die in den engen Tunneln durchaus wirkungsvoll eingesetzt werden können, sind es vor allem kurze Hämmer, Äxte und sogar Spitzhacken, die in großer Zahl in den muridischen Tunneln verschwinden. An Muridische Größenverhältnisse angepasste Speere und Spieße erlangen vor allem in den Regionen weite Verbreitung, in denen häufiges Eindringen von Oberflächenbewohnern zu erwarten ist, und die Gegner somit von vornherein auf Distanz gehalten werden können. Auch die zum Blockieren der Tunnel gut geeigneten Myrmidonenschilder sind zahlreich vertreten, und unter den Fernkampfwaffen ist es vor allem die Bela, die mit ihrer Durchschlagskraft und Zielgenauigkeit bald zur Entstehung des Berufs der Belabauer (oder besser: Widerinstandsetzer) geführt hat.

Die Zeit, in der erstmals die eigenständige Waffenproduktion der Muriden im großen Stil einsetzt, beginnt mit der Züchtung des Aggarithen durch die Berg-Muriden, der sich in den muridischen Tunneln bald in allen Clans verbreitet. Allerdings wird überwiegend nur die oberirdische Waffenherstellung kopiert, bzw. auf muridische Größenverhältnisse umgewandelt, während Neuschöpfungen eher selten sind. Erst im Laufe der Zeit beginnen sich auch Eigenkreationen wie der berühmte *Rattenzahn*, eine sägezahnige, gebogene, langdolchähnliche Klinge, die sich auch gut zum Graben nutzen lässt, mit einem als Schlagring für Muridenhände ausgebildetem Griff, durchzusetzen.

Die besten Erzeugnisse muridischer Schmiedekunst kommen in etwa dem gehobenen Standard oberirdischer Waffenschmiede gleich, während die meisten anderen Waffen im Durchschnitt eher Ramschware darstellen, die bereits nach ein paar Attacken schartig werden und leicht zu rosten beginnen (was durchaus von Vorteil sein kann). Deswegen wird, wo es möglich ist, oft auf oberirdische Erzeugnisse zugegriffen, die dann in muridengerechte Größen umgearbeitet werden. Einzig die Berg-Muriden verwenden fast ausschließlich ihre eigenen Produkte, die zudem zum Besten zählt, was die muridische Schmiedekunst hergibt. Die Schmiedekunst der Wüsten-Muriden war dagegen bis zum Aufeinandertreffen der drei Völker in Eshbathmar fast völlig aus ihren Köpfen verschwunden und hat sich erst in den letzten Jahrhunderten wieder etabliert, wenn auch nur in den nahe Eshbathmar lebenden Clans.

### Der Rattenzahn, eine Waffe der Muriden

Bei dem Rattenzahn handelt es sich um einen gebogenen, überlangen Dolch mit gezackter Klinge und als Schlagring ausgebildetem Griff. Der Griff ist so an der Klinge angebracht, dass man die Waffe auch als eine Art Spitzhacke verwenden kann. Da das Zackenmuster der Klinge gegen die Stoßrichtung verläuft, besteht bei einer glücklichen Attacke des/der Muriden/in die Chance, dass der Rattenzahn im Fleisch des Gegners hängen bleibt und dort pro KR 1W6 SP anrichtet. Die Muriden nutzen die Klinge auch, um ihre Zähne daran abzufilen.

#### Einhandwaffe, mit dem Talent Scharfe Hieb- oder Stichwaffe zu führen

Typ	TP	TP/KK	WV	BF	Länge	Gewicht	Preis
Rattenzahn	1W+3	7-16	5/5	1	50	60	45 Ag, nur Muriden
Kann auch mit dem Talent Schlag geführt werden, 1W+2 TP, die von der Ausdauer abgezogen werden, dann WF 3/2							

#### Aventurische Werte

Typ	TP	TP/KK	Gewicht(uz.)	Länge(cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Rattenzahn	1W+3	11/4	60	50	1	0	s.o.	0/0	-	HN
Kann auch mit dem Manöver Knaufschlag oder dem Talent Raufen benutzt werden, dann 1W+2 TP(A), WM -2/-2, Distanzklasse H										

## Trinkkultur

Die Berufe, die nur selten in den großen geschichtlichen Ereignissen der muridischen Clans eine Rolle gespielt haben, aber wahrscheinlich für den Großteil aller Clanfehden verantwortlich sind, sind jene zur Herstellung alkoholischer Getränke. Muriden schätzen und lieben den Rausch des Alkohols, der furchtlos und stark macht und der angesehene Beruf des Brauers oder Brenners findet sich in fast jedem größeren Clan. Die Braukunst ist allerdings meist eher ein wüstes Herumgepansche und Experimentieren, aus welchen Stoffen, seien es Pilze oder Ratten, man denn nun noch Alkohol herstellen könnte. Größere Kunst haben darin vor allem die Berg-Muriden (durch die Konstruktion von komplizierten Gärmaschinen), und die Adels-Muriden (durch genaue Beobachtung oberirdischer Brau- und Brennereikunst) erlangt, während die Wüsten-Muriden das Geheimnis der Alkoholproduktion fast vollständig vergessen haben, fehlt es ihnen doch dafür an Wasser. Aus diesem Grund ist der Alkoholhandel und -schmuggel in Eshbathmar eine der Haupteinnahmequellen der ansässigen Adels- und See-Muriden mit den Wüsten-Muriden.

## Schätze und Horte

Mögen sich die Muriden inzwischen auch noch so weit voneinander entwickelt haben, eine Leidenschaft ist ihnen allen gegeben: Das Sammeln und Horten von allen möglichen Objekten, wobei sich ihre Horte natürlich von Kultur zu Kultur unterscheiden. Während Muriden auf der einen Seite Dinge rein nach ihrem Gebrauchswert beurteilen und somit eine ordentliche Portion Rattenfleisch für sie natürlich wertvoller ist als eine kleine Flasche eines noch so seltenen kerreshitischen Trollbeerenweins, so sind sie auf der anderen Seite nur zu gern bereit, jedes für sie noch so nutzlose Ding dem claneigenem Hort hinzuzufügen. Manche Muriden entwickeln im Laufe ihres Lebens eine richtige Sammelleidenschaft und lesen alles auf, was sie finden. Sie gehen jedoch weder soweit, für ihre Sammelleidenschaft ihr Leben aufs Spiel zu setzen, noch sind sie derart von ihrem Hort eingenommen, als dass sie ihn nicht jederzeit zurücklassen könnten, wenn Gefahr droht und keine Möglichkeit besteht, ihn mitzunehmen. Es geht ihnen in erster Linie um das Sammeln an sich, nicht das Gesammelte selbst. Trotzdem treffen sie durchaus eine Wahl, wenn sie etwas sammeln: Während die Stadt-Muriden in der Tat oft alles zusammensammeln, was die Stadt hergibt (vom rostigen Amboß bis zur kaputten Optimatenmaske), legen die Land-Muriden wie schon seit Urzeiten große Nahrungsmittelhorte (meist aus gestohlenen Oberflächenvorräten) an, bei denen klar ist, dass sie verschimmelt und ungenießbar sein werden, bevor man auch nur die Hälfte von ihnen verspeisen könnte. Die Berg-Muriden haben natürlich eine Vorliebe für magomechanische und ähnliche Geräte und sind meist einer der Schrecken der G’Rolmur, in deren Werkstätten sie besonders gern wildern. Die See-Muriden binden sogar die Überreste gesunkener und meist von ihnen versenkter Schiffwracks in ihre Fahrzeuge ein. Ein alter Brauch zu Ehren Charypta-Ratts verlangt zudem, dass ein ganz kleiner Teil jedweder Beute aus einem Raub irgendwo auf dem Festland verbuddelt und dann der Ort verlassen werden muss, ohne sich die Position des Verstecks zu merken – nach Meinung einiger See-Muriden die einzige Möglichkeit, um die schönen Dinge vor der eigenen (wohlgemerkt, der eigenen) Habgier zu schützen...

Auch die Wüsten-Muriden legen solche Depots an, in denen vor allem zurzeit nicht benötigte Trinkwasserreserven und Vorräte gehortet werden. Um die Stelle wiederzufinden, verlassen die Wüsten-Muriden sich allein auf ihren Richtungssinn – und die Kenntnis der Depots anderer Clans, denn die Depots werden meistens in Gegenden angelegt, wo bereits viele andere Clans ihre Vorräte untergebracht haben, um die Chance zu erhöhen, dass noch nicht alle Depots genutzt worden sind – eine etwas paradoxe Strategie zum Überleben. Falls ein Clan allerdings beim Plündern eines fremden Depots vom Besitzer erwischt wird, kommt es meist zu blutigen Kämpfen – der Sieger erhält dann die Depots oder wird bei starker Schwächung manchmal seinerseits von einem anderen Clan getötet – Depots sind deswegen



auch an den vielen dort liegenden Muridenknochen erkennbar.

Die Horte der Adels-Muriden entsprechen meist wirklich wahren Schatzkammern. Hier landet in etwa alles, was zu wertvoll ist, um damit zu protzen oder was als eiserne Reserve genutzt wird. Besonders an künstlerischen Objekten sind die Adels-Muriden meist sehr interessiert, und manche Clans haben sich sogar vollständig auf das Sammeln derartiger Objekte spezialisiert, aber auch meist auf die Anfertigung von Fälschungen der Kunstwerke, um einen reibungslosen "Austausch" derselben zu gewährleisten, falls der derzeitige Besitzer nicht bereit ist, es freiwillig herauszugeben.

Zu dem bisher Gesagten kommt noch, dass die Muriden ihrer Sammelleidenschaft schon seit den Anfängen ihrer Rasse frönen (sind sie doch wahrscheinlich ursprünglich ein reines Sammlervolk gewesen), und da Muriden selten etwas Gesammeltes wegwerfen, bzw. siegreiche Clans zurückgelassene Horte ihrer Gegner meist sogleich ihren eigenen hinzufügen, ohne sich weiter um "Besonderheiten" derselben zu kümmern, lagern heute in manchen Muridenhorten jahrtausendealte Artefakte, Schmuckstücke und ähnliche Kuriositäten aus allen Teilen Myranors. Die Muriden selbst machen sich um Herkunft, Zweck und geschichtliche Bedeutung ihrer Fundstücke meist nur wenig Gedanken, obwohl sich mitunter Objekte darunter befinden, für die mancher Altertumsforscher sicher bereit wäre, zu morden. Von manchen Clans wird dies durchaus gewinnbringend genutzt, aber eher halbherzig betrieben, denn das Schöne an einem Hort ist für die Muriden natürlich auch das Nichts-hergeben-wollen...

## **Alter und Tod**

Das Leben eines Muriden ist meist kurz bemessen. Selbst wenn er Clanskämpfe, Gifte, Krankheiten, Tunnelleinstürze etc. überlebt, bleibt ihm meist nur noch wenig Zeit, bevor er an Altersschwäche verstirbt. Zwar gibt es Muriden, die sehr alt werden können (derzeit ist der Anführer der Pestmönche, Skrolk, wohl der älteste Muride überhaupt), doch erstens kommt dies selten vor und zweitens haben die wenigsten dieser Muriden etwas davon, da sie meist nur noch Schatten ihrer selbst sind.

Interessanterweise machen sich aber die wenigsten Muriden Gedanken über das Alter und den Tod. Ihre Gedanken gelten viel eher dem Überleben des Clans, hinter denen mitunter sogar der Gedanke der Selbsterhaltung in den Hintergrund tritt. Deshalb treffen die kurzlebigen Muriden in ihrem Clan mitunter Ziele, die nicht nur ihre, sondern auch die Kräfte Dutzender folgender Muridengenerationen mit einbindet, um die Macht ihres Clans zu vergrößern. Die weitreichendsten Pläne unter den Muriden schließlich trifft die Priesterschaft der All-Einen, deren finstere Pläne manchmal ganze Jahrtausende umfassen und damit oft weiter reichen als die Pläne der Oberflächenvölker...

## **Recht und Gesetz der Muriden**

Von Recht und Gesetz bei den Muriden zu sprechen, ist eigentlich schon ein Widerspruch in sich. Generell zählt einfach das Recht des Stärkeren. Trotzdem haben sich gerade in den beruhigten Gebieten muridischer Herrschaft aus Traditionen und Sitten bestimmte Regeln herauskristallisiert, mit denen die Muriden ihre Streitigkeiten regeln, solange sie sich einen Vorteil davon verhoffen. Als Schiedsinstanz spielt hierbei natürlich die Priesterschaft eine wichtige Rolle, die vorgebrachte Fälle jedoch meist ebenfalls nach ihrem eigenen Nutzen entscheidet. Allerdings sind offene Rechts- und Vertragsbrüche eher selten, da es fast zum guten Ton gehört, einerseits alle Aktionen und Tricks der Gegenseite zu überwachen und andererseits selber zu versuchen, den Vertrag zu umgehen...

Die einzigen Regeln, die wirklich eine gesetzesähnliche Kraft haben, sind die Richtlinien der Priesterschaft der All-Einenden, und nur wirklich verdorbene Clans wagen es in dieser Hinsicht, die Priesterschaft zu hintergehen. Im Gegenzug ist die Priesterschaft zwar intrigant

und verschlagen, aber meist doch eher fair zu nennen, da sie im Allgemeinen das Vertrauen und den Gehorsam (wenn oft auch aus Furcht vor den Folgen) aller genießt.

Ausnahmen bilden hier vor allem die Adels-Muriden, die den Einfluss der Priesterschaft in ihrer Gesellschaft rein auf die Ausübung klerikaler Pflichten zurückdrängen und auch sonst in Gesetzgebung und Rechtsprechung den Einfluss von Religion zu vermeiden, selbst den ihrer eigenen Priesterschaft.

Auch der Graue Rat der Berg-Muriden versucht, Gesetz und Religion voneinander getrennt zu halten, gesteht der Priesterschaft aber durchaus ein Mitspracherecht in wichtigen Angelegenheiten zu.

## Stände

In der muridischen Gesellschaft gibt es neben den unterschiedlichen Berufen und Professionen ansonsten nur noch eine Unterteilung in **Freie** und **Sklaven**: Im Stand des Freien oder *Ratt-ik*, wie man ihn muridisch nennt, findet man ausschließlich Muriden, während sich unter den Sklaven oder *Skav-ik* durchaus auch Angehörige anderer Völker finden kann, so sie den Muriden lebendig in die Hände gefallen und nicht sofort getötet worden sind. Im Allgemeinen handelt es sich aber um Sklaven muridischer Herkunft, die man dadurch kenntlich macht, indem man ihnen beide Ohren abbeißt (!) Aus diesem Grund sind die Ohren eines Muriden diejenigen Körperteile, die er in einem Kampf mit einem gegnerischen Clan am ehesten zu schützen versucht, in frühester Zeit beispielsweise durch Knochenhelme aus den Schädelknochen verstorbener Oberflächlinge. Das Abbeissen der Ohren scheint zudem eine praktische Bedeutung zu haben: auf solche Art verstümmelte Muriden verlieren meist ihren Blutrausch und ihre Triebhaftigkeit und erweisen sich dann als willige Arbeiter, viele jedoch versinken auch in Depressionen und begehen Selbstmord. Trotzdem gibt es durchaus einige Clans, bei denen der Großteil der Clansmitglieder Sklaven sind. Die wenigen, denen es gelingt, der Sklaverei aus eigenem Willen zu entkommen ("zahn" gewordenen Muriden-Sklaven fehlt sogar dafür die innere Motivation), versuchen sich meist als Söldner oder ähnliches durchzuschlagen, wobei sie versuchen, ihren Kopf so gut als möglich zu verbergen, wenn sie sich nicht völlig für ein Leben an der Oberfläche entscheiden.

Die Kinder von Sklaven, so sie welche in die Welt setzen, sind prinzipiell zuerst Freie, sofern man ihnen nicht schon gleich nach der Geburt die Ohren abbeißt. Für eine weitere Kenntlichmachung als Sklave eines bestimmten Clans gibt es zudem verschiedene Methoden von einer Tätowierung bis hin zu einem Brandmal.

## Sprache und Schrift

### Sprache

Alle Völker der Muriden, mögen sie auch noch so unterschiedlich sein, teilen eine gemeinsame Sprache: Das *Muridal*. Schon seit Jahrtausenden wird es in den Tunneln gesprochen, auch wenn im Laufe der Jahrtausende Dinge immer wieder neu benannt wurden, da der ursprüngliche Begriff irgendwann vergessen wurde, oder eine Fülle von Lehnwörtern der oberirdischen Rassen je nach Region hinzugekommen sind. Trotzdem spielen diese Unterschiede meist nur eine geringe Rolle, so dass sich ein Wüsten-Muride aus der tiefsten Nakramar jederzeit mit einem Land-Muriden aus Centralis unterhalten kann – wenn auch meist nur über allgemeingültige Dinge, aber komplizierte philosophische oder lyrische Sachverhalte lassen sich mit dem sogenannten "*Gemein-Muridal*" sowieso nicht erklären. Zudem besitzen Clans mit einem größeren Teil an Handwerkerprofessionen eine Art Gegenstücke zu den Cirkel-Geheimsprachen des Imperiums, das "*Geheim-Muridal*", das meist einfach mit Elementen besagter Cirkel-Sprachen vermischt wird.

Das eigentliche "(Hoch-)Muridal" ist den meisten Clans zumindest bekannt, wird jedoch hauptsächlich nur innerhalb der Priesterschaft der All-Einenden Ratte gesprochen.

Für Menschen- und Amaunir-Ohren klingt das gesprochene Muridal meist wie eine Ansammlung von Pfiffen, Quietsch-, Kreisch- und Zischlauten, wobei beim Gemein-Muridal andauernd den oberirdischen Sprachen ähnelnde Worte, Ausdrücke und Silben vorkommen, jedoch ebenfalls mit "muridischer" Aussprache. Interessant ist hierbei, dass Muriden Wörter nicht-muridischen Ursprungs zur Betonung zwei- bis dreimal wiederholen, so dass bei "wichtigen Gesprächen" mit vielen Lehnwörtern die Sätze fast nur aus Wiederholungen zu bestehen scheinen.

Da die Muriden beim schnellen Sprechen (und fast jeder Muride spricht schnell, um keine Zeit zu verlieren) zudem noch Wörter, die für den wesentlichen Inhalt der Sätze nicht weiter von Bedeutung sind, einfach weglassen, ist es für den Sprachunkundigen meist sehr schwer, einer Unterhaltung in Muridal zu folgen, da selbst die oberirdischen Lehnwörter mitunter in einem völlig sinnlosen Zusammenhang zu stehen scheinen.

### Die Schrift

Gemein-Muridal ist allgemein eigentlich schriftlos, doch benutzen die Muriden mitunter auch Schriftzeichen der Oberflächenkulturen. Die Berg-Muriden nutzen die gemein-imperialen Schriftzeichen meist zur Aufzeichnung ihrer technischen Errungenschaften, die Stadt-Muriden, wenn es um Kontakte mit den Oberirdischen geht.

Wie das gesprochene, so wird auch das geschriebene Muridal fast ausschließlich von der Priesterschaft verwendet. Auffällig ist hierbei die Ähnlichkeit der Schriftzeichen mit denen des Draydalanischen, auch wenn die Bedeutung der jeweiligen Zeichen stark voneinander differiert. Einige uralte Felszeichnungen im Besitz der Priesterschaft, die aus den frühesten Tagen der Muriden stammen, sollen zudem das sogenannte "*Alt-Muridal*" darstellen, eine Urform des Muridal, die heutzutage ausgestorben ist.

### Übersicht Sprachen:

**-Alt-Muridal:** ausgestorben, Bilderschrift (*Wert Alte Sprachen: wahrscheinlich 17*)

**-(Hoch-)Muridal:** Alte Abspaltung mit stark draydalanischem Einfluss, vereinfachte draydalanische Schriftzeichen, wird fast nur noch von der Priesterschaft der All-Einen gesprochen und(selten)geschrieben. (*Wert Alte Sprachen: 15 (Bei Kenntnissen des Draydal 12)*)

**-Gemein-Muridal:** Verkehrssprache der Muriden, je nach Region mit Begriffen der Oberflächensprachen durchmischt, allgemein schriftlos, mitunter werden Schriftzeichen der Oberflächenkulturen verwendet, darunter noch von Bedeutung das **Geheim-Muridal**, das einfach mit den Begriffen oberirdischer Cirkel-Geheimsprachen vermischt ist. (*Wert Sprachen kennen: 12-14, je nach oberirdischen Einflüssen, am kompliziertesten ist noch die „korrekte Aussprache“*)

### Die Städte der Muriden:

Eigentlich handelt es sich bei den sogenannten "Städten" der Muriden einfach um eine Art Ballungsgebiete, die entweder unter den Imperialen Metropolen oder anderweitigen Städten liegen und in der Regel meist von den Stadt-Muriden bewohnt werden, die diese Art des "geselligen Ungeselligseins" bevorzugen, oder an wichtigen muridischen "Handels-" Knotenpunkten liegende Höhlenkomplexe, in denen Muriden aller Völker ihrem Tagwerk nachgehen. Trotzdem unterscheiden sich solche Gebiete von den anderen Tunnelkomplexen insofern, dass die Tempel der Priesterschaft und auch der anderen Gemeinschaften in weitaus größerer Zahl auftreten als in anderen Gebieten. Als eindeutigstes Zeichen für eine Stadt gibt es hier die "Öffentlichen Märkte", riesige Höhlenanlagen, in denen die Muriden sich zu Tausch und Handel treffen, Geschäfte miteinander machen, Vereinbarungen schließen und

düstere Pläne schmieden. Sogar Gaststätten, Tavernen und Bordelle existieren hier (und werden meist von mächtigen Clans kontrolliert). Auf diesen Märkten oder "*Czikirr-niks*" (sprich: *Tschirrniks*) herrscht allgemeiner Waffenstillstand, auch zwischen verfeindeten Clans. Die Priesterschaft hält strenge Aufsicht darüber, dass diese Ordnung eingehalten wird, meist auch mit Magie und Waffengewalt, allerdings sind Unruhen hier eher selten, denn nur der Markt selber steht unter Gewaltverbot, aber nicht die zu ihm hinführenden Tunnel...

### "Haupt"-Städte:

**Muriduhn**, "Der All-Einen Haus", ehemals **Scr'zinak**, stellt den Hauptsitz und Zentrum der Priesterschaft der All-Einenden Ratte, jedoch besonders der Pestmönche dar, und liegt etwa 180 Meter unter dem tiefsten Teil der Kanalisation im felsigen Untergrund von Balaan Cantara. Ihre Bedeutung erlangt die Stadt besonders aus der Tatsache, dass sie die Grenze zu Thapura und den Völkern der Katzenartigen darstellt und Kreuzungspunkt der Kultur der Adels- See- und Stadt-Muriden Balaan Cantaras ist. Hier leben etwa vierhunderttausend (!) Muriden direkt unter den Füßen der Einwohner der Stadt, wobei sie jedoch lieber tief unter der Erdoberfläche bleiben, einerseits wegen der Entdeckungsgefahr, andererseits wegen des Risikos von Wassereinbrüchen durch das Flussdelta. Seit einigen Jahrzehnten arbeitet man hier auf Befehl der Priesterschaft schon an einem unterirdischen Tunnel von extremen Ausmaßen, der bis nach Era'Sumu führen soll und nach Schätzungen der Priesterschaft in ca. 20-30 Muridenleben (etwa 800 Jahren) fertig sein soll.

**Aggaratt**, die "Eisenstadt", liegt nur etwa 20 Meter unter den Ruinen von Xar Tomyras und ist die nach menschlichen Verhältnissen wahrscheinlich prächtigste aller Muriden-Städte (trotz allem würden G'rolmur und auch aventurische Zwerge die Stadt und alles andere als grob, primitiv und ungeschickt ansehen). Die Tunnel sind aufwendig mit denselben schwarzen Eisenplatten wie das Stahltor nach Draydalan verkleidet, zum Schutz gegen magische Entdeckung, und mit großen Hallen zur Anfertigung von magomechanischen Konstrukten versehen. Der Beruf des Schmiedes, dessen Ursprung beim Volk der Berg-Muriden liegt, ist hochangesehen, die Berg-Muriden sind die wichtigsten Waffenproduzenten der Muriden, die überall hin exportiert werden (auf dem Schwarzmarkt auch über der Erde). Die Berg-Muriden gewinnen das dafür benötigte Eisen in Stollen, die noch weit unterhalb der Minen Xarxarons liegen, wobei sie Erfahrung darin entwickelt haben, Stollen jederzeit einstürzen lassen zu können, um jegliche Entdeckung zu vermeiden. Von Aggaratt führen die Eisentunnel (*Aggiz-ri*), mit Eisen mehr oder minder gut bepflasterte, sehr breite, aber auch gut bewachte und extrem tief liegende Tunnel (sogar noch unter den normalen Tunnelkonstruktionen der Muriden) in die anderen Gebirge, wo Berg-Muriden leben, wie die Tafelberge der Vinshina und besonders die Wolkenkämme. Für ihre Wartung benutzen die Berg-Muriden die *Cisalt-ryhn*, riesige, magomechanisch-dämonologische Grabmaschinen, die Tunnel graben und gleichzeitig mit dem geschmolzenen Erzen aus dem Gestein verkleiden und mit denen die Tunnel auch gebaut worden sind.

**Sci'Naggairath** (sprich: *Schi-Naggeiratt*) "Naggaratt's Ohr", liegt bei Dorinthapolis in der Nähe vom Baan Bashur, und ist das inoffizielle Zentrum der Rattiare. Sie ist die drittgrößte Stadt nach Muhriduhn und Aggaratt und wird als direkter "Horchposten" am Sternepfeiler bezeichnet - Gerüchten zufolge mit Wissen des Thearchen, was von der Priesterschaft allerdings weder bestritten noch bestätigt wird - man hüllt sich in Schweigen, beziehungsweise ekstatisches Quietschen und Kreischen.

### Weitere große Städte:

**Ni-kchrili** (Sprich: *Niksrlilie*) "der blutige Zahn", liegt etwas westlich von Sidor Corabis und gilt als Geburtsstätte der Priesterschaft der All-Einenden Ratte, besonders der Rattiare. Die

Verlagerung ihres religiösen Zentrums nach Dorinthapolis erfolgte etwa zwischen 2200 und 2800 IZ, um ein "Ohr" für die Vorgänge im Imperium zu haben, Ni-kchrlie ist jedoch bis heute die traditionelle Pilgerstätte der Rattiare, von wo aus sie sich in die Tunnel von Sidor Corabis begeben, um dort mit Lamucken und anderen Wesen zu kämpfen und im Tempel Nagga-Ratts - des angeblich ersten Tempels dieses Götterdieners- ihre Wunden zur Schau stellen. Der Tempel selbst erinnert an eine Glockenförmige Höhle, in deren Mitte eine schartige Stele aus einem roten Mineral unbekannter Art, der "blutige Zahn", steht, und in der sich in einer Ecke der Höhle eine große Nische befindet, die auch allgemein als "**R'li'c'xt**" (sprich: "*Relikt*") bezeichnet wird, was in etwa "Gebrüll des Erdfressers" bedeutet. Jeder Muride, der in die Reihen der Rattiare aufgenommen wird, muss einmal die Nische betreten. Nach dem Glauben der Priesterschaft hört man dort noch immer den Widerhall der Stimme, die einst vom Erdfresser ausging, als die Glocke der All-Einen sprang.

**Scir-Nagtajh** (sprich *Schirr-Naktei*) das "Wasserloch" unter Balaan Mayek, ist der größte Umschlagplatz der See-Muriden des Thalassions, die ihr Operationsgebiet um Era'Sumu und Shindrabar herum bis nach Eshbathmar haben. Balaan Cantara dagegen liegt als Handelsplatz mehr oder minder fest in der Hand der See-Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln.

**Crin-Garikh** (sprich: *Kringarikch*), 100 Meter unter Sidor Valantis gelegen, ist zwar in seiner Bauweise nicht so "kunstvoll" wie Aggaratt, aber dafür extrem reich - und deshalb auch umkämpft. Immer wieder versuchen sich angrenzende Clans ein Stück vom Kuchen abzuschneiden, werden aber von den großen Clans dort erfolgreich abgewehrt, die hier schon seit Jahrhunderten die "Unterwelt" fest in ihrer Kontrolle haben. Den valantinischen Stadt- (und See-)Muriden sagt man allgemein eine etwas lasche Gesinnung nach, die durch reiche Opfergaben, gleichmäßig verteilt an Myska-Ratt und Nagga-Ratt, ihr Gewissen in dieser Hinsicht zu beruhigen. Sie frönen zwar einem eher luxuriösen Lebensstil, im Vergleich zu den Adels-Muriden sind sie jedoch eher protzig und feist zu nennen.

**Ratt-Djastan** (sprich: Rattschastan) liegt nur etwa 40 Meter unter Guretta. Es gilt als Hauptsitz der Adels-Muriden und Zentrum des Ratt-Sha - Glaubens, beherbergt aber auch das größte Wehrkloster der Pestmönche in Thapura, natürlich schön abgetrennt vom Rest der Stadt, in deren Zentrum die große Tempelschule der Ratt-Sha-Priesterschaft, liegt.

**Skrjin-Xrylik** (sprich: Skrin-Cylik), auch "Stadt der Drei Völker und Fünf Götter" genannt, befindet sich etwa 100 Meter unter Eshbathmar, soll jedoch sich sogar bis in jene Bereiche erstrecken, die früher einmal Stadtviertel Eshbathmars waren, im Zuge der allmählichen Aufstockung der Stadt aber einfach zugeschüttet worden sind. Hier treffen die Völker der Wüsten-, See- und Adelsmuriden zusammen, die je nach Volk Iryab-Ratt, Charypta-Ratt, Ratt-sha, Nagga-Ratt und (schwach) Myshka-Ratt verehren. Hier ist auch der Ausgangspunkt der "Missionierung" bei den Wüsten-Muriden durch die Priesterschaft, wobei bislang jedoch nur die Rattiare größeren Erfolg hatten, wenn auch die Wüsten-Muriden weiterhin Iryab-Ratt verehren, der hier auch seinen einzigen bekannten Tempel besitzt.

Weiterhin findet man Muriden-Städte unter nahezu jeder größeren Stadt des Imperiums, die meisten sind jedoch eher ein Ausbau der Kanalisation der Städte in die Tiefe. Das prägende Bild in diesen Städten sind die Stadt-Muriden, jedoch findet man auch Land-Muriden hier vor, die mit den Stadt-Muriden Handel bzw. Schmuggel treiben, und in der Nähe von Wasserläufen des Orismani haben See-Muriden oft ihre Umschlagsplätze.

## Die Völker

**Die Stadt-Muriden ~ Czikirr-Kai** (sprich: *Tschirr-kei*) (10 GP)

Sie sind heutzutage wohl das Urbild aller Muriden, da sie von allen Muridenvölkern am meisten mit den Oberflächenbewohnern zu tun haben. Aus den Verstecken der Kanalisationen und ihren unterirdischen Tunneln heraus behaupten sie in der Unterwelt der myranischen Centropolen ihren Einfluss gegen alle Konkurrenten, auch die der anderen Clans.

**Lebensraum:** In nahezu allen Städten des Imperiums und seiner früheren Besitzungen, größere Siedlungen, beispielsweise in Balaan Cantara, Dorinthapolis, Balaan Mayek, Sidor Corabis und Sidor Valantis.

**Lebensweise:** Neben den typischen Tunneln haben die Muriden vor allem die Kanalisation für sich entdeckt. Nirgendwo lassen sich besser Ratten und Pilze züchten, aber auch geheime und meist verbotene Geschäfte abwickeln. Viele Handelspartner stammen dabei durchaus aus anderen Rassen, die mit den "Kleinwüchsigen" gute Erfahrungen gemacht haben, denn auch wenn sie nicht unbedingt die zuverlässigsten Vertragspartner sind, so übernehmen sie doch auch Aufträge, bei denen anderen schon längst der Boden zu heiß geworden wäre, sei es der Transport von Uralor-Eiern, die Beschaffung von gefälschten Optimatenmasken oder die Ermordung eines hochstehenden Würdenträgers...

Die Clans sind ständig untereinander in Clanfehden verwickelt, jedoch meist aufgrund wirtschaftlicher Ziele, seltener wegen der Ermordung von Clansmitgliedern (wobei beides ineinander übergeht). Große Clans, die ihre Stellung meist schon seit Dutzenden Generationen behaupten, versuchen darüber hinaus meist, in großem Stil auch in die politischen Abläufe der Stadt einzugreifen, und in manchen Städten sind es tatsächlich die Muriden, die im Geheimen alle Fäden ziehen.

**Weltsicht:** Nagga-Ratt und Myshka-Ratt sind die beiden beherrschenden Gottheiten der Stadt-Muriden, wobei die Ergebenheit zur jeweiligen Gottheit vom Einfluss der Priesterschaft und der individuellen Überzeugung (von Maulgläubigkeit bis Fanatismus) abhängt.

**Sitten und Bräuche:** Stadt-Muriden sind misstrauisch, immer auf der Hut und stets gut informiert – die Kontakte eines Clans reichen meist weit über die Stadtgrenzen hinaus. Selten erfolgt ein Erstkontakt zum Handel, Schmuggel etc. durch einen Oberflächenbewohner, stets sind es die Muriden, die zuerst Kontakt aufnehmen.

Wenn Muriden etwas nicht sind, dann dumm, und wer versucht, einen Muriden zu betrügen, liegt bald tot und ausgeplündert in einer Seitengasse – falls man ihn überhaupt noch mal wiederfindet.

Muriden sind auch nicht unbedingt zu feige und gerade in der Gemeinschaft des Clans sind sie gefährliche Gegner.

**Tracht und Bewaffnung:** Muriden tragen Kleidung fast nur aus Zweckgründen, meist mit vielen Taschen, um alles Mögliche darin zu verstauen, und besonders bei häufigem Kontakt zur Oberfläche, um von anderen nicht als Muriden erkannt zu werden. Die Kleidung besteht meist aus Rattenfellen oder Flechtenpilztüchern, aber auch oberirdische Stoffe, so in der richtigen Größe erhältlich, werden getragen.

Kurze Hämmer, Keulen und Spitzhacken, Lange Dolche, kleine Schilde und Kopfbedeckungen, die die Ohren schützen sollen, sind bei den Muriden beliebt, während sie zu große und in den Tunneln unhandliche Waffen eher ablehnen.

Die beliebteste Fernkampfwaffe überhaupt stellt die Bela dar, die jedoch meist aus oberirdischer Produktion stammt. Einige verstehen sich zudem auf das Werfen von leichten Wurf dolchen und viele, wenn auch nicht alle, nennen den klassischen *Rattenzahn* ihr Eigen.

**Darstellung:** Stadt-Muriden bilden ein breites Spektrum des "Abschaums" der Stadt – von im Müll wühlendem Streuner und Gossenkind bis zum regelrechten "Paten" einer Stadt mit einem Hang zur Kultur gibt es alle möglichen Variationen. Ein Stadt-Muride kennt sich aus in "seiner" Stadt und weiß, wo er Hilfe finden, verbotene Waren bekommen und Informationen erhalten kann. Gleichzeitig ist es schwer, sein Vertrauen zu erwerben, denn sein bisheriges kurzes Leben hat ihn gelehrt, sich aus Ärger herauszuhalten, wenn es nicht noch kürzer werden soll.

**Vorteile:** Ortskenntnis(in der betreffenden Stadt, besonders seiner Kanalisation)

**Nachteile:** Jähzorn mindestens 5, können Raumangst nicht als Nachteil wählen

**Kampftechniken:** Schlag +1, Schwanzangriff +1, Entwinden +1,  
Schmutzige Tricks +1, Speere +1, Scharfe Hieb Waffen +1, Bela +1

**Körperliche Talente:** Klettern +1, Körperbeherrschung+2, Schleichen +2, Schwimmen+1,  
Sich Verstecken +1, Zehen +1

**Gesellschaft:** Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1,  
Überreden (Lügen) +1

**Natur:** Fallenstellen +1, Orientierung +1

**Wissenstalente:** Götter und Kulte +1, Rechnen +1

**Sprachen und Schriften:** Zweitsprache Gemein-Imperial

**Handwerk:** Abrichten +1, Bergbau +1, Heilkunde Gift +1

**Geeignete Professionen:**

Dieb, Einbrecher, Handwerker (Belabauer, Bergmann, Brauer, Brenner, Fleischer, Gerber, Grobschneider, Korbflechter, Kürschner, Pilzzüchter, Schwarzschnied), Kopfgeldjäger, Kundschafter, Rattenfänger, Schieber, Schmuggler, Söldner, Stammeskrieger, Tierbändiger, Wundarzt

**Land-Muriden ~ C'kin-ratski (sprich: *Skin-ratzki*) (10 GP)**

Dieses Volk der Muriden, dessen Ahnen sich wohl vor über 5000 Jahren unter die Erde zurückzogen haben, kann wohl als das ursprünglichste aller Muridenvölker gelten. Sie leben im ganzen Imperium und darüber hinaus in teils enorm großen, für Unkundige beinahe labyrinthartigen Tunnelkomplexen. Den Kontakt mit der Oberfläche beschränken sie meist auf ein Minimum, häufig, um die von der Landbevölkerung angelegten Vorräte, aber auch sonstigen Besitz zu stehlen, und in vielen Vorratsspeichern finden sich oft Geheimzugänge der Land-muridischen Tunnel. Land-Muriden leben aber natürlich nicht nur ausschließlich vom Mundraub. Tatsächlich sind Ratten- und Pilzzucht bei ihnen sehr ausgeprägt, meist sind die Wände der Tunnel von kilometerlangen Pilzgeflechten bewachsen, von denen sich wiederum enorm große Mastratten-Herden ernähren.

**Lebensraum:** fast überall unter dem myranischen Kontinent mit Ausnahme der Städte, von Feliden Rassen beherrschten Gebieten und Gebirgen.

**Lebensweise:** Im Gegensatz zu ihren städtischen Verwandten sind Land-Muriden weniger jähzornig, dafür entspringen ihre Clanfehden meist jahrhundertealten Streiten, die neben wirtschaftlichen aber auch sowohl religiöse Gründe als auch Rechenschaft für ermordete Clansmitglieder haben können. Oft ist sogar einfach völlig unbekannt, weswegen der Streit überhaupt angefangen hat, was aber nichts an der Heftigkeit solcher Auseinandersetzungen ändert. Die Gebiete, die die Clans mit ihren Tunneln umfassen, sind meist größer als die der Stadt-Muriden, aber dafür meist auch weniger wichtig. Eine genauere Organisation besteht nicht, aber wie bei allen Völkern sind die größten Clans meist die Beständigsten.

**Weltsicht:** Auch die Land-Muriden verehren Nagga-Ratt und Myshka-Ratt. Zusätzlich verehren einige je nach Kontakt mit anderen Muriden-Völkern auch Agga-Ratt und Charypta-Ratt, in der Nähe Draydalans (inoffiziell) auch Caraf-Ratt und Calyan-Ratt. Eine gewisse Frömmerei in Glaubensdingen ist bei den Land-Muriden oft etwas stärker ausgeprägt als bei anderen Völkern, bleibt aber meist auf den eigenen Clan beschränkt und führt selten zu ausgewachsenen Glaubenskriegen.

Die Gryz-Orkh, die land-muridischen Animisten, bilden fast eine eigene Gemeinschaft unter den Land-Muriden, werden aber, solange die Priesterschaft nichts anordnet, nicht nur geduldet, sondern auch gern gesehen, und viele Land-Muriden opfern neben den Göttern auch den Geistern einen Teil ihrer Erwerbungen.

