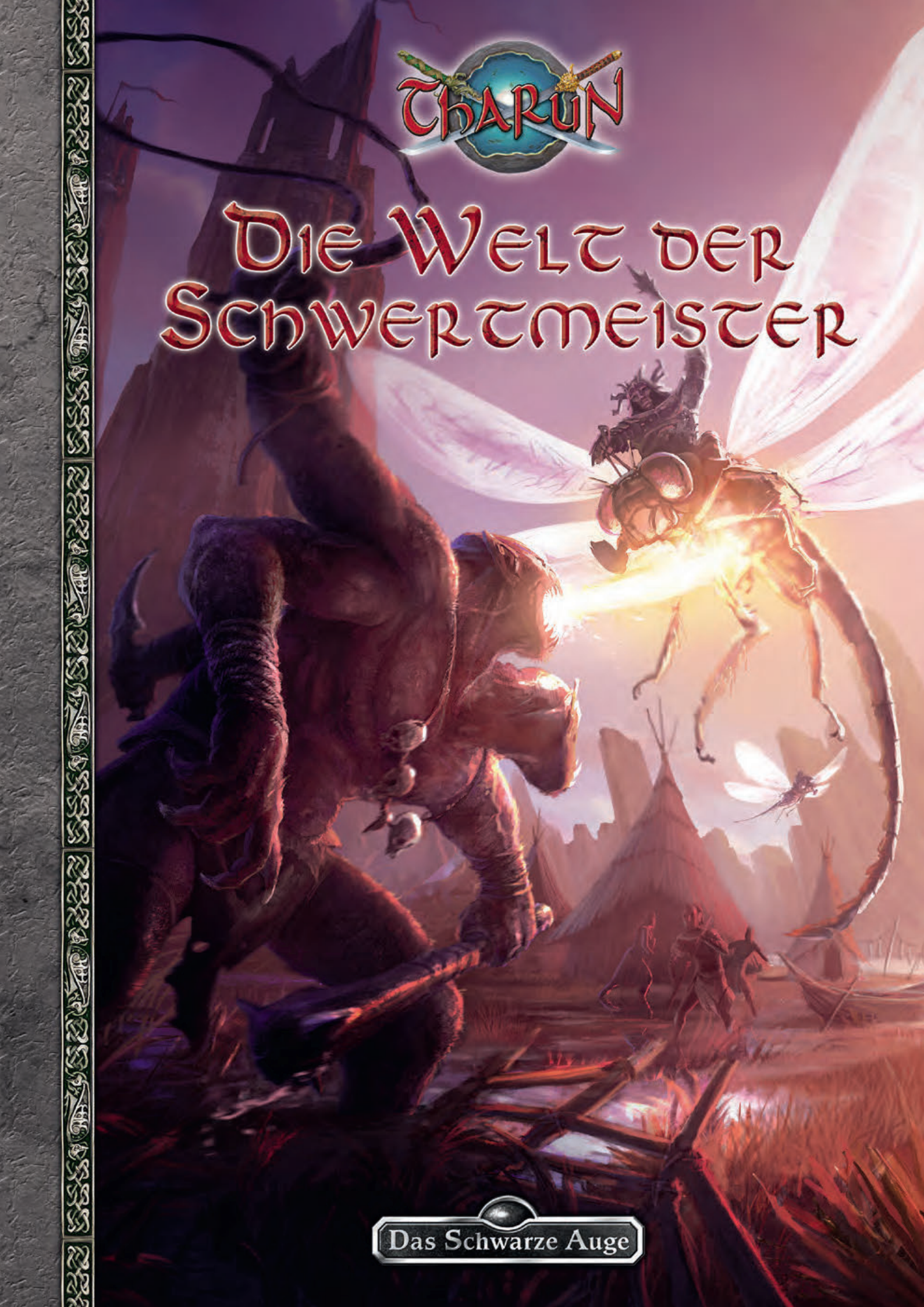

Tharun
Die Welt der Schwertmeister
Das Schwarze Auge



Die Welt der Schwertmeister

Uhrwerk-Verlag



Tharun –
Die Welt der Schwertmeister

Umschlagillustration
Marcus Koch

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Eva Dünzinger, Björn Lensig, Mia Steingräber

Karten und Pläne
Markus Holzum

Lektorat
Nicole Heinrichs

Gesamtredaktion
Arne Gniesch und Stefan Küppers

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Die Welt der Schwertmeister

Redaktion

Stefan Küppers, Arne Gniech

Mit Beiträgen von

Frank Alegria, Hauke Alter, Marten Alter, Joern Barthel, Arne Gniech, Jochen Gottschald, Marcus Jürgens, Peter Horstmann, Stefan Küppers, René Littek, Christoph Pauli, Lars Reißig, Christian Sendner

Mit Dank für Kritik, Anregungen, Korrekturen, Inspirationen und Unterstützung an

Georg Achazi, Thomas Finn, Marcus Friedrich, Daniel Geibig, Markus Haarmann, Thorsten Habermann, Tilman Hakenberg, Kai Lemberg, Adrian Praetorius, Christian Saßenscheidt, Sean David Schöppler, Alex Spohr, Fabian Talkenberg, Jan Unkrich, Mark de Werth, Ingo Wilde und die Mitdiskutanten aus den *Derischen Sphären* sowie Cédrik Duval und Stefan Noll für ihre Tharun-Webseiten

Basierend auf

DSA-Professional: Schwertmeister Set 1 und DSA-Professional: Das Fest der Schwertmeister Set 2 von Ulrich Kiesow und Hadmar von Wieser

Seit 1989 in der Hohlwelt:
Landan, Maragna, Nigatol, Amas und *Kalek Jodoki*
Trian, Remwil, Graf Justus, Gohrn und *Itaru Anakai*

UHRWERK VERLAG

Inhalt



Vorwort 5

Das Mysterium der Inneren Welt ... 7

Der Weg in die Hohlwelt 9
- Der Weg durch das Feuer 9
- Der Weg durch das Wasser 10
- Der Weg durch den Limbus 10
- Alte Wege und Irrwege 11

Ein erster Blick in die Hohlwelt 12
- Im Inneren einer Kugelwelt 12
- Die Inselwelt Tharuns 14
- Die Inneren Meere 15
- Klima und Umwelt 16

Die Geschichte und Mythologie der Hohlwelt 18
- Vom Anbeginn der Zeiten bis zum Anfang aller Tage . 18
- Vom Anfang aller Tage bis zur Gegenwart 24

Giganten – Geschöpfe aus Sumus Leib 37
- Giganten anderswo und in Tharun 39
- Gigantenmacht und -wirken 40

Die Tharunische Gesellschaft 42
- Die Herrscher von Tharun 42
- Die Azarai 46
- Die Richter und das Recht 50
- Die Guerai und Schwertmeister 53
- Höfisches Leben und Ämter 61
- Die Rolle der Frauen 64
- Die Masha 67
- Sombrai und Morguai 70
- Kymanai und Reitkunst 73
- Numinai und Seefahrt 75
- Die Brigantai 79
- Die Schatten 82
- Diener, Dienstboten und Läufer 85
- Das einfache Volk 86
- Die Namenlosen 95
- Kunst und Architektur 96
- Wissenschaft und Forschung 98
- Sprache und Schrift 102
- Zeitrechnung und Geschichte 104
- Abgaben und Handel 106

