

## Die Radusti – arkanbegabte weitsichtige Reisende

Die Radusti sind ein neugieriges, freisgeistiges Sieben-Stämme-Volk von vielen Arkan- und Naturmagiekundigen.



Die sieben Radusti-Wagengruppen streunen durch die Weiten Anrons, nie darum verlegen, den Alltag der hart schaffenden Landbevölkerung mit Anekdoten über ferne Länder zu bereichern oder Kunstfertiges aufzuführen. In Tirnon sind die Radusti nicht wohlgelitten. Es ist ihnen untersagt, ihren Fuß in Städte Zentral-Tirmons zu setzen, ob ihrer monarchiekritischen Haltung und ihres Hangs, arkane Zauber zu wirken.

Das fahrende Volk der Radusti trifft sich alle drei Jahre auf blühenden Wiesen der Valdorianischen Seenplatte, im Norden von Zentraltirnon. Bunte Zelte und muntere Streichermusik kündigen das dreiwöchige Fest, die Weltentor-Spiele, an. Fahnenbehängene Seile zwischen entrindeten und aufrecht stehenden Baumstämmen umspannen das ausladende Festgelände. Fahnen und Baumstämme zieren die Wappen des vom Stamm verehrten *Seelentieres*<sup>1</sup>.

In einem gemeinsamen Ritual öffnen die Stämmesältesten sieben Portale zu entfernten Materia-Welten, wohin die Radusti zu Tagesausflügen aufbrechen. Nach ihrer Rückkehr am Abend berichten sie dann von den skurrilen Erlebnissen. Bis tief in die Nacht ziehen die Geschichten fremder Zivilisationen die Zuhörer in ihren Bann, untermalt von zeitloser Musik und dem Fauchen, Knurren, Wiehern, Mähen und Zischen der Stammestiere.

Die Stammeswagen werden von *Seelentieren* gezogen. Die Radusti-Stämme sind:

Die Urumluggi (etwa 120 Zwerge; Zugtier: Bragaduul [sechsbeinige Gebirgsziege, s. Bagduum]), die das Gebirge Balor (in Bagduum) und den 3-Wunderwald bereisen.

Die Wansani (etwa 70 Menschen, Elfen und Halbelfen; Zugtier: Pferd), die im Sommer den tirnonschen Norden zwischen Dandagors Festung und Ardenfurt bereisen.

Die Elwagi (etwa 80 Menschen, Zugtier: Dromedar), die den tirnonschen (gonder) Süden um die Nebelhügel und den Grünen Wald bereisen.

Die Grünfauchlinge (etwa 120 Halblinge und Menschen, Zugtier: Tiger), die die *Dschungel von Galit* und das *Land der Halblinge* bis nach Brom bereisen.

Die Nakdorr (etwa 180 Goblins, Zugtier: Akwal, eine schäferhundgroße langhaarige Risenspinne), die die anroner westlichen Zentralwälder bereisen.

Die Vanlarr (etwa 120 Mitglieder verschiedener Rassen, Zugtier: Riesenmolch -Haut darf nicht austrocknen-), die auf ihren schwimmfähigen Wagen von Farbenhafen aus den Bronzefluss über Kairia bis zu den Pirateninseln des Südens reisen.

Die Alwesi (70 Elfen und Gnome, Zugtier: Winterwolf), die den frostigen Nordwald bereisen.

---

<sup>1</sup> Die *Seelentiere* sind überdurchschnittlich intelligente Exemplare ihrer Spezies. Sie dienen den Radusti nicht nur als Zugtiere ihrer Stammeswagen. Die Radusti sprechen mit ihren Tieren, speisen gemeinsam mit ihnen und behandeln sie als vollwertige Stammesmitglieder. Der unnatürliche Tod eines Seelentieres gilt als schlechtes Omen.