**Sitten und Bräuche:** Kenntnis der eigenen Tunnel, Vorsicht vor oberirdischen Eindringlingen und ein notwendiger Rachedurst gegen feindliche Clans sind die Grundvoraussetzungen für ein normales Land-Muriden-Leben. Besonders die Feindschaft ist eine Sache, die sorgfältig gepflegt werden muss, und kein Clan schließt so leicht mit einem anderen Frieden. Auf die Priesterschaft hat man jedoch zu hören, wenn man nicht den Göttern zürnen will. Zusammenhalt des Clans hat hier aber auch eine mildtätige Komponente: Kranke und Verletzte versucht man zuerst zu pflegen und werden erst dann, wenn keine Hoffnung auf Genesung mehr vorliegt, getötet und den Ratten zum Fraß vorgeworfen. So bleibt der Tote in gewisser Weise immer ein Teil des Clans.

**Tracht und Bewaffnung:** Land-Muriden kleiden sich ähnlich wie Stadt-Muriden, aber zum einen gelangen sie seltener in den Besitz oberirdischer Stoffe, zum anderen ist ihre Kleidung meist etwas grober, aber nicht weniger nützlich und haltbar. Auch die Bewaffnung ist ähnlich, jedoch sind deutlich weniger Eisenwaffen vertreten. Bei einigen Clans werden sogar noch Steinwaffen eingesetzt, viele sind uralte Familienerbstücke, die schon seit Hunderten von Generationen in Gebrauch sind.

**Darstellung:** Land-Muriden verfügen zwar nicht über die `aktuellen` Kenntnisse ihrer städtischen Verwandten, die sie deshalb auch als "dumme Land-Ratten" bezeichnen, aber dass sollte man einem Land-Muriden nicht so deutlich unter die Nase binden, verdirbt man es sich dadurch doch nicht nur mit ihm, sondern auch mit allen Mitgliedern seines Clans auf ewig für alle kommenden Generationen.

Die Land-Muriden sind meist sehr religiös und bezeichnen die Kulte Oberirdischer gern als Irrlehren und Scharlatanerie. Zudem ist alles von der Oberfläche für sie zuerst einmal als `gefährlich` und mit Misstrauen zu betrachten, wie so vieles andere auch. Die Gruppe der Gрыз-orkh ist insofern eine Ausnahme, als die Land-Muriden ihnen durchaus Vertrauen entgegenbringen, solange die Priesterschaft nichts merkt. Und auch die Gрыз-Orkh selbst fallen etwas aus dem Rahmen, als sie bereit sind, sich davon überzeugen zu lassen, dass von bestimmten Oberflächenbewohnern keine Gefahr ausgeht, auch wenn sie natürlich nicht so dumm sind, zu ihrem Schutz keine Sicherheitsvorkehrungen treffen.

**Nachteile:** Jähzorn mindestens 3, Rachsucht mindestens 5, können Raumangst nicht als Nachteil nehmen

**Kampftechniken:** Schlag +1, Schwanzangriff +1, Schmutzige Tricks +1, Entwinden +1, Ausweichen +1, Stumpfe Hieb Waffen +1, Speere +1

**Körperliche Talente:** Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Sich Verstecken +2, Schwimmen +1, Sinnesschärfe +1

**Natur:** Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2

**Wissenstalehte:** Götter und Kulte (Muriden) +2, Pflanzenkunde (Pilze) +2

**Sprachen und Schriften:** Myranisch +4

**Handwerk:** Abrichten(Ratten) +2, Bergbau +1, Heilkunde Wunden +2

**Geeignete Professionen:**

Animist, Bandit, Handwerker(Belabauer, Bergmann, Brauer, Brenner, Fleischer, Gerber, Grobschneider, Korbflechter, Kürschner, Pilzzüchter, Schwarzschnied), Kopfgeldjäger, Kundschafter, Rattenfänger, Schieber, Schmuggler, Söldner, Stammeskrieger, Tierbändiger, Wundarzt

**Berg-Muriden ~ Csikryl-Roth (*Skril-rot*) (20 GP)**

Die Berg-Muriden sind wohl das technisch versierteste Volk der Muriden. Sie sind für den Bau so ziemlich aller artefakt- oder magomechanischen Konstruktionen der Muriden verantwortlich und für muridische Verhältnisse mit hohen Bergbau-Kenntnissen ausgestattet,



beschränken ihre Kontakte zu den anderen Völkern jedoch rein auf wirtschaftliche Interessen und versuchen sich, aus Streitigkeiten mit ihnen herauszuhalten. Innerhalb ihres Volkes sind Fehden selten, Intrigen und Ränkespiele jedoch oft an der Tagesordnung. Kommt es doch einmal zum Kampf, verlassen sie sich meist auf die Kampfkraft ihrer Sklaven und ihrer Erfindungen.

**Lebensraum:** Berge von Xarxaron, Tafelberge der Vinshina, alle Gebirge zwischen Ghulenwall und Mayenios und in den Wolkenkämmen.

**Lebensweise:** In gewisser Weise erinnert die Lebensweise der Berg-Muriden ein wenig an die myranischer G’Rolmur. Sie sind jedoch in erster Linie auf die Waffenproduktion und die Konstruktion von Bergbau-Maschinen konzentriert, wobei das eine durchaus in das andere übergehen kann. In den Tafelbergen der Vinshina, einer der größten Umschlagsplätze für Chrat- und natürlich Vinshina-Waren werden zudem, wenn auch in geringer Zahl, die einzigen muridischen Flugmaschinen, Gleiter mit beweglichen, fledermausähnlichen Flügeln gebaut, mit denen hauptsächlich nächtliche Raub- und Schmuggelflüge unternommen werden sowie Abwehrkämpfe gegen draydalanische Vampirfledermäuse.

Berg-Muriden sind meist ernst und abweisend, selbst innerhalb der Clans ist der Umgangston eher rau und distanziert. Die berg-muridischen Clansfeste, bei denen große Mengen Alkohol konsumiert werden, sind die seltenen Momente, in denen sich Berg-Muriden ausnahmsweise einmal gehen lassen, ansonst sind sie kühl und ehrgeizig (und verschlagen).

Der Graue Rat, eine Gemeinschaft von Animisten, Technomanten und einflussreichen Vertretern großer Clans, ist die Instanz, die das Verhältnis der Clans zueinander regelt. Offiziell ordnet der Rat sich zwar der Priesterschaft unter, doch ist diese bei Vorgabe irgendwelcher Richtlinien zur Durchsetzung vollständig von der Entscheidung des grauen Rates abhängig.

**Weltsicht:** Agga-Ratt ist die Hauptgottheit der Berg-Muriden, seine Hilfe wird bei der Konstruktion von neuen Maschinen und Artefakten, aber auch erfolgreichen Nachahmung fremder Maschinen durch Opfergaben erbeten. Daneben kommt noch Myshka-Ratt eine Rolle als Garant für ein gutes Gedeihen der Pilzfarmen zu. Nagga-Ratt spielt in diesem Volk nur eine geringe Rolle, da die Berg-Muriden seine wilde und unbeherrschte Art eher ablehnen.

#### **Sitten und Bräuche:**

Arbeitsteilung und Massenproduktion sind der Antrieb des berg-muridischen Schaffens. Daneben wird Technikern und Erfindern, die neue Anwendungsmöglichkeiten und Konstruktionen erschließen, hohe Anerkennung gezollt. Kontakte zu Oberirdischen sind auf Handels- und Schmuggelbeziehungen, durch die die Berg-Muriden seltene Rohstoffe und Materialien beziehen. In Xarxaras gibt es zudem einige Clans, die sich regelrecht auf Überfälle gegen die Minenarbeiter bzw. die von ihnen geförderten Erzeugnisse spezialisiert haben, wobei sie durch gezieltes Verschütten der Überfallenen ihre Spuren vollständig verwischen. Aber auch die G’Rolmur sind vor ihnen nicht sicher: angeblich ist N’Gremar, der Schrecken der G’Rolmur, nichts weiter als der Ausdruck für die Sabotageakte der Berg-Muriden, die Bauteile und mitunter sogar ganze Maschinen stehlen.

Die herrschende Kraft in politischer und religiöser Hinsicht ist der Graue Rat. Seine Mitglieder entscheiden über Streitigkeiten zwischen Clans, kontrollieren die Opferstöcke und setzen fest, welche Aufgaben einem Clan auferlegt werden. Alle Berg-Muriden werden schon in jüngsten Jahren dem Grauen Rat verpflichtet und sind ihm gegenüber zu bestimmten Aufgaben und Tätigkeiten angehalten.

**Tracht und Bewaffnung:** Die Kleidung der Berg-Muriden ist besser verarbeitet und manchmal sogar maschinell produziert. Die Stoffe sind dieselben, aber auch hier gibt es die Anstrengung, nur gute Qualität zu verarbeiten.

Die Berg-Muriden sind die Waffenschmiede überhaupt unter den Muriden und sogar in der Lage, alle möglichen Waffenarten in muridengerechter Größe herzustellen, wenn auch zu hohen Preisen.

**Darstellung:** Berg-Muriden sind äußerst begabte Tunnelbauer und Prospektoren. Sie sind das technisch begabteste Volk der Muriden und sie wissen das. Berg-Muriden zeigen sich meist etwas zugeknöpft und verschlossen, da sie nicht gewillt sind, ihre Erkenntnisse einfach mit jedem X-beliebigen zu teilen. Im Gegensatz zu den G’rolmur, von denen sie gerne technische Errungenschaften stehlen oder kopieren, sind sie jedoch keine großen Feilscher, entweder wird der von ihnen geforderte Preis angenommen oder das Geschäft kommt nicht zustande. Der Graue Rat steht bei ihnen als clanübergreifende Organisation sogar noch über der Priesterschaft der All-Einen und mitunter werden Berg-Muriden auf Befehl des Rates ausgeschickt, um beispielsweise die G’rolmur auszuspionieren oder bestimmte, seltene Materialien für den Bau neuer Maschinen zu besorgen.

**Vorteile :** Begabung für Bergbau und Gesteinskunde

**Nachteile:** Verpflichtungen zum grauen Rat, können Raumangst nicht als Nachteil nehmen

**Kampftechniken:** Biss +1, Ausweichen +2, Stumpfe Hieb Waffen +1, Scharfe Hieb Waffen +1, Bela +2

**Körperliche Talente:** Klettern +2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnesschärfe +1, Zehen +2

**Gesellschaft:** Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

**Natur:** Orientierung +1

**Wissenstalente:** Gesteinskunde +2, Götter und Kulte +1, Rechnen +2, Schätzen +1, Volkskunde +1

**Sprachen und Schriften:** Lesen/Schreiben(Imperial) +2, Zweitsprache Gemein-Imperial

**Handwerk:** Bergbau +2, Schlösser knacken +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1

**Geeignete Professionen:**

Bandit, Dieb, Einbrecher, Fälscher, Handwerker (Belabauer, Bergmann, Brauer, Brenner, Edelsteinschleifer, Fleischer, Gerber, Gießer, Glasbläser, Glasschleifer, Grobschneider, Kristallzüchter, Korbflechter, Kürschner, Maurer, Plättner, Schwarzschnied, Waffenschmied, Pilzzüchter), Kopfgeldjäger, Kundschafter, Prospektor, Rattenfänger, Schieber, Schmuggler, Söldner, Stammeskrieger, Techniker, Tierbändiger, Wundarzt

## See-Muriden ~ Skhry-Marikh (sprich: *Schry-Marikch*) (20 GP)

Die Flüsse, Seen und das Meer sind der Lebensraum dieses Volkes, das in unterirdischen Booten und Schiffswracks die Handelsrouten und Schifffahrtslinien des Imperiums unsicher macht. Angeblich soll auf sie der Spruch "Die Ratten verlassen das sinkende Schiff" zurückzuführen sein, da Matrosen nach Wassereinbrüchen im Schiff oftmals riesige Ratten über Bord springen gesehen haben wollen. Dass See-Muriden sich gern auf Schiffe schleichen, um sie dann zum Kentern zu bringen, ist jedenfalls für dieses Volk eine beliebte Taktik des Plünderns, bei dem im Anschluss das untergegangene Schiff ausgeraubt wird.

**Lebensraum:** Die Hauptoperationsorte sind das Meer der schwimmenden Inseln und die angrenzenden Flüsse, sowie das Thalassion entlang der Küste bei Era’Sumu bis Eshbathmar und der Shindrabarische Archipel, wo die See-Muriden Anlegepunkte in Barawan und Sengabaru sowie ein größerer Handelsplatz bei den Ruinen von Sidor Sindara auf Uchabaja haben. Die Inseln Ilambajan und Doluwan werden wegen der Nyamaunir instinktiv gemieden. Ein seit einigen Jahrzehnten immer mehr expandierender Anlegepunkt ist Saritau, wo ein großes muridisches (In)Sanctum der Charypta-Ratt entsteht.

**Lebensweise:** Die See-Muriden verbringen die meiste Zeit ihres kurzen Lebens auf See. Sie werden entweder auf einem Schiff oder in den Anlegestützpunkten der See-Muriden geboren. Manche See-Muriden betreten ihr ganzes Leben lang nicht einmal festen Boden und können meist besser schwimmen als laufen. Unterteilen kann man sie allgemein in die See-Muriden des Thalassions und die See-Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln. Muhriduhn

unter Balaan Cantara stellt den Treffpunkt der beiden Gruppen dar und ist das Zentrum ihrer religiösen Verehrung. Die Jagd-Methoden der beiden Gruppen sind in etwa dieselben: meist versenken See-Muriden andere Schiffe, um sie hinterher zu plündern, indem sie eine/n See-Muriden/in als "Blinde/n Passagier/in" sich auf das Schiff schleichen lassen, der dann auf hoher See gezielt ein Leck verursacht. Vielfach werden aber auch unterseeische Angriffe auf die Beute durchgeführt, wobei die See-Muriden mittels Szirri-Szirri-Quallen oder Schaschwa-Perlen unter Wasser atmen und mitunter auf Oloruuns oder sogar (Jagd)Haien reiten.

**Weltsicht:** Charypta-Ratt, die Schwester der Myshka-Ratt, ist die stete Begleiterin der See-Muriden. Ihre Verkünder sind die Brackwasserpriester, die ihre Ausbildung allerdings bei den Pestmönchen durchlaufen und deshalb keine eigene Gruppierung bildet. Für die See-Muriden ist das Wasser das, was für die anderen Völker die unterirdischen Tunnel sind, die Schutz und Geborgenheit bieten. In ihren unzähligen Geschichten (und auch Seemannsgarn) berichten die See-Muriden des Thalassions zudem von Angehörigen ihrer Clans, die dem Ruf des Meeres folgten und als regelrechte "Meer-Muriden" sich in großen Schwärmen durch das Wasser bewegen sollen.

**Sitten und Bräuche:** Die Clansfehden sind bei See-Muriden seltener oder zumindest kürzer, denn es genügt schließlich, das Schiff des Gegners zum Kentern zu bringen, um ihn für immer loszuwerden. Aus diesem Grund versuchen sich die Clans meist aus dem Weg zu gehen und gegenseitig nicht weiter zu belästigen. See-Muridische Clans sind meist eher klein, da zu viele Mitglieder das Boot zum Sinken bringen können. Überzählige Mitglieder versuchen deshalb meist, einen neuen Clan zu gründen, was vor allem den Bau eines neuen Bootes voraussetzt. Zudem gibt es neben dem clanlosen Söldner den Beruf des clanlosen Matrosen, der gegen eine geringe Heuer als vollwertiges Mitglied in eine Mannschaft aufgenommen und im Gegensatz zum clanlosen Söldner auch als vollwertiges Mitglied angesehen wird, denn das Meer gibt keinen Clan zurück...

**Tracht und Bewaffnung:** Anders als die übrigen Muriden tragen See-Muriden meist nur leichte Kleidung, die im Wasser nicht behindert und keine Salzkruste bilden kann. Statt der Bela ist die Harpune eine der beliebtesten Waffen, ebenso sind vor allem Dolche für den Nahkampf beliebt.

**Darstellung:** Alle See-Muriden sind Wasserratten. Es finden sich unter ihnen oft abgebrühte Seebären, denen kein Seegang zuviel und kein Alkohol zu stark ist. See-Muriden fürchten weder die Weite des Meeres noch die Enge ihrer Schiffe. Im Meer der schwimmenden Inseln stammen einige Abishai ebenfalls von See-Muridischen Vorfahren ab, auch wenn die See-Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln sich selbst gegenüber den abishidischen Piraten absondern und in ihren U-Booten unterseeisch die Meere durchqueren.

**Vorteile :** Richtungssinn(auf dem Meer der schwimmenden Inseln, bzw. im Gebiet des Thalassions),Tiefseesprache

**Nachteile:** Aberglaube mindestens 7, Jähzorn mindestens 5, können Wasserangst oder Thalassiophobie nicht als Nachteil wählen

**Kampftechniken:** Schlag +1, Tritt +1, Schwanzangriff +1, Ausweichen +1, Schmutzige Tricks +1, Scharfe Hieb Waffen +1, Bela(Harpune) +1

**Körperliche Talente:** Klettern+2, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +2, Sich Verstecken +2, Sinnesschärfe +1, Zehen +1

**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Überreden(Lügen) +1

**Natur:** Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1

**Wissenstalente:** Götter und Kulte +1, Pflanzenkunde(Pilze) –2, Pflanzenkunde (Algen)+1, Tierkunde (Meere) +1

**Sprachen und Schriften:** Myranisch +4

**Handwerk:** Bergbau –1, Boote fahren +2, Heilkunde Wunden +1,

Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Seefahrt +1

**Geeignete Professionen:**

Dieb, Fischer, Handwerker (Belabauer, Brauer, Brenner, Fleischer, Gerber, Grobschneider, Korbflechter, Kürschner, Pilzzüchter, Schiffszimmermann, Schwarzschmied), Kopfgeldjäger, Kundschafter, Pirat, Rattenfänger, Schieber, Schmuggler, Seefahrer, Söldner, Seekrieger, Stammeskrieger, Tierbändiger, Wundarzt

**Wüsten-Muriden ~Cskrik-Iryab (sprich: *Schryk-Irüab*) (15 GP)**

Dieses nomadisierende Volk hat den wohl ungewöhnlichsten Lebensraum für Muriden gewählt, die gluthitze Wüste Nakramar. Ihre Geschichte ist untrennbar mit dem Glauben an Iryab-Ratt verknüpft, der ihnen das gelobte Land verheißen hat, so sie ihm ewig treu bleiben würden. Von den meisten Muriden werden sie mehr als nur zwiespältig beäugt und ihr Name gilt allgemein als Synonym für schlimmsten Kannibalismus, der bei den Muriden das Fressen anderer bei lebendigem Leib bedeutet.

**Lebensraum:** Wüste Nakramar von den Wolkenkämmen bis nach Eshbathmar

**Lebensweise:** Ähnlich den Schabkrah, leben die Wüsten-Muriden mit einem Hautpilz in Symbiose, der die Hitze abhält und den Wuchs von Körperbehaarung verhindert. Die Hutzpilze des Parasiten dienen ihnen in Notzeiten als Nahrung, aber von größerer Bedeutung sind seine Sporen, die von den Wüsten-Muriden gesammelt und von den wüsten-muridischen Animisten, die sich wie alle Wüsten-Muriden einfach 'Diener Iryab-Ratts' (*Cskrik-Iryab*) bezeichnen, mittels dämonischer Inspiration zu einem Pulver mit extrem starker, halluzinogener Wirkung verarbeitet werden. Der Pilzparasit selber gibt seine Sporen nur bei extrem trockenem und heißem Klima (also praktisch nur in der Nakramar) ab. Dieses Halluzinogen wird sowohl beim Angriff auf Karawanen verwendet als auch zur Bewusstseinsweiterung der Wüsten-Muriden, die damit Geistreisen unternehmen, um "Iryab-Ratt nahe zu sein". Die Anwendung des Pilzes ist dabei nicht ungefährlich, da er in höheren Konzentrationen tödlich sein kann. Während des Tages verbergen sich die Wüsten-Muriden in Höhlen oder vergraben sich einfach unter dem Wüstensand, bis nur noch die Schnauze kurz über den Sand herauschaut, einige Clans besitzen sogar aus Röhrenknochen gefertigte Schnorchel, um sich vollständig einzugraben. In der Nacht verüben sie dann Überfälle auf Karawanen, wobei sie verschiedene Methoden entwickelt haben: entweder durch vorsichtiges Heranschleichen und heimlichen Entwenden der Karawanengüter oder durch schnelle Überfälle auf ihren sogenannten Irysk'ern oder Reitratten, einer von den Wüsten-Muriden gezüchteten springmausähnlichen Rattenart, mit durch Stabschleudern geworfenen "Sporenbomben", die in niedrigeren Konzentrationen zu Wahnvorstellungen, Halluzinationen etc. führen, in höheren Konzentrationen zum Tod durch Ersticken. Die See- und Adels-Muriden Eshbathmars handeln mit den Wüsten-Muriden neben den "nichtessbaren Überresten" von Karawanen auch mit den unverarbeiteten Pilzsporen, die die Adels-Muriden als vielseitig einsetzbar bei der Herstellung von Rauschgiften und Giften erkannt haben.

(Die unverarbeitete Tagesausbeute des Pilz-Parasiten eines Wüsten-Muriden ergibt bei Einnahme Euphorische Gefühle und leichte Sinnestrübungen für eine Stunde (1 Stunde MU+3, KL, GE, FF je-2), Wüsten-Muriden sind gegen den unverarbeiteten Effekt immun.)

**Weltsicht:** Für die Wüsten-Muriden ist Iryab-Ratt, von dem sie sich allerdings noch nicht einmal eine klare Vorstellung über sein Aussehen machen, die oberste Gottheit, mit Ausnahme der All-Einenden, auch wenn mitunter die Unterscheidung zwischen beiden verschwimmt. Der Glaube an Myshka-Ratt und Nagga-Ratt war bis in die jüngste Zeit vollständig aus den Köpfen des Wüstenvolkes verschwunden und ist erst in letzter Zeit durch die Krey'lin, die Missionare der muridischen Priesterschaft, eingeführt worden, wobei sich aber nur der Nagga-Ratt-Glaube durchsetzen konnte, während noch immer ein Streit mit den Pestmönchen besteht, da der Parasit, der den Wüsten-Muriden als heiliger Pilz Iryab-Ratts

gilt, und auch alle anderen rauscherzeugenden Pilze für sie Gaben Iryab-Ratts darstellen, während die Pestmönche natürlich alle Pilze als der Myshka-Ratt heilig ansehen. Es besteht hier jedoch eine insoweit "gemäßigtere" Form der Naggaratt-Verehrung, als hier weniger selbstverletzende Rituale durchgeführt werden, dafür jedoch eine Form des Kannibalismus, die selbst für die Muriden, die diese Form der Ernährung als ein gebräuchliches, aber nur für den Notfall vorgesehenes Mittel ansehen, als zwiespältig angesehen wird, das Fressen anderer bei lebendigem Leib (alle anderen Muriden töten ihr Opfer, bevor sie es fressen), praktiziert wird, was allerdings hauptsächlich dem Zweck, möglichst wenig Flüssigkeit in der Wüste zu vergeuden, Rechnung trägt.

**Sitten und Bräuche:** Der Kannibalismus spielt bei den Wüsten-Muriden wie bereits gesagt, eine nicht unerhebliche Rolle. Aus diesem Grund ist auch die Sklavenhaltung unbekannt. Neben dem Hautpilz, der als Geschenk Iryab-Ratts an sein Volk gilt, sind die Reitratten als Reit-, Last- und Schlachttier der Grund dafür, dass der Beruf des Zureiters bei den Wüsten-Muriden ein so hohes Ansehen genießt

**Tracht und Bewaffnung:** Die Wüsten-Muriden kleiden sich von Kopf bis Fuss in lange, aus Reitrattenfell gemachte Kutten, die den ganzen Körper bedecken und an Füßen und Armen mit Lederriemen Fest zugebunden sind. Dies soll dazu dienen, die Sporen des Hautpilzes sammeln zu können und ihn gleichzeitig vor der Sonne schützen, wenn sich die Wüsten-Muriden auch tagsüber lieber Höhlen oder im Sand verbergen. Selbst das Gesicht der Wüsten-Muriden wird meist durch eine Ledermaske verhüllt.

Wie ihre in Tunneln lebenden Verwandten benutzen die Wüsten-Muriden gerne Speere und Spieße aus Knochen, die sie bei Karawanenüberfällen nutzen. Auch lange Hieb Waffen sind begehrt, wegen der mangelnden Kenntnisse in der Schmiedekunst aber meist nur durch Handel oder Raub erhältlich.

Als Fernkampfwaffe benutzen die Wüsten-Muriden Schleuder und Stabschleuder, mit der sich die Sporenbomben, die man mit Hilfe des Hautpilzes herstellt, sehr gut werfen lassen.

**Darstellung:** Wüsten-Muriden erscheinen selbst anderen Muriden gegenüber hässlich und haben mit Vorurteilen zu kämpfen, was sie aber nicht weiter stört. Sie vertrauen in Iryab-Ratt, denn jeder Wüsten-Muride, ob magiebegabt oder nicht, sieht sich als Diener Iryab-Ratts, der sie ins gelobte Land führen wird. Wüsten-Muriden sind heimtückisch und feige wie andere Muriden auch, aber sie haben durchaus einen gewissen Stolz, was ihren Clan, ihren Gott und ihr Reittier angeht. Und wer sich über eines der genannten Dinge lustig macht, hat Glück, wenn er von seinem Gegenüber nicht totgebissen und gefressen wird...

**Vorteile:** Richtungssinn(Wüste), Hitzeresistenz,

**Nachteile:** widerwärtiges Aussehen, Aberglaube und Jähzorn mindestens 5, können Platzangst und Raumangst nicht als Nachteil wählen

**Kampftechniken:** Biss +1, Dolche +2, Scharfe Hieb Waffen +2, Bastardstäbe oder Speere oder Spieße +2, Schleuder +2

**Körperliche Talente:** Klettern +1 Körperbeherrschung +1, Reiten +5, Schleichen +1, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnesschärfe +1, Zehen -1

**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1

**Natur:** Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln -2, Orientierung +3, Wildnisleben (Wüste) +4

**Wissenstalente:** Götter und Kulte +1, Sternkunde +1, Pflanzenkunde(Pilze) -2

**Sprachen und Schriften:** Nakramarisch +4

**Handwerk:** Abrichten +1, Bergbau -2, Boote fahren -2, Lederarbeiten +1

**Geeignete Professionen:**

Bandit, Handwerker(Belabauer, Bergmann, Gerber, Grobschneider, Korbflechter, Kürschner, Schwarzschnied), Kopfgeldjäger, Kundschafter, Schmuggler, Söldner, Stammeskrieger,

## **Adels-Muriden: ~ Czakrai-Amaun (sprich: Skrei-Amaun) (10 GP)**

Von allen Völkern sind die Adels-Muriden oder Czakrai-Amaun, was bei den anderen ein halbes Schimpfwort ist, wohl die „bestausehendsten“ als auch die intrigantesten Muriden. Der Priesterschaft gegenüber, besonders den Pestmönchen, verhalten sie sich abweisend und hochmütig und schädigen diese, wo sie nur können. Trotz einer gewissen internen Struktur und Organisation sind aber auch sie untereinander oft uneins, auch wenn sie dies nicht durch Fehden, sondern lieber durch gezielte Mordanschläge und Giftmorde lösen.

**Lebensraum:** Thapura und Teile Makshapurams, oft auch in oberirdischen Siedlungen, die aber meist eher versteckt im Urwald liegen.

**Lebensweise:** Dekadent ist wohl der beste Ausdruck für das Leben der Adels-Muriden. Sie sind wohl in so ziemlich alle dunklen Geschäfte verwickelt, die in den Urwäldern getätigt werden. Ihre Wohntunnel sind protzig und mit allen Kostbarkeiten ausgelegt, die sie zusammengerafft haben. Da sie den Beruf des Abtreibers kennen, ist es für sie ebenfalls nicht schwierig, ihre Populationsgröße so zu kontrollieren, dass der Luxus, in dem sie leben, nicht durch den natürlichen Populationsdruck der Muriden gefährdet wird. Auf der anderen Seite sind sie aber auch sehr viel erfahrener in Medizin und Heilkunde, was zu einem hohen Altersdurchschnitt in ihrem Volk führt. Auch die schönen Künste sind bei ihnen bekannt und fast jeder Adels-Muride widmet sich gern diesem Gebiet. Dafür ist die Sklavenhaltung, sogar die von nicht-muridischen Sklaven, bei den Adels-Muriden sehr weit verbreitet.

**Weltsicht:** Der Glaube an Ratt-Sha, der alle anderen Götter mit Ausnahme des Nagga-Ratt (aber auch nur hier in geringem Ausmaß) vollständig verdrängt, wird von einer eigenen Priesterschaft gelehrt, die wiederum von den einflussreichsten Clans der Adels-Muriden kontrolliert wird. In der Gestalt der Ratt-Sha vermischen sich dabei Elemente des Raia-Glaubens des Imperiums, der makshamaunischen RaDja-Verehrung und Elementen der Anbetung der Erzdämonin Darcalya.

**Sitten und Bräuche:** Die Clanfehde gilt als verpönt und Kannibalismus als abstoßend, weswegen Nagga-Ratt nur als Jagdgott eine Funktion hat. Stattdessen setzt man auf aus Pilzen hergestellte Gifte und bezahlte Attentäter. Daneben werden aus Pilzen und auch anderen Kräutern auch Rauschgifte hergestellt, die das Bewusstsein erweitern und die Triebkraft fördern sollen, um so gesünderen Nachwuchs zu erzeugen. Wer reich ist, hat diesen Reichtum auch zu zeigen und natürlich zu verteidigen und viele Adels-Muriden richten Orgien aus, auf denen dann auch die wichtigsten Geschäftsabschlüsse getätigt werden.

Interessant ist auch, dass viele Adels-Muriden sich kosmetischen Operationen unterwerfen, in denen sie durch ein Verkürzen ihres Schnäuzchens, Verkleinerung ihrer Ohren und Entfernung von Fell versuchen, sich menschlichen bzw. amaunischen Schönheitsstandards anzugleichen, angeblich, um sich unerkannt unter diese mischen zu können.

**Tracht und Bewaffnung:** Die Adels-Muriden bevorzugen feine und mitunter kostbare Stoffe, mit denen sie sich meist protzig ausstaffieren. Sie haben dabei auch in ihrem Volk eine große Auswahl an Stoffen aus verschiedensten Ratten- und Pilzzuchten.

An Waffen benutzen die Adels-Muriden gern kleine, unauffällige Dolche, am besten mit einem tödlichen Waffengift bestrichen. Auch leichte Belas und Wurfmesser benutzen sie gern, während sie schwere Hieb Waffen eher ablehnen.

**Darstellung:** Adels-Muriden sind eitel und absolut von sich selbst überzeugt. Sie fühlen sich allen anderen überlegen und pochen auf ihre Selbstständigkeit, besonders gegenüber der Priesterschaft. Sie sind dekadent und intrigant, aber keinesfalls träge oder dumm und kennen sich sehr gut damit aus, an wen sie sich wenden müssen, um unliebsame Problem aus dem Weg zu schaffen...

**Nachteile:** Arroganz mindestens 5, Eitelkeit mindestens 5, können Raumangst nicht als Nachteil nehmen

**Kampftechniken:** Dolche +1, Speere +1, Wurfmesser +1

**Körperliche Talente:** Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Tanzen +2, Singen +1, Zechen +1

**Gesellschaft:** Betören +1, Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

**Natur:** -

**Wissenstalente:** Geschichtswissen +1, Götter und Kulte (Adels-Muriden) +2, Pflanzenkunde (Pilze) +1, Rechnen +2, Schätzen +1, Volkskunde (Adels-Muriden) +2

**Sprachen und Schriften:** Zweitsprache Mahapratisch(Tharpuranisch), Myranisch +4, jeweils Lesen/Schreiben

**Handwerk:** Musizieren +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1

**Geeignete Professionen:**

Apothecar, Bandit, Dieb, Einbrecher, Fälscher, Gesellschafter, Handwerker(Abtreiber, Bäcker, Belabauer, Bergmann, Brauer, Brenner, Edelsteinschleifer, Fleischer, Gerber, Glasbläser, Glasschleifer, Goldschmied, Graveur/Siegelschneider, Instrumentenbauer, Korbflechter, Kürschner, Pilzzüchter, Präparator, Schneider, Schwarzschnied, Skulpturenschnitzer, Steinmetz, Tischler, Töpfer, Uhrmacher, Weber, Zimmermann), Kopfgeldjäger, Kundschafter, Leibwächter, Legendensänger, Medicus, Müßiggänger, Rattenfänger, Schieber, Schmuggler, Söldner, Spieler, Stammeskrieger, Tierbändiger, Wundarzt

## **Muriden Draydalans**

Sie werden von den anderen Muriden je nach Entfernung zu ihrem Herrschaftsbereich jenseits des blauen Orismani von hinter vorgehaltener Hand bis hin zu offener Anklage als **Stry-Vag** (sprich: Strü-Wag) bezeichnet, was in etwa "Verräter der All-Einen" bedeutet und in etwa das schlimmste Schimpfwort der Muriden darstellt. Als Spielercharaktere sind sie nicht geeignet, bei den Werten kann man sich in etwa an einer Kombination von Stadt- und Land-Muriden orientieren.

Charakterlich reicht der Reigen der Muriden Draydalans von verblendeten Irrgläubigen am Rand des blauen Orismani, die wirklich an die einstmals als Tarnung für unheilige Experimente vorgeschobenen Götzen Caraf-Ratt und Calyan-Ratt glauben, über mehr oder minder offen mit den Draydal kollaborierende Muridenclans und schurkische Animisten, die Chimären mit unerhörter Kampfeswut fabrizieren, bis hin zu den vollständig dem Schädelgott der Draydal verfallenen, Ghulen-ähnlichen Muriden, von denen einige sogar als hochrangige Gubernatoren in draydalanischen Diensten stehen sollen.

## **Besondere Gruppen**

**Anhänger Tyak-ratt-ars:** Diese entlang des Ostrandes des blauen Orismani anzutreffenden Clans sind die absolut erklärten Feinde der Muriden Draydalans. In diesen Clans werden Muriden, gleich welcher Herkunft im Führen von Waffen, Giften etc. von klein auf ausgebildet, besonders aber im Führen einer ganz besonderen Waffe: Dem Feuer. Brandgeschosse, Fackeln und Flammenherde sind die Gegenstände, mit denen hier hantiert wird. Aus diesem Grund machen alle anderen Clans von vornherein einen großen Bogen um die Tunnel dieser Clans, so dass diese sich voll und ganz auf ihre erklärten Feinde konzentrieren können.

Die Ausbildung, die vor allem die Furcht vor dem Feuer abbauen und den nötigen Hass gegen die Muriden Draydalans aufbauen soll, ist hart, und nur wenige Muriden überstehen sie. Viele

sterben schon allein durch die große Angst im Umgang mit dem Feuer. Trotzdem herrscht nie Mangel an neuen Clansmitgliedern, notfalls wird durch Überfälle jenseits des Orismani neuer Nachwuchs durch Raub und Brand besorgt, denn die Clans, die knapp hinter dem Orismani leben, werden eher als verblendete Mitläufer denn als die wahren Feinde angesehen.

Die einzigen, mit denen die Anhänger Tyak-Ratt-ars näheren Kontakt haben, sind die Berg-Muriden, aus denen sie ursprünglich hervorgegangen sind, und die für *geringe* Gefälligkeiten wie Mord, Brandschatzung und Raubüberfälle von diesen mit Waffen, Giften und arcanomechanischen Konstruktionen ausgerüstet werden, und natürlich die Priesterschaft der All-Einenden, der sie gegenüber absolut loyal und ergeben sind, wobei auch hier *geringe* Gefälligkeiten erwartet werden gegen den entsprechenden Segen der All-Einen...

Als Spielercharaktere sind die Anhänger Tyak-Ratt-ars eher nicht geeignet, da sie sich vollständig den Kampf gegen die Muriden Draydalans auf die Fahnen geschrieben haben, wo es darauf ankommt, dass der ganze Clan *zusammenhält*. Zudem sind die Anhänger Tyak-Ratt-ars schlichtweg zu brutal und grausam, um sich in einer Gruppe einfinden zu können, die sich nicht nur ausschließlich auf Mord und Totschlag spezialisiert hat...

Als Werte sollte man eine land-muridische Kultur zugrundelegen und mit den Werten des Kopfgeldjägers und des Söldners modifizieren, wobei die Anhänger Tyak-Ratt-ars die Nähe des Feuers sogar suchen (was unter Umständen den Nachteil *Pyromanie* nach sich zieht).

**Die Squigshs:** Dieser Geheimkult in den Tunneln von Thapura und Makshapuram hat seinen Ursprung in den Widerstandsgruppen der Adels-Muriden, die sich während der Besatzerzeit der adels-muridischen Tunnel durch die Priesterschaft (insgeheim mit dem Segen der Rattiare) bildeten. Sie verehren einen düsteren, der Aphasmayra ähnlichen Aspekt Ratt-Shas und haben es sich zur Aufgabe gemacht, alle Anhänger der Priesterschaft der All-Einenden Ratte aus den adels-muridischen Gebieten (was in etwa dem Gebiet zwischen Balaan Cantara und Eshbathmar entspricht) zu vertreiben, wobei sie mit Giftattentaten und Meuchelmorden gegen die Priesterschaft vorgehen. Im Gegensatz zu den Anhängern Tyak-Ratt-ars gehen sie planend und gezielt vor, und versuchen meist, wichtige Positionen bei den Muriden und auch in oberirdischen Vereinigungen zu erlangen. Abtrünnige werden sofort und ohne viel Federlesens exekutiert und selbst eine Flucht in andere Gebiete nützen meist nicht viel, wenn sich jemandem ein Squigsh an die Fersen heftet.

Als Spielercharaktere sind Squigshs eher schwer vorstellbar, da es ihnen verboten ist, anderen Zielen als denen des Kultes nachzugehen und Abtrünnige neben der immerwährenden Gefahr der Verfolgung unter Depressionen und Selbstzweifeln leiden dürften, egal ob sie den Schritt freiwillig gemacht oder durch widrige Umstände dazu gezwungen wurden.

Regeltechnisch kann man für die Werte eines Squigshs einen Adels-Muriden als Grundlage nehmen, ihn mit den vollständigen Werten eines Gesellschafters (unter Einhaltung der vorgegebenen Voraussetzungen natürlich) modifizieren und ihn wie bei einer breitgefächerten Ausbildung mit den Werten eines Kopfgeldjägers ergänzen, wobei die Kosten für die breitgefächerte Ausbildung (25 GP) allerdings nur zur Hälfte anfallen (13 GP). Zudem haben Squigshs den Nachteil *Vorurteile gegen über der Priesterschaft der All-Einenden Ratte* auf einem Wert von 7, ohne dass dieser Wert zusätzliche GP bringen würde.

## Weitere Völker ?

*-die Existenz der hier genannten Völker konnte bis jetzt noch nicht eindeutig bewiesen werden-*

## Flug-Muriden

In den Tadelbergen der Vinshina gibt und gab es, besonders während des großen Draydalkrieges, immer wieder Angriffe Draydalischer Vampirfledermäuse auf die vinshinischen Berg-Muriden, die sich ihrerseits mit nach vinshinischen Modell gebauten



Gleiten mit ihnen nächtliche Luftkämpfe lieferten. Auch wenn die Angriffe in den letzten Jahrhunderten nachließen und nur noch wenige Gleiter gebaut werden, gibt es bei den Berg-Muriden in den Tafelbergen der Vinshina immer wieder Gerüchte über sogenannte "Flug-Muriden", die sich mit fledermausartigen Flügelarmen durch den nächtlichen Himmel bewegen und das pervertierte Ergebnis chimärologischer Experimente der Muriden Draydalans sein soll. Bestätigt werden konnten diese Gerüchte jedoch bis heute noch nicht, genauso wenig wie das Gerücht, sie seien von anmutiger Gestalt und verführerischem Aussehen.