Die tharunische Götterwelt 111
- Das Pantheon der Acht 111
- Sindayru der Gleißende, Gott des Lichtes und der Erkenntnis 113
- Nanurta die Spendende, Göttin der Hingabe und der Fruchtbarkeit 116
- Shin-Xirit der Unbesiegbare, Gott des Schwertes und des Kampfes 120
- Zirraku der Blutige, Gott der Tapferkeit und des Todes 124
- Pateshi der Gnädige, Gott der Heilung und Hilfe 128
- Ojo'Sombri der Fremde, Gott des Verborgenen und der Magie 132
- Numinoru der Unergründliche, Gott des Meeres und der Unendlichkeit 135
- Arkan'Zin der Unversöhnliche, Gott der Rache und des Gesetzes 139

Die Neun Reiche 144
- Das Reich Hashandra 144
- Das Reich Kuum 160
- Das Reich Conossos 172
- Das Reich Lania 182
- Das Reich Jü 194
- Das Reich Memonhab 205
- Das Reich Thuara 217
- Das Reich Ilshi Vailen 229
- Das Reich Tharun 243
- Ferne Reiche 258

Tiefere Mysterien Tharuns 260
- Der gespaltene Gott 260
- Die gebundene Gigantin 261
- Die Elemente Tharuns 262
- Die Elementarsombrai 263
- Der Erste Tharun 263
- Geheimnisse der Schatten 264
- Das Rätsel der Acht Orte 265
- Städte der Tiefe und der Lüfte 266

Irdische Inspirationen zu Tharun ... 267
- Bücher und Comics 267
- Filme und Fernsehserien 268
- Musik 269

Index 270

Vorwort



Nach langer Zeit wird in dieser Spielhilfe das im Jahr 1987 in den Schwertmeister-Boxen erstmals eingeführte Reich Tharun aufgegriffen und für das aktuelle Spiel aufbereitet. Damals war Schwertmeister als Herausforderung für erfahrene und hochstufige Helden gedacht. Tharun ist immer noch eine Herausforderung für jeden Helden, aber heutzutage können sich auch Helden unterhalb der 21. Stufe hier behaupten.

Für mich waren die alten Schwertmeister-Spielhilfen nicht nur eine inzwischen lange vergriffene Publikation. Sie waren für mich immer Bestandteil der Gesamtwelt, und des Gesamtwerkes Dere – zu dem nicht nur Aventurien sondern auch Myranor, Uthuria und Tharun zählen. Insofern hatten die alten Spielhilfen für mich immer eine Relevanz, und die dort aufgeführten Themen wurden von mir, aber auch anderen Autoren fortgeführt. Die Götter Tharuns zogen ein in fremde Pantheone und sich über Äonen erstreckende Zusammenhänge wurden in Quellentexten aber auch Meisterinformationen fortgeführt, so dass wir sie nun in dieser Publikation zusammenführen können.

Dies war nur möglich, weil einige Mitstreiter ebenso wie ich Tharun als Gesamtbestandteil des derischen Kosmos gesehen und sein Andenken in Ehren gehalten haben. Ich halte dies für den einzig richtigen Weg, um Dere weiter auszugestalten: Die Arbeit anderer Autoren zu achten, und Das Schwarze Auge als Gesamtwerk zu betrachten. Persönlicher Geschmack ist selten eine gute Entscheidungshilfe gewesen, wenn es darum geht, eine Welt zusammenzufügen, an der viele Autoren mitarbeiten.

Ein wahrer Glücksfall war es, das bei den Vorarbeiten zu den Tharun-Spielhilfen der Kontakt zu DSA-Urgestein Arne Gniech wieder hergestellt werden konnte, der seit Jahren in Tharun spielt und mit seinen Mitspielern ein stimmiges Gesamtbild der Welt Tharun entwickelt hat, das maßgebliche Grundlage für diese Spielhilfe ist.

Somit konnten wir aus den in vielen Publikationen verstreuten Hinweisen und über Jahre gewachsenen und erspielten Bildern einer Welt eine konsistente Form Tharuns entwickeln, die sich in das heutige Bild Aventuriens und Myranors einfügt.

Würselen, den 7.10.2012
Stefan Küppers

Knappe 25 Jahre nach dem abrupten Ende der legendären Tharun-Boxen aus der Reihe DSA-Professional einige einleitende Worte zu einer neuen Tharun-Veröffentlichung schreiben zu können, haben wir wohl in erster Linie den vielen Fans, Autoren und Liebhabern der Hohlwelt zu verdanken, die Tharun nie ganz vergessen, sondern als Teil der derischen Gesamtheit bewahrt und immer wieder auch gehegt und gepflegt haben. Das gilt gewiss auch für die Spielerinnen und Spieler, die der Welt der Schwertmeister seit den 1980er Jahren auch am Spieltisch die Treue gehalten haben.

Zu jenen dürfen auch zwei Spielrunden gezählt werden, die seit mehr als zwanzig Jahren Abenteuer in Tharun bestehen. Für uns geht mit der vorliegenden Neuveröffentlichung ein Traum in Erfüllung, den wir oft am Spieltisch ausgeschmückt hatten, der aber nie realisierbar schien – bis sich im Sommer 2009 der alte Tharunologe Thomas Finn unser entsann und die Verbindung zum Mythologen Stefan Küppers und damit zum DSA-Kosmos herstellte. So konnte Tharun behutsam neu Gestalt nehmen, um im Uhrwerk Verlag die Wiedergeburt zu erleben.

Das lange Spielen in Tharun hat in diesem Band sicher Spuren hinterlassen, denn wir haben das damals von Ulrich Kiesow und Hadmar von Wieser sehr offen angelegte und die Phantasie beflügelnde Tharun auf unsere Weise weitergedacht und ausgeschmückt. Manches haben wir verändert oder neu interpretiert, haben Verknüpfungen zur derischen Kosmologie gesucht und gefunden und Tharun von der ursprünglichen Superhelden-Vorlage gelöst. Doch war uns und allen, die das Projekt als Autoren, Kommentatoren und Ideengeber unterstützt haben, wichtig, den Wesenskern der Vorlage zu wahren. So kennt die tharunische Gesellschaft, anders als die anderen derischen Spielwelten es vorsehen, auch in dieser Neufassung in weiten Teilen kein gleichberechtigtes Miteinander von weiblichen und männlichen Figuren, sondern ist durch eine zutiefst dominante Männerherrschaft geprägt, die zu Widerstand und Aufbegehren geradezu einlädt: Die Herrschaft der Schwertmeister. Der raue und kantige Charakter Tharuns mit seinen obskuren Reitkäfern, uralten Giganten, einäugigen Zauberschmieden und der lebensbedrohlichen Wildnis bleibt ebenso erhalten wie die strenge Kastenstruktur der menschlichen Zivilisation. Und auch die Geographie der Hohlwelt als weitverstreutes Inselreich entspricht dem alten Entwurf, wie auch die Götter des Pantheons der Acht noch immer eher finster und despotisch anmuten. ‘Unser’ Tharun ist trotz mancher mythologischer Verbindungen zur derischen Kosmologie als eine eigenständige, geschlossene Spielwelt konzipiert, die zudem ihre Zeitlosigkeit behalten hat – es ist also nicht gesetzt, dass sich das hier beschriebene tharunische Geschehen an einem bestimmten Zeitpunkt der derischen Zeitrechnung befindet. Deshalb werden hier erlebte Abenteuer auch nicht in die aventurische oder myranische Geschichtsschreibung eingreifen oder den gegenwärtigen Zeitstrahl beeinflussen.

