

Inhalt

Holger Epp		Die Priesterschaft	31
Kleine aranische Landeskunde	7	Die Reichskirche	32
Land und Leute	7	Der Tod in Aran	32
Landschaften	7	Zeitrechnung und Festtage	33
Provinzen und Städte	8	Sekten und andere Religionen	34
Pflanzen, Tiere, Fabelwesen	10		
Die Bevölkerung	13	Iris Tinius	
Tracht und Mode	13	Nihavand, Perle des Sumpfes	35
Waffen und Rüstungen	14		
Gesellschaft und Sitten	15	Die Geschichte der Stadt	37
Soziale Schichten	15	In grauer Vorzeit	37
Herrschaft	15	Die Stadtstaaten der Hatammti	37
Heer	16	Zeittafel	38
Anreden und Titel	17	Reiterhorden in Nihavand	39
Die Frau in der Gesellschaft	18	Entwicklung zum Handelszentrum	40
Recht und Gesetz	19	Die Zeit der valianischen Fremdherrschaft	40
		Die „Zeit der Reinigung“	41
Wirtschaft und Verkehr	19	Von der jüngeren Geschichte bis heute	42
Rohstoffe und Bodenschätze	19	Der innerste Ring: Die Oberstadt	43
Geld	20	Der Palastbezirk	43
Landwirtschaft	20	Das Beamtenviertel	48
Handwerk	21	Die Unsterblichen	49
Handel	22	Das Tempelviertel	50
Verkehr und Transport	23	Das Heilerhaus	55
		Das Viertel der Wissenschaften	58
Kultur, Kunst und Wissenschaft	24	Die Viertel der Aristokratie	68
Bildung	24	Der Garten der Oberstadt	71
Sprache und Schrift	24	Der zweite Ring: Die Obstgärten	73
Dichtung und Literatur	25	Das Viertel der Körperpflege	73
Musik	25	Der Garten der Freuden	73
Sport und Spiel	26	Die Sportstätten	75
Zauberei	27	Die Händler in Nihavand	76
Wahrsagekünste	27		
Heilkunde	28	Der dritte Ring: Die Unterstadt	77
Baukunst	28	Das Hafenviertel	77
Andere Wissenschaften	28	Die Ystari	83
Religion	29	Die Handwerkerviertel	85
Schöpfungsmythos und Weltverlauf	29	Die Stadtwache und das Viertel der Soldaten	88
Der Kult	30	Die Gilde der Assassinen	89



Das Viertel der Fischer	90	Iris und Christoph Tinius	
Das Armenviertel	91	Abenteuer in Nihavand	119
Die Viertel der Ausländer	93	Hochzeit mit Hindernissen	119
Der vierte Ring: Die Außenbezirke	98	Der Beginn des Abenteuers	120
Der Kriegshafen	98	Ermittlungen in der Stadt	123
Die Reisesstation	99	Die Hochzeit	127
Der Hügel der Toten	101	Der Ablauf einer aranischen Hochzeit	127
Die Plantagen	103	Schrecken in der Nacht	129
Hierarchie, Politik und Intrigen	104	Am ersten Tag: Der Auftrag des Priesters	130
Geheime Organisationen und Sekten	105	Erster Abend und Nacht: Machitars Tod	131
Die Sazman-i Poschtibani	105	Am zweiten Tag: Die Ängste eines Toten	131
Die Nachtgeborenen	107	Tag zwei und drei: Weitere Ermittlungen	132
Der Zirkel der Finsternis	109	Vierter Tag: Die Totenprozession	137
Meschan, die Provinz um Nihavand	110	Ende	139
Die Hausboote der Hatamti	111	Aranische Bestattungsriten	140
Die Jäger des Sumpfes	113	Anhang	141
Der Derwisch und die Wand der Wunder	114	Bestiarium	141
Der See der Tränen	114	Handlungsträger	142
Anhänge	116	Spielplan für eine Verfolgungsjagd	143
Thaumaturgium	116	Regeln für eine Verfolgungsjagd	144
Bestiarium	117	Wem man begegnen könnte	146
		Anhang 2	154
		Kleines aranisches Wörterbuch	155
		Gebäude- und Personenindex	156
		Index	159