### **Meer-Muriden**

Die schwimmflossenbewehrte Meerratte ist einer der vielen Beweise für die große Kenntnis der Rattenzucht bei den Muriden und die große Anpassungsfähigkeit der Ratten. Ihr Aussehen läßt es deshalb gar nicht so merkwürdig erscheinen, wenn die See-Muriden des Thalassions immer wieder von der Existenz von Meer-Muriden sprechen, die den Meerratten ähnlich in großen Schwärmen durch den Ozean ziehen. Ob sie nun allerdings Chimären oder treue Gläubige, die von Charypta-Ratt derart belohnt wurden, sind, ob sie in goldenen Städten am Grund des Ozeans leben, Schiffbrüchige Muriden retten und Hunderte von Jahren alt werden, kann ebensowenig wie ihre Existenz bestätigt werden, auch wenn die See-Muriden des Thalassions nicht aufhören, weiter Seemannsgarn darüber zu spinnen.

## **Professionen der Muriden**

Die Muriden gehen den jeweiligen Professionen eigentlich nur innerhalb ihrer Gemeinschaft bzw. im Auftrag anderer Muriden nach, muridische Söldner beispielsweise (meist Muriden, die ihren eigenen Clan verloren haben) verdingen sich ausschließlich bei anderen Muriden, und nahezu jeder Clan hat einen eigenen Tierbändiger (fast ausnahmslos auf Ratten spezialisiert). Bei bestimmten Berufen jedoch kommt es auch (und meist sogar fast ausschließlich) zu "Übereinkünften" mit Menschen und anderen Rassen (selten Katzenartigen), als da wären:

Bandit, Dieb, Einbrecher, Gesellschafter(selten), Müßiggänger, Rattenfänger, Schieber, Schmuggler. Im allgemeinen bleiben aber auch hier die Muriden "gern" unter sich.

### **Speziell nur von Muriden erlernbare Professionen:**

#### **Profession Rattenzüchter:**

Entspricht in seinen Werten dem des Tierbändigers.

Alle Muriden-Völker kennen diese Profession, haben sich aber fast ausschließlich auf das Abrichten von Ratten spezialisiert, wobei aufgrund der "Nähe" zu den Tieren die Gabe Tierempathie(Ratten) den Rattenzüchter (und nur ihn!) nur 15 GP kostet.

Hierbei gelten folgende Änderungen: Bonus auf Reiten und Wettervorhersage fällt weg, dafür erhalten Klettern **und** Schwimmen einen Bonus von 1.

Bei den See-Muriden gibt es daneben noch das Abrichten von Oluruunen und (ganz selten!) Haien, hier gilt: Bonus auf Wettervorhersage und Klettern fällt weg, dafür Schwimmen +2. In der Ausrüstung erhält der See-Muridische Tierbändiger statt Doros/Caprodoros ein Chak oder einen Haifänger.

Bei den Wüsten-Muriden gibt es, speziell neben der eigenständigen Profession des Zureiters, ebenfalls den Rattenzüchter für das Abrichten von anderen Ratten, es gilt: Bonus auf Klettern und Schwimmen fällt weg, dafür Reiten +4.

### **Fell und Klauen - Ratten in Myranor**

Die Gossenratte kennt und hasst wohl fast jeder Einwohner der großen Metropolen des

Imperiums. Sie frisst Vorräte, verbreitet Krankheiten und ist einfach nur schmutzig und lästig. Für die Muriden ist sie jedoch eine der wertvollsten Tierarten, die sie kennen, dient sie ihnen doch in vielfältigster Art als Wach- oder Spürhund, zur Nahrungs- und Wassersuche, beim Suchen nach Verschütteten, beim Tunnelgraben, als Kampf- und Weggefährte und- in Hinblick auf knappe Vorräte- als Schlachtvieh. Es ist den Muriden im Laufe der Jahrtausende gelungen aus der gemeinen Gossenratte die unterschiedlichsten "Nutz-Formen" herauszuzüchten, die von ihnen in vielfältigster Weise eingesetzt werden. Da man an der Oberfläche aber eher selten Vergleiche zwischen Ratten und Ratten gemacht hat und die Muriden sehr darauf achten, dass ihre Tiere nicht verloren gehen, gibt es bis heute genauso wenig Kenntnis über die Rattenherden der Muriden wie über sie selbst.

#### **Gossenratten:**

Sie ist der treue Begleiter aller Muriden, und fast jeder Muride hält sich zumindest eine von ihnen als Haustier. Die spezialisierten Rattenherden werden aber von ihnen ferngehalten, sei es durch Unterbringung in Käfige, Abschreckung durch Hüteratten, Vertreibung durch Jagdratten etc. Ein paar werden meist erlaubt, auch weil es einfach unmöglich ist, sie völlig fernzuhalten, solange nur die Weitergabe der speziellen Merkmale der Rattenarten im Großen und Ganzen gesichert ist.

Werte Gossenratte: Verbreitung: Städte und muridische Tunnel; Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt; Gewicht: bis 30 Okul

MU: 12 AT: 8 PA: 0 LE: 6 SP: 4(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)

AU: 20 MR: 1 RS: 0 GS: 4 GW: 1 (Rudel bis 12 Tiere)

Jagd: +10, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch (1 Ration, für Nicht-Muriden meist ungenießbar)

#### **Speziell gezüchtete Rattenarten:**

##### **Spürratten:**

Dies ist der Sammelbegriff für eine große Gruppe verschiedenster Rattenarten, die speziell dafür gezüchtet wurden, Wasser, Nahrung etc. aufzuspüren, aber auch, um Verschüttete bzw. deren Leichen nach Tunneleinstürzen zu suchen. Im Gegensatz zur normalen Gossenratte sind die Tiere meist kleiner, aber auch leichter und wendiger als ihre Artgenossen und in der Lage, sich selbst durch die engsten Öffnungen hindurchzuzwängen.

Werte Spürratte: Schulterhöhe: 0,3 Schritt; Gewicht: bis 15 Okul

MU: 14 AT: 5 PA: 0 LE: 4 SP: 3 (immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)

AU: 30 MR: 2 RS: 0 GS: 4 GW: 1 (Rudel bis 15 Tiere)

Jagd: +10, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 1 Obulos), Fleisch (1/4 Ration)

##### **Wühlratten:**

Diese von den Berg-Muriden gezüchtete Rattenart fällt sowohl durch ihre Muskulösität und Größe, als auch durch ihre riesigen, schaufelartigen Vorderkrallen auf, mit denen sie in der Lage ist, sich auch durch härteres Gestein hindurchzugraben. Die Tiere sind etwas behäbiger und plumper in ihren Bewegungen, was jedoch beim Graben kaum auffällt. Sie ergreifen bei einem Angriff meist die Flucht, werden sie jedoch in eine Ecke gedrängt, werden sie mitunter zu furchterregenden Gegnern, die mit ihren großen Krallen Angreifern schwerste Wunden zufügen können.

Werte Wühlratte: Schulterhöhe: 0,5 Schritt; Gewicht: bis 40 Okul

MU: 10 AT: 5 PA: 0 SP: 7(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)

AU: 35 MR: 2 RS: 1 GS: 2 GW: 2 (Rudel bis 12 Tiere)

Jagd: +2, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 3 Obulos), Fleisch (1 Ration, zäh)

### **Fluchtratten:**

Eine auf den ersten Blick eher seltsame Züchtung ist die Fluchtratte, die man sowohl in landmuridischen Tunneln, aber auch in den Schiffen der See-Muriden findet. So fallen sie vor allem durch ihr Körpergewicht als auch ihre Langsamkeit auf, wenn sie sich behäbig durch die Tunnel bewegen. Für die Muriden in ihren stets einsturzgefährdeten Tunneln und lecken Schiffen sind sie jedoch unerlässliche Hilfe, besitzen sie doch einen regelrechten sechsten Sinn, wenn es um drohende Gefahren geht. Unter solchen Umständen werden aus den Faulen Tieren regelrechte Laufwunder, wenn es darum geht, sich möglichst schnell von der Gefahrenquelle zu entfernen und damit zu präzisen Signalgebern, die vor Erdrutschen oder Schiffslecks warnen.

Werte Fluchtratte: Schulterhöhe: bis 0,3 Schritt; Gewicht: bis 35 Okul

MU: 8 AT: 3 PA: 0 LE: 2 SP: 2(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)

AU: 20 MR: 0 RS: 0 GS: 6 GW: 1 (Rudel bis 18 Tiere)

Jagd: +3, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch ( 2 Rationen)

### **Seuchenratten:**

Zwar gibt es eigentlich nichts, was für Muriden nicht essbar wäre, aber auch sie sind im Laufe ihrer Geschichte vorsichtig darin geworden, Nahrungsmittel ohne nähere Überprüfung auf ihren Zustand zu verspeisen. Für solche Zwecke wurden deshalb schon in frühester Zeit Seuchenratten eingesetzt, bei denen die züchterische Leistung vor allem darin liegt, dass sie auf verschiedene Gifte oder Krankheiten zwar sofort mit körperlichen Ausschlägen, Bewegungsstörungen etc. reagieren, aber die Krankheit meist überleben, so dass man in der Lage ist, sie 'wiederzuverwenden'. In mächtigen und reichen Clans sterben manche Seuchenratten zudem eher an Überfressen als an den Giften und Krankheiten im Essen. Besonders bei den Adels-Muriden werden Seuchenratten heutzutage gern als "Vorkoster" eingesetzt, da die Zahl der Giftmorde in diesem Volk wohl eine der höchsten unter allen muridischen Völkern ist.

Werte Seuchenratte: Schulterhöhe: 0,2 Schritt; Gewicht: bis 40 Okul

MU: 9 AT: 3 PA: 0 LE: 1 SP: 1 (immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)

AU: 10 MR: 0 RS: 0 GS: 2 GW: 1 (Rudel bis 20 Tiere)

Jagd: +1, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch (1 Ration, meist krankheitserregend)

### **Jagdratten:**

Eine der frühesten Züchtungen der Muriden ist die Jagdratte, die ihren Ursprung wohl in den Reihen der Rattiare der Priesterschaft der All-Einenden Ratte hat. Die Tiere sind trotz ihrer Größe extrem schnell und wendig und haben furchterregendes Gebiss, mit dem sie ihre Beute, meist andere Ratten, packen und töten. Ein genügend großes Rudel von Jagdratten ist mitunter sogar in der Lage, eine ausgewachsene Lamucke zur Strecke zu bringen.

Bei den Rattiares sind sie als "Haustiere" sehr beliebt, es gibt aber wohl keinen Clan, der sich nicht ein paar Jagdratten hält, allein schon, um die ständig die Rattenherden infiltrierenden Gossenratten nicht zumindest etwas unter Kontrolle zu halten.

Werte Jagdratte: Schulterhöhe: bis 0,5 Schritt; Gewicht: bis 20 Okul

MU: 16 AT: 10 PA: 0 LE: 6 SP: 6(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)

AU: 40 MR: 2 RS: 1 GS: 7 GW: 2 (Rudel bis 10 Tiere)

Jagd: +12, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 3 Obulos) Fleisch (1/2 Ration)

### **Wachratten:**

Die Wachratten sind mit den Jagdratten verwandt, nicht so ausdauernd und schnell wie sie, dafür aber um so zäher. Sie sind für ihr lautes Quieken und Pfeifen bekannt, mit dem sie vor

Fremden warnen, ebenso für ihr territoriales Verhalten, durch dass sie jeden angreifen, der ihr Territorium betritt. Vor allem Clans mit ausgedehnten Herrschaftsgebieten setzen gerne Wachratten ein, da sie durchaus auch in der Lage sind, mit fremden Jagdratten allein fertig zu werden.

Werte Wachratte: Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt; Gewicht: bis 30 Okul  
MU: 16 AT: 12 PA: 0 LE: 10 SP: 9(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 30 MR: 3 RS: 1 GS: 2 GW: 3 (Rudel bis 10 Tiere)  
Jagd: +2, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch (1 Ration)

#### **Kampfzotten:**

Diese von den Clans Tyak-Ratt'ars gezüchteten Ratten sind die angriffslustigen, muskulösesten und wahrscheinlich gefährlichsten aller Ratten. Sie fürchten keinen noch so gefährlichen Gegner und kämpfen nach dem ersten Blut bis zum Tode. Die Tiere werden gerne in Schaukämpfen oder als "Gottesurteile" zwischen großen Clans anstelle einer langen Fehde um bestimmte Orte, Vorräte o.ä. eingesetzt, jedoch außer bei den Clans Tyak-Ratt'ars selten im Kampf, da die Tiere in ihrem Bluttausch weder Freund noch Feind kennen und alles totbeißen, was ihnen in die Quere kommt.

Werte Kampfzotte: Schulterhöhe: bis 0,5 Schritt; Gewicht: bis 35 Okul  
MU: 17 AT: 14 PA: 0 LE: 12 SP: 12(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 40 MR: 3 RS: 2 GS: 3 GW: 4 (Rudel bis 8 Tiere)  
Jagd: +3, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 3 Obulos), Fleisch (1 Ration)

**Hüteratten:** Sie werden besonders bei Clans, die große Mastratten-Herden halten, eingesetzt, um die Herde zusammenzuhalten und Ausreißer durch gezielte, aber harmlose Bisse zurückzuscheuchen. Dabei verbinden die Hüteratten die Ausdauer der Jagdratte mit der Zähigkeit der Wachratte. Zudem sind Hüteratten dafür bekannt, dass sie sich leichter kontrollieren lassen als andere Rattenarten, dafür aber auch etwas "verspielter" als diese sind.

Werte Hüteratten: Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt; Gewicht: bis 30 Okul  
MU: 13 AT: 12 PA: 0 LE: 10 SP: 8  
AU: 50 MR: 2 RS: 1 GS: 6 GW: 3 (Rudel bis 10 Tiere)  
Jagd: +5, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch (1 Ration)

#### **Mastratten:**

Eine Mastratte erinnert von ihrer Größe und ihrem Pelz her beinahe an die Miniaturausgabe eines Blutbüffels, auch wenn sie natürlich keine Hörner hat und im Gegensatz zu einem Blutbüffel träge und furchtsam ist. Sie stellt bei den Muriden nach der Pilzzucht wohl die zweitwichtigste Nahrungsquelle dar, sowohl, was die Fleischproduktion angeht, als auch für die Herstellung von Milch und Käse (die Milchdrüsen einer Mastratte liefern pro Tag etwa ein Zehntel von dem, was eine normale Milchkuh hergibt). Auch für die Herstellung von Kleidern verwenden die Muriden meist nur das Fell von Mastratten, wobei es nur die Adels-Muriden sind, die überhaupt eine gezielte Weiterverarbeitung des Fells zu Stoffen und Kleidern entwickelt haben, während die meisten anderen Völker kaum mehr als grobe Lederwämser herstellen.

Werte Mastratte: Schulterhöhe: bis 0,6 Schritt; Gewicht: bis 60 Okul  
MU: 9 AT: 3 PA: 0 LE: 20 SP: 1(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 20 MR: 0 RS: 0 GS: 1 GW: 1 (Rudel bis 20 Tiere)  
Jagd: +5, Fallenstellen Beute: Fell(Wert: 4 Obulos, bei Muriden je nach Zucht bis zu 10 Aureal), Fleisch (5 Rationen, stark fetthaltig)

#### **Weitere spezielle Rattenarten:**

**Meuchelratten:**

Eine nur speziell von den Squigshs gezüchtete Rattenart, die ihre Opfer gezielt und lautlos durch Kehlenbisse töten. Die Tiere werden in der Regel immer versuchen, ihrem Opfer an die Kehle zu springen (1-4 auf W6), außer diese ist speziell geschützt. Die Tiere sind klein und extrem leicht gebaut, haben aber ein messerscharfes Gebiss, mit dem sie einem Menschen mit einem Biss den Finger abtrennen können.

Werte Meuchelratte: Schulterhöhe: 0,2 Schritt; Gewicht: bis 10 Okul  
MU: 10 AT: 12/10 PA: 0 LE: 6 SP: 4/20 (Werte hinter dem Schrägstrich gelten für Kehlenbiss) (immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 40 MR: 2 RS: 1 GS: 7 GW: 2 (Rudel bis 10 Tiere)  
Jagd: + 20, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 1 Obulos), Fleisch (1/4 Ration)

**Erzratten (Spürratten II):**

Diese von den Berg-Muriden gezüchteten Ratten haben derart feine Nasen, dass sie sogar Edelmetalle im Fels aufspüren können. Sie werden vor allem in Probetunneln eingesetzt, um zu prüfen, ob es sich an diesen Stellen lohnt, weiterzugraben. Einige Berg-Muriden-Clans nutzen die Erzratten mitunter aber auch, um die Fundstellen und Erzlager der G'Rolmur oder sogar anderer Clans aufzuspüren und 'anzuzapfen'...

Werte Erzratte:  
Schulterhöhe: bis 0,3 Schritt; Gewicht: bis 15 Okul  
MU: 14 AT: 5 PA: 0 LE: 4 SP: 6 (immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 30 MR: 2 RS: 1 GS: 3 GW: 1 (Rudel bis 15 Tiere)  
Jagd: + 10, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 1 Obulos), Fleisch (1/4 Ration)

**Meerratten:**

Diese wohl seltsamste aller Rattenarten, von den See-Muriden des Thalassions mit flossenartiger Haut an Schwanz und Pfoten gezüchtet, sind in der Lage, in den Tiefen des Meeres zu tauchen und auch über längere Zeit ohne Luft auszukommen, auch wenn sie ab und zu entweder an die Meeresoberfläche oder zurück ins Schiff müssen, um Luft zu schnappen.

Sie werden sowohl für den Transport von Material wie auch zum Fischfang eingesetzt, und stellen für die See-Muriden meist das Ebenbild der Charypta-Ratt dar. Den Legenden der See-Muriden des Thalassions zufolge sollen einige aus ihrem Volk sich einstmals sogar ebenfalls in solche Meer-Muriden verwandelt haben, die unter Wasser leben und dort frei im Ozean in großen Schwärmen schwimmen...

Werte Meerratte:  
Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt; Gewicht: bis 30 Okul  
MU: 12 AT: 5 PA: 0 LE: 6 SP: 2 (immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 10/60 MR: 1 RS: 0 GS: 1/14 GW: 1 (Rudel bis 12 Tiere)(Werte hinter dem Schrägstrich gelten für unter Wasser)  
Jagd: +10, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch (1 Ration)

**Iry'skar (sprich: Irüsker, Mehrzahl: Iryskeri):**

Wie die anderen Völker der Nakramar, haben auch die Wüsten-Muriden ihre eigenen Reittiere, in diesem Fall sogar ein paar ganz besondere: Die Iry'skar, die am ehesten an irdische Wüstenspringmäuse mit langem Laufschnauze erinnern, sind eine sehr genügsame Spezies, die so ziemlich von all dem überleben kann, was auch ihren muridischen Besitzern genügt. Sie besitzen einen Rückenhöcker ähnlich einem (irdischem) Kamel, auf dem die Wüstenmuriden meist als Sitzfläche Platz nehmen, manche Clans benutzen aber auch eine Art

Trageschleife, die um den Höcker herumhängt, um auf der eine Seite einen Muriden und auf der Seite Gepäck zu tragen.

Die Tiere sind ohne entsprechendes Training eher feige und deshalb kaum für Angriffe auf Karawanen geeignet. Aus diesem Grund genießt die Profession des Zureiters bei den Wüsten-Muriden höchstes Ansehen, auch wenn es eher selten gelingt, die Iry'skar für den Angriff abzurichten, und nur wenige Iry'skar überstehen das harte Training, was aber kein zu großes Unglück für die Wüsten-Muriden darstellt, denn wenn ein Tier krank wird, sich etwas bricht oder verendet, geschieht das, was die Wüsten-Muriden mit allen Opfern der Nakramar machen: sie fressen es...

Werte Iry'skar:

Schulterhöhe: 1,4 bis 1,5 Schritt, Gewicht: 45 bis 50 Okul, Tragkraft: 80 Stein

MU: 7/10 AT: 8/10 PA: 6/8 LP: 30/40 TP: 1W+2/+3

AU: 45/65 MR: 1/3 RS: 1 GS: 13/14 GW: 2/5 (Rudel bis 12 Tiere)

Jagd: +8/+10, Flucht Beute: Fleisch (ca. 10 Portionen); Fell: 1 Arg (für Seltenheit, sonst 2 Pks.), Fleisch (3 Rationen, zäh)

Optionale Kampfregeln: Überrennen

*Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für die durch muridische Zureiter zu erprobten Reittieren abgerichteten Iry'skare. Diese lassen sich, sofern ihnen eine Mut-Probe gelingt, auch bei berittenen Angriffen verwenden. Unerprobte Iry'skare ergreifen bei einem Kampf jedoch immer die Flucht.*

### **Ratten Draydalans:**

Die hemmungslos mit den Kräften Caraf-Ratts und Calyan-Ratts experimentierenden Ratten Draydalans sind wahrscheinlich verantwortlich für den Großteil aller nur denkbaren Rattenchimären des güldenländischen Kontinents: Zweischrittgroße Berserkerratten, vier- oder sechsarmig mit Giftatem, Panzerhaut und allen nur möglichen Scheußlichkeiten bewehrte Bestien, die meist mit einem zielstrebigem Vernichtungsrausch als eines der wenigen verbindenden Merkmale ausgestattet sind. Zum Glück sind jedoch nur die wenigsten dieser Monstrositäten fortpflanzungsfähig und die meisten von ihnen verenden schon nach wenigen Monaten durch ihre eigene Entstelltheit und die für ihre Schöpfung verwendeten dämonischen Einflüsse.

### **Profession: Zureiter**

Dieser nur bei den Wüsten-Muriden bekannte Beruf ist zugleich einer der Bestangesehensten und Geachteten dieses Volkes. Der Zureiter, bei den Wüsten-Muriden als *Irysker* bekannt, hat sich speziell auf das Ausbilden und Führen von Reitritten spezialisiert, und ist als einziger in der Lage, aus einem unerprobten ein erprobtes Iry'skar zu machen. Sein Geschick lässt ihn aber auch bei anderen Reittieren nicht im Stich: Mitunter gelingt es Wüsten-Muriden, die Reittiere anderer Völker wie Ghaale, Pferde oder sogar die Reittiere der Dralquabar zu erbeuten, und ein Irysker, der es schafft, eines dieser Tiere zu führen, kann sich einer fast gottgleichen Verehrung sicher sein...

Auf der anderen Seite trägt der Zureiter aber auch die Verantwortung für die von ihm zu führenden Tiere und der Verlust eines solchen durch Unachtsamkeit oder Fehlverhalten zieht neben einer gewissen Ächtung auch meist weitere Folgen nach sich: In den schlimmsten Fällen kann der Irysker von seiner Sippe sogar verbannt werden, was für ein so sippenbezogenes Volk in der Wüste fast den Tod darstellen kann. Trotzdem zeigt auch dieses Urteil immer noch die Achtung dieses Berufs, denn hauptsächliche Strafe eines 'Rechtsbruchs' bei den Wüsten-Muriden ist Tod durch Kannibalismus...

**Zureiter****10 GP (MU 12, IN 12, CH 12, KK 12, SO min. 5; nur Wüsten-Muriden)**

Griff +2, Ausweichen +3, Dolche +1, Speere oder Spieße +2,

Scharfe oder Stumpfe Hieb Waffen +1, Schleuder +2;

Akrobatik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +5, Selbstbeherrschung +2, Sinnesschärfe +2;

Fährtsuchen +2, Fesseln +2, Wettersvorhersage +1, Wildnisleben +1; Volkskunde +1,

Tierkunde(Wüste) +4;

Sprache: Nakramarisch +1;

Abrichten(Zureiter) +4, Fleischer +2, Heilkunde Wunden(Ratten) +2, Heilkunde

Krankheiten(Ratten) +1, Lederarbeiten +2, Viehzüchter +2

**Vorteil: Tierempathie(Reitratten)**

**Ausrüstung:** Kleidung(einfach, robust, Rattenleder), Dolch, Knochenspeer oder

Stabschleuder, robuste Handschuhe, einfaches Halfter, Tierfutter (getrocknete Innereien),

Beutel mit Tierpflegetensilien (Bürste, Knochenstichel, Krallenkratzer, Krallenmesser...),

Trinkschlauch mit Wasser, weitere einfache Ausrüstung im Wert von 1 Aureal; AV: eigenes

Reittier

*Für das Abrichten fremder Tierarten sind je nach Fremdheit und Größe des Tieres verschiedene Zuschläge einzubeziehen, etwa von +2 für ein Pony bis hin zu +20 für ein Mammot (Zuschläge für besondere Aktionen etc. nicht eingerechnet).*

**Profession: Pilzzüchter**

Entspricht in seinen Wert dem des Kräutersammlers, zusätzlich mit dem Talent

Pilzzucht(Spezialisierung) auf 5, der Wert Pflanzenkunde ist auf 3 gesenkt. Der Bonus auf

Fischen fällt weg, dafür erhält Gesteinskunde einen Bonus von +2.

**Pilzzucht (KI/IN/FF) -Handwerkstalent-**

Ein lichtscheues Volk, wie es die Muriden sind, betreibt im allgemeinen keinen Ackerbau, denn Pflanzen benötigen im allgemeinen Licht und Luft, um zu wachsen. Viehzucht ist unter Tage ein eher schwieriges Unternehmen, wenn man von der Rattenzucht, die die Muriden bis zur Perfektion entwickelt haben, absieht. Kannibalismus ist bei den Muriden eine durchaus gesellschaftlich akzeptierte Form der Nahrungsversorgung, auch wenn sie allgemein eher als letzte Möglichkeit gesehen wird. Außerdem gibt es fast nichts, was Muriden nicht fressen könnten, selbst Abfall können sie noch verdauen(allerdings auch hier als allerletzte Möglichkeit!). Trotzdem wäre eine dauerhafte Ernährung dieser Art selbst den anspruchslosesten Muriden zuviel, so dass eine neue Nahrungsgrundlage gesucht werden musste. So hat sich im Laufe der Jahrtausende der bei allen Völkern bekannte Beruf des Pilzzüchters entwickelt, auch wenn die Zeiten, als die Pilzzüchter sich noch selbst als Unterlage für die Pilze nutzten, um bei einem Weiterziehen des Clans ihre Erzeugnisse einfach mitnehmen zu können, eher vorbei sind (nur bei den Wüsten-Muriden ist diese Zuchtform noch vorhanden, wird aber nicht mehr als wirkliche Zucht betrieben, da der Pilzparasit ähnlich dem Schabkrahparasiten an der Haut haftet und mit ihr verbunden ist – also eher eine Symbiose). Die Priesterschaft der Pestmönche scheint ihren Ursprung sogar in den Anfängen dieser Pilzzucht zu haben, ist doch der Pilz als Zeichen für Verrotten und Fäulnis bei den Muriden die heilige Pflanze der Myshka-Ratt und bis heute finden sich die besten Pilzzüchter der Muriden in den Reihen der Pestmönche an, auch wenn sich der Beruf als solcher sich inzwischen längst verselbstständigt hat.

Heute züchten die Muriden ihre Pilze in großen Gärten in ihren Clanhöhlen, spezielle Züchtungen, die keinen normalen Nährboden mehr brauchen, sondern direkt auf Gestein wachsen können, und bei geringen Ansprüchen eine gute Versorgung garantieren können.

Zudem werden schon längst nicht mehr alle Pilze nur zum Essen gezüchtet, man verwendet sie auch noch zur Eisengewinnung, als Grundstoff für Bekleidung, zur Beleuchtung und sogar für die Schmiedekunst.

Dieses Talent ist, außer bei der Spezialisierung von auf organischen Nährböden wachsenden Pilzsorten, nur den Muriden bekannt

**Voraussetzungen:** Pflanzenkunde auf 5, bei Spezialisierung auf 3

**Spezialisierungen:** auf Nährboden wachsende Pilze (Spezialisierung nach Pilzart), auf normalem Gestein wachsende Pilze (Spezialisierung nach Pilzsorte), Schimmerpilze, Brandpilze, Eisen-Pilze (Spezialisierung nach Metallen), Säurelinge, Giftpilze*(nicht unbedingt für Spielercharaktere geeignet)*

**eBE:** normalerweise keine, außer man lässt die Pilze auf der eigenen Haut wachsen, dann gilt Bex2

**Verwandte Fertigkeiten:** Ackerbau (+10), Pflanzenkunde (+10)

## Gedeih und Verderb: Pilzzucht in den Tunneln

### Pilze, die organische Nährböden benötigen

Dies ist die zugleich älteste und jüngste kultivierte Art von Pilzen. Die ersten Pilze dieser Art ließen die Muriden noch auf ihren eigenen Körpern wachsen, bevor sie diese auf Gestein umsiedelten. Mit der Sesshaftwerdung der Clans hatte man jedoch auch damit begonnen, sie auf Tierexkrementen, Leichenteilen oder sogar extra dafür unter die Erde geschafften organischen Stoffen wie Holz, Laub oder anzusiedeln. Heutzutage umfassen die verschiedenen Pilzsorten sogar Pilze, die erst vor wenigen Jahrhunderten von der Oberfläche aus eingeführt wurden. Besonders die Adels-Muriden haben auf diesem Gebiet große Erfolge zu verzeichnen, denn die meisten dieser Pilze sind Rauschpilze, mit denen sich die Muriden gerne auf orgienhafte Feste vorbereiten wie beispielsweise der auf Xarinblättern kultivierte Myshkit, der einem rauschhafte und geradezu prophetische Träume beschert und von den Adels-Muriden als der heilige Pilz Ratt-Shas gilt.

Andere Pilzarten werden bei den Muriden meist als Ergänzung der Ernährung durch Ratten- und anderes Fleisch verwendet. Die ältesten Vertreter sind essbare Schimmelpilze, der myranische Steinpilz und der graue Pforsinaling. Neuere Züchtungen sind bei den Oberflächenkulturen meist bekannt unter Namen wie "Hügeltierschwämmchen", "Louranarischer Lorchel", "Rhacornischer Reizker", "Ruritirner Tintling" oder "Xarxaras-Haube". Das Muridische hat natürlich eigene sprachliche Begriffe für diese Pilzarten, aber dies sind in etwa die besten Übersetzungen, die für diese Pilze gelten – und da ihre Zucht nicht so stark verteidigt wird, gelangen sie durchaus auch in den imperialen Handel, wo sie gutes Geld wert sind.

Den Muriden sind aber auch viele oberirdische Pilze bekannt, die in Wald und Flur wild vorkommen: Apelioter Reizker, Aurealstempel, Balathandiskappe, Brajansschirmling, Brauner Pforsinaling, Knollenschildling, Lev'thasumorchel, Muridenpilz(übrigens sorgt diese Pilzsorte, die diesen Namen unabhängig von dem Volk der Muriden bekommen zu haben scheint, bei der Priesterschaft der All-Einenden Ratte für Diskussionen, die von purem Zufall bis hin zu dem Glauben an die Existenz eines früheren, wahren Namens der Muriden führt), Neretonsmütze, Optrilithröhring, Pulpellenpilz, Püschling, Riesenbovist, Riesenstäuberich, Schirmling, Stockschwämmchen, Vinshinisches Krustenmoos und viele weitere.

Zum Bedauern der Muriden sind erfolgreiche unterirdische Zuchtergebnisse dieser Pilzarten bisher noch nicht gelungen - bei einigen vielleicht auch nur noch nicht versucht worden. Und so werden sie, wie andernorts auch, in den myranischen Wäldern gesammelt oder getrocknet über den Handel gekauft bzw. geschmuggelt.

### Pilze, die auf jedem Untergrund wachsen



### 1) Speisepilze

Dies sind jene Pilze, die als erstes von Muriden von ihrem Körper herunter auf dem bloßen Gestein gezüchtet wurden.

Eine Art besteht aus Schwammpilzen, die ungefähr so nahrhaft wie Fleisch sind. Die oft kopfgroßen, verästelten Gebilde sind jedoch im Geschmack meist fade, so dass im Allgemeinen eher Rattenfleisch bevorzugt wird. Bei den Adels-Muriden gibt es jedoch auch durchaus wohlschmeckende Exemplare, die deswegen natürlich besonders begehrt und selten sind. Manche erhalten ihren Geschmack aber erst, wenn man sie kocht, so dass sie außer bei den Adels-Muriden keine große Verbreitung gefunden haben. Sie werden dazu meist in großen Kesseln mit anderen Zutaten wie Rattenfleisch und Oberflächengewürzen angesetzt. Möglich ist aber auch, sie mit Hilfe von Mineralsalzen einzupökeln und so auf längere Zeit haltbar zu machen.

Eine andere, bekannte Gruppe besteht aus tönnchenförmigen Bovisten: Aus dem Pilzgeflecht wachsen hohle oder auch gefüllte Fruchtkörper mit bauchiger, unterschiedlich großer Form und ledriger bis verholzter, fester Außenhaut. Der größte dieser Pilze ist der *Britz'nhr*, dessen größte Exemplare kopfgroß werden und dessen Inneres mit einem Pilz-Bier, dem *Britz'Mur* gefüllt ist. Die Muriden trinken es meist, in dem sie einfach ein Loch in den Pilz nagen und das Bier dann ausschlürfen.

Eine dritte Gruppe bekannter Pilzarten sind noch die bei den Muriden so genannten *Tahu-Morcheln*, die zwar meist nicht wie Tahu schmecken, ihm aber im Nährwert gleichstehen. Wie fast alle Pilze werden sie von den Muriden roh verzehrt, kocht man sie jedoch, sind sie ebenfalls durchaus wohlschmeckend.

### 2) Lederboviste

Bei der Zucht dieser Boviste war es vornehmliches Ziel, dass man ihre dicke und feste Außenhaut wie Leder verarbeiten konnte. Besonders interessant sind dabei sogenannten *Briz'Nak* oder "Beutel-Boviste", die man auch direkt als wasserdichte Aufbewahrungsbehälter für andere Pilze verwenden kann. Im Allgemeinen überwiegen hier jedoch die Erzeugnisse aus der Rattenzucht.

### 3) Tuchpilze

Die Kutten der Pestmönche werden meist aus dem Geflecht dieser Pilze angefertigt. Diese auch als Fellflechten bekannten Pilze gibt es zudem bei den Adels-Muriden in unterschiedlichen Farben und Qualitäten, die auch gegenüber dem traditionellen Stoffen aus Rattenfell große Verbreitung gefunden haben.

### 4) Holzschwämme

Entgegen der Bezeichnung wachsen diese Schwämme nicht auf Holz, sondern in langen, verästelten Kolonien an der Tunnelwand. Sie verholzen dabei stark, so dass sie am Ende wie Holzbalken funktionieren. Sie sind seit Urzeiten ein wichtiger Ersatz für das knappe Holz von der Oberfläche. Da sie für ihr Wachstum aber relativ lange brauchen, werden sie nur für wichtige Zwecke, zum Beispiel zur Deckensicherung der zentralen Teile der Clanhöhlen verwendet, oder, in speziellen Zuchtlöchern, wo sie wie in einer Form heranwuchern, zur Herstellung von Speeren, während sie als Baustoff für sichere Tunnel nur bei den Berg-Muriden eingesetzt werden.

### Pilze, die einen mineralhaltigen Untergrund benötigen

#### 1) Schimmerpilze

Eine mit dem aventurischen Phosphorpilz nah verwandte Pilzart ist der Leuchtschimmel, der ebenfalls in myranischen Höhlen schwach leuchtende Geflechte an den Wänden bildet. Die Muriden haben diese Pilzart erst in späterer Zeit kultiviert, als man anfing, die Pilze nicht

mehr auf dem eigenen Körper zu züchten, schließlich wollte kein Muride als wandelnde Laterne in den Höhlen umherwandern; zudem verließ man sich damals noch mehr auf seine restlichen Sinnesorgane. Mit dem allmählichen Sesshaftwerden der Clans gewann jedoch die Möglichkeit, sich in den heimischen Tunneln zurechtzufinden, ohne jederzeit mit im allgemeinen Dunkel eingedrungenen Clanshorden zu rechnen, immer mehr an Bedeutung. Die angeborene Angst der Muriden vor Feuer schloss diese Möglichkeit der Beleuchtung jedoch von vornherein aus; Zudem hätten Fackeln oder Öllampen nicht nur zuviel Luft verbraucht, es hätten auch enorme Mengen von Brennmaterial von der Oberfläche herangeschafft werden müssen. Aus diesem Grund wurde eine Kultivierung des Leuchtschimmels schon bald sehr populär, und die unterschiedlichsten Formen und Farben wurden herangezüchtet. Abzüglich vieler Kuriositäten haben sich dabei folgende Arten von Schimmerpilzen in den muridischen Tunneln durchgesetzt:

Der *Srr'mur* ist noch sehr nahe mit dem Leuchtschimmel verwandt und wird meist auch so bezeichnet. Er ist sehr schnellwachsend und überzieht viele Wände und Decken in den Tunneln der Muriden, die er mit einem schwachen, grünlichen Dämmerlicht beleuchtet, in dem man sich gerade eben zurechtfinden kann. Nebenbei verströmt er einen etwas strengen Geruch, der an Schwefelgase erinnert, woran die Muriden jedoch gewöhnt sind. Dabei haftet er sehr fest an den Wänden, was zwar die Gefahr, dass man anfängt zu leuchten, wenn man dagegen stößt, minimiert, aber es gleichzeitig auch schwierig macht, ihn in Bereichen zu entfernen, wo Licht nicht erwünscht ist.

Der *Srr'nogh*, dessen Licht sehr viel stärker ist, wird oft in den Werkhöhlen der Muriden angebracht, besonders, um die Arbeit an diffizilen Geräten zu erleichtern. Das Licht des Pilzes ist grünlich oder türkis. Dieser Pilz verlangt viel Pflege, damit er nicht von seinem schummrigen Verwandten überwuchert wird.

Eine Variante dieses Pilzes, der *Srr'Nigh*, wird auf faustgroßen Steinen herangezüchtet. Etwa zwei Monate nach der Keimung beginnt der Pilz mit der Bildung von Fruchtkörpern, die ein durchdringendes, grüngelbes Licht zu verströmen. Ein solcher Pilz leuchtet etwa einen Monat lang ununterbrochen und halb so hell wie eine Fackel. Der Stein selber wird entweder in der Hand oder in einer Laterne herumgetragen, um so rechtzeitig Eindringlinge zu erkennen.

### 1) Brandpilze

Ebenfalls eine auf der Basis des Leuchtschimmels herangezüchtete Pilzart, die eigentlich als *die* Pilzart gelten kann, die das Schmiedehandwerk bei den Muriden begründet hat. Eigentlich verdient diese Pilzart noch mehr als ihr aventurischer Verwandter den Namen Phosphorpilz. Die Pilze brauchen zum Gedeihen sehr, sehr viel Wasser und werden deshalb, auch aus Sicherheitsgründen, in unterirdischen Teichen, die von den Muriden meist künstlich angelegt wurden, herangezüchtet. Solange sie sich vollständig unter Wasser befinden, sind die Pilzgeflechte mit den kugelförmigen, grünlichen Hutpilzen mehr oder minder ungefährlich, bei Kontakt mit Luft jedoch entsteht eine chemische Reaktion innerhalb der Fruchtkörper, die diese in kurzer Zeit auf sehr hohe Temperaturen aufheizt, während der die Fruchtkörper grünlich zu schimmern beginnen. Bei einer bestimmten Temperatur birst dann der Pilz und setzt seine Sporen in allen Richtungen frei. Nach der Entdeckung dieser Pilzart haben die Muriden über Generationen hinweg nach und nach Brandpilze gezüchtet, die immer höhere Temperaturen entwickelten, bevor sie barsten, um sie als Wärmequellen zu nutzen, wobei diese Pilze immer dickere und härtere Außenhäute entwickelten. Der Durchbruch soll schließlich dem mystischen Begründer des grauen Rates der Berg-Muriden, *Ciskryl*, gelungen sein, der den bei allen Muriden heute bekanntesten Brandpilz, den *Aggarith*, züchtete, ein Pilz, dessen Außenhaut so hart wie Stein ist und dessen Temperatur bei Luftkontakt der eines etwa gleichgroßen Stück Kohle gleicht. Auch wenn sein Erfinder die endgültige Ausreifung nicht mehr erlebte- nach der Sage der Berg-Muriden verbrannte er, als seine Pilze bei Erreichen der notwendigen Temperatur barsten, allerdings braucht diese Pilzart beinahe 3 Muriden-Leben, um überhaupt Hutkörper zu entwickeln- ist er selbst über sein eigenes Volk

hinaus eine der bekanntesten muridischen Sagengestalten. Die heutigen Aggarithen jedenfalls haben eine derart dicke Schale, dass ihre eigene Hitze sie sogar selber nicht mehr sprengen kann und innerlich einfach nur verbrennen, weswegen man ihn auch nur durch Ableger des Pilzgeflechtes vermehrt. Er wird als Ersatz für Kohle in den Schmieden und allen Werkstätten der Muriden, in denen oberirdische Völker mit Feuer arbeiten würden, verwendet, eine vom hellgrünlichen Leuchten der Aggarithen erfüllte Schmiede gibt es in jedem Clan, wenn es eigentlich auch nur die Berg-Muriden sind, die die Schmiedekunst bis zur muridischen Perfektion hervorgehoben haben.