Gegenüber den aus heutiger Perspektive fast dünnen Heften von damals ist Tharun sehr gewachsen. Wir haben sowohl

der Geschichte und Mythologie der Welt als auch ihrer Gesellschaft und Götterwelt viel Platz eingeräumt. Das Herzstück des Bandes sind aber die Portraits der Neun Reiche, die Tharun bilden – und die trotz ihrer Länge meilenweit von einer vollständigen Beschreibung der Inselreiche entfernt sind. Denn bei aller Ausführlichkeit und Liebe zum Detail ist uns wichtig, dass Tharun eine offene Welt mit vielen weißen Flecken bleibt. So haben denn auch längst nicht alle Ideen und Vorschläge Eingang in den Band gefunden.
Gerade diese Materialfülle ist dafür verantwortlich, dass wir auch im folgenden Regelband **Wege nach Tharun** etliches zum Hintergrund veröffentlichen werden. Als Stichworte seien neben dem großen Thema der Runensteine und ihrer Magie die Monster-, Tier- und Pflanzenwelt genannt, aber auch die Waffen und Rüstungen der Schwertmeister sowie die Schiffe, mit denen sie die weite tharunische See bereisen. Und während wir in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister** auf Regelhinweise und Tipps für das Spiel zugunsten einer atmosphärischen Weltbeschreibung verzichtet haben, wird der Regelband natürlich genau jene für Tharun nötigen Regeln sowie unsere Gedanken zum Spielen unter den besonderen Bedingungen Tharuns enthalten. Als dritte Veröffentlichung folgt anschließend der Anthologie-Band **Schwerter und Giganten**, in dem drei tharunische Abenteuer veröffentlicht werden.
Auf eine Fortsetzung der alten Tharun-Kampagne, in der um nichts Geringeres als um die Herrschaft über die Welt gerungen wird, müssen 'alte Hasen' vermutlich noch etwas länger warten. Solange wird der sagenhafte "Kampf um Kilmakar" noch seiner Ausschmückung harren – aber in 'unserer' Welt ohne Kalender, in der stets nur der nächste Tag zählt, sind wir das Ausharren gewohnt.
In diesem Sinne möchte ich allen Leserinnen und Lesern für ihre Geduld danken und hoffe, dass sich das Warten gelohnt hat.

Berlin-Kreuzberg, den 9.10.2012
Arne Gniech



Das Mysterium der Inneren Welt



»Kaum erreichbar, von schrecklichen Wächtern abgeschirmt, ist die Globis Tarunis. Bemerkenswert ist die elementare Connexio der derischen und tarunischen Sphäre. Der Limbus nahe Tarun ist eine Festung, der Weg über die Elemente Ingras gangbarer.«
—Porta Aithericca – Tore in den Äther, *überarbeitete Ausgabe, ca. 700 BF*

»Neun Reiche, davon acht wie eine Perlenkette um das Zentrum gelegt, bestehend aus tausenden von Inseln, bilden Tharun. Freilich erkennen die Tharuner ihre Welt nicht wie es ein Optimat des Imperiums tun würde, denn sie sind gefangen in einer kugelförmigen Welt, in der sie kaum weiter als bis zur Küste der nächsten Insel zu schauen vermögen – und die über ihnen thronende Sonne vergöttern sie in der Annahme, jede ihrer Farben würde ihre Geschicke leiten. Ja, sie sind einfältig und leicht zu täuschen, doch ihre Kämpfer sind Meister des Schwerts und von herrischem Gebaren und ihre Priester von grausamer Strenge.«
—Aus den geheimen Aufzeichnungen des Thearchen Myr-Denurion

»Die tharunische See – nahezu unendliche Weiten! Tückische, unstete Strömungen; tödliche Riffe unter sanfter Dünung; furchterregende Seeschlangen, Riesenkraken und andere Ungeheuer; Nebelbänke, überraschend aufsteigend und jede Orientierung raubend! Dazu bodenlose Abgründe zwischen den Inseln, Archipelen und Reichen. All diese Gefahren stehen bereit, jeden vom Leben zum Tode zu befördern, der schwach im Glauben oder von geringer Kunstfertigkeit ist! So präsentiert sich den Wesen Tharuns die See, der allverschlingende Ozean, das Reich des unergründlichen und unendlichen Gottes Numinoru.«
—Aus den verschollenen Traktaten Hadumars von Wiesen-Ostreich

Von der Existenz der Hohlwelt Tharun wissen nur wenige derische Sphärenkundige, und dennoch kennen die Gelehrten beider Kontinente bereits Quellen aus uralter Zeit, in der von der Welt im Inneren der Welt die Rede ist. So bewahren tulamidische Sekten Legenden von einer Welt der fremden Götter, in der es unglaubliche Schätze, Zaubersteine und märchenhafte Waffen geben soll, während sich die Zyklopen erzählen, dass ihre Brüder auf Geheiß des Feuergottes Ingrasch dorthin gegangen seien und nicht wiederkehrten. Bei den Wilden Zwergen, den Brobim des aventurischen Nordens, werden seit Jahrtausenden auf der Suche nach Ingerimms Flamme Glost und den 'Vettern unter der Scholle', Schächte in die Erde getrieben. Und von manchen der einst das myranische Imperium dominierten Archaer oder Alten genannten mythischen Zaubermeister heißt es, sie seien dem Untergang ihres Volkes durch Flucht in die Tiefen Deres entkommen. Zu allen Zeiten aber haben Wagemutige nach Zugängen nach Tharun gesucht – und manchmal auch gefunden (**Der Weg in die Hohlwelt,** Seite 9).

Einig wären sich die Kundigen Deres wohl, dass Tharun eine Hohlwelt ist und demnach an der Innenseite einer kugelförmigen Welt liegt. Die legendäre *Karte des Reisenden* (**WdZ 364**) zeigt Tharun als Globule, eingesponnen in das Rohal'sche Sphärenmodell, und verbunden mit Dere durch das Element des Feuers. Gleichwohl die Karte fünf Elemente zeigt – Feuer, Wasser, Humus, Luft und Erz, aber kein Eis – und Tharun unbestreitbar über metallische Bodenschätze verfügt, weist die elementare Ordnung der Hohlwelt dort, wo derische Elementarmagier nach den typischen Erscheinungsformen des Elements wie Dschinnen oder Elementargeistern forschen, eine eigentümliche Leerstelle aus, so als sei das Element ihrem Zugriff entrückt worden.

Tharun ist zudem eine Welt, in der die Zeit gewissermaßen stillsteht, kennt sie doch weder Monat noch Jahr, sondern nur den immergleichen Tag unter ihrer zentralen Sonne. Im Mittelpunkt der Welt strahlt sie am Tag in wechselnden Farben in alle Richtungen und erlischt in der pechschwarzen Nacht. Eine wirkliche Geschichtsschreibung kennt Tharun nicht, wohl aber Sagen und Märchen seit dem 'Anfang aller Tage' und aus noch älteren Zeitaltern, ehe die alte Sonne Glost im Kampf um Tharun zerstört wurde. (**Die Geschichte und Mythologie der Hohlwelt,** Seite 18)

Tharun ist also eine uralte Welt, und das gilt auch für die Götter und Giganten, die seit den Gigantenkriegen um sie gerungen haben und die von ihren Bewohnern verehrt werden. Das in ganz Tharun verherrlichte Pantheon der Acht weist für den Gelehrten manche offenkundige Ähnlichkeit zu Göttern auf, die man etwa in den Dunklen Zeiten anbetete, oder die von myranischen Völkern wie den Tighrir, Shingwa und Amaunir verehrt werden oder im Falle von Shinxir sogar Teil der Oktade des Imperiums auf Myranor sind. Numinoru, dem unergründlichen Meeresgott, wird ebenso von den Risso wie an den Küsten Uthurias gehuldigt, und auch das Schicksal der von den Hochelfen vergötterten Nurti scheint untrennbar mit Tharuns Götterwelt verbunden. Die Giganten aber, die in weiten Teilen Deres in Schlaf liegen, sind in Tharun nicht nur zahlreicher, sondern auch lebhafter und daher für die Menschen und alle anderen Lebewesen weitaus bedrohlicher (**Giganten – Geschöpfe aus Sumus Leib,** Seite 37).

Die Urkräfte, die in Tharun auffällig ungebändigter sind als anderswo, schlagen sich auch in der großen Zahl riesiger Bestien und einer wild wuchernden Tier- und Pflanzenwelt

nieder. Trotz dieser Gefahren führte die Riesin Chalwen alten Sagen zufolge einst das Menschenvolk der Sumurrer nach Tharun, dessen Nachfahren sich über die Hohlwelt verstreuten. Eine schier erdrückende Übermacht für die Menschen stellt das Meer Tharuns dar, denn gemessen an der Ausdehnung des Ozeans der Hohlwelt sind die Landflächen kaum von Bedeutung, sondern schwimmen wie kleine Blätter auf einem gigantischen See. Gleichwohl haben die Menschen Tharuns sich gegen die Widrigkeiten der Welt behauptet und wurde hier heimisch. (**Ein erster Blick in die Hohlwelt**, Seite 12).

Die Reiche Tharuns unterstehen der Herrschaft der Schwertmeister, einer Kaste virtuoser Kampfkünstler, deren Ehrenkodex die Gepflogenheiten an den Herrscherhöfen prägt und den Zweikampf zwischen ebenbürtigen Kämpfern als Schauspiel höchster Perfektion hervorgebracht hat. An ihrer Seite wacht die Priesterkaste der Azarai über die Einhaltung der heiligen Prinzipien der Acht Götter (**Die tharunische Götterwelt,** Seite 111) und der streng hierarchischen Gesellschaft (**Die tharunische Gesellschaft**, Seite 42**)**.

Tharun ist auch ein Hort – gemessen an ihrer Verbreitung auf den derischen Kontinenten – gewaltiger Mengen magischer Metalle. Waffen und zuweilen auch ganze Rüstungen aus Endurium, seltener auch Titanium, dürften außerhalb der Hohlwelt unvorstellbar kostbar sein, und selbst von Schwertern aus dem Metall der Götter, aus Eternium, berichten manche Sagen. Diese Metalle wie auch die Waffen und Rüstungen sowie die Kampftechniken der Schwertmeister werden im zukünftigen Regelband **Wege nach Tharun** eingehender vorgestellt, weil Regeln dafür unabdingbar sind. Ähnlich ergeht es den Bestien und Wesenheiten, die Tharuns Inselwelt jenseits der menschlichen Ansiedlungen bevölkern, sowie der wuchernden Flora und Fauna. Auch die Vielzahl der Schiffe der tharunischen See findet erst dort ihren gebührenden Platz. Schließlich muss auch das weite Feld der Runenmagie sowie das karmale Wirken der Azarai ausführlich behandelt und mit Regeln versehen werden.

Vor allem aber ist die Hohlwelt eine ungeheuer große, weite Welt, in der die Neun Reiche, die zusammen Tharun genannt werden, den menschlichen Siedlungskern darstellen. Ihre Kulturen und Lebensweisen mussten sich seit Jahrtausenden derischer Zeitrechnung hier behaupten – und ahnen nichts von einem 'Außen' (**Die Neun Reiche,** Seite 144). Und auch die Geheimnisse und Mysterien ihrer Welt sind den allermeisten Tharunern verborgen (**Tiefere Mysterien Tharuns**, Seite 260).



Der Weg in die Hohlwelt



Wer alten Überlieferungen folgt, in denen von Tharun berichtet wird, der sucht oft auch einen Übergang in dieses verborgene Reich. Viele, die nicht einen Fingerzeig der alveranischen Götter erhalten, scheitern auf ihrer Queste, doch einigen wenigen mag es gelingen, eine Spur zu einem verborgenen Ort des Übergangs zu finden. Die meisten geraten dabei auf Irrwege und an längst verschlossene Durchgänge, erreichen Tore in vollkommen andere Sphären oder Welten, oder müssen oft kurz vor dem vermeintlichen Ziel ihrer Suche aufgeben, da die angeblichen Übergänge in lebensfeindlichem Umfeld, etwa auf dem Meeresgrund oder im Feuerschlund eines Vulkans liegen sollen. Da die Götter Tharuns 'ihre Welt' zudem gut schützen, gilt es Gefahren wie Wächterkreaturen oder magische Rätsel zu überwinden, um letztendlich das Ziel der Suche, die Länder unter der vielfarbigen Sonne, zu erreichen.

Bereits die Suche nach und die Reise zu einem solchen echten oder vermeintlichen Übergang ist ein Abenteuer wert, und auch der Übergang selber sollte ein einschneidendes Ereignis im Leben eines Helden sein: Erstmalig betritt er eine andere Welt, deren Schicksal dennoch untrennbar mit der seiner Heimat verbunden ist.

Da Tharun eine sehr ursprüngliche Welt ist, ist sie vor allem durch die Elemente der Zweiten Sphäre mit Dere verbunden, während der hochgefährliche Weg durch den Limbus nur für die fähigsten Magier überhaupt beschreitbar ist. Zudem ist der Übergang nach Tharun ein Weg ohne Wiederkehr, sind doch von tharunischer Seite keinerlei Wege in die 'Außenwelt' bekannt noch Bestrebungen im Gange, überhaupt einen Durchgang ausfindig zu machen.

Der Weg durch das Feuer

»Alle Arbeit, die Angroschs Missfallen findet, wirft er in den Feuerschlund Nagalosch, der umgeben von Sieben Winden aus dem ungeheuren Meer ragt. Hier glühen Splitter der Flamme Glost, das Miniaturenschloss des Feuers und etliche andere ungeliebte Kunstwerke, um die sich nur Basaltschädel und Geierhafte scharen.«
—Angram-Inschrift in den Hallen von Xorlosch, um 5.000 v.BF

Da der Gott des Feuers auch mit der Welt Tharun verbunden ist, liegt es nah, dass in 'seinem' Element auch ein Eingang nach Tharun zu finden ist. Von den meisten vorgeblichen Übergängen darf angenommen werden, dass sie niemals nach Tharun führten, längst verschlossen und versiegelt sind oder von Zyklopen, Vulkanoiden oder ähnlichen Dienern des Feuers bewacht werden. Manche Gelehrte vermuten immer wieder, dass der Weg durch das Feuer in der Elementaren Zitadelle des Feuers zu suchen ist, doch einen Beleg gibt es dafür nicht.