Einige der dem Tyak-Ratt-ar ergebenden Muridenclans kennen noch einen weiteren Brandpilz, den *Tyak-ten*, der etwas weicher als der Aggarith ist, aber noch heißer wird, bevor er birst und den diese Clans als Brandbombe einsetzen- glücklicherweise braucht dieser Pilz sogar fast drei *Menschen*-Leben lang Zeit, um Fruchtkörper zu bilden, und fängt manchmal selbst unter Wasser schon an zu reagieren, was seine Zucht so gefährlich macht.

### **3) Eisen-Pilze – nur bei den Berg-Muriden bekannte Pilzarten –**

Viele Flechten und Pilze reichern bestimmte Mineralien aus dem Gestein, auf dem sie wachsen, in sich an. Mit ihrer Hilfe können die Metalle auch noch aus Erzen gewonnen werden, in denen der Metallgehalt zu gering ist, als dass eine herkömmliche Ausbeutung lohnen würde. Leider wachsen sie ausgesprochen langsam, weshalb die Berg-Muriden sie überwiegend in Tunneln einsetzen, die entweder fast überhaupt keinen oder einen derart großen Wert besitzen, (beispielsweise Vorkommen magischer oder sonstiger wertvoller Metalle), dass der Aufwand für einen normalen Abbau in kurzer Zeit im Vergleich zum Ergebnis weniger ergiebig wäre als ein jahrzehntelanges, aber wenig aufwendiges Pilzwachstum. Generationen von muridischen Pilzzüchtern haben deshalb unterschiedlichste Formen von Pilzen zum Gewinnen von unterschiedlichsten Metallen herangezüchtet, die sogar unter den oberirdischen Völkern für Aufsehen sorgen würde, denn es finden sich besonders unter den edelmetallanreichernden Pilzen kuriose Gebilde, die beinahe künstlerisch wirken: Elegante Bronzemorcheln, langstielige Pilzkörper mit hauchfeinen Silberlamellen, imposante Goldtrichter, fein verzweigte Mindoriumschwämme, wertvolle Arkaniumreizker mit porenlos glatter Oberfläche und viele weitere. Dass diese Pilze nicht eigentlich schon Verkaufsschlager an der Oberfläche hätten werden können, liegt zum einen natürlich an der angeborenen Heimlichkeit der Muriden, zum anderen daran, dass diese Pilzarten, wie bereits erwähnt, Jahrzehnte brauchen, um auch nur einigermaßen annehmbare Mengen an Metall in sich anzureichern, und deshalb, kaum dass sie soweit sind, abgeerntet und verarbeitet werden. Damit soll anderen Clans gar nicht erst die Möglichkeit gegeben werden, sich aus irgendwelchen Vorräten Exemplare spezieller Züchtungen zu sichern und selber zu kultivieren. Beinahe jeder Clan hat nämlich seine ganz eigenen Züchtungen, die sich zwar meist in ihren Fähigkeiten wenig unterscheiden, aber trotzdem nicht weniger verbissen verteidigt werden.

### **4) Säurelinge – nur bei den Berg-Muriden bekannte Pilzarten –**

Eine besondere Form der Metall-Pilze sind die Säurelinge. Diese mineralfressenden Pilze greifen das Gestein an, indem sie scharfe Säuren absondern, um die im Gestein enthaltenen Mineralien aufzunehmen. Von den Berg-Muriden wurden nun einige Pilzsorten speziell so gezüchtet, dass sie nur bestimmte Gesteinssorten auflösen, beispielsweise nur bestimmte Eisenerze oder solche Gesteine, die gleichzeitig verschiedene Mineralanteile enthalten. Sie sind damit wichtige Hilfsmittel der Berg-Muriden zur Minenplanung, werden aber nur mit größter Vorsicht eingesetzt, um eine unkontrollierte Ausbreitung zu verhindern. Diese Pilzart wurde von den Berg-Muriden gezüchtet und wird auch fast ausschließlich von ihnen verwendet. Gerüchten zufolge gibt es hiervon noch schlimmere Varianten, die neben einem rasanten Wuchs auch noch alle Metalladern zersetzen, die noch versteckt im Gestein schlummern, um die Vorkommen anderer Clans zu schädigen.

## Giftpilze

Giftige Pilze - Schrecken aller unerfahrenen Pilzsammler. Was Wunder, dass man bei den Muriden vielfältigste Formen dieser Pilze findet, die ihnen zur Herstellung von diversen Giften dient.

Unterschieden wird hierbei zwischen Einnahme- und Atemgiften: giftige Pilze enthalten Stoffe, die mit der Nahrung aufgenommen, gesundheitsschädigende Stoffe freisetzen, die bei richtiger Dosierung zum Tode führen können. Die Muriden kultivieren solche Pilze auf verschiedenen Nährböden, wobei die auf kupferhaltigen Gestein wachsende Myshka-Morchel (*Myshk-Mirit*) zu den Bekanntesten zählt, da sie, getrocknet und zu Pulver zermahlen, ihr Opfer bei Einnahme nur weniger Scrupul schon vom Leben zum Tode befördern können. Andere bekannte Mischungen sind zermahlender Blutlorchel, Ghulenröhrling und der in Alkohol lösliche Pestpilz oder *Szkir-Lai*, (sprich: "*Skirlei*"), der, bei richtiger Dosierung, sein Opfer bis kurz an den Rand des Todes und dann wieder zurück ins Leben bringt. Er wird hauptsächlich von den Pestmönchen der Priesterschaft der All-Einenden Ratte angebaut, um durch freiwillige Einnahme Myshka-Ratt zu huldigen.

Atemgifte werden von den Muriden hauptsächlich aus den Sporen von Pilzen hergestellt, wobei allerdings nur die wenigsten Sporenarten auch über längere Zeit wirklich haltbar sind. In der Regel sind die Sporen von sich aus eigentlich eher ungiftig, aber die unangenehme Fähigkeit, sich in den Atemwegen oder auf der Lunge abzusetzen oder dort sogar zu wachsen, macht ihn zu einer gefährlichen Waffe. Besonders der *Iryab* der Wüsten-Muriden ist in dieser Hinsicht der wohl bekannteste Pilz und für die Wüsten-Muriden eigentlich die einzige Überlebenschance in der Nakramar, da dieser gleichermaßen mit dem Schabkrah-Parasiten wie mit dem myranorweit verbreiteten Traumpilz verwandt ist, so dass er einerseits die Wüsten-Muriden vor Sonne und Hitze schützt und gleichzeitig aus seinen Sporen ein Halluzinogen gewonnen wird, dass die Hauptwaffe bei Angriffen auf Wüstenkarawanen darstellt. Die Adels-Muriden von Eshbathmar gewinnen auf der Grundlage dieses Pilzes aber auch ein starkes Rauschgift, dass bei ihrem Volk zu einem der Begehrtesten zählt.

Weitere bekannte Vertreter sind der mit dem aventurischen Orkland-Bovisten verwandte Haenir-Helm und der anthalische Schwemmling, ein Pilz, der vor allem bei den Muriden Draydalans bekannt ist, da er nicht nur die Atemwege in Sekundenschnelle verstopft und innerhalb weniger Minuten zum Tod des Opfers führen kann, sondern sie während dieser Zeit auch noch in regelrechte Raserei versetzt, in der sie alles angreifen, was ihnen in den Weg kommt. Zudem sollen die draydalanischen Muriden über eine nahezu riesige Auswahl verschiedenster Giftpilzsorten kennen, die sie durch dämonische Zusätze noch weiter pervertiert haben.

### **Die Kunst des Pilzzüchtens:** (*Vorschlag für den Probenablauf*)

Die Pilzzucht ist eine Kunst für sich: die Pilze brauchen genügend Wasser, Nährboden, den richtigen Untergrund etc., also alles andere als eine leichte Arbeit, besonders, wenn die Zuchtunnel bis zu Hundert Meter lang sein können. Aus diesem Grund ist beim Aussäen der Sporen auch eine Menge zu beachten, damit sie ordentlich wachsen können. Beim Anpflanzen ist eine Probe auf Pilzzucht notwendig, erschwert um einen Modifikator je nach Anspruch des Pilzes. Unter völlig ungünstigen Bedingungen (falscher Untergrund, kein Wasser, nackter Fels etc.) wächst natürlich meist überhaupt nichts, je nach Ausstattung des Pilzzüchters können noch Zuschläge/Abzüge von bis zu 8 Punkten auf die Probe verlangt werden und zudem muss auch noch die Veränderung des Basis-TaW's durch eventuelle Spezialisierungen mit einbezogen werden. Gelingt sie, ist der Keimling zumindest angewachsen. Danach wird die tägliche Pflege der Pilze durch eine weitere Probe auf Pilzzucht (ebenfalls mit einem weiteren Modifikator und Erschwernissen/ Erleichterungen

durch Ausrüstung und äußere Bedingungen) symbolisiert. Für jede erfolgreiche Probe sowie für je 5 verbliebene Talentpunkte darf sich der Pilzzüchter für diese Zucht einen "Zucht-Punkt" anrechnen, für jede misslungene Probe nichts, für einen Patzer (2x20 auf W20) werden 5 Zucht-Punkte abgezogen. Erreicht der Züchter mindestens 20+W20 Zuchtpunkte (vorher auswürfeln), ist es ihm gelungen, eine Kolonie (unterschiedlich, meist 2W6 Exemplare) nutzbare Pilze aus der Kultur heranzuziehen. Für je weitere W6+10 Punkte bekommt er jeweils eine weitere Kolonie. Sinkt der Wert Zuchtpunkte jedoch unter 0, ist die Zucht verdorben.

## Bekannte muridische Zuchtpilze

Beinahe jeder Clan besitzt einen Pilzzüchter und beinahe jeder Pilzzüchter besitzt seine eigenen Zuchtmethoden und vor allem: Zuchtpilze. Dass diese ein streng gehütetes Geheimnis jedes Clans sind, steht natürlich außer Frage. Trotzdem haben sich durch ähnliche Zuchtergebnisse, Spionieren oder durch gegenseitigen Austausch und Handeln von Zuchtergebnissen manche Pilzsorten derart weit in den Tunneln verbreitet, dass eigentlich jeder muridische Pilzzüchter zumindest ein paar Sporen davon besitzt (will heißen, auch einem Spielerhelden zur Verfügung steht).

*– die ungefähre Übersetzung der Namen bzw. oberirdische Namensgebung steht in Klammern hinter der Muridischen Bezeichnung. Der erste Wert bei Anbau/Pflege gibt den Modifikator für das Aussäen und Anpflanzen der Sporen an, der zweite für die tägliche Pflege. Der kursive Wert bei Bekanntheit gibt den Zuschlag auf die Pflanzenkunde-Probe für Nicht-Muriden an. –*

Pilze, die organischen Nährboden benötigen

### Der Sr'Iryb (Rauschflechte)

Dieser Pilz ist ein Abkömmling des Traumpilzes und zudem mit dem *Iryab* der Wüsten-Muriden verwandt, einige meinen sogar, dass er die Urform des *Iryab* ist. Der flechtenartige Pilz, der im Gegensatz zu den meisten Züchtungen der Muriden Sonnenlicht benötigt (Halbschatten), und deshalb von den Muriden meist in der Nähe ihrer Lüftungsschächte gezüchtet wird, ist eine Grundsubstanz für eine Reihe von Rauschgiften, wird aber auch in unverarbeiteter Form, zermahlen und getrocknet, geschnupft. Die Sporen abzuernten ist immer ein kleines Risiko, da sie sich in der Luft schnell verteilen und selbst kleinste Ritzen durchdringen können (auch bei einem Mundschutz), und dann zu Rauschzuständen führen.

**Wirkung:** unverarbeitet in geringer Dosis leicht benebelnd: für 1 Stunde KI, GE und FF –2, leichte Rauschräume, in hoher Dosis Ohnmacht mit Rauschträumen für W6 Stunden, verarbeitet Basis für diverse Rauschgifte. Die Sporen beginnen bei Berührung der Hutpilze zu fliegen und wirken etwa in einer Reichweite von über 5 Schritt (auf größere Strecken verteilen sich die Sporen meist so weit, dass keinerlei Effekt mehr eintritt).

**Reifezeit:** Etwa 2 Oktale nach der Keimung sind die Sporen fortpflanzungsfähig.

**Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum:** Von den Land-Muriden nahe den Tafelbergen der Vinshina zuerst gezüchtet, heute bei allen Muriden-Völkern verbreitet, bevorzugt Halbschatten und trockenen Untergrund

**Anbau/Pflege:** +6 / +4

**Bekanntheit:** +2/+11

**Verarbeitung:** +4

**Preis/Portion:** 9 Pk/ Uncia (unverarbeitet)

### Der Sci'Naggairr (Tollwut- oder Naggarach-Ohr)

Der nach der gleichnamigen Stadt der Muriden benannte Pilz ist einer der wenigen, dessen Ursprung auf die Rattiare der Priesterschaft der All-Einen zurückgeht. Diese verwenden ihn

bevorzugt als Aufputzmittel vor ihren Kämpfen und Hetzjagden, aber auch für ihre Ratten, um so durch natürliche Auslese die schwächeren Exemplare auszusondern. Außerhalb der Gemeinschaft wird der Pilz nur wenig angebaut, trotzdem kennt fast jeder Clan Varianten des Pilzes.

**Wirkung:** Bei Einatmen der Sporen Bluttausch für 3W6 KR, jeder in der Nähe wird wahllos attackiert, KK+4, KI-6 (Werte unterschiedlich)

**Reifezeit:** etwa 1 Oktal nach Keimung sind die Sporen fortpflanzungsfähig

**Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum:** In allen Tempeln des Nagga-Ratt, auch bei den Muriden Draydalans bekannt

**Anbau/Pflege:** +9 / +6

**Bekanntheit:** +4 / +15

**Verarbeitung:** +3 (Drogen)

**Preis/Portion:** 3 Pk/Uncia (durchschnittlich)

Pilze, die auf jedem Untergrund wachsen können

### **Der C'ril (Stinklorchel)**

Diese etwa handgroßen, schwarzgrauen Lorcheln mit holzartiger Außenhaut sind vielleicht noch ein eher harmloses Ergebnis der muridischen Pilzzucht: wird der Pilz aufgebrochen, verbreitet er sofort einen widerlichen, nach Unrat und Exkrementen riechenden Gestank, der sowohl allgemeine Übelkeit hervorruft als auch den Effekt hat, dass andere Gerüche nicht mehr wahrzunehmen sind (weder den Achselschweiß eines ungewaschenen Kameraden noch Brandgeruch oder ähnliches). Der Pilz ist eine alte, bei allen Muriden bekannte Züchtung, die früher eingesetzt wurde, um in gegnerische Höhlen einzudringen, da der Pilz sowohl den eigenen Körpergeruch als Wahrnehmungsquelle verdeckte als auch die Gegner kurzfristig außer Gefecht setzte. Der Pilz ist sowohl roh als auch gekocht ungenießbar, dafür jedoch sehr anspruchslos.

**Wirkung:** Jede/r, der den Pilz riecht, muss für 5 KR eine KO-Probe ablegen, die erste erschwert um 4, die zweite um 3 etc. , bei deren Misslingen er/sie sich übergeben muss und für 20 – KO Kampfunden (mind. aber 1 KR) kampfunfähig wird, bevor er/sie sich an den Geruch "gewöhnt" hat.

**Reifezeit:** Die Sporen sind etwa ein Oktal nach der Keimung fortpflanzungsfähig.

**Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum:** überall, jeder mögliche Pilzuntergrund

**Anbau/Pflege:** +2 / +2

**Bekanntheit:** +1/+9

**Verarbeitung:** –

**Preis/Portion:** 2 Pk/Uncia

### **Ratt'niri (Locklorchel)**

Ein ebenfalls sehr altes Erzeugnis der muridischen Pilzzucht ist diese mit der Stinklorchel verwandte braungraue Lorchelart. Im Gegensatz zu ihr verbreitet der Lockpilz beim jedoch beim Aufbrechen einen süßlich-modrigen Geruch, der vor allem auf Ratten, aber auch auf andere Nagetiere und sogar Lamucken äußerst anziehend wirkt. Der Pilz ist bei muridischen Rattenfängern und -züchtern sehr geschätzt, die mit diesem Pilz ihre Herden zusammenhalten, bzw. Ratten leichter können. Ein Nachteil neben der Anziehungskraft, die der Pilz auch auf Lamucken (oder vielleicht deren Beute) hat, ist zudem, dass auch hungrige Muriden zuweilen nicht widerstehen können und mancher muridische Rattenfänger hat schon seine *Ratt'niri* verspeist, bevor er überhaupt dazu kam, sie zu benutzen...

**Wirkung:** Lockt Ratten und sonstige Nagetiere, aber auch Lamucken, im Umkreis von einer ¼ Milia an, je nach Umgebung können das von W2 Mäusen und W3-1 Ratten (Schiff) bis hin zu 2W20 Ratten und W3 Lamucken (Kanalisation) sein.

**Reifezeit:** Die Sporen sind etwa 1½ Oktale nach der Keimung fortpflanzungsfähig.

**Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum:** überall, besonders bei den Land- und Stadt-Muriden

**Anbau/Pflege:** +3 / +3

**Bekanntheit:** +1/+10

**Verarbeitung:** –

**Preis/Portion:** 5 Pk/Uncia

### **Der Briz'nhr (Bier-Pilz)**

Mit dem (und manchmal um den) *Briz'nhr* wurden vor schon unzählige Clansfehden ausgetragen. Die bauchigen, holzfarbenen Boviste entwickeln in ihrem Innern durch Eigengärung eine alkoholische Flüssigkeit, die einfach als *Briz'Mur* oder Muridenbier bekannt ist. Es gibt unzählige Spezialzüchtungen dieser Pilzart, die sich vor allem in Menge, Geschmack, Alkoholgehalt und Reifezeit unterscheiden. Der durchschnittliche *Briz'nhr* entwickelt bei einer Lebensdauer von maximal 5 Monaten pro Monat 1/5 Cukiron Bier. Der Pilz benötigt dafür sehr viel Wasser und eine kühle Umgebung sowie einen festen Untergrund.

**Wirkung:** nicht mehr als 3 Cukiron Bier erhöhen die nächtliche Regeneration um W3 Punkte, Zechenprobe +3 pro Cukiron, bei einmaligem Misslingen säuft man bis zum Ende weiter, pro 4 Cukiron Bier sinken AT/PA-1, bis der Rausch ausgeschlafen ist, bei mehr als KO/2 (+Rassen-Modifikator etc.) Cukiron kippt man einfach um. (*Werte können je nach Zuchtart modifiziert werden.*)

**Reifezeit:** Die Keime sind etwa 2 Oktale nach der Keimung fortpflanzungsfähig

**Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum:** feuchte, kühle und etwas salzhaltige Tunnel, besonders Berg- und See-Muriden

**Anbau/Pflege:** +4 / +3

**Bekanntheit:** +1/+13

**Verarbeitung:** +3

**Preis/Portion:** von 5 Ob pro Cukiron für ein normales Bier bis 1 Au für das seltene Adels-muridische *Amaun'Tak*

### **Der Briz'Nak (Beutel-Bovist)**

Diese Pilze mit ihrer festen Außenhaut gelten als Verwandte der Briz'nhr, produzieren aber keinen Alkohol. Stattdessen ist ihre Haut wasserdicht und eignet sich sehr gut als Lederersatz. Aufgrund seiner Größe und Form kann er aber auch einfach ausgehöhlt und als Behälter verwendet werden. Viele muridische Pilzzüchter benutzen ihn deshalb auch gern als Behälter für junge Pilzbrut und Keimlinge, um im Falle einer Wanderung jederzeit wertvolles Zuchtmaterial zu transportieren. Selbst Brandpilze können in luftdicht verschlossenen und wassergefüllten Beutelbovisten einigermaßen sicher transportiert werden. Das Innere des Pilzes ist zudem essbar, besitzt jedoch keinerlei Geschmack. Ein ausgewachsener Beutelbovist entspricht im Nährwert etwa einer halben Portion Pulpa.

**Wirkung:** eignet sich als Lederersatz oder wasserdichter Behälter, ca. 1 Cukiron Füllmenge pro Bovist

**Reifezeit:** etwa 3 Oktale nach Keimung sind die Sporen fortpflanzungsfähig

**Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum:** benötigt festen Untergrund, bei allen Muriden in verschiedenen Größen und Arten bekannt.

**Anbau/Pflege:** +6 / +4

**Bekanntheit:** +2/+10

**Verarbeitung:** +2 (Holzbearbeitung; direkt als Behälter verwenden)/ +4 (Lederbearbeitung; Herstellung von Lederersatz)/ +6 (Alchemie)

**Preis/Portion:** 8 Pk / ausgewachsener Bovist

### **Die My'cel (Filzflechte)**

Diese fellartige Pilzart gibt es in den verschiedensten Farben und Formen und stellt den wichtigsten Ersatz für Stoffe aus Rattenfell dar. Sie ist meist etwas anfällig gegen die eher unhygienischen Verhältnisse in den muridischen Tunneln und werden oft von Schimmelpilzen etc. in ihrem Wachstum gehemmt. Zudem wachsen sie mitunter etwas uneinheitlich, und so kann aus ein und demselben Keimling sowohl braunes als auch graues Pilzgeflecht herauswachsen (was natürlich auch nette Kombinationen hervorbringt). Die Pestmönche tragen fast ausschließlich Kutten aus Filzflechte, aber auch die Adels-Muriden kleiden sich gerne in Filzflechten in den mitunter verrücktesten Farben.

**Wirkung:** bringt tuchähnliches Material hervor, wird getrocknet zu Kleidern verarbeitet, ungetrocknete Filzflechte als Flickmaterial für normale Kleidung führt mitunter dazu, dass die Flechte in der Kleidung zu keimen beginnt.

**Reifezeit:** selten Sporenbildung, meist Vermehrung durch Ableger

**Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum:** In allen Tempeln der Myshka-Ratt, bei den Adels-Muriden in allen Farbvariationen, bevorzugt salzigen Untergrund

**Anbau/Pflege:** +7 /+5

**Bekanntheit:** +4/+13

**Verarbeitung:** +5 (Schneidern)

**Preis/Portion:** unterschiedlich (je nach Flechten Qualität), im Durchschnitt 5 Ob bis 7 Pk /Orthugradu Tuch

### Pilze, die mineralischen Untergrund benötigen

#### **Der Srr-Mur (Leuchtschimmel)**

Eigentlich handelt es sich bei dem Srr-Mur gar nicht mehr um eine eigene Zucht, weil er sich an vielen Stellen der muridischen Tunnel schon längst verselbstständigt hat und unkontrolliert wuchert. Der Pilz strahlt ein grünliches Dämmerlicht aus und wird zur Beleuchtung der Muriden-Tunnel verwendet. Er haftet sehr fest an seiner Unterlage und wächst enorm schnell, so dass es meist die Aufgabe muridischer Rattenzüchter ist, ihn von den Wänden zu entfernen.

Bei einigen Muridenclans wird ein Verwandter des Leuchtschimmels, der Srr'Nagh, mit seinen Leuchtenden Hutkörpern auf einem einzelnen Stein angesiedelt, um ihn auf diese Weise als tragbare Laterne zu benutzen. All diese Pilzarten sind im Übrigen nicht zum Verzehr geeignet.

**Wirkung:** Das Licht des Leuchtschimmels leuchtet etwa 5 Spann weit, ein Keim kann innerhalb eines Oktals eine Fläche von bis zu 2 Orthugradu überwuchern.

**Reifezeit:** Der Pilz besitzt keine Sporen und wächst allein durch Ableger.

**Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum:** überall

**Anbau/Pflege:** +0 / +0

**Bekanntheit:** -3/+7

**Verarbeitung:** –

**Preis/Portion:** 2 Pk/Okul

#### **Der Aggarith (Brandpilz)**

Der Aggarith ist wohl die weitverbreitetste Pilzart – und eine der gefährlichsten. Es braucht sehr viel Wasser, damit die Hutzpilze des Geflechts nicht an der Luft zu reagieren beginnen. Der Hutzpilz verbrennt durch eine chemische Reaktion im Innern und entwickelt dabei eine Hitze wie ein gleichgroßes Stück Kohle, ohne in Flammen aufzugehen. Leicht entzündbare Materialien fangen in seiner Nähe sofort Feuer, nichtbrennende (z.B. Eisen) schmelzen oder verdampfen, je nach Beschaffenheit. Einst von *Ciskryl*, dem Begründer des Grauen Rates der Berg-Muriden, gezüchtet, ist der Pilz heute die Basis für die gesamte Schmiedeproduktion der Muriden überhaupt. Es ist unklar, wie dieser Pilz nun genau entstanden ist, doch geht man



von der Sage aus, Agga-Ratt selbst hätte Ciskryl das Geheimnis verraten, lässt sich daraus schließen, dass dämonische Einflüsse im Spiel gewesen sein müssen.

Ein Brandpilz ist natürlich nicht essbar (er würde einem glatt den Magen verbrennen).

**Wirkung:** Pilz entwickelt unter Luft Einfluss dieselbe Temperatur wie ein gleichgroßes Stück Kohle; In einem ausgewachsenem, wassergefülltem Beutelbovist kann maximal ein Brandpilz mit Geflecht in derselben Größe ohne Gefahr transportiert werden, bei mehr Pilzen wird für jeden weiteren auf W6 pro Tag gewürfelt: entspricht die Zahl der Anzahl Brandpilze, reagieren W3 (mindestens einer) davon (dabei verdampft das Wasser, so dass die restlichen ebenfalls reagieren können, wenn man sie nicht sofort in neues Wasser legt).

**Reifezeit:** keine Sporen, wird durch Ableger vermehrt, erst ca. 90(!) Jahre nach der Keimung wachsen die ersten Fruchtkörper

**Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum:** in unter Wasser gesetzten Tunneln überall bei den Muriden, besonders bei den Berg-Muriden

**Anbau/Pflege:** +9 / +4

**Bekanntheit:** -5/+9

**Verarbeitung:** –

**Preis/Portion:** 1 Ag/Hutpilz (vor Benutzung) oder Geflecht

### Giftpilze

#### **Der Xyoi'sa (Betäubungsschwamm)**

Dieser schwammartige, fragile Pilz ist ein mehr oder minder missglücktes Nebenprodukt aus der Züchtung von Giftpilzen und hat sich wohl gerade wegen der ihm entgegengebrachten Geringschätzung weit in den Tunneln verbreitet. Die Sporen des Pilzes werden bei der leichtesten Berührung an der Luft freigesetzt, weswegen dieser Pilz meist vollständig in in die Erde gebuddelten Löchern gezüchtet wird, um den Sporenflug zu vermeiden. Bei den Adels-Muriden besitzt er vor allem Bedeutung als Schlafmittel, dass sie sich auf die Nase reiben, allerdings bevorzugen die meisten Adels-Muriden eher Pilzdrogen.

**Wirkung:** Alle Lebewesen, die die Sporen des Pilzes (leichte Berührung genügt schon, um sie freizusetzen, außer unter Wasser) einatmen, müssen eine KO-Probe + 4 ablegen (bzw. bei Tieren gegen ihren Mutwert würfeln), ansonsten werden sie ohnmächtig für die Dauer von W6 SR.

**Reifezeit:** Die Sporen sind etwa 1½ Oktale nach der Keimung fortpflanzungsfähig.

**Verbreitungsgebiet/Verbreitungsraum:** Überall, bevorzugt an kühlen Orten

**Anbau/Pflege:** +3/ +2

**Bekanntheit:** +2/+12

**Verarbeitung:** –

**Preis/Portion:** 3 Pk/Uncia

### **Der elementar-stellare Animismus der Muriden: Der Gryz-orkh**

Diese Gruppe rein Elementar-Stellarer Animisten stellt zugleich die älteste Ausrichtung des muridischen Animismus dar, aus der sich die dämonisch-animistischen Zweige, die heute die Priesterschaft der All-Einenden Ratte bilden, vor mehreren tausend Jahren entwickelt haben (eine Tatsache, die in der Priesterschaft gern vertuscht wird). Die Gryz-orkh leben auch heute noch wie ihre Vorgänger als Wanderpriester, die den Glauben an die All-Einende verbreiten und allen helfend zur Seite stehen. Kontrovers stehen sie dabei zu der Position der göttlichen Diener, die sie je nach eigener Überzeugung als zu weit über den Muriden und ihren Belangen stehend sehen, als dass man sie mit den Bitten um Hilfe belästigen dürfte ("Götter sind für den Weltenlauf da; für die Clans gibt es die Geister"), bis hin zu der blasphemischen These, dass es sich schlichtweg um von der Priesterschaft geschaffene Götzen handelt, um ihre Macht zu begründen (Animisten mit dieser Überzeugung genießen in der Regel meist eine

selbst für Muriden kurze Lebensdauer). Für den Gyz-Orkh selbst ist es die Welt der Geister, die das Leben der Muriden im Kleinen bestimmt, und die man Hilfe anrufen kann. Aus diesem Grund sind die Gyz-orkh bei den land-muridischen Clans - solange die Priesterschaft nicht gerade wieder Hetzjagden gegen sie veranstaltet - meist gerngesehene Gäste, da sie für ihre Hilfe, die aus Krankenheilungen, Geburtshilfe, Hilfe bei der Land- bzw. Pilzwirtschaft, der Rattenzucht und ähnlichem besteht, nur etwas Kost und Logis erbitten. Gerade diese Hilfsbereitschaft bringt sie jedoch auch meist zwischen die Fronten, spätestens dann, wenn sie einem gegnerischen Clan ebenfalls geholfen haben. Aber trotz all dieser Widerstände bleiben die Gyz-Orkh ihren Idealen treu, die wahrscheinlich, obwohl die Priesterschaft dies vehement bestreitet, zu den Grundsätzen gehörte, die für die muridische Gesellschaft ursprünglich vor ihrem Exodus galt. Deshalb gibt es auch nur wenige Muriden, die freiwillig zum Gyz-Orkh werden, viel eher nimmt ein erfahrener Gyz-Orkh ein Neugeborenes an Vaters bzw. Mutters Statt auf und erzieht es in seinem Geiste. Leider geschieht dies häufig in Form des Kinderraubs, manche Gyz-Orkh fordern aber auch mitunter ein Neugeborenes von einem Clan für ihre Hilfe oder nehmen Kinder von zersprengten Clans auf. Nach alter Tradition ist es Gyz-Orkh (und auch den Anhängern der Priesterschaft) untereinander nicht erlaubt, Kinder zu haben, um nicht die Gefahr heraufzubeschwören, die Kraft der Götter bzw. der Gülden Welt in einem einzelnen Muriden derart zu konzentrieren, dass unkontrollierbare Effekte entstehen könnten (*siehe Besonderheiten*). Es ist aber durchaus möglich, dass Gyz-Orkh's mit nicht magiebegabten Mitgliedern ihres Volkes Kinder haben, doch kommt dies eher selten vor.

Auffallend für Gyz-Orkh ist meist ihre große Offenheit, selbst gegenüber "Oberflächenwesen", was jedoch nicht heißt, dass sie unvorsichtig wären. Sie versuchen vielmehr, sich zuerst eine freie Meinung über andere zu bilden, bevor sie eine Entscheidung treffen. Viele alte Gyz-Orkh sind aber gerade deshalb meist etwas verbittert darüber, da sich für sie zu oft eine *schlechte* Meinung über andere bestätigt hat. Ein junger Gyz-Orkh jedoch, der von seinem Lehrmeister gerade erst die Weihe zum Sss'plint (*sprich: splint*), zum Schüler, der sich nun selbstständig fortbilden darf, erhalten hat, ist meist begierig darauf, die Welt besser kennen zu lernen - auch die Welt außerhalb der Tunnel...

*Anmerkung: Die folgenden Werte gelten (mit gewissen Modifikationen), auch für die Anhänger der Priesterschaft der All-Einenden Ratte, jedoch sind diese wegen ihrem Fanatismus, ihrem Eingebundensein in die Priesterschaft und nicht zuletzt wegen ihres dämonischem Animismus als Spielercharaktere nicht geeignet.*

**Ritual und Ritualplatz:** Aufgrund der eher unbeständigen Lebensweise gibt es keine festen Ritualplätze, außer den offiziellen Tempeln der Priesterschaft der All-Einenden oder speziell hergerichteten Versammlungsorten der Muriden Draydalans, die von den Gyz-Orkh genutzt werden können – wenn man einmal davon absieht, dass die dämonische Aura des Ortes nicht unbedingt förderlich für das Anrufen elementarer oder stellarer Geister ist.

Fellbemalung und Knochenschmuck, der meist aus Knochenglocken, die einfach aus dem Schädel eines Muriden mit einem Knochen als Klöppel in der ehemaligen Schädelhöhle bestehen und oft schon ein paar Generationen alt sind, sind unverzichtbares Handwerkszeug für einen muridischen Animisten, und viele legen diesen Schmuck selbst auf Wanderschaft gar nicht erst ab, was natürlich auch dazu führt, dass sie jederzeit erkannt werden können. Am Ritualplatz selbst sollten zudem rituelle Bodenzeichnungen und Opfergaben (meist aus Pilzen und toten Ratten bestehend) vorhanden, ansonsten kann eine Erschwernis bis zu 2 Punkten auf die Proben verlangt werden.

Zudem ist das Ritual außerhalb der schützenden Tunnel je nach Größe des Raumes bzw. Weite des Platzes für den Animisten um 2 (geräumiges Zimmer) bis 10 (Berggipfel oberhalb der baumlosen Zone) Punkte erschwert.

Ähnlich wie die Xarchash der Leonir treiben auch die Gyz-Orkh unwillige Geister durch

Selbstverletzung aus, meist durch leichte Verbrennungen, weswegen Gryn-Orkh immer einen Feuerstein mit sich führen, der auch als *Dray'dha'rin* bezeichnet wird, was in etwa „Knochen der Höllenfackel“ bedeutet (1W6+1 SP, Selbstbeherrschungs-Probe + ½ SP(abgerundet) + Schlechte Eigenschaft *Angst vor Feuer*, um nicht ohnmächtig zu werden).

**Inspirations- und Hilfsfertigkeiten:** Die muridischen Animisten beginnen einen hektischen und quietschenden Tanz aufzuführen, während sie gleichzeitig ihre Knochenglocken, die oft auch an Armen und Beinen angebracht sind, schwenken und die Opfergaben den Geistern als Geschenk darbieten. Die Inspirationsprobe wird erleichtert um die Hälfte der beim *Tanzen* und *Musizieren* übrigbehaltenen TaP, Die Kontrollprobe um 1/10 LeP der Opfertiere und 1 Okul geeigneter pflanzlicher Opfergaben.

**Ausformung der Kräfte:** Die muridischen Animisten rufen zwei Arten von Kräften an: Die *Geister der Natur* und die *Geister der Ahnen*. Erstere entsprechen den Elementargeistern, von denen sie *Cril-Nightai* (sprich: *Krilynigtei*; "Schweiß"), *Mur-Gryn* (sprich *Murgrün*; "Fleisch"), *Xsiai-Nabesh* (sprich *Zieinabesh*; "Atem"), *Srej-kliv* (sprich *Srejklif*; "Stein") und *Ski'ihf* (sprich *Skif*; "Kälte") kennen, während sie mit ihrer angeborenen Angst vor Flammen das Feuer mehr als nur scheuen. Die Ahnengeister verkörpern nach ihren Vorstellungen die Gesamtheit aller seit Anbeginn der Zeit verstorbenen Muriden, sind also „der größte Clan“ überhaupt, und werden in fünf Bewusstseinsgruppen unterteilt: *Bal-Ratt* (Balburri/Harmonie), *Skji-rin* (sprich *Skirin*; Undhabal/Vergänglichkeit), *Sillk* (sprich: *Silk*; Xetobal/Wendigkeit), *Sr'kje* (sprich: *Srikjee*; Belcar/Schöpfung) und *Nro-Ksu* (sprich *Nroxu*; Baalian/Leidenschaft) (Kurz und Gut, sie sind als Stellare zu handhaben.)

Die Priesterschaft der All-Einenden kennt zusätzlich noch die Geister der Herrschaft, *Ai'Krel* (sprich *Eikrel*; Ashabel), des Kampfes, *Slej'garh* (sprich *Slejgar*; Bel-Shuga) und des Wahnsinns, den sie jedoch als 'Stärke', *Ska'vej* (sprich *Skaveh*; Baal-Urgol), bezeichnen. Die Kräfte *Bal-Ratts*, *Skr'kje* und *Sillks* kennen sie zwar, bezeichnen sie aber als "unreine Geister", die die Feigheit, Verweichlichung und Schwäche der Muriden verkörpern und deshalb von ihnen nicht genutzt werden.

Zusätzlich haben sich die Priester der All-Einenden (und alle offiziell Dazuzählenden bzw. Dazugezählten) einer der folgenden äußeren Mächte zugewandt:

**Nagga-Ratt** (Naggarach), **Myshka-Ratt** (Myshkarya), **Agga-Ratt** (Aggari), **Charypta-Ratt** (Galkuzul), **Tyak-Ratt-ar** (Tyakaar), **Ratt-Sha** (Darcalyan) oder **Iryab-Ratt** (Iryabaar)

Die Muriden *Draydalans* beherrschen gleichzeitig die Mächte **Calyan-Ratts** (Calyanaar) und **Caraf-Ratts** (Carafai), einige haben sich aber auch ganz dem Namenlosen verschrieben.

Die elementaren Kräfte der muridischen Animisten entsprechen in ihrer Wirkung grob denen der grundsätzlichen Animistenfertigkeiten, wenn sie auch vornehmlich jeden nur möglichen Schutz verwenden, um zu überleben. Dabei sind ihre Kräfte natürlich vornehmlich vom Leben in den Tunneln geprägt. Während mit *Murids Segnung der Tunnel* (Erzschutz, 1W6 AsP/SR) auch der Weg durch einsturzgefährdete Stollen keine Gefahr darstellt, 'riecht' man mit *Xsiai-Nabeshs Nase* (1W6 AsP/SR, Sinnesschärfe(*Geruch*) +12) Verschüttete mehrere Meter weit, und die Präsenz von Oberflächenwesen in den Tunneln wird sogar über mehrere Milia weit wahrgenommen (1 Meile je übrigbehaltenem Punkt der Kontroll-ZF). Die Suche nach *Murids Tränen* spielt ebenfalls sowohl zum Aufspüren unterirdischer Wasseradern wie auch zum Finden verborgener Quellen bei den Wüsten-Muriden eine Rolle (7 AsP/SR). Mit *Murids Hand* können sowohl Pilzkulturen besser keimen (Verstärkter Pilzwuchs innerhalb von 5KR, AsP-Kosten je nach Effekt, von 1W6 AsP für das Keimen einer Pilzspore bis hin zu 10W6 AsP für den Wuchs eines kopfgroßen Pilzes), als auch Kranke und Verletzte geheilt werden (2AsP/KR ergeben einen LeP). Kälte ist meist nur als *Ski-Ihfs Kampf* bekannt, mit dem die Animisten den größten Feind der Muriden, das Feuer, mit einer Handbewegung auslöschen

können (7 AsP, löscht Fackeln, Kerzen und sogar Öllampen, Brände werden dadurch etwas zurückgedrängt.)