Der einzige gesicherte Übergang durch das Feuer liegt auf der auf keiner Karte verzeichneten Vulkaninsel *Nagalosch* im Meer der Sieben Winde (**Efferds Wogen** S. 16, **Jenseits des Horizonts** S. 36). Da dieser Weg aber schon vor circa zehntausend Jahren von den Sumurrern verwendet wurde, spricht einiges dafür, dass ein Ausbruch auf tharunischer Seite dafür sorgte, dass alle Spuren einer Besiedlung der Hohlwelt über das Nadelöhr Hamur unter der Asche begraben wurden, ehe die Diener und Wächter der Acht Götter dieses Tor entdecken konnten. Daher mag man aber tief unter der Asche des Vulkans im Zentrum der Insel Hamur noch auf sumurische Überreste stoßen.

Nagalosch

Etwa 1.400 Meilen vom aventurischen Festland entfernt liegt die Insel Nagalosch. Sie hat etwa 30 Meilen Durchmesser und ist fast durchgehend mit tropischer, vor Feuchtigkeit dampfender Dschungelvegetation bedeckt: überhohe Alveranspfeiler, rote Korallenbäume, Magnolien und Orchideen. Genau in der Mitte der Insel erhebt sich ein weit über 2.000 Schritt hoher Schildvulkan. Die Küste wird von einem palmengesäumten, kristallweißen Sandstrand eingenommen, an dem sich die Brandung wie ein Gürtel um die Insel legt.

Neben den üblichen Gefahren eines urwüchsigen Dschungels gibt es einen Maru-Stamm und einige Feuervögel. Diese wunderschönen, rotgefiederten Vögel von der Größe eines Esels sind intelligent und sprachbegabt. Eine Besonderheit sind jedoch die basaltenen Lavamenschen, die hier den Eingang in den Vulkan bewachen. Sie ernähren sich von gemahlenem Stein, halb erkalteter Lava und vermögen es, Reisende in ingerimmgefälligen Öfen ebenfalls – vorübergehend – gänzlich unanfällig für Hitze zu machen. Danach kann der Abstieg in die Tiefe beginnen. Ein Indiz dafür, dass auch dieses Basaltvolk einst menschlich war, ist ihre eigentliche Sprache – altes Sumurrisch. Daneben sprechen sie aber Fragmente vieler Sprachen.

Das Feuerschloss

Wer sich in den Schlund des Vulkans begibt, verlässt, ohne es zu wissen, die Dritte derische Sphäre. Hier tut sich ein Zugang auf, der zu einem Ausläufer der Elementaren Zitadelle führt, einer Untersphäre des Feuers, die hier die

Welten verbindet und einen Zugang für jeden schafft, der diesen Weg zu nehmen vermag.
In der elementaren Feuersphäre steht inmitten einer Luftblase im Magma ein Feuerschloss, das aus glühendem Stein, Metall und purem Feuer besteht und von dem die Monaden behaupten, sie hätten einst seine Grundpfeiler gelegt. In ihm vereinen sich Baustile vieler Völker; Zyklopen, Zwerge, Hochelfen der Feuerstadt Mandalya, Menschen verschiedenster Kulturen und unbekannte exotische Wesen. Auch die Proportionen der Räume scheinen teils für Zyklopen, teils für Grolme geschaffen. In der Mitte des prächtigen Baus, in einem Kuppelsaal, sind Geschmeide und kunstvolle Artefakte zu finden, auch diese entstammen verschiedensten Künstlern. Neben Standbildern der alveranischen Götter bietet der Kuppelsaal einen Übergang, der das letzte Tor gen Tharun ist: ein See, der aus flüssigem Quecksilber zu bestehen scheint. Wer ihn betritt, fällt in eine Höhle, in der Sumus Griff – die Schwerkraft – nicht wirkt, ein Zustand, den ein Limbologe aus dem Limbus kennt.
Wer es somit schafft, diese Ebene des Feuers an ihrem jenseitigen Ende zu verlassen und sich an den Felswänden entlang zum jenseitigen Ausgang der Höhle zu ziehen, der steht am Grund des Vulkans auf der Insel Hamur – oder möglicherweise auch eines anderen tharunischen Feuergigantens.

Der Weg durch das Wasser

»Vor vielen Jahrtausenden war das Meer Schauplatz eines großen Krieges, der manche Kreaturen der See in unbekannte Tiefen führte und die Meere verschiedenen Welten vermengte. Und obgleich die Meere wieder getrennt wurden, blieben zwischen ihnen geheime Kanäle und Strudel, Schlünde und Strömungen bestehen, auf denen die mächtigsten Wesen der Tiefsee auf Beutezug gehen!«
—Alte Sage in den Hafenstädten Myranors, den Nequanern zugeschrieben

Wenn man die Verbreitung der Verehrung Numinorus in den derischen Meeren und vor allem unter den Risso berücksichtigt, ist dies ein Indiz auf einstmalige Übergänge: Es war vor langer Zeit möglich, zwischen den Ozeanen von Dere und der Hohlwelt hin und her zu wechseln. Denn die äonenalten Zwiste Efferds und Numinorus haben Nahtstellen zwischen Dere und Tharun geschaffen, die auf elementarem Wege die Welten verbinden, jedoch nur temporär durchlässig sind. Sie erscheinen als Strudel und Schlünde im Meer, die sich auftun, und genauso schnell wieder fort sind, wie sie entstanden sind. Als die Risso bzw. ihre Vorgänger, die Mahre, im Neunten Zeitalter nach Tharun kamen, waren und wurden die Meere beider Welten durch Strudel oder untermeerische Strömungen miteinander verbunden. Aus den Zeiten Lahmarias ist jedoch nur noch eine streng bewachte unterseeische Verbindungen offen, durch die die Rirgit zwischen den Welten wechseln. Das Haupteinfallstor Efferds aus dem Zeitalter der Maritimen Völker, die *Pforte des Wassers*, ist inzwischen fest verschlossen (Näheres siehe **Das Rätsel der Acht Orte**, Seite 265)
Zauberkonstrukte, wie sie die alten Hochelfen schufen, oder wie man sie in Myranor heute noch finden kann, könnten den Abgrund zwischen den Welten überwinden. Ein Magiermogul behauptete einst, einen Rirgit – eine immens große maritime Kreatur – bezwungen, und in seinem Inneren zu einer 'Welt mit einer vielfarbigen Sonne' hinabgetaucht zu sein.
So phantastisch eine solche Reise auch anmuten mag – denkbar ist sie durchaus.

Der Weg durch den Limbus

»"Sind wir sicher, dass die Karte des Reisenden Tharun an der richtigen Stelle verzeichnet? Ich spüre, dass sich das Schicksal von Welten dort entscheiden mag und doch wissen wir nur wenig über diese Welt"
"Sicher können wir da nicht sein, Schwester, Du weißt, dass selbst unserem Orden der Übergang in diese Welt mehr als schwer fällt. Uns mag das Reisen im Limbus selbst und seine Gefahren, wie Dämonen und Geister, vertraut sein, und das Graue Nichts zwischen den Sphären belastet uns bei weitem nicht so wie andere Reisende aus der Dritten Sphäre, doch sind wir ebenso von der 'Wehr der Acht', die Tharun umgibt, betroffen wie jeder andere. Einige Pforten sind für den Kundigen sichtbar und erscheinen gangbar, doch wissen wir, dass dort die machtvollsten Dämonen des Rächers in den Schatten lauern, an anderen Übergängen hat sich namenloses Grauen festgekrallt und wieder andere scheinen von elementaren Gewalten zerrissen zu werden. Aber Du hast Recht, vielleicht sollten wir wirklich wieder einmal versuchen, in das Herz Sumus vorzudringen und nach dem Rechten sehen. Aber ich denke, dass für eine Reise in eigener Person die Zeit noch nicht reif ist. Ich habe da eine bestimmte Gruppe von Abenteurern im Auge, die für so eine Reise wie geschaffen scheint."«
—So gesprochen in Asdramur, der Ordensfestung der Menacoriten

Eine weitere Möglichkeit, Tharun zu erreichen, mag der Limbus jenen Hochgelehrten bieten, die mittels *Planastrale, Auge des Limbus* oder einem Sphärentor in das Graue Wabern zwischen den Welten vorzudringen vermögen. Limbusreisen sind jedoch bereits ein Abenteuer für sich,

mit eigenen Gefahren und Risiken (Inspirationen zu Limbusreisen finden sich in **Wege des Entdeckers** S.47-48 und **Verschworene Gemeinschaften** S.88). Die Welt Tharun zu erreichen, gestaltet sich jedoch noch einmal erheblich riskanter und schwieriger als andere Welten über den Limbus zu betreten, denn die Acht Götter haben die Hohlwelt wie eine Festung gegen ihre Feinde abgesichert. So ist es selbst erfahrenen Sphärenreisenden bisher nicht eindeutig möglich, genau zu bestimmen, ob Tharun wirklich als Globule im Limbus treibt oder sich wieder im Schoß der zweiten Sphäre befindet. Hier und dort finden sich jedoch Pforten treibend im Limbus, die oftmals als tatsächliche Portale oder Eingänge erscheinen. An den meisten passierbaren Übergängen wachen mächtige Arkanai des Arkan'Zin, die sich in den Schatten der Portale verbergen oder als sichtbare Wächter wacht halten. Andere Übergänge sind von namenlosen oder dämonischen Mächten blockiert, die seit Jahrtausenden versuchen, sich hier Zugang zu verschaffen und doch am göttlichen Bann der Acht scheitern.

Unter den wenigen Limbusreisenden bekannte Eingänge nach Tharun sind das *Tor der Acht mal Acht Rächer*, die *Tür des Gehörnten Wächters*, die *Feuer-Pforte von Shar'habari* und die *Genagten Höhlen der Schatten von Helarun.* Einige der Tore sind ein direkter Weg nach Tharun, fast als würde man durch eine Tür treten, andere sind nur der Beginn eines Weges voller Rätsel und Gefahren. Der Vorteil all dieser Zugänge ist, dass die Götter Tharuns von dieser Seite kaum mit einem Besuch von Sterblichen rechnen und sich eher für einen Angriff unsterblicher Gegner wappnen, so dass es geschehen mag, dass eine Gruppe Abenteurer an den Wächtern vorbeischlüpft – insbesondere, wenn diese durch einen anderen Feind abgelenkt sind.

Alte Wege und Irrwege

Verschiedenste Gelehrte halten den Punkt des äußersten Nordens, das Land direkt unter dem Losstern, für einen Kristallisationspunkt der Erkenntnis und Anhänger der Hohlwelttheorie des Hadumar von Wiesen-Ostreich vermuten dort einen Weg in eine Welt innerhalb Deres.

Wenn es jedoch jemals einen Zugriff durch das Element Eis gegeben haben sollte, so ist er heute versperrt und ungangbar.

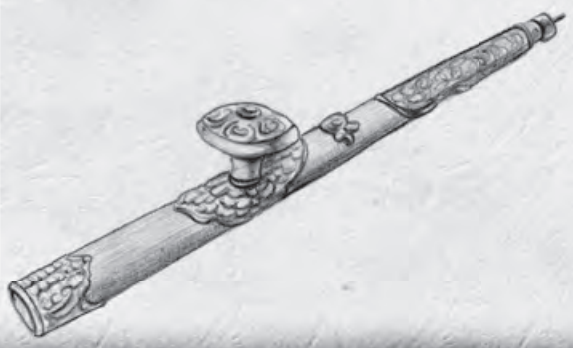
Die zaubermächtigen Alten sollen einst Wege geschaffen haben, die nach Tharun führten. An entrückten Stellen, wie auf dem Grund des myranischen Bleichwassers, finden sich eigenartige Malachit-Tetraeder, deren Macht noch unerforscht ist. Vielleicht verfügten sie einst über Gegenstücke in der Hohlwelt. Übergänge nach Tharun mag es auch in anderen Siedlungen der Alten gegeben haben, z. B. im Archipel von Sharitnar bei den heutigen Zyklopeninseln, aber sie alle sind heute unzugänglich und unentdeckt.

Wer weiß, ob nicht die Trolle, die vor Urzeiten in die Hohlwelt gelangten, Pfade zurückließen, die noch immer gangbar sind. Die im myranischen Archipel von Talaminas auf der Rieseninsel Yil'araphaar gelegene Trollburg Myrgotschthor, deren Grundmauern von den Monaden errichtet worden sein sollen, könnte einst einen Tunnel durch die Elemente Erz, Humus oder Feuer verborgen haben, durch den sich die Monaden zu ihren 'verborgenen Glutschmieden' zurückzogen. Dass im heutigen Tharun die tumben Rakshasa nichts mehr von diesen Geheimwegen ihrer Ahnen wissen, versteht sich von selbst.

Ein anderer, heute jedoch längst versiegelter Übergang durch das Feuer könnte im Inneren des Vulkans *Chap Tabungapa* auf der Waldinsel Sorak gelegen haben, einem vergessenen Ritualplatz zwergischer Geoden (**In den Dschungeln Meridianas** S. 195), und es ist möglich, dass die Zwerge hier einst Geheimnisse Angroschs bargen, die bereits die Sumurrer kannten.

Auch alte Zyklopenstätten wie die *Treppe ins Feuer* auf der Insel Pailos könnten vor Urzeiten auf den Feuerpfad nach Tharun geführt haben. Ob die myranischen Monommaten, die einäugigen Monstren der Tiefsee, einen der geheimen Zugänge zu den mythischen '33 Städten des Inneren Meeres' in ihrer Gewalt haben, kann nur vermutet werden.