*Die Priesterschaft kennt neben dem bisher Genannten noch 'Myshka-Ratts Hand' als Pervertierung der Humushand, um organische Materialien verrotten zu lassen, ebenso 'Nagga-Ratts Klaue' (Erzhand, auch bekannt als 'Agga-Ratts Klaue'), mit der sie Gegnern schwere Wunden (3W6 TP) zufügen und Stein und Metall (KK+7, KK-Probe, um Waffen zu zerbrechen) zerschmettern können. Die Brackwasserpriester kennen die Kraft von 'Charypta-Ratts Schuppen' (Wasserhaut, GS im Wasser +2), die Anhänger Iryab-Ratts die Fähigkeit des 'Glutträgers', der ohne große Wasserverluste weite Strecken in der Wüste zurücklegen kann (Wasserspeichernde Haut, keinerlei Wasserverlust mehr, 9 AsP/Tag). Die Kräfte der Brackwasserpriester ähneln außerdem denen der abishidischen Bashiden und haben auch einige ihrer Fähigkeiten übernommen, während die Diener Iryab-Ratts oft ähnliche Fähigkeiten wie die Sherkumar der Draqualbar besitzen.*

Die stellaren Mächte bzw. die Geister der Ahnen, werden etwas seltener bei den Gryz-Orkh als bei der Priesterschaft angerufen, sind jene doch angeblich meist schwerer zu kontrollieren, da Streit und Hader auch bei ihnen immer noch präsent sind. Aus diesem Grund rufen die Gryz-Orkh meist nur die verbindenden und einigenden Bewusstseinsgruppen an, um auch im Diesseits für Frieden zu sorgen: so verhilft *Baal-Ratts Glanz*, durch die Macht der eigenen Überzeugung verfeindete Parteien wieder zu versöhnen (Begabung der Harmonie, 1W6 AsP, Überzeugen +2 je AsP), während *Skr'kje's Leib*, auch bekannt als *Skr'kje's Wirken* (*Berührung der Schöpfung*), die Fruchtbarkeit bei Muridinnen oder bei Zuchtratten erhöht, als auch Muriden kurzfristig zu genialen Neuschöpfungen inspiriert (1W6 AsP, ein Handwerkstalent, das mit Neuschöpfung zu tun hat +2).

Das Inkorporieren der Geister bestimmter Verstorbener (also echter Totengeister) ist ein äußerst seltenes und schwieriges Ritual. Es kann in etwa regeltechnisch als Genien-Beschwörung von Skji'rin behandelt werden.

*Die Priesterschaft bedient sich weitaus häufiger der stellaren Kräfte. Dabei nutzen sie besonders die Gabe, andere Muriden durch 'Ai'Krels Kralle' zu Gehorsam zu zwingen (9 AsP, Berührung der Herrschaft), oder durch 'Slejgarhs Zähne' auf Feinde zu hetzen (9 AsP, CH-Probe, um den Betroffenen gegen ein bestimmtes Ziel zu lenken, bei Misserfolg beliebiges Ziel, bei Patzer Animist). "Ska'vejs Strafe" schließlich stellt schon fast die Standard-Bestrafung wegen Vergehen gegen die Priesterschaft da und ehemals rebellische Muriden entwickeln nach so einer Behandlung meistens eine regelrechte Phobie gegenüber Anhängern der Priesterschaft (Berührung des Wahnsinns, MU, KL, IN, CH sinken um so viele Punkte, wie der Animist in der Domäne Baal-Urgol besitzt, die schlechte Eigenschaft Angst vor Feuer verdreifacht sich für Muriden, meist führt schon die Körperwärme anderer Lebewesen zu Panikattacken; die Priesterschaft (und nur diese!) kann die Kräfte Ska'vejs ohne Erschwerungen rufen.)*

*Bei den Adels-Muriden wird speziell noch besonders Wert auf "Ratt-Shas Gaben" gelegt, einerseits, um bei den großen Orgien, die in den Tunneln gefeiert werden, der Göttin zu huldigen, andererseits, um sich voller Hingabe einer künstlerischen, geschäftlichen etc. Aufgabe zu widmen (Berührung der Leidenschaft, 1W6 AsP, Steigerung der fleischlichen Gelüste und Rauschempfinden oder Steigen eines gesellschaftlichen Talents oder einem der folgenden Talente: Singen, Tanzen, Philosophie, Malen/Zeichnen, Musizieren um 2 Punkte je AsP).*

*Wie gesagt, wenden sich die Anhänger der Priesterschaft einer dämonischen Kraft zu. Die Wirkung der dämonischen Besessenheiten sind dabei jedoch so unvorhersehbar wie die Niederhöllen selbst. Für die dämonischen Effekte sollte deshalb der W20 zur Bestimmung der*

*Größe des Effektes eingesetzt werden. Eine 19 bei einem Nagga-ratt-besessenen Rattiar würde demnach wahrscheinlich bedeuten, dass alle sich im näheren Umkreis befindlichen Lebewesen umgehend in einem selbstmörderischen Bluttausch gegenseitig zerfleischen würden.*

**Der Gryz-Orkh im Spiel:** Gegenüber Muriden offen und hilfsbereit, gegenüber Oberflächenbewohnern abwägend und beobachtend – das sind Eigenschaften, die bei Muriden selten in einer Person vereint sind. Gryz-Orkh sind von Natur aus wanderfreudig und haben schon vor Beginn ihres Abenteuerlebens gewaltige Strecken unter Tage zurückgelegt. Von der güldenen Welt meist mit einer etwas längeren Lebensdauer gesegnet, sehen sie sich als Bewahrer muridischer Traditionen und Betrachter kommender Entwicklungen. Gryz-Orkh haben zudem nur selten Vorurteile gegenüber anderen Rassen, wenn auch ein gewisses Misstrauen immer bleiben wird. Von der Priesterschaft oft verfolgt und gejagt, ziehen sie oftmals auch oberirdisch durch das Land, um ihre Spuren zu verwischen. Ein echter Gryz-Orkh ist ein hoffnungsloser Idealist, der immer an das Gute im Menschen bzw. Muriden glauben wird und sich auch durch schwerste Rückschläge nicht entmutigen lässt.

**Profession : Gryz-Orkh 10 GP (MU 12, CH 13, GE 12; SO min 5; nur Land-Muriden; Gabe: Prophezeien)**

**Eigenschafts-Modifikatoren :** Rachsucht-2

**Gabe:** Prophezeien +1;

**Talentboni:** 2 WKF +3, Dolche +2, eine weitere NKF oder WKF +2;

Selbstbeherrschung +2, Sinnesschärfe +2, Tanzen +4; Lehren +2, Menschenkenntnis +3,

Überzeugen(Predigt) +3; Orientierung +3; Geographie(jeweilige Region) +2,

Geschichtswissen(Land-Muriden) +2, Götter und Kulte +4, Magiekunde +2,

Pflanzenkunde(Pilze) +1, Rechnen +2, Schätzen +2, Sternkunde+2, Tierkunde(Ratten) +4,

Volkskunde (Muriden) +1; Muttersprache Gemein-Muridal, Muridal +4, eine Fremdsprache

+4, Lesen/Schreiben +3; Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheit +3, Heilkunde Seele +2,

Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Malen/Zeichnen +1, Singen +2,

Musizieren(Knochenglocken) +3

**Zauberfertigkeiten:** 17 Punkte auf die elementaren Domänen und 7 Punkte auf die stellaren Domänen, wobei keine Domäne mehr als 5 Punkte erhalten darf,

Bal-Ratt mindestens 2; dazu 6 Punkte auf die Instruktion Inspiration

**Ausrüstung:** Kutte, Runenverzierter Wanderstab für Bodenzeichnungen, Gesichtsfarben, Knochenschmuck (Knochenglocken etc.), Passende Paraphernalia für je zwei Anrufungen (Pilze, tote Ratten etc.), Phugion, Kleiner Feuerstein; AV:NA

## **Besonderheit Magische Begabung (15 GP)**

Ein/e Muride/in, der diesen Vorteil erhält, also noch nicht zum Animisten, Mechanopathen (Berg-Muriden) oder Technomanten (Berg-Muriden) ausgebildet wurde, erwirbt den Nachteil *"Chaotische Effekte"* auf einen Wert von mindestens 7. Dieser Nachteil kommt nur in Verbindung mit dem Vorteil *"Magische Begabung"* zum Tragen. Zusätzliche Generierungspunkte aus diesem Nachteil fallen erst ab einem Wert, größer als 7, spieltechnisch ins Gewicht.

Muriden/innen, denen eine Probe auf Jähzorn, Rachsucht oder eine schlechte Eigenschaft, die mit Angst zu tun hat, misslingt oder die in Bluttausch verfallen, würfeln mit **W6** auf ihren Nachteil *Chaotische Effekte*. Sie können (außer natürlich im Bluttausch) im Voraus Astralenergie opfern, um die Probe zu erschweren, wobei je 2 eingesetzte ASP einen Punkt Erschwernis bedeuten. Gelingt die Probe mit oder ohne Erschwernis (Ergebnis gleich oder kleiner des Wertes der schlechten Eigenschaft), wird mit dem **W20** auf folgende Effekte

gewürfelt (*Der/Die Muride/in spürt das Nahen eines Effektes **in jedem Fall im Voraus**, der Grund dafür, warum sie in der Lage sind, es durch Opfern von Astralenergie zu verhindern*):

- 1-9** Ein plötzlicher Schweißausbruch bei allen Anwesenden, ein Kribbeln auf der Haut, ein Reißen in den Gliedern fährt durch alle Betroffenen, der Dramatik halber würfelt jeder eine MR-Probe, bei deren Gelingen oder Misslingen... nichts besonderes geschieht.
- 10-11** Die Umgebungstemperatur sinkt plötzlich für W6 KR um die Hälfte (alle Lebewesen mit dem Nachteil Kältestarre erleiden Einbußen von bis zu 3 Punkten auf KK, FF und GE.)
- 12-13** Ein Heulen und der Misston einer schrill läutenden Glocke sind zu hören; Alle metallischen Gegenstände werden spröde (BF +1 bei allen metallischen Waffen außer solchen aus magischen Metallen).
- 14-15** Ein fauliger Odem bildet sich, der in der Nase beißt und organisches Material angreift: Der Proviant wird ungenießbar, Kleidungen, nichtmetallene Rüstungen, Holzteile von Waffen etc. werden spröde.
- 16-17** Alle Anwesenden müssen eine Probe auf Jähzorn -3 ablegen (wer über diesen Nachteil nicht verfügt, wird behandelt, als hätte er einen Wert von 3), bei deren Misslingen sie in einen Bluttausch verfallen (MU, AT und TP +5, es wird nicht pariert und der Rasende verspürt keine Schmerzen mehr, wobei er entweder die missliebteste oder, falls nicht vorhanden, nächststehende Person angreift), der 3W6 KR andauert.
- 18-19** Ein mittelschweres Erdbeben erschüttert die nähere Umgebung. Je nach Gegend Schaden durch Tunneleinsturz, Steinschlag, Sturz etc. möglich; Reittiere gehen durch.
- 20** Ein glühend heißer Wind fährt auf; 1W20 SP; leicht entzündliche Materialien gehen in Flammen auf.

Dieser Effekt ist einer der Gründe für die Annahme, dass es sich bei den Muriden ursprünglich um eine Chimärenrasse handelt, die durch dämonisch-chimärische Einflüsse entstanden ist.

## Szenariovorschläge:

### Stadt-Muriden:

- Die Stadt-Muriden eignen sich natürlich vor allem, um die "muridische" Kultur zuerst einmal kennen zu lernen. Die Grauzonen zwischen den rein muridischen Umtrieben und "bloßer" Unterwelt sind fließend, und viele Diebescirkel dürften sich mitunter wundern, wie viele ihrer Mitglieder mit den Muriden gemeinsame Sache machen. Der Einfluss der Priesterschaft ist ebenfalls sehr stark, und selbst ein Clan, der einen ganzen Stadtteil fest in seiner Klaue hat, wird sich einem Mitglied der Priesterschaft jederzeit willig zu Füßen werfen.
- Nach dem bloßen Kennen lernen kann man anschließend durchaus daran gehen, diese Informationen zu seinem eigenem oder anderweitigem Nutzen zu verwenden. Die Clansfeinden sind immer die beste Lösung, um Clans gegeneinander auszuspielen. Beispielsweise könnte ein "oberirdischer" Schieber ein paar "Muriden"-Experten brauchen, um die Kontrolle über "sein" Viertel zu festigen, und um den Clan, der seinerseits Ansprüche auf dieses Viertel erhebt, anderweitig zu beschäftigen.
- Auch muridische Horte sind eine Erwähnung wert, und viele ihrer Schätze warten noch immer darauf, wieder in die Hände ihrer früheren Besitzer zurückzugelangen. Ob es nun ein Überfallskommando, ein Diebstahl oder sogar eine geschäftliche Verhandlung ist, die

Helden sollten es schwer haben, ihr Ziel zu erreichen, denn die Muriden sind keinesfalls dumm, wenn es um ihre Schätze geht.

- Die Muriden Draydalans sind selbst für die Stadt-Muriden kein unbeschriebenes Blatt. Viele draydalanische Agenten kommen unter ihrer Führung durch die Tunnel bis in die entferntesten Winkel des Imperiums. Sollte einmal ein solcher Agent enttarnt und sein Weg zurückverfolgt werden, kann man oft auf die muridischen Tunnel stoßen, die vielleicht derzeit unbesetzt sind, weil die hier ansässigen Clans keine wirksame Kontrolle einführen können oder ein neu hinzugezogener (auch das kommt vor) ursprünglich aus den Ländern jenseits des Ghulenwalls kommt. Solche Clans werden zwar meist schnell von der Priesterschaft entdeckt und vertrieben, aber ein dauerhafter Schutz ist nicht möglich.
- Schließlich kann auch die Priesterschaft selber in Aktion treten, zum Beispiel, wenn es darum geht, die schwachen Priester der Oberflächengötter zu Ehren der Diener der All-Einen zu töten. Vielleicht verfolgt ein irrer Muriden-Priester auch den Plan, seinen Göttern auch über der Erde zu Macht zu verhelfen, indem er ein Bethaus eröffnet, dass sich speziell der Kontrolle und Versklavung seiner Anhänger nach anfänglichen Wundern widmet. In solch einem Fall agiert meist eine menschliche/amaunische/neristische etc. Marionette als oberster Priester.

## **Land-Muriden:**

- Neben Szenarios, die auch bei den Stadt-Muriden stattfinden können, sind die Land-Muriden etwas bäuerlicher und hinterwäldlerischer, aber wegen ihrer jahrhundertelangen Feindschaft nicht weniger gefährlich. Glücklicherweise können manche davon mehrere Jahrzehnte nur auf kleiner Flamme köcheln, bevor es zu ernststen Auseinandersetzungen kommt. Diese können aber auch an der Oberfläche Spuren zeigen, beispielsweise, wenn die Ernte einer Domäne vernichtet wird, weil es zum gegnerischen Clan "gehört", und der befehlgebende Horanth Aufklärung und Bestrafung der Schuldigen verlangt...
- In manchen Gebieten auf dem Lande erzählt man sich mitunter vom "Kleinen Volk", das unter der Erde leben soll und dort große Schätze lagert. Wenn man dann noch einen Eingang findet, der in die Tunnel führt, können weder Sklaven, die nur deshalb noch nicht geflohen sind, weil sie nicht wissen, was sie mit ihrer Freiheit anfangen sollten, noch Horanthes, die immer noch nicht genug aus ihrer Domäne pressen können, widerstehen. Dass die Horte meist nur Diebesgut von der Erdoberfläche darstellen, manchmal sogar aus langsam verfaulenden Lebensmitteln, ändert nichts daran, dass die Land-Muriden „ihr“ Eigentum nicht weniger verbissen verteidigen.
- Straßen sind die Adern des Imperiums. Wer eine Straße kontrolliert, kontrolliert den gesamten darüber laufenden Handelsverkehr. Ob es nun eine gutorganisierte Räuberbande mit versteckten Fluchttunneln ist, ominöse Kleinwüchsige, die gegen Abschlagszahlungen dafür garantieren, dass die Stützpfeiler einer Hochstraße nicht plötzlich im Untergrund versinken, oder Straßen, auf deren Tunnelabschnitten immer wieder Reisende samt Ladung verschwinden, irgendwann wird jemand genug haben und ein paar Söldlinge mit der Aufklärung dieses Problems beauftragen.
- Zuletzt trifft man hier auch über der Erde mitunter einen Gryz-Orkh, der je nach Belieben die Helden für ihr ungebührliches, grausames oder anmaßendes Verhalten gegenüber den Kindern Murids eine vielleicht schmerzhaft, aber durchaus wohlwollende Lektion erteilen will, aber auch eine/n freundliche/n Heiler/in, der/die vorhandene Vorurteile über Muriden völlig auf den Kopf stellen kann.

## **Berg-Muriden:**

- Neben Schmiedekunst und Technikbegeisterung Haben die Berg-Muriden einen deutlichen

Hang zum Stehlen, wenn es um fremde Artefakte und Arcanomechanische Gerätschaften geht. Ob es sich nun um das Haus Quoran, die G'rolmur oder andere Technomanten handelt, oft verschwinden selbst aus ihren sichersten Tresoren Gegenstände, die sie unbedingt zurückhaben wollen – und wenn es nur um einen Rückenkratzer für Linkshänder handelt...

- N'Gremar ist bei den G'rolmur das Schreckenswort für verrückte Maschinen. Meist versuchen sie solche Probleme alleine zu lösen. Es muss also wirklich ernst sein, wenn eine G'rolmur-Familie sogar eine Söldnertruppe (wenn möglich, für einen Hungerlohn) anwirbt, um die massenhafte Verrücktheit ihrer Maschinen aufzuklären. Ein Priester Agga-Ratts, ein Dunkelschmiedemeister, der in einer der nichtverkauften, großen Maschinen haust und seine Dämonischen Rituale, aus welchen Gründen auch immer, hier verübt, könnte ebenso eine Lösung sein wie ein Clan technisch versierter Berg-Muriden, der hier faulen Zauber vollführt, um Sklaven, die zur Beruhigung der Maschinen in selbige geworfen werden, durch gewisse "Verbesserungen" an der Maschine wohlbehalten in ihre eigenen Sklaventrupps eingliedern.
- Zwar sind muridische Erzeugnisse denen anderer Rassen meist unterlegen, aber die enorme Produktionstätigkeit, die die Berg-Muriden an den Tag legen, weckt natürlich Käuferwünsche. Verhandlungen mit den Berg-Muriden sind aber durchaus schwierig, denn der Hort dient nicht zu wirtschaftlichen Zwecken, sondern nur als Beweis technischer Fähigkeiten und der sich daraus ergebenden Machtposition innerhalb ihres Clans – und ein gutes Schwert oder eine muriden-zerquetschende Kampfmaschine sind für sie spontan meist mehr wert als ganze Wagenladungen von Aureal...
- Im Gegensatz zur Priesterschaft erscheint der Graue Rat sehr viel unnahbarer und verhüllter. Meist treten Boten oder Untergebene, selten aber ein Mitglied des Grauen Rates selbst in Erscheinung, und auch die namentliche Zusammensetzung des Rates ist unklar. Seine Autorität ist jedoch noch sehr viel stärker als die der Priesterschaft, sind doch bis heute noch keine Gerüchte über interne Machtkämpfe innerhalb der Ratsorganisation bekannt. Bei allen Begegnungen mit den Berg-Muriden ist der graue Rat immer die geheime Macht im Hintergrund, die durchaus sogar Oberflächenbewohner mit bestimmten Aufgaben betraut, wobei je nach Wunsch eine Bezahlung oder auch nur die Garantie, ungeschoren davonzukommen, herauspringen kann.

## See-Muriden:

- Ob das Thalassion oder das Meer der schwimmenden Inseln – Geschichten mit See-Muriden spielen sich fast immer dort ab, wo sich Wasser befindet. Während sie im Meer der schwimmenden Inseln sie wie eine Mischung aus abishidischen Piraten und nequanischen Unterwasserfahrern erscheinen, ist das Thalassion die Heimat muridischer Korsaren, Enterkämpfer und rauflostiger Gesellen – zumindest untereinander. Dass sie damit auch eine Plage für die geordnete Seefahrt sind, versteht sich von selbst. Sichere Seewege sind dann meist eine Frage des Geldes, ob als Schutzgeld oder zur Bezahlung von Söldnertrupps.
- Schiffbrüchig zu sein, ist eine unangenehme Sache, die aber mal vorkommen kann. Und ob man nun von einem kerreshitischen Handelskonvoi, abishidischen Piraten oder See-Muriden aufgefischt wird, macht durchaus einen Unterschied. Gewöhnungsbedürftig ist es meist auch, an Bord eines unterseeischen Bootes zu sein, dessen Inneres an ein Labyrinth erinnert und bei jeder Kursänderung auch noch die Decke wechselt. Besonders, wenn aus einer Gefangennahme eine Übernahme wird, können schnell Situationen entstehen, die aus Geschichten wie *Das Boot* zu stammen scheinen.
- Gehäuftes Auftreten von Schiffwracks und mehrfaches Verschwinden von Schiffen im Thalassion können zu der Einschätzung führen, dass die Wracks eine Gefahr für die Wasserwege darstellen und versenkt gehören. Die Gefahr ist durchaus vorhanden, aber vielleicht anders, als man denkt, wenn die See-Muriden ihre Angriffe starten...



- Der alte Brauch, Charypta-Ratt etwas von seiner Beute zu opfern, indem man an einem sogar für sich selber geheimen Ort einen Teil vergräbt, hat bei manchen Clans dazu geführt, dass sie sich auf das Aufspüren solcher Schätze spezialisiert haben, ebenso auf andere geheime Orte und Horte, selbst wenn sie nicht-muridisch sind. Dass es dabei zum Streit mit anderen, manchmal nicht-muridischen Schatzsuchern kommt, ist dabei nicht zu vermeiden. Robert Louis Stevensons *Schatzinsel* lässt jedenfalls grüßen...

## **Wüsten-Muriden:**

- Sie sind einer der unzähligen Schrecken der Wüste, und selbst Draqualbar erscheinen neben ihnen noch angenehm. Überfälle auf Handelskarawanen mit wenigen überlebenden, durch Sporen und dann meist Wasser- und Nahrungsmangel irrsinnig gewordenen Opfern tragen ihre Unterschrift. Zwar ist die Wüste zu ihnen genauso grausam wie zu allen anderen, aber ihre Präsenz allein genügt oft, um auch hier Handelsrouten in Angst und Schrecken über die nächtlichen Angreifer zu erzeugen. Bei der Darstellung könnte man an eine grausame Variante der "Fremen" aus dem Film *Dune* oder die "Sandleute" aus *Star Wars* denken.
- Wer in der Nakramar von den Wüsten-Muriden aufgelesen wird, sollte seinen/ihren Göttern auf Knien danken, wenn sie ihn/sie nicht gleich auffressen. Es braucht schon besondere Umstände, die Visionen eines wüsten-muridischen Animisten, oft verbunden mit einer Aufgabe, oder aber auch eine gekonnte Darstellung, sei es durch Zauberei oder ähnliche Kunststückchen, wie das Porträtieren des Clanführers, um solch eine Begegnung zu überleben.
- Die Reitratte und die Sporen des Iryab-Pilzes – das sind die einzigen Exportartikel, die Wüsten-Muriden neben den Beutegütern aus Karawanenüberfällen besitzen. Auf Reitratten steht ein striktes Exportverbot, und auch die Sporen werden nur an Muriden verkauft. Sowohl für die Ratten als auch für den Pilz könnten sich aber auch Händler, Alchimisten und andere Interessenten erwärmen – nur, wer soll das Zeug besorgen?
- Die Clans in Eshbathmar und den anderen Wüsten-Städten stellen in ihrer kulturellen Entwicklung die höchste Stufe aller Wüsten-Muriden dar und bei vielen von ihnen ist der Glaube an Iryab-Ratt mit der Zeit meist etwas "verwässert". Gerade aus diesem Grund sind sie sowohl Haupthandelspartner für alle Wüsten-Muriden in der Nakramar als auch Ziel für Angriffe von Wüsten-muridischen Clans, die in heiligem Zorn Angriffe gegen ihre vom Glauben abgefallenen Brüder führen – und dabei erst recht keine Rücksicht auf die Einwohner der Wüstenstädte nehmen, wenn die Pilzsporen durch alle Ritzen und Löcher der Stadt wehen und zu Rauschzuständen mit Todesfolge führen.

## **Adels-Muriden:**

- Kulturelle Eleganz und Luxus, gepaart mit Heimtücke und tödlichen Intrigen – Grundpfeiler adels-muridischen Lebensstils und der stille Wunsch, auch noch Augen im Hinterkopf zu haben, um nicht durch einen zufällig auftauchenden Dolch hinterrücks ermordet zu werden. Die Sekte der Squigshs ist besonders berüchtigt für ihre Attentate, aber leider nicht unbedingt käuflich. So fand sich schon mancher oberirdische Adelige, der mit den Adels-Muriden gerade Handels- oder Schutzabkommensverträge geschlossen hatte, in seinem Suppenteller ertrunken wieder, und wer will schon die Nachfolge antreten, wenn dieser Posten auf solch gefährlichem Untergrund steht?
- Wenn man schon von Handelsverträgen spricht, sollte man auch an die zahlreichen Rauschgifte denken, die die Adels-Muriden produzieren, darunter solche, deren Zutaten und Herstellung selbst an der Oberfläche unbekannt sind. Ein Händler, der sich mit diesen Dingen eine goldene Nase verdient hat, gleichzeitig aber selbige vielleicht auch zu tief in seine eigenen Waren steckte, könnte also in ziemliche Schwierigkeiten kommen,

wenn die Clanführer beschließen, den Vertrag aufzuheben oder Verhandlungen über höhere Zahlungen wollen. Eine Delegation, die neue Verträge aushandeln soll, kann sich dabei sowohl mit adels-muridischen Lebens- als auch Sterbegewohnheiten vertraut machen.

- Da ihr Aussehen und ihre Reinlichkeit die Adels-Muriden zumindest nicht so augenscheinlich zu ekelhaften Schmarotzern wie ihre Verwandten macht, ist durchaus auch eine engere Bindung an sie glaubhaft, ja sogar eine Romanze, wenn nicht unbedingt mit einem Helden, so vielleicht doch einem/einer hochrangigem/n Optimaten/in oder einem anderem Opfer. Ob die Liebe echt ist oder nur reine Begierde, ob das Haus oder sogar der muridische Clan etwas gegen eine derartige Verbindung hat und es zu Schicksalen á la *Romeo und Julia* kommt, bleibt ihnen überlassen.
- Die Adels-Muriden Eshbathmars sind etwas weniger intrigant als ihre tharpuresischen und makshapurischen Angehörigen, dafür bringen sie mehr Interesse für Wissenschaft und Kunst auf. Einige wagen sich des Nachts sogar als Sterndeuter und Astronomen in die Wüste, um den Himmel zu untersuchen. Ihre wissenschaftlichen Erkenntnisse haben sie in den letzten Jahrhunderten in ihren Horten zusammengetragen, und manche davon wären durchaus für Wissenschaftler interessant, speziell für diejenigen, die für ihre Rituale bestimmte Sternkonstellationen benötigen, besonders, wenn es sich um Dämonologie handelt...

## **Muriden Draydalans und die Clans Tyak-Ratt-ar's**

- Sie glauben, Muriden sind böse? Sie glauben, sie sind gemein und ekelhaft? Sie glauben, Muriden seien eine Horde von befallten Scheußlichkeiten, die mit den Draydal und den Dämonen im Bunde stehen? Dann denken sie genau dasselbe, was die übrigen Muriden über die Muriden Draydalans denken. Muriden sind vielleicht nicht die netteste aller Rassen, aber sie kennen Lachen, Weinen, Freude, Leid, Wut, Zorn und Glückseligkeit genau wie alle anderen Rassen Myranors (wahrscheinlich mit Ausnahme der Draydal und Chrattac). Die Muriden Draydalans dagegen bilden diejenigen, die zeigen, dass es sogar unter den Muriden noch eine Stufe schlimmer zugehen kann. Begegnungen mit den Verrätern der All-Einen können mit kampfeswütigen Horden und chimäroiden Scheußlichkeiten gespickt sein. Diese Muriden sollten allerdings erst eingesetzt werden, wenn die Helden schon einige Erfahrungen mit muridischen Angelegenheiten haben und denken, dass sie jetzt über gar nichts mehr wundern...
- Wer zu den Muriden geht, sollte einen Angehörigen einer Feliden Rasse oder Feuer mit sich führen, wenn er etwas Furcht in den Tunneln verbreiten will (oder das Ziel hinterhältiger Attacken werden soll). Die Furcht vor dem Feuer ist bei den Clans Tyak-Ratt-ar's aber Beinahe in eine Sucht nach dem Feuer umgeschlagen. Und so sind große Brandanschläge in Städten, wo die Muriden Draydalans herrschen, meist Grund zur Annahme, dass einige Clans die Sau (bzw. Ratte)rauslassen und sich ganz ihren pyromanistischen Begierden hingeben...

## **Legenden und Mysteriöses**

*- Alle hier genannten Personen, Orte und Legenden können jederzeit als möglich, geheimnisvoll, wahrhaftig oder auch totaler Unsinn angesehen werden. -*

### **Ratt-Zan, der Herrscher des Waldes**

Muriden meiden seit jeher den Pardirwald und alle Dschungel, in denen Katzenartige anzutreffen sind (auch Adels-Muriden verlassen selten ihre geheimen Verstecke, darunter auch alte Jharra-Tempel). es gibt jedoch schon seit Jahrhunderten die Legende von Ratt-Zan, einem Muriden, dessen Clan, als er von anderen Clans aus seinen Heimatlichen Tunneln vertrieben wurde, versuchte, den Pardirwald/Nebelwald etc. zu durchqueren. Sie fielen den Pardir/Thigrir etc. in die Hände, nur Ratt-Zan, der zu dieser Zeit noch ein Säugling war, überlebte und wurde von Mandrassen (Raubaffen) großgezogen. Er ist der Herrscher des

Waldes, schwingt sich von Liane zu Liane und macht Jagd auf alle Großkatzen und Katzenmenschen, die er in wilden Kämpfen bezwingt. Einige sagen, das Blut der getöteten Pardir/Thigrir halte ihn seit Jahrhunderten schon auf göttliche Weise am Leben, andere sagen, es handele sich um mehrere Generationen von Ratt-Zan's, von denen jeder einmal im Leben den Wald verlasse, um eine Muridin zu finden, mit der er einen Sohn zeugt, der dann der neue Ratt-Zan wird.

### **Thear'Mur, Botschafter der Muriden am Sternenpfeiler**

Scri'Naggairatt ("Nagga-Ratts Ohr") ist die drittgrößte Muridenstadt, die direkt unter Dorinthapolis liegt und der Hauptsitz der Rattiare aus der Priesterschaft der All-Einenden ist - angeblich mit Kenntnis und Billigung des Thearchen. So erzählt man sich auch, dass es einen Botschafter der Muriden am Sternenpfeiler gibt, Thear'Mur (wahrscheinlich ein Kunstname), der als Verbindungsorgan zwischen der Priesterschaft und den Großen des Imperiums fungiert und die Forderungen und Angebote seines Volkes übermittelt. Die Verhandlungen sollen dabei sehr an ein Drohspiel erinnern, wo jeder dem anderen schwerwiegende Konsequenzen verspricht, gesetzt den Fall, dass er auf die Forderungen nicht eingeht (Plünderungen und Angriffe von Muriden auf der einen Seite, Ausräuchern der Tunnel und unbarmherzige Verfolgung der Muriden auf der anderen Seite). Es heißt, als Vertreter seines Volkes nehme Thear'Mur den Rang einer (geheimen) Majestät im Imperium ein, während andere wiederum sagen, der Rang des Thear'Mur werde von der Priesterschaft nur an einen Muridensklaven (mit abgebissenen Ohren) vergeben, der innerhalb seines Volkes trotz allem denselben Stellenwert einnehme wie jeder Sklave und jederzeit ersetzt werden könne.

### **Mur'Dib, die Tochttersfrau Iryab-Ratts**

Angeblich gibt es einen Wüsten-Muriden-Clan, der von einer Muridin angeführt wird, die die Tochter und Ehefrau Iryab-Ratts sein soll. Angeblich erscheint Iryab-Ratt alle 40 Jahre einmal entweder als ein fremder Muride oder fährt in den Körper eines Muriden ein, um mit ihr ein Kind zu zeugen. Wenn das Kind, das immer ein Mädchen ist, geboren wird, stirbt die Mutter kurz danach, das Kind selber soll ihre Reinkarnation sein. Angeblich soll jeder Clan, der dem Ihrem treu ergeben ist, der Gunst Iryab-Ratts gewiss sein und würdig, in das gelobte Land ziehen zu dürfen. Derzeit gibt es insgesamt drei Clans (s.u.) in verschiedenen Bereichen, die alle von sich behaupten, eben jener Clan zu sein und sich deshalb gegenseitig als Betrüger anklagen.

### **Der Knochenclan**

Eine zwiespältige Geschichte wird von den Muriden an der Grenze zur Ghulensteppe erzählt: Einer der Clans Tyak'Ratt'ars sei einstmals in die Hände der Muriden Draydalans gefallen und von diesen an die Draydal verkauft worden, die sie in ihren grausigen Ritualen zu Tode folterten, bis nur ihre Knochen übrigblieben. Der grenzenlose Hass auf die Muriden Draydalans habe ihnen jedoch selbst im Tode keine Ruhe gelassen und als wandelnde Skelette zögen sie jetzt durch die Tunnel, um alle Verräter der All-Einen zu bestrafen. Jeder, den sie anrühren würden, würde sich dabei ihrem Zug anschließen müssen, unfähig, zu essen und zu trinken, bis er gleich ihnen zum Skelett würde. Nach einer Aussage würden sie jedoch nur die Muriden Draydalans angreifen, während eine andere besagt, dass alle, die wieder die All-Eine und die Priesterschaft handelten, vor ihnen zu zittern hätte, und die dritte Ansicht geht davon aus, dass die Untoten für jeden Muriden eine Gefahr wären.

### **Die Höhle von Mur'nguska**

An der Stelle, wo heute angeblich Antar-Myralaar liegt, gibt es etwa zweihundert Schritt unter

der Oberfläche einen lukrativen Marktplatz der hier ansässigen Land-Muriden. Darunter jedoch, in etwa 8 Milia Tiefe, soll es eine große Höhle geben, deren Wände überall mit Spiegeln aus Kristallglas verkleidet ist, und in deren Mitte ein großer Kristall in einer Eisenkonstruktion befestigt sein soll, der mit Hilfe der Spiegel die ganze Höhle erleuchtet. Als Muriden während des großen Pestkrieges die Höhle entdeckten, versuchten sie, den wertvoll erscheinenden Kristall aus der Konstruktion zu entfernen. Angeblich hätte der Kristall sich dabei so verschoben, dass durch die Reflektion der Spiegel ein enormer, heißer Lichtstrahl, gebündelt durch den Kristall, entstanden wäre, der die 8 Milia dicke Decke der Höhle durchbrochen und die zu diesem Zeitpunkt schwebende Festung Antar-Myralar getroffen und zum Absturz gebracht hätte (*eine Art Superlaser also...*).

(Andere sprechen von dem Fluch eines mächtigen Erdwesens, dass in dem Stein wohnte und wieder andere, dass dies ein Splitter einer Höllenfackel war, den muridische Vorfahren in diesem Spiegelgefängnis gebannt hätten etc.)

Die Muriden, die sich zu dieser Zeit in der Höhle befunden hatten, seien dabei ums Leben bekommen. Seitdem hätte sich niemand wieder in die Höhle gewagt, alle Zugänge wurden verschlossen, auch die Stelle, wo der Lichtstrahl die Decke durchbrochen haben soll. Unter einem tonnenschweren Felsbrocken in der Mitte des Marktplatzes soll sich angeblich dieser Durchbruch befinden – ein kreisrunder, senkrechter Tunnel mit einem Durchmesser von einem halben Meter, dessen Wände scheinbar aus Glas zu bestehen scheinen, wie es entsteht, wenn Sand bei extrem hohen Temperaturen schmilzt. Die Decke oberhalb des Felsbrockens dagegen läßt sich von dem restlichen Deckengestein nicht unterscheiden.

### **Der Felsenhort**

Für die tief in der Nakramar lebenden Wüsten-Muriden gelten andere „Wertbegriffe“ als für andere Muridenvölker. Aber sie sind nicht so dumm, um nicht zu erkennen, dass eine Karawane, die statt Lebensmitteln, Waffen und Wasser auch noch goldene oder buntleuchtende Steine etc. transportiert, für die Mitglieder der Karawane sicherlich wertvoll genug war, um sich damit zu belasten. Somit sammeln die Clans all diese Dinge, die für sie selber wertlos sind, in einem Bergmassiv mit gewaltigen Höhlengängen, in dem schon die Beute von Dutzenden Muridengenerationen lagert – und schon bei ihrer Entdeckung sollen sich dort ähnliche Schätze von unermäßigem Wert befunden haben...

### **Das Muriden-Königreich Hyomis (auch Uromys genannt)**

Inmitten des Landes Draydal oder sogar noch dahinter soll sich nach Aussage einiger Priester der Priesterschaft der All-Einen ein Königreich von riesenhaften Muriden befinden, die sich von ihrer guldernen Hauptstadt aus schon seit Jahrtausenden mit den Draydal im Krieg befinden, wobei sie ausgerissene Bäumen und riesige Felsbrocken als Waffen benutzen sollen, mit denen sie die Draydal zerschmettern. Meist wird die Geschichte auch erzählt, um den Muriden zu zeigen, dass sie in Wirklichkeit die andere Seite einer Zange sind, in der die Draydal eines Tages unbarmherzig zerquetscht werden.

### **Das Muridengift**

Angeblich wurde in der Gründungszeit des ersten Imperiums, als die Schuppenlosen sich in den Kampf gegen die Mholuren und ihre Verbündeten warfen, neben dem berüchtigten Mholurengift auch das sogenannte *Muridengift* hergestellt worden sein, ein Atemgift, dass sich in den Tunneln der Muriden verbreiten und alle ihres Volkes töten sollte, als die Alten erstmals von der Existenz der Muriden erfuhren. Ab diesem Punkt gehen die Vorstellungen auseinander: einige behaupten, den Muriden wäre es damals gelungen, das Gift und die Rezeptur zu stehlen, um sie entweder zu vernichten oder später im großen Pestkrieg bisher ein einziges Mal zu verwenden, andere behaupten, es wäre zwar von den Alten eingesetzt

worden, aber ein paar Muriden hätten es überlebt, entweder, weil sie sich versteckten oder es einatmen konnten, ohne daran zu sterben. Schließlich gibt es auch noch die Theorie, das Muridengift sei die Grundlage zur Entwicklung des Mholurengiftes gewesen, welches damit sowohl für Mholuren als auch Muriden gefährlich sei und zu vernichten wäre, so man es jemals fände.

## Die Große Glocke

Im Gegensatz zu vielen Mythen über Artefakte, Schätze etc. soll die große Glocke tatsächlich existieren.