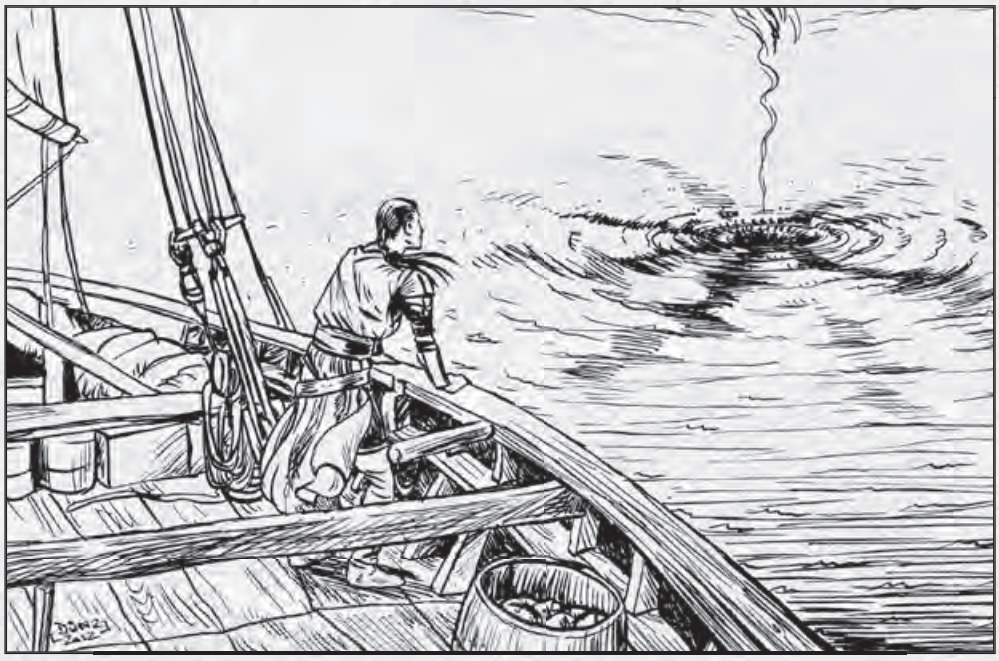
So gut wie unmöglich erreichbar ist auch der Weg durch den Rosentempel in der entrückten Elfenstadt Tie'Shiana (**Die Phileasson Saga** S. 174), er wechselt zwischen Welten und Sphären und erscheint weit oberhalb von Memonhab über der Oberfläche Tharuns. Allerdings halten selbst die Schutzbarrieren des Tempels nur einen Teil der hier herrschenden enormen Hitze ab – der Tempel schwebt auf halbem Wege zwischen Sonne und Erdoberfläche – so dass es schwer wäre, ihn dort zu verlassen. Dafür bietet die Aussicht ein Bild der Welt, das kein Tharuner jemals sah.



Ein erster Blick in die Hohlwelt

»Jetzt sind wir nur noch vier. Nicht genug, dass es uns in diesen verfluchten Strudel gerissen, fast ersäuft und an diese einsamen Gestade verschlagen hat! Das könnten einfache Seefahrer wie wir noch verstehen. Doch inzwischen zweifeln wir alle an unserem Verstand! Die Sonne – sie war von strahlendem Gelb gewesen, als wir erwachten, und stand im Zenit. Doch noch während wir das Wrack unseres Schiffes nach Brauchbarem absuchten, schien die Landschaft draußen in einem unwirklichen Gleißen aufzugehen, wie manchmal auf den eisigen Höhen der Firnklippen, so dass man den Blick nur zum Boden wenden konnte. Der Navigator schätzt, dass es beinahe zwei Stunden so blieb, bevor die Sonne wieder ihre vertraute Farbe annahm. Doch damit nicht genug – als wir die Augen wieder heben konnten, stand sie immer noch dort, wo wir sie zuerst gesehen hatten – steil über unseren Köpfen! Und keinen Deut hat sie sich seitdem bewegt, aber dafür wie in einem grausigen Nachtalb die Farbe gewechselt. War sie erst orange, verblasste sie zu einem Blutrot, um dann über Purpur und Violett zu einem fahlen Blau hin zu wechseln. Doch mit der Sonne nicht genug – wir sehen keinen Horizont! Als ob sich die Welt in einigen Meilen Entfernung einfach auflösen würde! Und jene Linie kommt scheinbar immer näher, je dunkler die Farbe der Sonne wird …«
—Auszug aus den letzten Logbucheintragungen der Rulat, Zahlmeister Enderki

Die Globule Tharun mutet in vielerlei Hinsicht fremdartig an, und etliche ihrer Aspekte dürften Reisenden von der Außenseite geradezu bizarr vorkommen, geraten sie doch in eine Welt, in der viele der ihnen vertrauten Gesetzmäßigkeiten und natürlichen Umweltbedingungen nur teilweise Gültigkeit besitzen. Schon allein der Hohlweltcharakter der Welt und die im Zentrum stehende Sonne mit ihrem eigenartigen Farbwechsel stellen die üblichen derischen Vorstellungen völlig auf den Kopf. Die im Ozean der Hohlwelt weitverstreute Inselwelt, das unberechenbare Klima und die geradezu lebensfeindliche Natur machen Tharun für unvorbereitete Eindringlinge zu einem unwirtlichen Ort, dem es zudem an sämtlichen bekannten Orientierungsmöglichkeiten mangelt.



Für die Tharuner hingegen ist die Beschaffenheit ihrer Welt ganz normal, für sie wäre ein Besuch auf den Kontinenten der derischen Oberwelt vermutlich ähnlich irritierend – einer Oberwelt freilich, von der sie weder wissen noch ahnen, dass sie überhaupt existiert.

Im Inneren einer Kugelwelt

»So suchen wir Schutz in einer Höhle oben in den Klippen, doch kaum hatte Korbinius, der Schiffsjunge, sie erklettert, als wir auch schon seinen Schrei hörten – und dann sahen wir sie: Einen flirrenden, sirrenden Schwarm von wunderschönen, schmetterlingsartigen Kreaturen, der wie dichter glänzender Rauch aus der Höhle quoll. Und mitten darin – Korbinius, der fiel, und fiel. Sein Leichnam dort hinten sieht aus, als sei er mit tausenden Klingen zerschnitten… Nun ist die Nacht hereingebrochen – eine Nacht, wie ich sie in den finstersten Dschungeln Maraskans nicht erlebt habe! Als ob ein Dämon die Sonne vom Himmel gestohlen und die Welt in völlige Schwärze getaucht hat. Im schwachen Schein unseres Feuers sitzen wir hier, und auf Befehl des Navigators versuche ich, die Schrecken des Tages aufzuschreiben und den Wahnsinn dieses Ortes zu sortieren –

die kaum vorhandenen Schatten, die wie aufgemalt auf den Steinen unter den Bäumen lagen, die sich ständig wandelnden Farben dieser Welt, die das Auge verwirren, und die furchtbare, ölige Finsternis dieser Nacht, die beinahe selbst das Feuer zu ersticken scheint. Wie mögen die Bewohner dieser unwirklichen Insel aussehen, wenn es sie denn gibt? Ich weiß nicht, was ich mehr fürchte – dass diese Nacht nie zu Ende gehen wird, oder dass uns ein erneuter Tag unter einer vielfarbigen Sonne bevorsteht …«
—Auszug aus den letzten Logbucheintragungen der Rulat, Zahlmeister Enderki

Tharun unterscheidet sich von den Kontinenten Deres zu allererst dadurch, dass es eine Hohlwelt ist – eine Kugelschale, auf deren Innenseite sich das Leben abspielt, erhellt von einer Sonne genau im Zentrum dieser Hohlkugel. Bereits diese Konstellation führt zu einigen Eigenarten, die jedem Neuankömmling rasch die Fremdheit dieser Welt aufzeigen.