*„... Es war im 3. Jahr des Krieges. Unsere Hektade war hoffnungslos von den Draydal aufgerieben worden, und wir hatten uns schon damit abgefunden, entweder ihren grausamen Ritualen zum Opfer zu fallen oder lieber an Ort und Stelle den Freitod zu wählen. Niemand hätte in unserer Situation auch nur noch einen Pekunios auf unsere Schädel gesetzt. Kurz vor der Abenddämmerung jedoch hörten wir auf einmal ein fernes Läuten, wie von einer Glocke. Ein paar der Pardirsöldner, die eben noch blutdurstig unsere Flanke angegriffen hatten, erstarrten auf einmal, als hätten sie einen Dämon gesehen. Dann kam das Läuten der Glocke näher, und sie fingen auf einmal an zu brüllen und die Flucht zu ergreifen. Das wirklich Unheimliche war aber das Läuten selber: es hörte sich an, als würden Hunderte von hungrigen Ratten kreischen und es schmerzte grauenvoll in den Ohren. Nun ergriffen auch die restlichen Draydal die Flucht, aber nicht nur sie, auch die unsrigen packte die Angst und stoben auseinander, einige rannten sogar den Draydal hinterher, um dem Läuten zu entkommen. Ich wäre sicherlich auch davongelaufen, wenn von meinem Bein nur etwas übriggeblieben wäre und ein paar Kameraden von mir ging es ähnlich. Wie irrsinnig begannen sie sich im Dreck des Schlachtfeldes zu wälzen und hielten sich die Ohren zu. Ich nahm mein Messer und schnitt mir selber die Ohren ab, durchstieß mir sogar die Trommelfelle, um dieses infernalische Läuten nicht mehr hören zu müssen. Und dann fuhr es direkt an mir vorbei, ein Wagen mit Rädern, so groß wie zwei ausgewachsene Blutbüffel, gezogen von einer Horde von menschengrossen Ratten, und oben auf dem Fahrzeug sass noch eine Ratte und schlug kreischend mit einer dornengespickten Peitsche nach ihnen. Aber das Fürchterlichste, das Fürchterlichste war diese Glocke, groß wie Turm, aus schwarzem Metall und mit seltsamen Zeichen bedeckt, immerzu umherschwingend. Hören tat ich nichts mehr, aber ich sah noch, wie ein paar meiner Jungs und Mädels sich selbst entleibten, als sie an ihnen vorüberfuhr...“*

*- Aufzeichnungen des Patroklohus Silahus, Hauptmann der 7. Hektade 65. Hyra, Offensive gegen die Draydal 3470 IZ. -*

Angeblich ein Geschenk der Berg-Muriden an die Priesterschaft, stellt die Große Glocke angeblich die furchterregendste Waffe dar, die es bei den Muriden gibt. Ihr Läuten soll ganze Armeen in den Wahnsinn treiben, habe doch die All-Eine selbst beim Bau mitgewirkt. Der Standort der großen Glocke ist ungewiß, aber man munkelt von einem Hügel irgendwo nördlich der Berge von Xarxaron.

## Der Tiefe Tempel

Ebenfalls keine Legende, sondern Realität ist der Tempel der Charypta-Ratt am Grund des Meeres der schwimmenden Inseln. Er liegt in einer unterseeischen Höhle am Rand zum tiefen Meer, ein Gebiet, dass von anderen Rassen, sogar den Mholuren, gemieden wird.

*„-Nacht des ersten Neuwassers. Wir erreichten heute mit nachlassender Strömung den Rand von Chary'Mur („Tiefenheim“, Name des tiefen Meeres bei den See-Muriden).*

*An Bord alles wohl. Der Laderaum ist für die Ratten nun tabu. Die Herrin wünscht keine angenagten Opfer. Halbe Fahrt entlang des Randes. Keine besonderen Vorkommnisse.*

*-Zweiter Tag des ersten Neuwassers. Das Riff ist in Sichtweite. Das Wrack vom letzten Jahr ist nicht mehr zu sehen. Stattdessen eine neue Steinfischkolonie Backbord 2 Dreh. An Bord alles wohl. Habe das Schiff neu eingesegnet, um den Durchgang zu finden. Maat Cyr'lsk wegen Trunkenheit im Dienst zu Zwangsarbeit am Heck herangezogen.*

*-Zweite Nacht des ersten Neuwassers. Das Schiff hat die besagte Stelle erreicht. Sie ähnelt nicht dem Landepunkt vom Letzten Mal, obwohl es derselbe Ort ist. An Bord alles wohl. Periskop an der vorderen Steuerbordseite achtern beschädigt bei Kollision mit Rochen. In Reparatur.*

*-Zweite Nacht des ersten Neuwassers, Nachtrag. Der Tempel hat sich geöffnet. Ein neuer Felsen schob sich empor, die Wasserwirbel in der Umgebung haben zugenommen. Langsame Fahrt in die Höhle. An Bord alles wohl. Eine Ratte erstickte, als sie in der Harpunenkammer Backbord Unterdeck in die Lukenpumpe krabbelte. Pumpe unbeschädigt.*

*- Dritter Tag des ersten Neuwassers. Das Schiff hat die Anlegestelle erreicht. Die Luftschleuse funktionierte problemlos, die Mannschaft ist dabei, die Ladung zu löschen. Die Eingangsluke zum Tempel ist noch verschlossen, aber man riecht schon den Duft der Algenblüte. An Bord alles wohl. Keine besonderen Vorkommnisse.*

*- Dritter Tag des ersten Neuwassers, Nachtrag. Ladung gelöscht. Bestandsaufnahme ergab zwei Kisten Silberbarren, eine Kiste Achatschliff, ein Kästchen unverarbeitetes Endurium, Fünf Sack Pulpellen (unverdorben), Vierhundert Rattenfelle, Ein Sack Jimaucha (vor Rn'ak's Kliff erbeutet), eine Maske unbekannter Legierung, mit Topas verziert. Habe Festgewand angezogen und die Gaben erneut eingesegnet. Beginne mit dem Ritual der Anhörung. Das Pulver ist diesmal besser gelungen, die Algen auf der Gr'sjin-Halbinsel eignen sich scheinbar eher für die Zubereitung als die von Sxi'lins Enge.*

*- Dritter Tag des ersten Neuwassers, zweiter Nachtrag. Die Luke hat sich geöffnet. Der Priester ließ uns eintreten. Er ist derselbe wie beim letzten Mal: nur mit Algen bekleidet und dem heiligen Mal der Charypta-Ratt auf der Stirn. Er bewegt sich nur langsam, aber wir müssen uns trotzdem beeilen, um Schritt zu halten, wenn wir die Gaben für die Herrin tragen, denn wer sich in diesem Höhlengewirr verirrt, ist verloren, wenn das Wasser kommt. Die Luft erbebt geradezu unter dem Geruch des Meeres.*

*-Dritte Nacht des ersten Neuwassers. Der Tempel ist erneut von unnachahmlicher Schönheit. Die Algengärten erstrecken sich über Dutzende von Höhlen, die Tunnel sind mit Muscheln und Krötenpanzern geschmückt. Der Teich im Innern der Höhle birgt die seltsamsten Fische, die ich je gesehen habe. Einige sind von tiefgrüner Farbe mit langen Flossen ober- und unterhalb des Körpers. Andere erinnern beinahe an riesige Garnelen, nur ohne Beine und mit einem kräftigen Maul ausgestattet. Eine Ratte, die sich zu weit vorgewagt hatte, fiel ins Wasser und wurde in mit nur einem Biss ins Genick getötet. Und es sollen nur die Jungen sein! Die erwachsenen Exemplare werden so groß wie ein Wal, erklärte der Priester. Dann nahm er eine Glocke und ließ sie siebenmal läuten. Die Tore des Gebethauses schwangen auf, das Bild unserer Herrin blickte uns streng und freundlich zugleich an. Auf Knien rutschend boten wir unsere Gaben dar, ein Teil für den Priester, zwei Teile für die Herrin, den Rest und ihren Segen für uns. Bootsmann Squieh'le und Obermaat Ned'c, die Stärksten von uns, packten die Kisten und Säcke und warfen sie in hohem Bogen in den Opferbrunnen, wo sie in der Dunkelheit des Meeres Richtung Chary'Mur davonwirbelten..."*

- Logbuch des Brackwasserpriesters Tsh'cail an Bord der Xsiai'Na, in (Hoch)-Muridal, neuzeitlich -

Die Anlegeplätze des Tempels, die an verschiedenen Stellen eines komplizierten Tunnellabyrinths liegen, sind nur den Brackwasserpriestern bekannt und je nach Jahreszeit nur an wenigen Tagen begehbar, während sie den Großteil des Jahres von gefährlichen Strömungen umspült werden. Die See-Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln opfern hier der Herrin, um für gute Strömung, leichte Beute und Sanfte Wellen zu bitten. Im Durchschnitt hat jeder See-Muride des Meeres der schwimmenden Inseln, der älter als 30 Jahre ist, den Tempel schon einmal sehen dürfen, große und mächtige Clans und Mannschaften sogar noch öfter.

### **Das Schicksal der Stadt Kuran Jib**

*„Einstmals herrschten in der Stadt Kuran Jib die Rattenmenschen. Sie verboten den Menschen am Tage nach draußen zu gehen oder Feuer anzuzünden und jeder hatte vor ihnen zu kriechen und all sein Gut ihnen zu geben. Und während die Menschen hungerten und darben, labten sich die Rattenmenschen an ihren Vorräten und wurden dick und fett. Da kam eines Tages ein Satyar mit seiner Weidenflöte in die Stadt, und versprach den Menschen, sie von den Rattenmenschen zu befreien, wenn sie ihn zum Horanth ihrer Stadt machen würden, und die Menschen stimmten freudig zu. Da begann der Satyar mit seiner Weidenflöte eine liebliche Melodie zu spielen, und als die Rattenmenschen es hörten, da waren sie wie gebannt und wie verzaubert kamen sie aus ihren Löchern und folgten dem Satyar. Dieser führte sie zu einem großen Haus, und als sie alle darin waren, verschloß er die Tür und legte Feuer daran, dass sie alle jämmerlich verbrannten. Als er jedoch nun seinen Lohn verlangte, da weigerten sich die Menschen und jagten ihn mit Fäusten und Steinen aus der Stadt. Da wurde er von jähem Zorn ergriffen und spielte eine andere Melodie, und als die Menschen der Stadt sie hörten, waren sie genauso gebannt wie die Rattenmenschen vor ihnen und folgten ihm willig bis zu einem Berg, der sich vor ihnen öffnete und aus dessen Dunkel die Augen von anderen Rattenmenschen begierig glitzerten, und wie alle Menschen hineinliefen, da schloss sich die Höhle hinter ihnen und man hörte nie mehr etwas von ihnen. Nur ein Tauber, der die Musik nicht gehört hatte, und ein Blinder, der den Eingang im Berg nicht gefunden hatte, blieben zurück. Und da der Taube den Weg zur Stadt nicht mehr wusste und der Blinde sich nicht mehr an die Musik erinnern konnte, weiss heute niemand mehr, wo Kuran Jib liegt.“*

– Satyar - Märchen aus Valantia, überliefert –

### **Der Rattenturm**

*„Einstmals erinnerten sich einige Menschen an die Alte Zeit, und sie unterwarfen sich erneut der gerechten Herrschaft der Kinder Murids, und alle lebten glücklich. Da kam ein Horanth, der sich anmaßte, das Land gehöre ihm und die Menschen müssten ihm dienen und die Kinder Murids verjagen. Aber die Menschen weigerten sich und blieben den Kindern Murids treu. Da sperrte der Horanth sie alle in ein Haus und ließ Feuer legen, und die Menschen verbrannten und verfluchten den Horanth, der lachend dabei stand. Da erhoben sich die Kinder Murids mit Macht und griffen den Horanth und seine Helfershelfer an, und zitternd versteckte sich dieser in einem unbezwingbaren Turm, der war von brennendem Eisen und Hundert Meter hoch, und in seinem Innern gab es Räume, in denen stapelten sich Vorräte bis an die Decke. Und als der Horanth zu zittern aufhörte, weil nichts geschah, da grinste er und labte sich drei Tage an seinen Vorräten, bis er dick und rund war und einschlief. Als er aber erwachte, da sass eine Ratte auf seinem fetten Bauch und kreischend verscheuchte er sie und lief aus dem Zimmer und verschloß es hinter sich. Dann ging er in einen anderen Raum und labte sich wieder drei Tage an seinen Vorräten und schlief dann ein. Und wie er erwachte, sass wieder eine Ratte auf Ihm und wieder verriegelte er dass Zimmer hinter sich. Und so begab er*

*sich nach und nach in alle Zimmer, doch jedesmal sass eine Ratte auf ihm, wenn er erwachte. Und als er auch das letzte Zimmer hinter sich verschloss, da begann er Hunger zu leiden, und wurde so hungrig, dass er schließlich das erste Zimmer wieder aufschloss. Aber statt seiner Vorräte waren da nun Hunderte von Ratten, die quiekten herzallerliebste und grinsten ihn an und schreckerfüllt schloss er das Zimmer wieder. Und in allen anderen Zimmern, die er öffnete, saßen nun Ratten und grinsten ihn an und schließlich rannte er schreckerfüllt bis zur Spitze des Turmes und verkroch sich in einer Ecke und schlief zitternd und hungrig ein. Und wie er erwachte, da standen all die Tausend Ratten vor ihm und grinsten ihn an, und er heulte wie ein Säugling und bettelte um Gnade. Und da griffen ihn die Ratten an und rissen ihn in Stücke, bis nichts mehr von ihm übrigblieb. Und so wird es einstmals allen ergehen, die sich nicht mehr erinnern an die Alte Zeit.“*

*- Erzählung der Muriden, verschiedene Fassungen –*

## **Muridische und andere Persönlichkeiten**

*- Die hier beschriebenen Muriden und anderen Personen sollen ein kurzes Spektrum über die Vielfältigkeit der muridischen Gesellschaft geben und die große Anpassungsfähigkeit, die ihrer Rasse zueigen ist. Sie können in Abenteuern als Gegner, Neutrale oder Verbündete der Helden auftreten. –*

### **Muridische Würdenträger**

#### **Pestmönche:**

##### **Skolk, Diener der Seuche oder Mysh-Kahr aus Muriduhn (Balaan Cantara)**

Skolk, eine von Hustenkrämpfen und diversen Gebrechen geschüttelte weißhaarige Ratte (allerdings schon von Geburt an), mit einem Bart von fast einem halben Schritt Länge und beinahe überwuchert von Pilzen ist seit seinem 30. Lebensjahr Oberster Hohepriester Myshka-Ratts. Sieht man ihn in den Tunneln, wird er meist von ein paar anderen Pestmönchen begleitet, die ihn stützen, denn seine Bewegungen sind zitternd und ungelenk und er selbst fast blind. Sprechen ist für ihn nur unter größten Anstrengungen möglich, dafür ist er jedoch schon seit fast 114 Jahren(!) am Leben. Trotz seiner Gebrechen begegnet man ihm mit größter Verehrung, und was er sagt, hat unverbrüchliche und beinahe gesetzmäßige Geltung. Allerdings hat er infolge seiner Erkrankungen schon seit fast 17 Jahren keinen zusammenhängenden Satz mehr gesprochen, es wird aber "ausgelegt", was er sagen wollte.

##### **Rijk, Pestmönch und Leiter der Arbeiten am Eratt'umus-Tunnel**

Von allen Landstrichen Myranors ist außer in den Paddir- und Nebelwäldern sowie dem Eis im Norden und der Chrattac-Wüste und ihrer angrenzenden Gebiete im Osten so gut wie jeder Landstrich schon einmal auf längere Zeit mit Muriden in Berührung gekommen. Der einzige Ort, obwohl in Reichweite, wo sie bis heute nicht Fuß fassen konnten, ist die Insel Era'sumu. Da auch die See-Muriden des Thalassions einen großen Bogen um die Insel machen, hat die Priesterschaft sich vor ein paar Jahrzehnten entschlossen, die Insel für ihr Volk nun endgültig zu erobern - eine Art Manifest für die Überlegenheit der muridischen Rasse und eine Zukunftinvestition der Stadt-Muriden Balaan Cantaras in die Reichtümer der blühenden Insel, für die sie gerne ihre Geschäftsbeziehungen spielen lassen. Der oberste Vertreter der Priesterschaft in diesem Zusammenhang ist der Stadt-Muride und Pestmönch Rijk, der, unterstützt von dem berg-muridischen Baumeister **Xeisque**, die Arbeiten am sogenannten Eratt'umus-Tunnel beaufsichtigt. Der beinahe 7 Meter im Durchmesser betragende Tunnel, der durch Magomechanische Grabmaschinen, Wühlratten, Sklaven und andere Arbeiter unter dem Meeresboden hindurch bis nach Era'Sumu getrieben werden soll, ist zudem wahrscheinlich das größte Tunnelprojekt in der gesamten muridischen Geschichte. Den Beteiligten ist dabei klar, dass es noch viele Generationen von (kurzlebigen) Muriden dauern



kann, bis das Werk endlich vollendet und der Tunnel begehbar sein wird.

#### **Rattiare:**

##### **Iztckilk , Oberster Hohepriester der Rattiare**

Izt'ckilk ist ein einarmiger und -äugiger, narbenübersäter, auf einem Bein humpelnder, ansonsten aber muskelbepackter, durchschnittlich großer Muride mit einem Gebiss wie ein Krokodil (künstlich angeschärfte Zähne) und Thigrir-gleichen Krallen. Iztkilk gilt bis heute (ca. 37 Jahre) als unbesiegt in allen Zweikämpfen. Seine Gegner tötet er erbarmungslos und unerbittlich. Interessanterweise ist Iztkilk jedoch kein Rabiari, auch wenn sein Verhalten oft nicht von dem eines Rabiars zu unterscheiden ist. An machtpolitischen Auseinandersetzungen innerhalb der Priesterschaft hat Iztkilk jedoch kein Interesse, er lebt allein für Jagd und Kampf. (Werte siehe **Rattengesichter, S.70**)

##### **Rilk Blutsäuer, Rattiar und Rabiari nahe Dorinthapolis**

Rilk ist der wohl Berühmteste(?) aller Nagga-Ratt-Priester, ein ca. 1,92 Schritt großer Muride (sogar ihm selbst ist unbekannt, ob er eine Chimäre oder einfach eine Laune der Natur ist.) Seinen Nachnamen bekam er für die Massaker, die er als Rabiari in den muridischen Tunneln anrichtete. Rilk bewohnt in der Nähe von Dorinthapolis einen eigenen, seiner Größe angemessenen Tunnelkomplex, den er nur selten, und wenn, dann fast immer nur als Rabiari verlässt und den wohl kein Muride, nicht mal ein Priester des Nagga-Ratt, freiwillig betreten würde, obwohl sie beim Betreten wohl eine Überraschung erleben würden, ist doch Rilk in normalem Zustand ein sehr sanftes Wesen, dass seine ganze Zeit der Zucht seiner Ratten widmet.

##### **Ski'ril, Rattiarin, auch genannt "Crisyhl"**

Sie ist eine der wenigen weiblichen Rattiare und bekleidet das Amt des "Crisyhl", des "obersten Meutenbändigers", dessen Aufgabe es schon seit Generationen ist, die Kenntnisse der Rattenzucht weiterzugeben, die in der durch das Recht des Stärkeren dominierten Beißordnung der Rattiare und damit dem Verlust von Kenntnissen und "Zuchtergebnissen" durchaus keine leichte Aufgabe darstellt. Das Amt wird von einigen Rattiaren als Schmähung Nagga-Ratts angesehen, die meisten aber respektieren die Stellung des Crisyhl.

#### **Grauer Rat:**

##### **Zre'quar, der Herr der Esse, oberster Dunkelschmiedemeister der Berg-Muriden**

Der oberste Hüter des Glaubens an Agga-Ratt residiert in der Schwarzen Feste, einem großen Höhlenkomplex unter den Ruinen von Xar Tomyras, der mit einer gut ausgestatteten Werkstatthöhle, autarker Wasserversorgung und großen Vorratskammern sowie eigenen Zuchttunneln für Aggarithen ausgestattet ist. Die eiserne Garde, die aus schwerbewaffneten Muriden in dunklen Rüstungen besteht, ist erfahren und absolut loyal gegenüber Zre'quar. Es hat zwar, seitdem im Draydalkrieg eine Horde Rattenmonster hierhin vordrang und unter großen Verlusten getötet werden konnte, nie mehr jemand gewagt, die schwarze Feste anzugreifen, aber trotzdem sind die Wachen immer in Bereitschaft, um den schon etwa 38 Jahre alten, aber immer noch tatkräftigen und ideensprühenden Priester zu schützen. Er selbst erscheint nur noch selten in der Öffentlichkeit, außer bei den Initiationszeremonien der neuen Priester, während er in der übrigen Zeit in seiner Werkstatt an neuen Waffen und Maschinen arbeitet. Dass sein linker Arm inzwischen durch den Kontakt zu Agga-Ratt zu schwarzem Eisen und seine Barthaare zu Kupferdraht geworden ist, läßt ihn unter den Berg-Muriden nur noch mehr in der Achtung aufsteigen, obwohl ihn manchmal ein leises Grauen überkommt, wenn er die eiserne Statue in der schwarzen Feste betrachtet, die vor etwa 600 Jahren einer seiner Vorgänger gewesen ist...

#### **Brackwasserpriester:**

### **Croarkh, Dunkel des Meeres, oberster Brackwasserpriester der See-Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln**

Mit 29 Jahren ist Croarkh, dessen Name aus dem Abishidischen kommt, eigentlich einer der jüngsten Hohepriester der Muriden. Nichtsdestotrotz weisen seine magischen Fähigkeiten und Führerqualitäten ihn als Autorität aus. Zudem ist er das wahrscheinlich wichtigste Bindeglied zwischen den See-Muriden des Meeres der Schwimmenden Inseln und den Abishai, denn alle größeren Kontakte laufen in letzter Instanz bei ihm zusammen. Gerüchten zufolge sollen auch einige Piratenschiffe der Abishai unter seinem Kommando stehen, die er durch Verträge oder sogar magische Kontrolle an sich gebunden hat.

Im Geheimen arbeitet Croarkh, wie schon drei seiner Vorgänger, an dem Plan, die Brackwasserpriester, zumindest die des Meeres der Schwimmenden Inseln, irgendwann unabhängig von den Pestmönchen zu machen, indem er damit begonnen hat, eine von den Pestmönchen unabhängige Kontrolle und eine Tempelschule der Brackwasserpriester-Priesterschaft in der Nähe von Vinerata zu errichten.

### **Xsi'tch, Dunkel des Meeres, oberste Brackwasserpriesterin der See-Muriden des Thalassions**

Die über 40-jährige grauhaarige Muridin frönt einem seltsamen Umgang, ist doch ihr engster Vertrauter DaBao, ein etwas kleiner Nyamaunir mit struppigem Fell und fehlendem rechten Ohr. Es geht mitunter das Gerücht um, die beiden seien ein Liebespaar (in muridischer Sicht, natürlich), nach außen hin behandelt Xsi'tch DaBao kaum besser als ihre anderen Sklaven, die sie als Leibgarde, persönlichen Schutzschild etc. nutzt, denn sie unterzieht sich oft ausgedehnten Ritualen zu Ehren Charypta-Ratts, in denen sie manchmal tagelang ohne Essen und (salzwasserloses) Trinken sowie ohne bewusste Wahrnehmung ihrer Umgebung versinkt, und nur DaBao ist es gestattet, sich ihr in dieser Zeit überhaupt zu nähern, ein unausgesprochener Befehl, dem der schweigsame Nyamaunir wie ein gefügiges Kätzchen nachkommt. Man sagt ihr nach, dass es in ihrer Macht stünde, alle toten Muriden, die durch Schiffbruch oder auf andere Weise im Meer ums Leben kamen, zurückzurufen und ihrem Befehl zu unterwerfen.

### **Ril'cick, "Die Rote Ratte", Brackwasserpriester der See-Muriden des Thalassions**

Bei allen See-Muriden des Thalassions ist dieser 1,44 große, braunrotbefellte Priester der Charypta-Ratt bekannt und berüchtigt, ebenso sein Schiff, die **Gri'meyr** (*Wasserwirbel*). Im Gegensatz zu den auf Wracks getarnten Operationsbasen der meisten See-Muriden des Thalassions ist seines jedoch eine durchaus funktionsfähige Schaufelradgaleere und auch die Mannschaft besteht neben See-Muriden, vor allem denen seines Clans, auch aus Vertretern anderer Muriden-Kulturen (wenn auch manche von ihnen die Reise eher unfreiwillig mitmachen). Anders als die meisten See-Muriden des Thalassions ist das Versenken und nachfolgende Ausplündern von Schiffen nicht seine Sache. Er entert sie stattdessen im offenen Kampf. Überlebende solcher Angriffe sprechen dann meist von einem rothaarigen Dämon, der mit einer Schar Ratten die Decks stürmt und jeden massakriert, der sich ihm entgegenstellt.

### **Wüsten-Muriden:**

#### **Xchi'l, Cnr'a und Squek, die Tochterfrauen Iryab-Ratts**

Jede der drei Frauen ist Religiöse Anführerin eines Wüsten-Muriden-Clans und bezeichnet sich als die Tochterfrau Iryab-Ratts, seine Gemahlin, mit der er jedesmal, wenn er zurückkehrt, ein Kind zeugt, und die dann in Gestalt eben dieses Kindes wiedergeboren wird, wenn sie bei der Geburt stirbt.

**Xchi'l** ist Anführerin des größten der drei Clans, vielleicht sogar des größten Wüsten-Muridenclans überhaupt. Sie selber läßt sich am besten als "fette, alte Jungfer" beschreiben,

deren größtes Vergnügen es ist, wahllos alle Opfertgaben, die ihr von ihrem eigenem Stamm und allen ihr unterwürfigen Anhängern vorgesetzt werden, in sich hineinzustopfen. **Cryl'lae**, ihr Vertrauter, sogar für muridische Verhältnisse ein Zwerg, ist die treibende Kraft des Clans geworden, dessen Befehle befolgt werden, als wenn Xchi'l sie selbst geben würde. Er ist jedoch berechnend und beinahe übervorsichtig, denn sein Schicksal hängt von dem Xchi'ls ab, und im Moment ist er heftigst darum bemüht, falls Iryab-Ratt nicht kommen sollte (denn selbst er weiss nicht, ob Xchi'l wirklich die Tochterfrau ist), einen (*als Gott*) geeigneten Partner für sie zu besorgen, ohne dass dies jemandem auffallen darf.

**Cnr'a** ist das genaue Gegenteil von Xchi'l: muskulös und unerschrocken, impulsiv und rücksichtslos ist die Anführerin des kleinen Wüsten-Muridenclans, der überall, wo er hinkommt, ausgeplünderte Karawanen und zerfetzte Leichen zurücklässt. Cnr'a ist davon überzeugt, dass nur diejenigen, die die nötige Stärke aufweisen, um vor Iryab-Ratt zu treten, würdig sind, ihm ins gelobte Land zu folgen, genauso, wie sie davon überzeugt ist, die Wiedergeburt ihrer nicht weniger impulsiven Mutter Y'rsqui zu sein. Ihren Anhängern gegenüber erklärt sie zudem immer wieder, wie sie ihre "Konkurrentinnen" dereinst zerfetzen wird, im Augenblick sollen sie ihr jedoch nützlich sein, um "den Sand vom Fels", die Schwachen von den Starken, zu trennen. Sie selbst will Iryab-Ratt daran erkennen, dass er derjenige sein wird, der sie im Kampf besiegt.

**Squek** ist die Führerin eines kleinen Clans von Wüsten-Muriden nahe Eshbathmar - und sie ist keine Wüsten-Muridin! Die weißbefellte Adels-Muridin aus Eshbathmar ist in gewisser Weise in die Position der Tochterfrau hineingeschlittert, als die letzte Tochterfrau Syh'nik kinderlos zu sterben drohte. Die Wüsten-Muridin gab auf dem Totenlager bekannt, der mangelnde Glauben hätte Iryab-Ratt davon abgehalten, zu erscheinen, er sei ihr aber im Traum erschienen und hätte ihr mitgeteilt, sie würde in der Gestalt einer weißen Muridin (ob Fell, Haut oder Pilz, davon war nicht die Rede) wiedererscheinen und ihr Volk ins gelobte Land führen. Bei einem Handel mit einem adels-muridischen Clan in Eshbathmar sahen die Mitglieder des Clans dann Squek, die sie den Adels-Muriden umgehend gegen eine gewaltige Summe (in Waren natürlich) abkauften. Squek ist zwar über ihr Schicksal unter den häßlichen Wüsten-Muriden alles andere als begeistert, hat aber die Möglichkeiten ihrer neuen Position sofort mit beiden Händen ergriffen und gilt inzwischen als eine der besten Kontaktpersonen für Muriden in Eshbathmar.

#### **Ratt-Sheika (Tempelschule von Guretta):**

**Si'lehn und Squesan, Die "Schwestern", Ma'Ratt'sha in der Tempelschule von Guretta**  
Obwohl schon über 33, sehen die hellbraunbefellten Zwillingschwestern kaum älter aus als 9 (in etwa das fortgeschrittene Teenageralter bei Muriden). Es ist sehr schwer, die beiden "Schwestern", wie man sie einfach auch nennt, auseinander zu halten, gleichen sie sich doch aufs Haar. Selbst Bewegung, Gang und Haltung erscheinen beinahe identisch zu sein, und beim Sprechen kommt es oft vor, dass die eine den Satz beendet, den die andere angefangen hat. Die Zahl ihrer "Verehrer" bei den Adels-Muriden ist jedenfalls Legion, eine Position, die die beiden in nahezu unverhohlener Weise ausnutzen. Als führende Lehrmeisterinnen in der Tempelschule der Ratt'sha beaufsichtigen sie zudem alle neuen Anwärter der Göttin und viele, Mann wie Frau, verfallen den beiden Schönen während ihrer Schulung meist mit Haut und Haar.

#### **Que'Chin, "Der Sadur", Ma'Ratt'Sha in der Tempelschule von Guretta**

Früher nannte man ihn den "Schönen", doch seitdem er im Rausch der Pilzdrogen einmal ein halbes Dutzend Muriden bei lebendigem Leibe tötete und ausweidete, machen selbst die ekstatischsten Anhänger Ratt'sha's einen Bogen um ihn. Der athletische, beinahe amaunirhafte Adels-Muride stört sich jedoch nicht daran, denn auch so reichen seine Kontakte bis in die entferntesten Tunnel der Adels-Muriden und darüber hinaus. Besonders der Kontakt

zu den Rattiaren, die in den muridischen Tunneln zwar geduldet und auch angehört, aber deren Tempel eher selten frequentiert werden, führen dazu, daß er für sie eine beinahe unersetzbare Position in der Adels-muridischen Gesellschaft einnimmt und ihre Unterstützung in jeder Hinsicht auskostet. Zudem begibt er sich mitunter inkognito zu einem der Tempel des Nagga-Ratt, um seinen seit dem Rausch erwachten Blutdurst ungestört ausleben zu können.

### **Muriden Draydalans:**

#### **Sssrit, der Blutige, Höllenmeister der Klauen, Zerstörer des Fleisches, Marterer der Seelen etc., Hohepriester des Caraf-Ratt**

Die unendlich vielen Ehrenbezeichnungen, die der in einen blutroten Panzer unbekannten Materials gekleidete Muride aus der Ghulensteppe trägt, verraten eigentlich schon alles, was es über ihn zu sagen gibt: Sssrit kennt nur Krieg, Blut, Gemetzel und Tortur und er genießt es. Schon seine Vorgänger haben dafür gesorgt, daß der oberste Hohepriester Caraf-Ratts das ist, womit Muridinnen jenseits des blauen Orismani ihren Kinder drohen, wenn sie nicht freiwillig in die Schlafhöhle gehen. Sssrit hat sich besonders die Clans Tyak-Ratt-ars als Hauptfeind gesetzt und führt immer wieder gnadenlose Feldzüge gegen sie. Dabei ist es ihm egal, wie viele seiner eigenen Anhänger sterben und selbst die Draydal haben es schwer, mit dem blutrünstigen Priester zu verhandeln. Die letzte draydalische Gesandtschaft jedenfalls, die Sssrit auffordern sollte, mehrere draydalische Agenten durch die Tunnel der Muriden ins Imperium zu bringen, wurde von ihm zuerst gefoltert, wie selbst die Schädelpriester es nicht besser könnten und dann in Einzelteilen zu ihren Herren zurückgeschickt, mit Ausnahme der Herzen, der Augäpfel und der Geschlechtsteile, die Sssrit Caraff-Ratt höchstpersönlich opferte – und da waren die Opfer noch halbwegs lebendig...

#### **Die Junge, Hohepriesterin der Calyan-Ratt**

Es ist nach außen unklar, ob es sich bei der Jungen, wie man sie nennt, um eine Person oder eine Ehrenbezeichnung für den Status der Hohepriesterin handelt, nicht einmal, ob es sich um eine Muridin handelt, weiß man. Die grausame Wahrheit ist jedoch, dass sie es ist und doch wieder nicht, denn die Junge, so man sie lebend zu Gesicht bekommt, erinnert an eine wuchernde, Blutbüffelgroße Geschwulst aus muridischen, menschlichen, pardischen und anderen Körperteilen, Eingeweiden und Organen, die scheinbar wahllos miteinander verschmolzen sind. Aussehen und Form verändern sich immerzu, und die Einzelnen Teile scheinen sogar andauernd an anderer Stelle aus dem Körper zu ragen. Dieses grauenhafte Monstrum, dass in einem Höhlenkomplex in der Nähe des Ghulenwalls lebt, ist jedoch in der Tat die oberste Hohepriesterin der Calyan-Ratt und das seit beinahe 30 Muridengenerationen. Wer sie am Anfang war, weiß sie nicht mehr, nur daß sie weiblicher Natur gewesen sein soll, erinnert sie, wenn sie über ihre Vergangenheit sinniert. Im Allgemeinen widmet sie sich jedoch der Gegenwart, indem sie ihren Anhängern aus der Tiefe ihres Komplexes mit Hilfe ihrer unzähligen Mäuler Anweisungen gibt oder neue Opfer, meist Sklaven aller Art, fordert, die sie ihrem "Körper" dann "einverleibt", ein Akt, der die Schmerzen, die sie schon seit Jahrhunderten durch die ständigen körperlichen Veränderungen peinigen, zumindest für eine Weile betäubt.

### **Clan Tyak-Ratt-ars:**

#### **C'rom, Thyakhash von Crileks Stamm, Erwählter Tyak-Ratt-ars**

Die Clans Tyak-Ratt-ars kennen keine Hohepriester oder ähnliche Ämter, die eine clanübergreifende Organisation herstellen könnten, nur die All-Eine und Tyak-Ratt-ar dominieren ihr Leben. C'rom ist jedoch sogar über die Grenzen seines Clans hinaus bekannt. Seine ursprüngliche Fellfarbe ist unbekannt, denn der ständige Kontakt mit dem Feuer hat ihn

regelrecht pechschwarz gebrannt. Er ist jedoch nicht etwa ein Krieger oder großer Kämpfer, sondern vielmehr der bedeutendste Pilzzüchter der Clans Tyak-Ratt-ars, den es gibt. Eigentlich müßte man von zwei C'roms sprechen, aber Vater und Sohn sind in den Geschichten, die man schon zu Lebzeiten über sie erzählt hat, zu einer Legende verschmolzen. Die Ausbeute an Tyak'tit, dem heiligen Pilz Tyak-Ratt-ars, aus ihren Zuchtunneln ist legendär, und zur Zucht sollen sie Flammen als Samen verwenden. Natürlich wird viel in dieser Hinsicht übertrieben, aber selbst die Priesterschaft hat inzwischen zugestimmt, C'rom den Titel "Erwählter Tyak-Ratt-ars" zu geben, was auch ein erster Schritt Richtung Anerkennung von Tyak-Ratt-ar als vollwertiges Mitglied im Pantheon der Muriden ist, denn die Zeichen jenseits des blauen Orismani stehen seit langem schon auf Sturm, und in den nächsten Jahren könnte es durchaus wieder zu heftigeren Ausschreitungen mit den "Verrätern der All-Einen" kommen...

### **Bekannte muridische Persönlichkeiten**

#### **Quigsh, Besitzer von "Quigshs Haus der Freuden" in Balaan Cantara**

Der etwas beliebte Stadt-Muride ist einer der wenigen, die einen sehr offenen Kontakt mit den Oberflächenbewohnern führen, gehört ihm doch *das* Vergnügungsetablisement (Eine Kombination von Spielcasino und Drogenhöhle, Bar und Bordell in Luxusausstattung) in Balaan Cantara. Das Haus liegt am Rande Basantias, nach außen hin als eher kleines, unscheinbares Gebäude getarnt, denn die Räumlichkeiten sind unterirdisch angelegt, wo sie sich auf mehrere große Etagen verteilen. Allerdings kann man "Quigshs Haus der Freuden" nicht einfach so betreten, sondern muß erst einmal "auf sich aufmerksam" machen. So kommen eigentlich nur Honoraten oder Optimaten und *enorm* reiche und/oder mit Muriden Handel treibende Personen in den Genuß, hier ein paar Stunden verbringen zu können, wenn sie eine "Einladung" von Quigsh erhalten können, die dementsprechend hochbegehrt sind (es entspricht beinahe einem Statussymbol), alle anderen dürften wohl spätestens an der schwer bewaffneten Muriden-Söldnergarde scheitern, die Quigsh Türsteher bilden, und die weder Tod noch Feuer fürchten. Es wird zwar von einigen berichtet, denen es durch Betrug oder auf andere Weise gelungen sein soll, hineinzukommen, allerdings soll von diesen danach niemand jemals wieder herausgekommen sein...

#### **Xsyr'oth, genannt "Richter Ratteus", Richter aus eigener Macht in Xartrapolis**

Seit Hyrulion (siehe **Myranische Mysterien**) vor ein paar Jahrzehnten den Opfern der Seuche, die in Xartrapolis ausgebrochen war, nicht zur Seite stand, regelt man dort seine Streitigkeiten lieber untereinander, als bei der Festung um Hilfe zu beten. Einer, der von dieser Situation profitierte, war Xsyr'oth, ein Berg-Muride, dessen Clan hier schon lange Zeit Kenntnis von den Optrilithvorkommen hatte und sich in seiner Abbautätigkeit mehr als nur gestört sah. So hat Xsyr'oth einen sehr seltsamen Weg der Berufstätigkeit gefunden: als "Richter Ratteus" von eigenen Gnaden ist er zu einer bedeutenden "Schiedsinstanz" in der Siedlung geworden, der die ihm vorgetragene Fälle "nach dem imperialen Recht" bearbeitet und Recht spricht, unterstützt von einer zusammengewürfelten, aber gut bezahlten Garde von menschlichen Söldnern. Es ist ein offenes Geheimnis, daß derjenige, der die höchsten Schmiergelder bezahlt, im Endeffekt Recht bekommt, trotzdem hat Ratteus durchaus nicht wenige "Kunden". Diejenigen nämlich, die ihre Streitigkeiten ohne "die Ratte" regeln wollen, sehen sich bald einer Vielzahl Probleme in ihren urplötzlich einstürzenden oder optrilithleeren Minen wieder (ohne daß Ratteus etwas dabei nachzuweisen wäre). Aber auch Ratteus eigener Clan hat in letzter Zeit Probleme mit dem allmählich wunderlich werdenden 37-jährigem bekommen. Benötigte er für die Glaubwürdigkeit seiner "Schauspielerei" am Anfang ein paar echte Gesetzestexte, die er nach Gutdünken zu seinen Gunsten auslegte, so hat er mit den Jahren immer mehr Gesetzeswerke verlangt und begonnen, diese ernsthaft zu studieren, so dass er inzwischen mit Hunderten von Gesetzen, juristischen Aussprüchen und dergleichen aufwarten kann. Scheinbar ist ihm dabei seine Rolle zu Kopf gestiegen, so dass er sich

inzwischen für einen echten Legitimatzen zu halten scheint und sogar in seinem eigenen Clan nach diesem System wegen jeder Kleinigkeit Recht sprechen will.

### **Ciel'in "der Göttliche", Maler, Bildhauer und Steinmetz**

Adels-Muriden scheinen von Natur aus künstlerisch begabt zu sein, und Ciel'in ist in dieser Hinsicht ein leuchtendes Beispiel: aus einem reichen Clan stammend, galt sein Augenmerk schon immer den schönen Künsten, und inzwischen sind seine Kunstwerke das Begehrteste, was sich ein Adels-Muride in seinem Wohntunnel vorstellen könnte. Neben Malereien sind es vor allem seine Statuen wie *Die Ratte von Melakkam*, eine 2 Meter große Statue, die die All-Einende mit ihrer gesprungenen Glocke darstellt, und deren Lebensechtheit sogar Oberflächenkünstler erstaunen würde, und *Der Sieg von Wa-Ratt-Loo*, (eine Schlacht, in der die Muriden ein großes Heer von Katzenmenschen unter Befehl eines Leonir namens *Naporrh* besiegt haben sollen) eine in Marmor gehauene (und gebissene) Szene eines am Boden liegenden Leonir, der von einer Muridin mit einem Speer durchbohrt wird, die ihn berühmt gemacht haben. Vor allem Themen, die mit den Göttern und ihren Heiligen zu tun haben, tauchen immer wieder in seinen Werken auf, die der inzwischen 35-jährige Muride in seinem Atelier, das in einem alten Jharra-Tempel eingerichtet ist, anfertigt.

### **Sok-Ratt-es, der "Weise", auch der "Verrückte" genannt, Gryz'orkh aus der Nähe der Kentori-Steppe**

Mit beinahe 70 Jahren ist dieser Land-Muride und Animist nicht nur einer der ältesten, sondern sicherlich auch noch agilsten aller Muriden, die derzeit in Myranor leben. Zudem hat er fast die Hälfte seines Lebens an der Oberfläche verbracht, was mehr als nur ungewöhnlich ist. Allerdings hat Sok-Ratt-es im Laufe der Jahre nach und nach sein Augenlicht verloren, so daß er inzwischen völlig blind geworden ist. Es stört ihn jedoch nicht sonderlich, denn als Angehöriger einer unterirdischen Rasse sind seine restlichen Sinne scharf genug, um sich problemlos orientieren zu können. Mitunter bezeichnet er es sogar als Gnade der All-Einenden, daß sie die Last, die unendlichen Wunder der Güldenen Welt zu schauen, von ihm genommen hat. Vom Wesen her ist Sok-Ratt-es der Inbegriff eines Gryz'orkh, der allen Lebewesen vorbehaltlos und freundlich entgegentritt und jedem seine Hilfe anbietet, so er ihn als würdig ansieht. Aufgrund seiner großen Erfahrung nennen ihn die Muriden, die zu ihm kommen, auch den "Weisen", während er von der Priesterschaft schlichtweg als der "Verrückte" tituiert wird. Ein Kopfgeld oder sonstige Aktionen hat aber noch kein Mitglied der Priesterschaft gegen ihn eingesetzt, denn es heißt, daß er über gewaltige magische Kräfte verfüge und niemand, der noch klaren Sinnes ist, hat Lust, sich den freundlichen Muriden in irgendeiner Weise zum Feind zu machen.

### **Ratt-Chrat, land-muridische Händlerin aus Nähe der Zhirric**

Ihr richtiger Name (so man bei Muriden von einem richtigen Namen reden kann) ist unbekannt, jeder kennt sie nur als Ratt-Chrat, ein Wortspiel, das ihren Haupterwerb angibt, ist sie doch die größte muridische Händlerin für Chrat-Waren jeder Art. Ihren alten Posten an der Zhirric hat sie jedoch schon lange ihrer Tochter und Partnerin Chs'eri anvertraut, während sie sich selber auf die Dharrac konzentriert hat. Zusammen kontrollieren die beiden sowie ihre zahlreichen Muridischen und nicht-muridischen Helfer beinahe 60 Prozent aller Erzeugnisse der Chrattac, die zumindest auf halblegalem Weg in muridische Hände gehen und auch im imperialen Chrattac-Handel haben sie ein Wörtchen mitzureden. Ratt-Chrat ist dabei eine geschickte Verhandlungspartnerin, wenn es um Geschäftsgespräche mit den Jonten geht, und ihre im Alter von 58 Jahren noch erhaltene jugendliche Frische soll sich natürlich darauf zurückführen lassen, daß sie regelmäßig Chratimant zu sich nimmt.

### **Cry'sirr, selbsternannter Priester des "Tempels unseres stürmischen Herrn Chrysi-Ratt" nahe Bladaris**

Die Muriden sind für ihre Religiosität beziehungsweise den Umstand, dass die religiösen Organisationen in ihrer Kultur eine derart beherrschende Stellung einnehmen, bekannt. Allerdings gibt es in ihrem Volk durchaus "Ausreißer", die sich anderen, auch nicht-muridischen Gottheiten zugewandt haben. Eine seltsamer Auswuchs darunter ist beispielsweise der Stadt-Muride Cry'sirr (*der Name ist wahrscheinlich erfunden*) aus Bladaris, der dort seinem Gott Chrysi-Ratt (*der ziemlich eindeutig an Chrysir erinnert*), dem Herrn der Stürme, des Blitzes und des Regens dient. Seinen Predigten zufolge hätte Chrysi-Ratt während der Tage des Feuers sich mit einigen mutigen Muriden in die Lüfte erhoben, während die anderen sich feige in der Erde verscharrt hätten, um den Höllenfackeln zu entkommen. Nun rufe er jedoch die Kinder der einstmals wahrhaft Mutigen durch seinen erwählten Diener Cry'sirr auf, ihm erneut in den Himmel zu folgen, denn eine neue Gefahr sei erschienen, der es zu trotzen gelte. Cry'sirr selber scheint vollständig von seiner Rolle überzeugt, die er in seinem von Fledermäusen (*heilige Tiere natürlich*) bewohnten Tempel (*oder besser Tempelruine...*) ausübt. Von der Priesterschaft wird er eigentlich nur als fanatischer Spinner angesehen, aber trotzdem hat es Cry'sirr geschafft, eine kleine Schar von Gläubigen, einige Stadt- und Land-Muriden und sogar einen Berg-Muriden, der ihm bei der Instandhaltung des Tempels hilft, um sich zu scharen. Zudem hat ein Vorfall in letzter Zeit ihn in neues Licht gerückt, denn ein Pestmönch, der dem Unsinn ein Ende machen wollte, wurde kurz vor Betreten des Tempels urplötzlich von einem Blitz aus heiterem Himmel niedergestreckt, ein angeblicher Beweis für Chrysi-Ratts Macht...

### **Chr'ix, genannt "Roaatth" aus Khyarba**

Rhacornos ist eines der Länder mit nur geringer Muridenpopulation, und selbst die Priesterschaft der All-Einenden hat hier eher wenig Macht, auch wenn die Kenntnis über die Existenz ihres Volkes hier genauso gering ist wie in anderen Bereichen Myranors. Aus diesem Grund erscheint es irgendwie logisch, dass nur ein Aussenseiter der muridischen Gesellschaft es zu einer solchen Karriere innerhalb Rhacornos gebracht hat: Chr'ix ist ein Rat'Nin, ein clanloser Muridensöldner, dessen in der Nähe von Rhacornos beheimateter Clan in mehreren blutigen Auseinandersetzungen zusammen mit seinem Gegner unterging. Viele Rat'Nin verlangen nur noch nach Rache am Zerstörer ihres Clans, diejenigen, die sie nicht mehr bekommen können, sehen oft kein weiteres wirkliches Ziel im Leben und beenden es im Suff oder Drogenkonsum. Chr'ix hatte jedoch anderes im Sinn: nur ein Jahr nach dem Untergang seines Clans wurde er schlagartig berühmt, als er bei den jährlichen Wettkämpfen in Rhacornos auftauchte und eine derart große Anzahl Gegner besiegte (dabei biss er während der Kämpfe drei Leonir tot!), dass man ihn in die Hilfstruppen des Kriegeradels aufnahm, wo er den Spitznamen "Roaatth" bekam. Es heißt, dass einige Leonir sogar Angst hätten vor dem (für muridische Verhältnisse durchaus beeindruckenden) 1,50 großen, schwarzbefelltem Rattenmann und einige seiner "Bewunderer" munkeln sogar, es sei sein Ziel, eines Tages den König zum Duell herausfordern zu wollen. Ob das stimmt, darüber schweigt der 31-jährige und damit noch in der Blüte seiner Jahre stehende Chr'ix sich aus (oder beißt den Fragenden einfach tot).

### **Nicht-muridische und andere Persönlichkeiten**

- Bei den hier genannten Personen handelt es sich entweder um nicht-muridische Persönlichkeiten, die trotzdem in sehr engem Kontakt mit den Muriden stehen oder Muriden, die sich durch bestimmte Eigenheiten auszeichnen, dass sie aus der Masse der anderen Muriden herausstechen.-

### **Xch'Looumar, Anführer von Xch'Looumars Clan, ein cantaresisches Meereskind**

Nach der Flut soll man zum Strand laufen, denn vielleicht findet man einen Brutfisch mit einem Loualilkind darin, dass, wenn man es großzieht, einem hilft, immer volle Netze an Land zu ziehen. Diese Meereskinder sind in Cantera kein zu seltener Anblick. Dass allerdings

Muriden Meereskinder an Eltern statt aufziehen, kommt wirklich selten vor. Somit ist Xch'Looumar (*ein Mix aus muridischem und Loualil-Namen*) einer der wenigen Nicht-Muriden, der als vollwertiger Freier in einem see-muridischem Clan lebt. Seit dem Tod seiner Ziehmutter, der letzten Anführerin, ist er zudem sogar zum neuen Anführer des Clans aufgestiegen. Den Mitgliedern des Clans macht es nichts aus, von einem Nicht-Muriden über Deck gescheucht zu werden, ebenso wie Xch'Looumar keinerlei Scheu vor seinen befehlten Brüdern und Schwestern zeigt. Trotzdem neigt er wie alle Meereskinder zum Außenseitertum und zieht sich in ruhigen Zeiten manchmal für ein paar Tage in die Stille des Meeres zurück.

### **Xse'll, der Ewige, ein Wüsten-Muride(?) am Rande der Lamanach**

Die Lebenszeit eines Muriden ist begrenzt. Nur wenige Muriden leben länger als 30 Jahre. Diejenigen, die es tun, werden meist beinahe von selbst zu muridischen Legenden, wenn sie nicht so schon genügend Zeit hatten, um berühmt zu werden. Xse'll dürfte sie jedoch alle vom Alter her schlagen und es gibt wahrscheinlich in ganz Myranor keinen älteren Muriden(?) als ihn, denn er ist schon seit sage und schreibe 800 Jahren am Leben! Seinen eigenen Erinnerungen zufolge verlor er seinen Clan bei einem Sandsturm, als er 10 war (was etwa in die Zeit des Senatskrieges fällt) und irrte danach viele Jahrzehnte allein durch die Wüste, denn von den anderen Clans der Wüsten-Muriden hätte er als einzelner allerhöchstens Tod durch Gefressenwerden zu erwarten. Irgendwann wurde ihm klar, dass er selbst für einen langlebigen Muriden zu alt war, ganz zu schweigen davon, dass er oft Wochen ohne Essen und Trinken auskam, wenn er nichts bekommen konnte (meist räuberte er aus den Lebensmittel- und Wasserhorten anderer Clans). Eigentlich brauchte er überhaupt nichts, nicht einmal Schlaf. Das Geheimnis seiner Unsterblichkeit ist ihm bis heute nicht klar geworden, und es als Geschenk Iryab-Ratts anzusehen, kann er im Hinblick auf die Einsamkeit, die ihn seit 8 Jahrhunderten unablässig begleitet, nicht empfinden. Viel eher sieht er sich als das Monster, das viele Wüsten-Muriden in ihm zu erkennen glauben, denen die Existenz des äußerlich etwa 30-jährigen Muriden, der sogar gegenüber Speeren und Sporenbomben resistent zu sein scheint, bekannt ist.

### **Eristophanes ep Phraisopos, genannt "Eris'oth", Optimat und Magier des Hauses Phraisopos**

Das Haus Phraisopos versucht schon seit Jahrhunderten, die Kräfte der äußeren Sphären zu nützlichen Zwecken innerhalb der Heilkunde, aber auch praktischen wie der Chimärologie, anzuwenden. Dass es dabei Immer wieder zu Mißgeschicken und Fehlschlägen kommt, ist deshalb nicht verwunderlich. Im Fall des Eristophanes ep Phraisopos beispielsweise verwandelte sich dieser nach einer fehlgeschlagenen Anrufung der äußeren Mächte äußerlich und teilweise auch innerlich in einen Rattenmenschen. Eine Rückverwandlung erwies sich als unmöglich, so dass das Haus gezwungen war, ihn mit ein paar Dienern in eine Randprovinz des Imperiums zu versetzen, wo er in einem abgelegenen Hofgebäude den Rest seines Lebens verbringen sollte (die andere Möglichkeit, sich für den Rest seines Lebens für weitere Experimente in den Forschungsstätten des Hauses "zur Verfügung zu stellen", machte ihm diesen Schritt etwas leichter). Während Eristophanes weitere Forschungen betrieb, die ihn vielleicht doch von seinem Schicksal erlösen konnten, stieß er zufällig auf Berichte über die Existenz der Muriden und erlangte bald auch Kenntnis über verschiedene Clans von Land-Muriden in der Nähe seines Aufenthaltsortes, mit denen er Kontakt aufnahm. Da er durchaus in der Lage war, ihnen interessante Geschäftsmöglichkeiten zu offerieren, die ihm in seiner Eigenschaft als (trotz-allem-noch) Mitglied eines Optimatenhauses offenstanden, entwickelten sich bald gute Handelskontakte zwischen den Rattenmenschen und der Menschenratte. Ein Teil der muridischen Bezahlung bestand dabei auch aus muridischen Sklaven, so dass Keristophanes, bei den Muriden auch „Eris'oth“ genannt, inzwischen über eine beachtliche Anzahl ohrloser Muridendiener verfügt. Er selbst nennt sich inzwischen auch scherzhaft "Eris'oth von Eris'oths Clan", da er im Laufe der Jahre (wohl auch aufgrund seiner



Verwandlung) Gefallen am Leben eines Muriden gefunden hat, so dass in seinem Privatpalast die Fenster immer geschlossen sind und er kein Feuer im Haus duldet – schon allein, um seine muridischen "Diener" nicht zu verschrecken.

### **Meophrastes aus Palinthas**

Der Völkerkundler aus Balaan Cantara (siehe **WnM**) ist natürlich auch über die Muriden im Bilde. Allerdings ist er nur sehr ungern bereit, sich näher über sie auszulassen, denn eine Erfahrung hat er aus seinen Begegnungen mit den "Rattenmenschen" gemacht, dass nämlich zuviel Wissen bzw. Verbreitung desselben mehr als nur ungesund ist. Sollte er dennoch einmal darüber befragt werden, kann er mit einer beachtlichen Menge an Informationen über die Muriden, ihre Völker, ihre Religion und auch ein ungefähres Wissen um die Machtsituation der Stadt-Muriden Balan Cantaras aufwarten.

## **Archetypen:**

Diese acht Archetypen stellen in etwa einen repräsentativen Querschnitt der muridischen Gesellschaft dar, ebenso eine charakteristische Darstellung der einzelnen muridischen Völker. Sie sind nach den Generierungsregeln **Wege nach Myranor**, S. 13-17 entstanden und quasi sofort spielbar.

### **Rat-Nin – der Stadt-muridische Söldner**

„Cssssr“, tönte es leise quiekend aus der vordersten Reihe.  
Verdammt, wer kann da schon wieder seine Schnauze nicht halten! Diese Idioten bringen uns noch in Gryz’Kejls Rachen, wenn sie weiter so rumlärmern! Srej-Niv fasste die Riemen seines Holzschildes fester und machte einen Schritt über ein im Weg liegendes Rattenskelett.  
Eigentlich ist es verrückt, was ich hier tue! Der Sold deckt ja nicht einmal meine Unkosten, vom Rest ganz zu schweigen! Aber er wusste, er hätte sich auch für weniger anheuern lassen. Ich will Csr’lics Ohren! Seine Ohren und seine Eingeweide! Drei Jahre ist es schon her, seit er Krr’Sac’s Clan, meinen Clan, vernichtet hat. Aber nun wird er bezahlen!  
„Ccccr“, ertönte es wieder. Am liebsten hätte er laut losgekreischt. Inzwischen müsste jeder Clan der Stadt wissen, dass sie hier rumschlichen. Warum mussten sie auch Mitglieder ihres eigenen Clans mitschicken. Aber natürlich, da ihnen Söldner zu teuer waren...  
„Hhhch“, tönte es noch einmal. Aber diesmal war es keiner ihrer Gruppe. Gleichzeitig begann die Luft plötzlich nach C’ril zu stinken. „Da haben wir’s!“ dachte Srej-Niv, nicht unbedingt unglücklich darüber, denn nun konnte er endlich das tun, was er wollte: seine Zähne ins Fleisch des Gegners schlagen.  
„Angriff! Für Scikvaks Clan! Für die All-Eine! Macht sie nieder!“ kreischte er, als sich dunkle Gestalten aus dem Dunkel der Tunnel lösten und hasserfüllt zu quieken begannen...

### **Hintergrund**

Der Clan ist das innigste Band innerhalb der muridischen Gesellschaft – und das Umkämpfteste. Clanfehden verwüsten bereits seit Jahrtausenden die Tunnel der Muriden, und viele Clans werden dabei oft restlos vernichtet. Nur wenigen Clansmitgliedern gelingt mitunter, zu entkommen und zu überleben. Diesen Überlebenden bleibt dann meist nur die Wahl, entweder weitab von allen Clans, mitunter sogar an der Oberfläche, zu leben, falls sie nicht irgendwann als Sklaven enden wollen, oder sie entscheiden sich für den Weg des Rat-Nin – des clanlosen Söldners, der seine Zähne und Klauen gegen Bezahlung in die eines anderen Clan stellt. Die Muriden sprechen den Rat-Nins meist hohe Kampferfahrung und Stärke zu, da sie nur noch für den Kampf leben, aber da enden auch schon die Sympathien für die Clanlosen. Geldgier, Treulosigkeit, Feigheit, Unberechenbarkeit und viele weitere

Vorurteile begleiten den muridischen Söldner, der nichts mehr hat, wofür es sich zu kämpfen lohnte. Einigen Rat-Nin ist es deshalb aber auch egal, wie viel man ihnen bezahlt. Hauptsache ist, dass sie ihre Rache bekommen an denen, die ihren Clan zerstörten. Selbst von Oberflächenbewohnern lassen sie sich mitunter anheuern, wenn die Bezahlung stimmt. Es gibt aber auch andere Rat-Nin, die entweder schon ihre Rache bekommen haben oder gar nicht erst Gelegenheit hatten, sie zu bekommen, weil die Schuldigen ebenfalls schon zerstört worden sind. Während manche den Rest ihres kurzen Lebens im Alkoholsuff auf dem "Czikirr-niks", den muridischen Märkten, enden, beginnen andere von dem Gedanken zu träumen, einen neuen Clan zu gründen. So ist der sogenannte Söldnerclan, in denen einer oder mehrere Söldner/innen über eine Gruppe von Sklaven, die sie aus Auftragsfehden erbeutet oder für sich beansprucht haben, durchaus kein seltener Anblick, auch wenn bereits nach wenigen Generationen meist kein Unterschied mehr zu den normalen Clans besteht und dieser Teil der Clansgeschichte schnell in Vergessenheit gerät.

Ansonsten ist der muridsche Söldner eher ein Einzelgänger, der Kontakte mit Anderen rein auf das Geschäftliche beschränkt. Es braucht meist viel Zeit, um sein Vertrauen zu gewinnen. Dann aber kann ein Rat-Nin ein wertvoller Kampfgenosse sein, denn auch wenn er seinen Clan verloren hat, das verbindende Gefühl der Clangemeinschaft ist ihm noch bekannt, und Lebewesen, auf die er dieses Gefühl überträgt, wird er in ehrlicher Treue beistehen.

## Zitate

„Dafür wirst du bezahlen!“

„Drei Argental pro Tag, oder ihr könnt euch einen anderen Verrückten suchen.“

„Mein Clan ist zerstört, aber der Tag wird kommen, da ich Rache nehmen und jemanden dafür aufschlitzen werde.“

## Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Die Reste des eigenen Clans und alles, was sich danach fand – so ließe sich wohl die Garderobe eines Rat-Nin am ehesten beschreiben. Flickenhafte, aber feste Kleidung aus Rattenfell und -Leder, dazu ein lederner Brustpanzer mit der genagten muridischen Glyphe des Söldners und die Waffen sind alles, was er wirklich benötigt. Das restliche Zeug ist Schnickschnack und wird weggeworfen, so sich etwas besseres findet, denn der Clanshort existiert nicht mehr. Nur Wertgegenständen, für die man auf dem Markt zu fressen, zu saufen und andere Dinge bekommt, wird etwas mehr Aufmerksamkeit geschenkt.

Der Speer, die Bela und der Rattenzahn sind die Waffen des muridischen Söldners, oft sogar die letzten Erinnerungsstücke an den Clan und meist das wenige, was sie niemals gegen andere Gegenstände oder Waffen austauschen würden.

## Der Rat-Nin bei Spielbeginn

**MU:** 13    **KL:** 12    **IN:** 11    **CH:** 9

**GE:** 15    **FF:** 12    **KO:** 13    **KK:** 13

**LeP:** 24    **AuP:** 30    **AsP:** -    **MR:** 6    **SO:** 4

**Basis-AT:** 8                      **Basis-PA:** 8

**Ausweichen:** 8                      **FK-Basis:** 7

**Größe:** 148 cm                      **Gewicht:** 43 kg

Struppiges, normal langes, zweifarbig geschecktes, schmutziggraues Fell, normal langer Schwanz

**Vorteile** : Nachtsicht, natürlicher Rüstungsschutz(1), natürliche Waffen, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte, Ortskenntnis

**Nachteile** : Barbarische Sitten, Lichtempfindlich, Blutausch, Angst vor Katzenartigen 5 , Angst vor Feuer 7, Goldgier 8, Jähzorn 7

**Kampftechniken:** Schlag +6 (AT 11), Biss +6 (AT 11), Schmutzige Tricks +4 (AT 10), Schwanzangriff +4 (AT 10), Entwinden +2 (PA 9), Ausweichen +2 (PA 9), Speere +6 (AT 11, PA 11), Dolche +2 (AT 9, PA 9), Scharfe Hieb Waffen +7 (AT 12, PA 11), Bela +2 (AT 8), Wurfspeer +4 (AT 9)

**Körperliche Talente:** Akrobatik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +6, Selbstbeherrschung +1, Reiten -2, Schleichen +4, Schwimmen +3, Singen -2, Sinnesschärfe +2, Sich Verstecken +2, Stimmen imitieren -2, Tanzen -1, Zeichnen +4

**Gesellschaft:** Überreden(Lügen) +4, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden -1

**Natur:** Fallenstellen +2, Fährtsuchen +1, Orientierung +5, Wildnisleben +4

**Wissen:** Götter und Kulte +2, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Rechnen +2, Lesen/Schreiben -1, Magiekunde 0, Pflanzenkunde(Pilze) +4, Schätzen +2, Volkskunde +3

**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Gemein-Muridal, Zweitsprache Gemein-Imperial, Myranisch +4, Eine Fremdsprache +4

**Handwerk:** Abrichten(Ratten) +6, Fahrzeug lenken +2, Bergbau +3, Kochen -1, Lederarbeiten +3, Schlösser knacken -1, Holzbearbeitung +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde, Wunden +2 Schneidern +1, Tätowieren +3

**Ausrüstung:** Kleidung aus Rattenfell in verschiedenen Farbtönen, Doros, Rattenzahn, Bela, Lederner Brustpanzer, Tuchbeutel, Lederschild, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Wasserschlauch, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aureal, 16 Argental in bar

## Der Land-muridische Pilzzüchter

„Kieeeej!“, brüllte der Muride, als der Pilz ihm ins Gesicht flog und die Sporen stäubten. Verflucht, Xssi'vas Bande, dachte Mur'izz, und hastete wie von Ratten gehetzt davon, als die anderen Gegner durch den Tunnel kamen. Dabei hatte er nur die Zucht der Blut-Pilze kontrollieren wollen, als er hierher kam, und nun wollten sie ihm ans Fell. Es musste der ganze Clan sein, sonst würden sie sich nicht die Mühe machen, ihn zu verfolgen. Mur'Izz rannte durch das Gewirr der Tunnel, den heißen Atem seiner Verfolger immer im Nacken. Wenn ich zum Clanraum renne, wird es ein Blutbad geben, und nicht nur für die! Er schlug einen Haken und erreichte einen mit knietiefem Wasser gefüllten Tunnel. Meine Chance! Wenn sie nicht darauf achten, kann ich sie alle erledigen! Mit einem wohlgezielten Tritt durchbrach er einen kleinen Damm, durch den Wasser aus der Höhle zu fließen begann. Dann stürmte er über den sinkenden Wasserspiegel hinweg durch den Tunnel. Hinter ihm hörte er es hasserfüllt kreischen und platschen. Sie merken nichts, sie merken wirklich nichts! Das Ende des Tunnels war noch etwa zwanzig Meter entfernt. Er spürte, wie es warm wurde. Leichte Dampfschwaden entstanden im Wasser. Die Ernte wäre gut dieses Jahr, dachte er wehmütig. Das Kreischen hinter ihm nahm einen erschreckten Klang an. Das nützt euch jetzt auch nichts mehr! Wenn die Aggarithen erst mal alle zu knistern beginnen, wird es hier gleich heißer als bei den Höllenfackeln werden! Er erreichte keuchend das Ende des Tunnels, als ihn ein heißer Luftstrom erfasste und durch die Luft schleuderte, während sich hinter ihm ein flammenloses Inferno bildete...

## Hintergrund

Neben der Rattenzucht ist es vor allem das Züchten von Pilzen, die die Hauptnahrungsquellen der Muriden darstellt. Besonders große Clans legen meist umfangreiche Pilzkulturen an, die sich über gewaltige Tunnelkomplexe erstrecken können. Der Beruf des Pilzzüchters, der ursprünglich die Domäne der Pestmönche war, hat sich schon in Urzeiten verselbstständigt, was jedoch die Gläubigkeit der Pilzzüchter, um von Myshka-Ratt Gedeihen und Wachstum zu

erbitten, meist nicht schmälert. Untereinander wachen die Züchter meist eifersüchtig über ihre Zuchtergebnisse, selbst wenn es offensichtlich ist, dass der andere Clan genau dieselbe Pilzsorte besitzt. Neben der Angst, der andere Clan könnte einen Vorteil dadurch erhalten, ist es bei den Land-Muriden auch die ewige Feindschaft zu anderen Clans, die einen eventuellen Gedankenaustausch sofort verhindert. Die Furcht ist jedoch mitunter nicht unbegründet und viele muridische Pilzzüchter ziehen mitunter auf "Erkundungsreisen" aus, um fremde Nutzungsmöglichkeiten zu entdecken, unbekannte Pilzarten und neue Zuchtmethoden. Der Pilzzüchter dringt dabei in Zuchttunnel vor, die nie ein Anderer zuvor gesehen hat...☺

### **Zitate**

„Gute Ernte wird's dieses Jahr geben...“

„Verdammte Ratten. Das war schon die Dritte, die an meine Giftpilze wollte!“

„Kauf das Tahu da bloß nicht. Wenn braune Schimmelkeime drin wären, tät ich ja nichts sagen, aber weiße...“

### **Kleidung, Waffen und Ausrüstung**

Pilze sind die Welt des Pilzzüchters und demzufolge besteht auch seine Kleidung zum guten Teil aus Fellflechte und anderen Erzeugnissen. Für Erkundungsreisen stattet er sich zudem meist mit Speer und Dolch aus, um eventuellen Gefahren während der Reise entsprechend begegnen zu können. Aber auch ein paar bekannte Pilzsorten mit durchaus nützlichen Eigenschaften sind in seinem Reisegepäck zu finden. Ansonsten transportiert er vor allem Gerätschaften mit, die ihm helfen, neue Pilzsorten sammeln und mitnehmen zu können, so dass ein wandernder Pilzzüchter meist unschwer an den vielen Beutelbovisten zu erkennen ist, in denen seine Errungenschaften lagern. Um Angriffe durch andere Clans zu vermeiden, führen Pilzzüchter meist eine Knochenglocke mit sich, um ihre Friedensbereitschaft zu bekunden. Da sich einige Clans aber auch dadurch oft nicht beeindrucken lassen, kommt es durchaus vor, dass einige Pilzzüchter ihren Weg auch oberirdisch fortsetzen, auch, weil viele unbekannte Pilze oft an der Oberfläche wachsen.

### **Der Land-muridische Pilzzüchter bei Spielbeginn**

**MU:** 10    **KL:** 12    **IN:** 14    **CH:** 12

**GE:** 13    **FF:** 13    **KO:** 10    **KK:** 11

**LeP:** 19    **AuP:** 24    **AsP:** -    **MR:** 5    **SO:** 7

**Basis-AT:** 7

**Basis-PA:** 7

**Ausweichen:** 7

**FK-Basis:** 8

**Größe:** 143 cm

**Gewicht:** 38 kg

Struppiges, normal langes, graues Fell, Arme und Beine heller gefärbt, normal langer Schwanz

**Vorteile** : Nachtsicht, natürlicher Rüstungsschutz(1), natürliche Waffen, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte

**Nachteile** : Barbarische Sitten, Lichtempfindlich, Bluttausch, Angst vor Katzenartigen 5, Angst vor Feuer 7, Rachsucht 5, Jähzorn 5, Neugier 5

**Kampftechniken:** Schlag +4(AT 9), Biss +4(AT 9), Schmutzige Tricks +2 (AT 8), Schwanzangriff +4 (AT 9), Entwinden +2 (PA 8), Ausweichen +4 (PA 8), Dolche +4 (AT 9, PA 9), Stumpfe Hieb Waffen +3 (AT 9, PA 8), Speere +3 (AT 9, PA 8), Bela +4 (AT 10)

**Körperliche Talente:** Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +5, Körperbeherrschung +5, Reiten -2, Schleichen +3, Schwimmen +4, Singen -2, Sinnesschärfe +7, Sich Verstecken +5, Zehen +1, Stimmen imitieren -2, Tanzen -1

**Gesellschaft:** Überreden(Lügen) +3, Sich Verkleiden +1

**Natur:** Fährtsensuchen +4, Fallenstellen +2, Orientierung +6, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +6

**Wissen:** Geographie +2, Götter und Kulte (Muriden) +2, Gesteinskunde +5, Lesen/Schreiben -1, Schätzen +1, Tierkunde +1, Magiekunde -1, Pflanzenkunde(Pilze) +7, Volkskunde(Muriden) +1

**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Gemein-Muridal, Myranisch +4

**Handwerk:** Abrichten(Ratten) +4, Bergbau +3, Kochen 0, Boote Fahren +1, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +4, Pilzzucht(spez.) +7, Schlösser knacken -1, Schneidern -1, Heilkunde, Gift +3, Heilkunde, Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +2

**Ausrüstung:** Kleidung aus Fellflechte, wetterfester Flechtenmantel, Kapuze, Speer, Dolch, Serovermesser, Gürtel mit Beutelbovisten und Trageschlaufen, Rattenfelldecke, Kiepe, Arbeitsmesser, 10 Schritt Seil, mehrere leere Bovistenbeutelchen, Wasserschlauch, Pilzbeutel, Sichel, kleines Messer, mehrere Briz'naks zur Pilzaufbewahrung, kleiner Pilzkessel, 1 Cki reiner Alkohol, Knochenglocke, dazu weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aural, 49 Argentil in bar

## Der Berg-muridische Techniker

Das ohrenbetäubende Dröhnen der Maschine hallte laut im Tunnel wieder, als die Fräse zu arbeiten begann und sich durch das harte Gestein fraß. Im hinteren Tunnelbereich wischte sich Sssr'tril den Schweiß von der Stirn. „Welch ein Fortschritt,“ dachte er „seit man Ixplic abgestoßen und mich zum Leiter ernannt hat, geht die Arbeit schneller und besser voran als je zuvor.“ Er schaute kurz auf einen ohrlosen Muriden, der neben der Maschine stand und mit anderen zusammen ächzend eine große Kurbel drehte. Ja, Ixplic, so kann es kommen! Jemand tippte ihm auf die Schulter. Sssr'tril drehte sich um. Hinter ihm stand ein in eine graue Kutte gehüllter Muride. Ein Bote des Grauen Rates, schoss es Sssr'Tril durch den Kopf. Traditionell verbeugte er sich vor dem Gast. Warum ist er hier? Eine Untersuchung kann es nicht sein, bis auf den Toten gestern hat es eigentlich keinerlei Komplikationen gegeben. Aber was will er dann? Abwartend verharrte Sssr'Tril, während er im Gesicht seines Gegenübers eine Regung zu erkennen versuchte.

Der andere griff langsam in die Weiten seines Umhangs und zog ein zusammengerolltes Blatt Papier hervor. Stumm nahm es Sssr'Tril in Empfang. Er entrollte das Blatt und las die darauf geschriebenen Zeilen, während der Bote schweigend dabeistand. Sssr'Tril schluckte unhörbar. Dann verbeugte er sich erneut und sagte: „Xssr'Cskyl'Roth, wie der Graue Rat befiehlt, so soll es geschehen!“

## Hintergrund

Der Beruf des Technikers ist neben dem Schmied fast schon zum Allgemeinbild der Berg-Muriden geworden. Techniker kontrollieren die magomechanischen Maschinen, beaufsichtigen die Erz- und Metall-Produktion, überwachen die an den Maschinen arbeitenden Sklaven – und intrigieren gegeneinander, wo sie nur können, denn Aufstiege, und sei es nur zum Chef-Assistententechniker 3. Klasse, bedeuten bei den berg-muridischen Clans immer einen Aufstieg in der Machthierarchie ihres ganzen Volkes. An der Spitze dieses Volkes steht jedoch der Graue Rat, eine aus den obersten Animisten, Mechanopathen,

Technomanten und mächtigsten Clanführern zusammengesetzte Organisation, über deren Mitglieder meist jedoch ein Schleier der Unwissenheit liegt, da sie sich fast nur durch Boten und Beauftragte im Volk zeigen.

Der Berg-muridische Techniker genießt die wohl höchste Ausbildung, die unter den Muriden überhaupt gibt, und entsprechend gebildet ist er denn auch. Lesen, Schreiben und Rechnen sind für ihn das tägliche Brot bei der Anfertigung von Bauplänen von neuen technischen Konstruktionen. Daneben gehört aber auch das Kopieren und Stehlen von Ideen zu "seinen" Leistungen (, ebenso aber auch das Geheimhalten seiner eigenen). Und so begeben sich berg-muridische Techniker mitunter auf Wanderschaft, "um ihren Horizont zu erweitern", wobei aber das Erlernen neuer Vorgehensweisen in der Technik neben dem bloßen Stehlen tatsächlich eine nicht unwichtige Rolle spielt. Aber auch auf Anweisung des Grauen Rates, um bestimmte Aufträge zu erledigen, ist der Berg-Muride manchmal unterwegs, denn er ist dem Grauen Rat verpflichtet, und ein Weigern kommt einem Todesurteil gleich. Zuletzt sind es natürlich auch derlei Fehlritte, die ihn dazu bewegen können, seinen Clan zu verlassen, in der Hoffnung, durch entsprechende Leistungen einen Gnadenerlass zu erwirken...

### **Zitate**

„Das Druckventil der Rotorkammer dieses Erythometers spinnt...“

„G’rolmur feilschen nur, weil sie zu geldgierig sind, um nur von ihren Maschinen leben zu können...“

„Wir müssen dem Willen des Grauen Rates Folge leisten!“

### **Kleidung, Waffen und Ausrüstung**

Die Kleidung der Berg-Muriden ist sehr viel besser und haltbarer als die anderer muridischer Völker, meist ist sie sogar maschinell gefertigt, sei es aus Rattenfell oder Fellflechte. Daneben sind die Schürze mit den vielen Taschen und der umfangreiche Werkzeuggürtel wichtigstes Erkennungsmerkmal der Technikertracht. Viele der Werkzeuge sind meist von derartiger Beschaffenheit, dass sie sich sehr gut zum Stehlen und Kopieren von technischen Unterlagen eignen.

Techniker führen meist mehrere unfertige Konstruktionsunterlagen mit sich, während sie bereits vollendete an sicheren Orten verwahren, damit sie anderen nicht in die Hände fallen können.

### **Der Berg-muridische Techniker bei Spielbeginn**

**MU:** 11    **KL:** 13    **IN:** 12    **CH:** 9

**GE:** 12    **FF:** 13    **KO:** 12    **KK:** 9

**LeP:** 21    **AuP:** 25    **AsP:** -    **MR:** 5    **SO:** 7

**Basis-AT:** 6                      **Basis-PA:** 7

**Ausweichen:** 7                      **FK-Basis:** 7

**Größe:** 142 cm                      **Gewicht:** 37 kg

Glattes, langes Fell, zweifarbig braun gescheckt, normal langer Schwanz

**Vorteile** : Nachtsicht, natürlicher Rüstungsschutz(1), natürliche Waffen, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte, Begabung Bergbau, Begabung Gesteinskunde

**Nachteile** : Barbarische Sitten, Lichtempfindlich, Bluttausch, Angst vor Katzenartigen 7 , Angst vor Feuer 7, Arroganz 8, Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber Grauem Rat)

**Kampftechniken:** Schlag +3 (AT 7), Biss +5 (AT 8), Schmutzige Tricks +1 (AT 6), Schwanzangriff +1 (AT 6), Entwinden +1 (PA 7), Ausweichen +5 (PA 9),

Dolche +5 (AT 9, PA 9), Stäbe +1 (AT 7, PA 7), Stumpfe Hieb Waffen +3 (AT 8, PA 8), Scharfe Hieb Waffen +1 (AT 7, PA 7), Bela +4 (AT 9)

**Körperliche Talente:** Akrobatik +1, Klettern +5, Körperbeherrschung +2, Reiten -2, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Singen -2, Sinnesschärfe +5, Sich Verstecken +2, Zehen +3, Stimmen imitieren -2, Tanzen -1

**Gesellschaft:** Etikette +2, Überreden(Lügen) +4, Überzeugen +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden -2

**Natur:** Fährten suchen +1, Orientierung +3, Wildnis leben +1

**Wissen:** Geschichtswissen(Technikgeschichte) +5, Gesteinskunde +6, Götter und Kulte +3, Kryptographie +4, Mechanik(spez.) +8, Rechnen +7, Rechtskunde +1, Schätzen +4, Sternkunde +2, Volkskunde +1, Magiekunde +3, Pflanzenkunde(Pilze) +2

**Sprachen und Schriften:** Lesen/Schreiben(Imperial) +6, Zweitsprache Gemein-Imperial, Hieroimperial +6, Alt-Imperial +5, eine Fremdsprache +5, Myranisch

**Handwerk:** Abrichten(Ratten) +2, Bergbau +4, Fahrzeug lenken +1, Feinmechanik +1, Grobschmied +1, Holzbearbeitung +2, Kochen -1, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +4, Schlösser knacken +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Schneider -1

**Ausrüstung:** Kleidung aus Filzflechte, Technikerschürze, Serovermesser, breiter Werkzeuggürtel, pilzlederne Umhängetasche mit passendem Werkzeug, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe mit Konstruktionszeichnungen und Schmierblättern, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal, 49 Argental in bar

## Irysker - Der Wüsten-muridische Zureiter

„Sssh!“ Das Tier schnaubte ängstlich in der Dunkelheit. Xnor’r gab ihm noch etwas von dem Rauschpulver zu fressen. Wenn es wieder scheut, werden wir es wohl töten müssen! Die Karawane der Menschen lagerte auf einer größeren Düne in der Nähe des Felshangs. Die anderen warteten bereits auf ihn, auf sein Zeichen zum Angriff. Noch einmal scheute sein Reittier, eine junge Reitratte, blickte ängstlich auf das schlafende Lager der Menschen. Ein leises Sirren ertönte, als Xnor’r ihm mit einem Steinmesser über das Gesicht fuhr und einen tiefen Riss über der Schnauze verursachte. Er piffte wütend. Reiß dich endlich zusammen oder der nächste wird noch mehr wehtun! Die Methode wirkte. Das Iry’skar erstarrte und senkte den Kopf. So ist’s brav! Und nun sei bereit, wir werden jagen!

Mit einer behändigen Bewegung schwang er sich auf den Rücken des Tieres. Die Reitratte fiel in einen leichten Trab, näherte sich den anderen Reitern. Xnor’r überprüfte noch einmal die Sporenbomben. Das Geschenk Iryab’s! Oh großer Gott, Wann wirst du zu uns kommen und uns ins gelobte Land führen, uns, deine treuen Diener? Das Schnauben des Tieres riss ihn aus seinen Gedanken. „Xssieh“ kreischte er. Dann stürmten die Reiter den Hang hinunter, während die ersten Sporenbomben zu fliegen begannen.

## Hintergrund

Der Lebensraum dieses Volkes hat es geprägt wie kaum ein anderes. Bei Tage verbergen sich die Wüsten-Muriden in Höhlen oder im Sand, bei Nacht greifen sie Karawanen an. Neben den Sporen ihres Hautpilzes, mit denen sie die Gegner in einen kampfunfähigen Rauschzustand versetzen (, mitunter, um sie später auffressen zu können...), sind es vor allem die Iry’skar, denen sie ihre Mobilität bei solchen Angriffen verdanken. Deshalb zählt der Zureiter zu den angesehensten Personen in den Clans, oft ist er sogar der Clanführer. Seine Aufgabe ist es, die Tiere für die Überfälle auszubilden, da die Iry’skar allgemein eher scheue und ängstliche Tiere sind. Dabei empfindet er durchaus Zuneigung zu den Tieren, solange sie sich seinem Willen beugen, alle anderen hingegen werden getötet. Mitunter gelingt es Wüsten-Muriden, andere Reittiere wie Ghaale, Pferde oder sogar die

Reittiere der Dralquabar zu erbeuten, und manch ein Irysker versucht, das Tier entsprechend für den Clan abzurichten. Diejenigen, denen es gelingt – und dies kommt nicht einmal zu selten vor – können sich danach meist einer fast göttlichen Verehrung unter Ihresgleichen sicher sein. So kommt es mitunter vor, dass sich einige Wüsten-Muriden geradezu auf die Jagd nach anderen Reittieren machen, was sie aber natürlich auch in die Nähe ihrer Besitzer bringt...

Neben diesem Ehrgeiz tragen die Irysker aber auch die Verantwortung für die Tiere des Clans und Verluste, die auf Fehler ihrerseits zurückgehen, werden ihnen schwer angerechnet. Einzig und allein das Ansehen ihres Berufes verhindern es letztendlich, das sie den Tod durch Kannibalismus erleiden, die reguläre Form der Bestrafung, und ein verbannter Irysker stirbt später meist einsam in der Wüste, sollte er sich nicht für das entscheiden, was wohl noch der häufigste Grund für Wanderschaften der Wüsten-Muriden außerhalb der Nakramar darstellt: die Suche nach dem gelobten Land...

Ähnlich wie der Rcski-Nin ist der ausgestoßene Irysker eher einzelgängerisch veranlagt, jedoch öfter in Gedanken an die Götter und das gelobte Land versunken, aber ebenso wie dieser wird er denen, die er als seinen neuen Clan akzeptiert, treu zur Seite stehen.

### **Zitate**

„Dein Tier lahmt. Iss es auf und hol dir ein Neues.“

„Hässlich? Du würdest in der Wüste verrecken und nennst mich hässlich?“

„Iryab-Ratt bringt uns das gelobte Land. Warum also sollten wir nicht schon danach suchen?“

### **Waffen, Kleidung und Ausrüstung**

Aufgrund ihres Hautpilzes werden die Wüsten-Muriden selbst von ihren Artgenossen als hässlich empfunden. Äußerlich scheinen deshalb ihre den ganzen Körper verhüllenden Kutten aus Reittrattenfell diesem Umstand Rechnung zu tragen. Der Grund ist jedoch ein anderer: Damit fagen sie die reifen Sporen auf, die der Hautparasit produziert, und aus denen ihre Animisten die Sporenbomben für ihre nächtlichen Angriffe mittels dämonischer Kräfte herstellen. Da ihm Hitze nichts ausmacht, trägt ein Wüsten-Muriden diese Kleidung meist auch ausserhalb der heimatlichen Wüste, ebenso, wie er den Knochenspeer und die Reitpeitsche aus Rattenleder nicht hergeben würde. Neuem gegenüber ist er jedoch durchaus aufgeschlossen, solange es ihm nützlich bzw. fressbar erscheint...

### **Der Irysker bei Spielbeginn**

**MU:** 12    **KL:** 10    **IN:** 12    **CH:** 12

**GE:** 12    **FF:** 11    **KO:** 13    **KK:** 12

**LeP:** 24    **AuP:** 28    **AsP:** -    **MR:** 5    **SO:** 6

**Basis-AT:** 7                      **Basis-PA:** 7

**Ausweichen:** 7                      **FK-Basis:** 7

**Größe:** 141 cm                      **Gewicht:** 36 kg

Kein Fell, Hautparasit, normal langer Schwanz

**Vorteile** : Nachtsicht, natürlicher Rüstungsschutz(1), natürliche Waffen, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte, Tierempathie(Reitratten), Hitzresistenz, Richtungssinn

**Nachteile** : Barbarische Sitten, Lichtempfindlich, Bluttausch, Angst vor Katzenartigen 6, Angst vor Feuer 7, Aberglaube 8, Jähzorn 8, Meeresangst 7, Neugier 5

**Geisteskräfte** : Tierempathie(Reitratten)

**Kampftechniken:** Schlag +4 (AT 9), Griff +2 (AT 8), Biss +6 (AT 10), Schmutzige Tricks +1 (AT 7), Schwanzangriff +1 (AT 7), Entwinden +1 (PA 7),



Ausweichen +4 (PA 9), Dolche +3 (AT 9, PA 8), Scharfe Hieb Waffen +2 (AT 8, PA 8), Stumpf Hieb Waffen +2 (AT 8, PA 8), Speere +4 (AT 9, PA 9), Schleuder +6 (AT 10, PA 10)  
**Körperliche Talente:** Akrobatik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +6, Reiten +8, Schleichen +3, Schwimmen -1, Selbstbeherrschung +3, Singen -2, Sinnesschärfe +4, Sich Verstecken +3, Zeichnen 0, Stimmen imitieren -2, Tanzen -1  
**Gesellschaft:** Überreden(Lügen) +1, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden -2  
**Natur:** Fährtensuchen +5, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln -2, Orientierung +5, Wildnisleben(Wüste) +6, Wettervorhersage +1  
**Wissen:** Götter und Kulte +4, Sternkunde +2, Lesen/Schreiben -1, Magiekunde -1, Pflanzenkunde(Pilze) +0, Volkskunde +1, Tierkunde(Wüste) +4  
**Sprachen und Schriften:** Muttersprache: Gemein-Muridal, Nakramarisch +5  
**Handwerk:** Abrichten(Ratten) +7, Bergbau 0, Boote fahren -2, Fleischer +5, Heilkunde Wunden(Ratten) +4, Heilkunde Krankheiten(Ratten) +1, Kochen -1, Lederarbeiten +3, Schlösser knacken -1, Schneidern -1, Lederarbeiten +1, Viehzüchter +4  
**Ausrüstung:** Robuste Kutte aus Reitrattenleder, Knochenspeer, Dolch, rattenlederne Armschienen, robuste Handschuhe, Kurze Peitsche aus Reitrattenleder, 36 Argental in bar

## Die See-muridische Piratin

In der Dunkelheit des Frachtraumes leuchtete eine Laterne. „Hier riecht’s nach Ratten“, sagte der eine Matrose missmutig. „Du riecht’s wohl deinen Mundgeruch, du altes Walross,“ entgegnete sein Begleiter. „Und jetzt komm, oder der Maat wird uns schon wieder Feuer unterm Hintern...was war das?“ Ein armdicker Wasserstrahl brach donnernd aus der Schiffswand hervor. „Leeeeeeeck!“ brüllten die beiden wie aus einem Munde. Eine dunkle Gestalt löste sich aus der Richtung der Fontäne, sprang auf die beiden zu, fuhr dem einem mit langen Klauen übers Gesicht und spaltete dem anderem mit einem Beil den Schädel. Noch während das Geschrei der beiden erneut ertönte, rannte das Wesen an Deck, stürzte auf die Reling zu und verschwand mit einem lautem Platschen im nächtlichen Meer...

Später: Das Schiff lag auf einem kleinen Felsvorsprung, etwa achtzig Meter unter dem Meeresspiegel. Kleine Gestalten mit Harpunen und Beilen bewehrt begannen, Planken zu entfernen und die Ladung aus den Frachträumen zu entfernen. Eine weitere schwamm auf ein Gebilde zu, das wie ein Unterwassermüllberg aussah. Durch eine Luke gelangte es in das Innere des Gebildes, wrang seinen Laufschnauze aus und schüttelte sein kurzes Fell aus. „Gut gemacht, Squee“, sagte eine einbeinige Ratte mit einer Augenklappe „das Schiff ist genau dort gelandet, wo wir es haben wollten, und die Mannschaft,“ der Rattenmensch schnippte mit den Fingern „wenn sie erst mal halb verdurstet sind, werden wir sie schon aufklauben.“ Squee grinste: „Deshalb bin ich ja auch die Kapitänin, du alte Landratte, du!“

## Hintergrund

Wasser und Strömung – das sind die beherrschenden Elemente im Leben einer See-Muridin. Schon von Geburt an wachsen die See-Muriden in der Enge ihrer Schiffe und Unterseeboote auf und beherrschen Navigation und Leckabdichten meist im Schlaf. Einige See-Muriden verlassen ihr Schiff das ganze Leben lang nicht und haben noch nie festen Boden unter den Füßen gehabt. Piraterie ist für dieses Volk so natürlich wie der tägliche Fisch, und selbst diejenigen, die mit den anderen muridischen Völkern Handel treiben, können oft der Versuchung nicht widerstehen, den schwächeren Konkurrenten einfach "verschwinden" zu lassen. Allerdings besitzen See-Muriden untereinander einen gewissen Ehrenkodex, und Gegner, die freiwillig das Operationsgebiet räumen, sind in Ruhe zu lassen. Überhaupt halten die See-Muriden-Clans untereinander mehr Frieden als ihre unterirdischen Verwandten, denn das Meer ist groß und bietet allen eine Möglichkeit, sich zu versorgen.

Die See-Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln haben häufig Kontakte mit den Abishai, unterscheidet sich ihre Lebensweise bis auf die unterseeische Fortbewegung doch relativ wenig voneinander. See-Muriden, die ihren Clan durch ein Schiffsunglück, Überfälle oder ähnliches verloren haben, schließen sich den Abishai meist an, wenn sie bei keiner anderen muridischen Besatzung eine neue Heuer finden. Daneben gibt es aber auch muridische Piratinnen, die keine Lust mehr haben, ewig die eintönige Unterwasserwelt zu sehen und auf Abenteuer an Land ausziehen wollen. Und mitunter finden sich ja in einigen Beuteschiffen Karten und Hinweise auf verborgene Schätze, die sich am anderen Ende der Welt befinden...

### **Zitate:**

„Alle Ratten klar zum Entern!“

„Wasser unter mir, neben mir und über mir – mehr braucht's nicht, um zu feiern.“

„15 Meilen tief unter dem Meer, Sciiiiirihii, und 'nen Pilz voll Bier!“ (*Lied vom betrunkenen See-Muriden*)

### **Waffen, Kleidung und Ausrüstung**

Während die See-Muriden des Thalassions meist korsarenähnliche Garderoben bevorzugen, kleiden sich die See-Muriden des Meeres der schwimmenden Inseln ähnlich wie Abishai und wagen sich nur bis zur Unkenntlichkeit verumumt in die Öffentlichkeit, weswegen man die nach Algen und Moder riechenden Gestalten oft einfach mit Abishai verwechselt. Ansonsten verzichten See-Muriden meist auf im Wasser hinderliche Kleidung oder gar Rüstungen. Als Hauptwaffe dient oft die Harpune, aber auch das traditionelle Beil, mit dem sich die See-Muriden an Bord der Schiffe schleichen, um sie im richtigen Augenblick versenken zu können. Natürlich darf auch nicht die Schnapsflasche fehlen, ist der Alkohol doch das einzige, was See-Muriden wirklich dauerhaft an das Land binden kann.

### **Die See-muridische Piratin bei Spielbeginn**

**MU:** 13    **KL:** 10    **IN:** 10    **CH:** 9

**GE:** 16    **FF:** 11    **KO:** 12    **KK:** 10

**LeP:** 21    **AuP:** 30    **AsP:** -    **MR:** 5    **SO:** 4

**Basis-AT:** 8                      **Basis-PA:** 7

**Ausweichen:** 8                      **FK-Basis:** 6

**Größe:** 149 cm                      **Gewicht:** 44 kg

Kurzes, glattes, aschgraues Haar, langer Schwanz

**Vorteile** : Nachtsicht, natürlicher Rüstungsschutz(1), natürliche Waffen, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte, Richtungssinn, Tiefseesprache

**Nachteile** : Barbarische Sitten, Lichtempfindlich, Bluttausch, Angst vor Katzenartigen 7, Angst vor Feuer 8, Goldgier 6, Aberglaube 5, Neugier 5

**Kampftechniken:** Schlag +5 (AT 10), Tritt +4 (AT 10), Biss +5 (AT 10), Schmutzige Tricks +2 (AT 9), Schwanzangriff +5 (AT 10), Entwinden +1 (PA 7), Ausweichen +3 (PA 8), Äxte +4 (AT 10, PA 9), Dolche +4 (AT 10, PA 9), Scharfe Hieb Waffen +6 (AT 11, PA 10), Stumpfe Hieb Waffen +2 (AT 9, PA 8), Bela(Harpune) +4 (AT 8), Wurfbeil +3 (AT 7), Wurfmesser +2 (AT 7)

**Körperliche Talente:** Akrobatik +2, Klettern +6, Körperbeherrschung +6, Reiten -2, Schleichen +2, Schwimmen +7, Singen -2, Sinnesschärfe +3, Sich Verstecken +4, Zeichnen +4, Stimmen imitieren -2, Tanzen -1

**Gesellschaft:** Gassenwissen +1, Überreden(Lügen) +4, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden -2

**Natur:** Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +5, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

**Wissen:** Geographie +2, Götter und Kulte +2, Lesen/Schreiben -1, Magiekunde -1, Pflanzenkunde (Algen)+1, Schätzen +2, Tierkunde (Meere) +2, Volkskunde +1

**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Gemein-Muridal, Myranisch +4, eine Fremdsprache +4

**Handwerk:** Abrichten(Ratten) +2, Bergbau +1, Boote fahren +6, Falschspiel +1, Kochen -1, Lederarbeiten +2, Schlösser knacken -1, Holzbau +3, Holzbearbeitung +4, Heilkunde Wunden +2, Schneider -1, Lederarbeiten +1, Seefahrt +5

**Ausrüstung:** Kurze, enganliegende Kleidung aus Oluruun-haut, Chak, Harpune, Beil, breiter Gürtel, bunte Schärpe, Schnapsflasche, weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aureal, 16 Argental in bar

## Die Adels-muridische Gesellschafterin

„Und ist sie auch wirklich gut?“ Der in vornehme Kleidung gehüllte Jüngling blickte sich etwas desinteressiert nach der protzigen Ausstattung des Etablissements um. „Glaubt mir, ihr werdet zufrieden sein. Über sie hat sich noch keiner bei mir beschwert“, grinste der kleine Zwerg hinter dem Tresen. „Das will ich aber auch hoffen – bei dem Preis.“ Der junge Mann folgte dem kleinen Wesen, das mit schnellen Schritten zu einer Kammer lief. „Hier entlang, edler Herr, direkt ans Ziel eurer Wünsche.“ Die Tür der Kammer schwang auf. Dunkelheit umhüllte den jungen Adligen. Ein Schwall betörender Düfte traf ihn, ließen ihn leicht taumeln. Am anderen Ende des Raumes klirrten die Ketten eines Schmuckvorhangs. Im Schein einer schwachen Kerze trat eine in dünne Gewänder gekleidete Gestalt ein. Sich an einer Säule festhaltend, mit einem leichten Flimmern vor den Augen von der von Rauschkraut geschwängerten Luft, betrachtete er die makellose Gestalt des Wesens, die harmonischen Proportionen ihres Körpers, der von einem samtigen Fell bedeckt war.

„Ich bin Sien’na, “ erklang eine verführerische Stimme in seine Ohren, „du gefällst mir auch. Komm her, und ich verspreche dir eine Nacht, die du nie vergessen wirst...“

Später: Während die Leiche des jungen Menschen von ein paar Helfershelfern aus der Kammer geschleppt wurde, grinste der Zwerg erneut. „Ich sagt doch, über sie hat sich noch keiner beschwert, hch, hch...“

## Hintergrund

Das Volk der Adels-Muriden erfüllt wohl am wenigsten die allgemeinen Vorurteile über Muriden: sie sind sehr reinlich, geben sich kultiviert und verfügen meist über ein hohes Allgemeinwissen. Bei näherer Betrachtung erweist sich diese gehobene Atmosphäre allerdings eher als Verschleierung ihrer heimtückischen Machenschaften denn als wirkliche Kultur. "Czkrai-Amaun", der muridische Name der Adels-Muriden, gilt bei den anderen muridischen Völkern mitunter als Schimpfwort für Verweichlichung und Anbandeln mit den Oberflächenbewohnern. Tatsächlich verkehren die Adels-Muriden mit den oberirridischen Wesen, ja sogar mit den amaunischen Adligen, durchaus häufig, wenn auch mehr im Geheimen. Mit ihresgleichen sind sie dagegen oft sogar überkreuz, besonders in Glaubensfragen, untersteht die Priesterschaft der Ratt-Sha doch nur offiziell der Priesterschaft der All-Einen.

Rauschgifte, besonders diejenigen, die sinnlich anregen, sind bei den Adels-Muriden in großer Zahl vorhanden. So ist auch der Beruf der Gesellschafterin oder des Lustknaben in diesem Volk eine durchaus verbreitete Profession. Interessant ist, dass diese sowohl bei den Adels-Muriden als auch in der Oberflächengesellschaft sehr oft das obere Ende des Handwerks stellen, auch wenn es natürlich Ausnahmen gibt, vorzugsweise bei Adels-Muriden, deren Clan untergegangen ist, und die sich so durchs Leben schlagen. Die gehobene Spitze hingegen nutzt ihre meist auf diese Weise erworbenen Kenntnisse, sei es durch Individuelle Betreuung oder das Ausrichten von Orgien, um ihren Clan einen gewissen Einfluss sowohl ober- als auch unterirdisch zu verschaffen. Leider führt diese Verknüpfung ober- und unterirdischer Macht meist dazu, dass ohnehin gefährliches Wissen so nur noch gefährlicher wird und man wissen sollte, wann es Zeit ist, das Weite zu suchen, bevor sie einen finden...

### **Zitate**

„Schhh, sei still und genieß es...“

„Ach edler Herr/edle Dame, würdet ihr mir die Gunst eurer Begleitung gewähren?“ (*mit Komplizen in der nächsten dunklen Gasse*)

„Oh sieh nur, wie hübsch! Bist du so lieb und schenkst es mir?“

### **Kleidung, Waffen und Ausrüstung**

Leichte, seidige Gewänder und jede Menge Schmuck und Schminke sind immer eine gute Sache, wenn es heißt, mehr zu scheinen als zu sein (natürlich nicht nur deswegen...). Die Gesellschafterin wird auch in Notzeiten darauf achten, immer noch gepflegt auszusehen, ist ihr Aussehen doch für sie ein Handwerkszeug wie für den Myrmidonen seine Waffen. Zudem versuchen sich Adels-Muriden gegenüber anderen muridischen Völkern immer etwas abzusetzen, und haben für ihre "schmutzigen Verwandten" bestenfalls Worte des Mitleids übrig. Der Dolch, meist gern mit einem schnellwirkendem Gift bestrichen, ist für viele Adels-Muriden beinahe ein Statussymbol, und statt Clanfehden gehören Giftmorde und Attentate bei ihnen fast schon zum guten Ton.

Daneben stehen bei den Adels-Muriden im Gegensatz zu den anderen Völkern Kunst und Musik hier an erster Stelle der Freizeitbeschäftigungen, und jene, die es zu wirklich guten Künstlern und Musikern bringen, sind in ihrem Volk sehr beliebt und angesehen.

### **Die Adels-muridische Gesellschafterin bei Spielbeginn**

**MU:** 12    **KL:** 13    **IN:** 12    **CH:** 13

**GE:** 13    **FF:** 12    **KO:** 11    **KK:** 10

**LeP:** 20    **AuP:** 27    **AsP:** -    **MR:** 5    **SO:** 8

**Basis-AT:** 7                      **Basis-PA:** 7

**Ausweichen:** 7                      **FK-Basis:** 7

**Größe:** 154 cm                      **Gewicht:** 49 kg

Kurzes, glattes, weißes Fell, normal langer Schwanz

**Vorteile** : Nachtsicht, natürlicher Rüstungsschutz(1), natürliche Waffen, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte, Herausragend aussehend

**Nachteile** : Barbarische Sitten, Lichtempfindlich, Bluttausch, Angst vor Katzenartigen 5 , Angst vor Feuer 7, Eitelkeit 8, Arroganz 7, Krankhafte Reinlichkeit 7, Neugier 7

**Kampftechniken:** Schlag +3 (AT 8), Biss +4 (AT 9), Schmutzige Tricks +1(AT 7), Schwanzangriff +3(AT 8), Entwinden +3(PA 8), Ausweichen +1(AT 7), Dolche +5 (AT 10, PA 9), Speere +1 (AT 8, PA 7), Wurfmesser +3 (AT 8)

**Körperliche Talente:** Akrobatik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +6, Reiten -2, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +1, Schwimmen +2, Singen 0, Sinnesschärfe +3, Sich Verstecken +3, Stimmen imitieren -2, Tanzen +5, Zechen +4  
**Gesellschaft:** Betören +7, Etikette +4, Galanterie +5, Menschenkenntnis +4, Schauspielerei +2, Überreden(Lügen) +6, Sich Verkleiden +4  
**Natur:** Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1  
**Wissen:** Geschichtswissen +1, Götter und Kulte (Adels-Muriden) +4, Lesen/Schreiben +4, Magiekunde -1, Pflanzenkunde(Pilze) +3, Rechnen +4, Schätzen +3, Volkskunde (Adels-Muriden) +4  
**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Gemein-Muridal, Zweitsprache Mahapratisch(Tharpuranisch), jeweils Lesen/Schreiben, Gemein-Imperial +6, Hiero-Imperial +6, Myranisch +4, 2 weitere Fremdsprachen +2  
**Handwerk:** Abrichten(Ratten) +2, Bergbau +2, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schlösser knacken 0, Schneidern -1, Musizieren +7, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Seele +1, Heilkunde Wunden +1

**Ausrüstung:** Rattenfellumhang, Seidenflechtenkleidung, wertvolle Oberflächenkleidung, versteckter Dolch, Schminke, Duftwasser, Räucherwerk, Laute, weitere Ausrüstung im Wert von 5 Aureal, 64 Argentale in bar

## Die Stadt-muridische Rattenzüchterin

Ja, beiß zu! Immer feste! Weiter! Die große Ratte quiekte dumpf, als sie ihre Zähne erneut in den dicken Lederhandschuh schlug. Squil lächelte verstohlen. Ein gutes Tier. Bald wirst du deine Zähne auch in ganz andere Dinge schlagen können! Die anderen Ratten sahen dem Schauspiel ausdruckslos zu, wagten nicht einmal zu quieken. Schließlich packte die Rattenzüchterin die Ratte am Schwanz und holte ein Stückchen Fleisch für sie aus ihrer Tasche. Entgegen ihrer Gewohnheit hielten die anderen Ratten sich zurück, als diese sich über darüber hermachte. Squil stützte sich auf ihren Spieß. Die neuen Tiere sind gesund und wachsam, genau richtig, so soll's sein!

Ein Quieken ertönte aus dem Tunnel. Dann hetzte eine Ratte aus der Dunkelheit. Squill öffnete ihre Hand und mit einem Satz landete die Ratte darauf. Erneut quiekte sie, Squills Zähne begannen zu knirschen. Dann streichelte sie die Ratte einmal und setzte sie behutsam auf die Erde. Das Knirschen ihrer Zähne nahm hörbar zu, die Ratten spitzten die Ohren. Squill schulterte ihren Speer und drehte sich in Richtung der Ratten. Ein lautes Pfeifen entfuhr ihrer Schnauze: „Auf, ihr Ratten, es wird Zeit, zu jagen! Der alte Lamuck geht um! Drei Dutzend eurer Brüder und Schwestern haben er und die Seinen getötet. Aber nun sitzt er in der Falle! Wir werden ihn häuten und in Stücke reißen!“ Pfeifend stürmte sie in den Tunnel, quiekend und kreischend folgten ihr die Ratten, eine graubraune Masse von dreckigen Leibern.

## Hintergrund

Rattenzüchterin zu sein, ist ein ehrbares, aber schweres Los. Die Tiere müssen versorgt, gepflegt, gefüttert und trainiert werden. Außerdem sind die Ratten oft schwer zu kontrollieren, und nur eine erfahrene Züchterin weiß, wie sie die Kleinen bändigen kann. Meist färbt das Verhalten der Ratten auch auf die Züchterin ab, und nicht wenige wenden sich im Laufe ihres Lebens dem Dienst in einem Tempel der Rattiare zu, auch wenn sie nicht deren magische Kräfte haben.

Die Rattenzüchterin ist, anders als der Pilzzüchter, die Hüterin ihrer Tiere. Zwar verschwendet sie keinen Gedanken daran, die Tiere für die Versorgung des Clans zu schlachten, aber Gesundheit und Pflege der Tiere gehen ihr jederzeit über irgendwelche Zuchtergebnisse. Sollte ihr allerdings doch einmal ein richtiger Zuchterfolg gelingen, wird sie diesen besonders schützen und den Ausreißer notfalls überallhin verfolgen. Aber auch

Rattenfänger, die Tiere aus ihrer Herde fangen und töten, können sich sicher sein, eine unerbittliche Feindin gefunden zu haben, wie sie auch allen Rattenfängern, selbst denen ihres eigenen Volkes, mehr als nur mit abweisenden Gefühlen gegenübertritt.

Das Stehlen von Zuchterfolgen ist in diesem Beruf wie in jedem anderen verbreitet, kommt aber seltener vor, denn eine Ratte lässt sich nicht so einfach stehlen wie ein Pilz, selbst wenn in einem großen Clan, der mehrere Rattenzüchter/innen hat, nicht immer die Übersicht bleibt, um die Bestände zu kontrollieren. Große Fehlritte jedoch können durchaus zu einer Bestrafung bzw. zu Vergeltungsaktionen des Clans führen, in dessen Herden dieser große Fehltritt vorkam...

### **Zitate**

„Jaaah, beißt ihn, schnappt ihn, zerreißt ihn, meine Kleinen!“

„Sie fürchtet nicht das Feuer selbst, es ist die Bewegung, die sie misstrauisch macht.“

„In eurer Vorratskammer fehlt etwas? Nein, das können nicht meine Ratten gewesen sein, die fressen nichts so ein vergammeltes Zeug.“

### **Kleidung, Waffen und Ausrüstung**

Ratten können übel zubeißen, deshalb sind stabile, feste Kleider, Schuhe und Handschuhe Pflicht, ebenso die rattenledernen Armschienen, mit denen die Kleinen von Anfang an darauf trainiert werden, ihre Beute nicht so schnell loszulassen. Um gewöhnliche Gossenratten, fremde Rattenherden und Lamucken in Schach zu halten, sind natürlich lange Speere nützlich, mit dem man den Gegner zuerst einmal auf Distanz halten kann. Die Gerte eignet sich für die Dressur der Tiere meist gut, auch wenn natürlich immer eine gute Portion Fleisch als Belohnung dabei sein sollte. Ansonsten führt die Rattenzüchterin meist noch ein paar kleine Käfige aus Rattenknochen, in denen sie besondere Zuchtergebnisse oder ein paar völlig ungelehrsame Ratten mit sich herumträgt, die, falls sie sich nicht bessern, durchaus als nächste Mahlzeit dienen können.

### **Die Stadt-muridische Rattenzüchterin bei Spielbeginn**

**MU:12    KL:12    IN:12    CH:12**

**GE:13    FF:11    KO:11    KK:12**

**LeP: 21   AuP: 27   AsP: -   MR: 5   SO: 7**

**Basis-AT: 7                      Basis-PA: 7**

**Ausweichen: 7                      FK-Basis: 7**

**Größe: 146 cm                      Gewicht: 41 kg**

Normal langes, wild geflecktes, rostrotes Fell, normal langer Schwanz

**Vorteile** : Nachtsicht, natürlicher Rüstungsschutz(1), natürliche Waffen, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte, Ortskenntnis

**Nachteile** : Barbarische Sitten, Lichtempfindlich, Bluttausch, Angst vor Katzenartigen 8 , Angst vor Feuer 8, Jähzorn 7, Rachsucht 6, Vorurteile gegen Rattenfänger 6, Neugier 5, impulsiv

**Geisteskräfte:** Tierempathie(Ratten)

**Kampftechniken:** Schlag +4 (AT 9), Griff +5 (AT 9), Biss +5 (AT 9), Schmutzige Tricks +2 (AT 8), Schwanzangriff +2 (AT 8), Entwinden +2 (PA 8), Ausweichen +4 (PA 9), Dolche +4 (AT 9, PA 9), Speere +6 (AT 10, PA 10), Scharfe Hieb Waffen +5 (AT 10, PA 9), Bela +1 (AT 7), Netz +3 (AT 8)

**Körperliche Talente:** Akrobatik +1, Athletik +1, Klettern +3, Körperbeherrschung +7, Reiten -2, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +1, Schwimmen +4, Singen -2, Sinnesschärfe +3, Sich Verstecken +3, Zehen +2, Stimmen imitieren +2, Tanzen -1  
**Gesellschaft:** Überreden(Lügen) +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden -1  
**Natur:** Fallenstellen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen +1, Fährtensuchen +5, Orientierung +3, Wildnisleben +4  
**Wissen:** Götter und Kulte +1, Rechnen +1, Lesen/Schreiben -1, Magiekunde -1, Pflanzenkunde(Pilze) +4, Tierkunde(spez.) +7  
**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Gemein-Muridal, Zweitsprache Gemein-Imperial, Myranisch  
**Handwerk:** Abrichten(Ratten) +9, Bergbau +3, Fleischer +2, Holzbearbeitung +2, Kochen -1, Lederarbeiten +3, Schlösser knacken -1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheit(Ratten) +4, Heilkunde Wunden (Ratten) +4, Schneidern -1, Viehzucht +3  
**Ausrüstung:** Rattenfellponcho und feste Stiefel aus Rattenleder, Doros, Dolch, Lederne Armschienen, robuste Handschuhe, Gerte, 49 Argental in bar

## Gryz-Orkh – die Land-Muridische Animistin

„Szian’hiuKaisquee’la!“ Mit einem letzten Drehen endete der Tanz Mur-Gryns. Der junge Muride zu ihren Füßen atmete ruhig und entspannt. Murgryn wandte sich dem alten Muriden zu und sagte: „Es war ein harter Kampf, aber ich habe ihn gewonnen. Euer Kind wird leben.“ „Aber du wirst es nicht mehr lange, *Grünzoor*“, fauchte die aus dem Tunnel tretende Gestalt des Rattiar, während der Land-Muride sein Kind in Sicherheit brachte. „Endlich hab ich dich! Nun wirst du für deine Schmähungen an der All-Einen büßen“ „Nichts tat ich, um die All-Eine zu schmähen. Oder ist die Rettung eines Lebens wider den göttlichen Willen?“ „Falsches Weib! Nichts als Lügen kommen aus deinem Maul!“ Die Stimme des Rattiar überschlug sich beinahe. Mur-Gryn schüttelte traurig den Kopf. „Ihr seid doch ebenfalls Diener der All-Einen. Warum nur nutzt ihr eure Macht so oft nur zu eurem Vorteil, anstatt zum Wohle unserer Völker?“ „Genug ! Zerreißt sie“ Eine Horde Jagdratten sprang aus dem Dunkel hervor. Murgryn nahm ein paar übriggebliebene Pilzsporen aus ihrem Beutel. Noch immer war in ihr der Geist Mur-Gryzs, als sie sie den Ratten entgegenwarf. Noch im Flug schienen sich die Sporen in Pilze zu verwandeln, augenblicklich wurzelten sie auf den Ratten und der Erde, wurden zu großen Pilzen, erdrückten die Ratten und versperren den Tunnel. Der Rattiar heulte, als ein kopfgroßer Pilz auf seinem Rücken wuchs und er zu Boden stürzte. „Werdet ihr denn je lernen?“ flüsterte Mur-Gryn enttäuscht. Dann wandte sie sich um und entschwand im Dunkel der Tunnel.

## Hintergrund

Innerhalb der Land-Muridischen Gemeinschaft hat sich seit Jahrtausenden eine urchtümliche Form der Animisten-Priester erhalten, die als Wanderprediger und rein elementar-stellare Animsiten durch die Tunnel ziehen und allen Muriden, unabhängig von ihrem Clan, ihre Hilfe anbieten. Von der Priesterschaft der All-Einen oft verfolgt, haben sie sich noch immer ihren Traum von der Rückkehr der alten Zeit und Frieden zwischen den Clans und Völkern bewahrt, ohne sich dabei in irgendeiner Weise aktiv einzumischen. Bei den Clans sind sie solange beliebt, bis sie einem feindlichen Clan helfen, doch kein Land-Muride würde es wagen, eine Gryz-Orkh ohne triftigen Grund (sei es der Befehl der Priesterschaft oder das soeben Genannte) zu verfolgen, ist ihre nahezu unentgeltliche Hilfsbereitschaft doch für viele Clans mitunter Rettung in letzter Sekunde gewesen – und sei es nur , um sich wieder untereinander zerfleischen zu können.

Als Wanderpriester legen die Gryz-Orkh meist weite Wege in den Tunneln zurück, wobei sie die Städte aufgrund des starken Einflusses der Priesterschaft eher meiden, und auch die Gebiete der Berg- und Adels-Muriden mit ihrer Verknüpfung religiöser mit machtpolitischer Organisation erhalten eher wenig Besuch von ihnen.

Aber auch die Oberfläche besuchen die Gryz-Orkh mitunter, oft, um ihre Spuren vor der Priesterschaft zu verbergen, aber auch, um die Welt der Oberflächenmenschen zu beobachten. Und mitunter schließt sich eine Gryz-orkh auch einer der Gruppe von Oberflächenwesen an, in denen sie die Tugenden aus der alten Zeit wiederzuerkennen glaubt. Sollten diese schon Kontakt mit den Muriden gehabt haben, dürfte diese Muridin mit ihrer Offenheit und Herzlichkeit das Vorstellungsbild von ihrer Rasse wahrscheinlich gründlich auf den Kopf stellen...

### **Zitate**

„Squi’lanziuu, Nzin-sci-zu, Ihre Geister Balratts, nehmt meine Gaben und gebt mir eure Kraft! “

„ Sie sind wie ihr Oberflächenwesen. Auch sie haben vergessen, wie es in der alten Zeit war.“

„ Halt endlich ruhig, wie soll ich denn sonst dein Bein schienen? Ach, ihr verdammten Oberflächlinge...“

### **Kleidung, Waffen und Ausrüstung**

Knochenglocken, Gesichtsfarbe und der rituelle Wanderstab sind die Markenzeichen der Gryz-Orkh. Neben dem rituellen Feuerstein, mit dem man die Geister wieder aus seinem Körper exorziert, indem man das von den Muriden so gefürchtete Feuer macht, sind zudem die Paraphernalia in Form von Pilzen und Ratten wichtig für die Beschwörungen der Gryz’orkh. Dazu kleiden sie sich meist in eine Flickenkutte aus Fellflechte und Rattenfell, je nachdem, was sie kriegen können. Gryz-Orkh machen sich eher nichts aus Reichtümern und messen allen Dingen entweder einen praktischen oder einen ästhetischen Wert zu. So verblasst mancher Goldschatz für sie, wenn sie daneben einen robusten Ledermantel oder eine schöne Steinstauette finden.

### **Die Gryz-Orkh bei Spielbeginn**

**MU:** 12    **KL:** 13    **IN:** 11    **CH:** 13

**GE:** 14    **FF:** 10    **KO:** 10    **KK:** 11

**LeP:** 18    **AuP:** 26    **AsP:** 25    **MR:** 6    **SO:** 5

**Basis-AT:** 7                      **Basis-PA:** 7

**Ausweichen:** 7                      **FK-Basis:** 6

**Größe:** 145 cm                      **Gewicht:** 40 kg

Langes, struppiges, braungraues Fell, normal langer Schwanz

**Vorteile** : Nachtsicht, natürlicher Rüstungsschutz(1), natürliche Waffen, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte, Hohe Magieresistenz (1)

**Nachteile** : Barbarische Sitten, Lichtempfindlich, Bluttausch, Angst vor Katzenartigen 7 , Angst vor Feuer 8, Neugier 7, Aberglaube 4, Jähzorn 3, Rachsucht 3, Prinzipien (*Glaube an das Gute in allen Lebewesen*)

**Magie:** Animismus

**Geisteskräfte:** Prophezeien +4

**Kampftechniken:** Schlag +2 (AT 8), Biss +4 (AT 9), Schmutzige Tricks +2 (AT 8), Schwanzangriff +2 (AT 8), Entwinden +4 (PA 9), Ausweichen +4 (PA 9), Dolche +2 (AT 8, PA 8), Stumpfe Hieb Waffen +3 (AT 8, PA 9), Speere +2 (AT 7, PA 7)



**Körperliche Talente:** Akrobatik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Reiten -2, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Singen -2, Sinnesschärfe +5, Sich Verstecken +4, Zechen +1, Stimmen imitieren -2, Tanzen +3

**Gesellschaft:** Lehren +6, Menschenkenntnis +3, Überreden(Lügen) +1, Überzeugen(Predigt) +5, Sich Verkleiden -2

**Natur:** Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Orientierung +6, Wildnisleben +6

**Wissen:** Geographie(jeweilige Region) +2, Geschichtswissen(Land-Muriden) +2, Götter und Kulte (Muriden) +6, Magiekunde +5, Pflanzenkunde(Pilze) +5, Rechnen +2, Schätzen +2, Sternkunde+5, Tierkunde(Ratten) +4, Volkskunde (Muriden) +1

**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Gemein-Muridal, Muridal +4, Myranisch +4, eine Fremdsprache +4, Lesen/Schreiben +2

**Handwerk:** Abrichten(Ratten) +4, Bergbau +3, Holzbearbeitung +1, Kochen -1, Lederarbeiten +5, Malen/Zeichnen +1, Musizieren(Knochenglocken) +5, Schlösser knacken -1, Schneidern -1, Singen +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheit +4, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +3

**Zauberfertigkeiten:** *Quellen:* Mur-Gryz 5, Srej-kliv 4, Cril-Nightai 3, Xsiai-Nabesh 3, Ski'ihf 2;

Bal-Ratt 2, Sr'kje +2, Sillk +1, Nro-Ksu +1, Skji-rin +1;

*Instruktionen:* Inspiration (Beseele mich) 6

**Ausrüstung:** Kutte, Runenverzierter Wanderstab für Bodenzeichnungen, Gesichtsfarben, Knochenschmuck (Knochenglocken etc.), Passende Paraphernalia für je zwei Anrufungen (Pilze, tote Ratten etc.), Phugion, Kleiner Feuerstein, 25 Argental für weitere Ausrüstung

---

Autor: Philipp Mählmann

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und MYRANOR sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions .

Copyright (c) 1997, 2000. Alle Rechte vorbehalten.

Fragen, Anregungen oder (konstruktive) Kritik bitte an:  
ephilllex@freenet.de



gefunden im Schwarzen Limbus  
<http://rollenspiel.inter.at/limbus>  
Spielerverein der Freunde des Gepflegten Rollenspiels