Man könnte meinen, dass die Bewohner einer Hohlkugel das Land rings um sich herum ansteigen sehen, und stets wie auf dem Grund einer Schüssel leben, dass sie also sehen könnten, wer sich im Nachbardorf auf den Weg macht und welches Wetter sie dort erwartet. Doch dies ist nicht so – die schiere Größe der Hohlkugel verhindert solche Effekte, und selbst bei besten Sichtweiten und klarster Luft erlebt man nicht mehr als den Anblick flachen Landes.
Die Sichtweiten sind in Tharun hauptsächlich durch Lichteffekte und Teilchen wie Wasser, Staub oder Dunst in der Luft beschränkt. Einen Horizont im derischen Sinne gibt es nicht. Doch wird auch das nur selten offenbar, denn auch auf Dere ist die Sicht meist nicht so frei, dass man jederzeit den Horizont erblicken könnte. Blickt man also auf einer Insel Tharuns in die Weite, so wird man sehen, wie sich Land, Meer und Himmel in der Ferne aufzulösen und zu einem kontrastlosen Brei zu verschwimmen scheinen. Nur der aufmerksame Kundige wird bald bemerken, dass der Ozean un-

Kreaturen und Wesenheiten

Zu den auffälligsten Kreaturen der wildwuchernden tharunischen Tierwelt gehören die zahllosen *Rieseninsekten*, die in den Dschungeln und Wäldern hausen: Gewaltige Käfer mit unverwüstlichen Panzern und messerscharfen Zangen, vielbeinige Spinnen und gigantische Heuschrecken, kolossale Hundertfüßer und giftige Skorpione, Riesenameisen und übermannsgroße Libellen beherrschen die Wildnis – und werden ob ihrer Robustheit von den Schwertmeistern als Reittiere geschätzt. Gleiches gilt für die selteneren, aber nicht minder riesenhaften Echsen, Schildkröten und Scherenkrebse, die mancherorts an die Stelle der Insekten treten. Wild und ungebändigt sind all diese Tiere eine tödliche Gefahr, und in der Hand eines Schwertmeisters eine ebenso tödliche Waffe wie seine Klinge.
Noch gefährlicher, weil durch nichts als ihren Tod oder eine Vielzahl an Ketten zu bezwingen sind die *Rakshasa*. Diese vielgestaltigen Ungeheuer können riesenhaft groß sein, über zahllose Köpfe, Arme und Beine verfügen, Feuer oder Blitze speien und mit simplen, aber meist baumlangen Keulen einen Gegner regelrecht zermalmen. Manche tragen sogar Rüstungen oder Waffen, die eigens für sie geschmiedet wurden. So unterschiedlich die Rakshasa auch sind – unbarmherzige Menschenfresser sind sie alle, und sämtliche Raubtiere Tharuns machen einen Bogen um sie.
Ganz andere Wesen sind die *Nanja*, die auf allen grünen Inseln vorkommenden weiblichen Fruchtbarkeitsgeister und Hüterinnen von Feldern, Hügeln, Hainen oder Teichen. Sie sind von einer eigentümlichen Magie umgeben und zeigen sich nur selten den Menschen, die ihnen Opfergaben bringen, um die Ernte günstig zu beeinflussen und die Nanja gewogen zu stimmen. Ihre Gestalt ist im Wandel und sie vermögen es, sich in ihrem Terrain vor jedem Zugriff zu verbergen und etwaige böswillige Eindringlinge in die Irre zu führen oder gar für immer verschwinden zu lassen.
Allein und abseits der Menschen leben auch die wenigen *Monaden*, einäugige Riesen mit zaubermächtigem Schmiedegeschick und stählernen Händen, mit dem sie selbst die edelsten Metalle Tharuns, Endurium und Titanium, zu einzigartigen Kunstwerken formen. Ihre einsamen Werkstätten liegen in den Bergen, und ihre Talente setzen sie oft nur ein, wenn man sie überzeugt oder einen Dienst für sie tut.
Zu den bemitleidenswerten Geschöpfen Tharuns gehören die primitiven *Gruu*. Diese missgestalteten, kleinwüchsigen und nur mäßig intelligenten Wesen leben in ungeordneten Horden in Wäldern oder Berghöhlen und versuchen, sich vor den Gefahren der rauen Wildnis zu schützen. Von den Menschen werden sie für die schwere Arbeit in den Minen und Bergwerken eingefangen und dienen ansonsten als abschreckendes Beispiel für ein götterloses, verlorenes Dasein.
Diese Wesen und viele andere Bestien und Raubtiere bevölkern die tharunischen Gebiete jenseits der Städte und Dörfer der Menschen. Ausführlicher vorgestellt werden sie im Regelband **Wege nach Tharun**.

natürlich weit wirkt, und ein Schiff, das auf ihn zukommt, scheinbar geisterhaft aus dem Nebel hervortritt, anstatt Rah für Rah hinter dem Horizont hervor zu klettern.
Solche Beobachtungen werden noch zusätzlich erschwert, und zwar durch die Sonne selbst. So steht sie stets im absoluten Zenit – wenn man nicht den Kopf in den Nacken legt und hinaufschaut, wird man sie nicht sehen. Diese direkt von oben erfolgende Beleuchtung verursacht scharfe, sehr harte Übergänge zwischen dem Licht und den wenigen, fast nur punktartigen Schattenzonen, die sich stets nur direkt unterhalb eines Objektes ausbilden. Durch diese Art des Lichtes werden dem derischen Verstand viele Steine in den Weg gelegt, wirklich zuverlässig ein Bild von der Welt zu entwickeln, so dass der Hohlweltcharakter vielen lange verborgen bleiben kann. Allenfalls von einem sehr hohen Berg aus und unter optimalen Sichtverhältnissen bzw. mithilfe magischer Mittel könnte eine leichte Krümmung der Welt zu erkennen sein.
Unübersehbar und absolut prägend ist hingegen der schrittweise Farbwechsel der Sonne. Nur in wenigen Stunden (die auch 'Sonnenfarben' oder 'Färbungen' genannt werden) hat die Sonne ihre vertraute Farbe, doch durchläuft sie über den Tag einen großen Teil des Spektrums. Sie beendet morgens mit einem dumpfen, blauen Glühen, das für etwa eine Stunde anhält, die Nacht. Dann wechselt sie – ebenfalls stundenweise – über violett, purpur, rot, orange und gelb zu einem gleißenden Weiß, das gnadenlos auf die Welt herniederbrennt. Dieses hält für zwei Stunden an, um dann in weiteren sechs Stunden die Farben des Vormittags in umgekehrter Reihenfolge zu durchlaufen. Die Übergänge zwischen den Färbungen tauchen die Welt für einen langen Augenblich in eigenartiges Zwielicht, denn der Farbwechsel vollzieht sich nicht abrupt, sondern allmählich. Nach der zweiten blauen Stunde beginnt die stockfinstere, zehnstündige Nacht. Sie wird nur zu seltenen Gelegenheiten von einigen wenigen, kaum erkennbaren Lichtern durchbrochen, die irgendwo weit über dem Betrachter zu stehen scheinen, und für die jede Kultur andere Erklärungen nennt. Das vertraute Licht eines Mondes oder der Sternbilder jedoch wird man vergeblich suchen.
Diese Farbwechsel erschweren die Orientierung, ändert sich doch auch jedes Mal die Farbe der Welt und der Gegenstände, Pflanzen und Tiere. Es ist schon fordernd, die unzähligen Kreaturen der tharunischen Tierwelt voneinander zu unterscheiden – um wie viel mehr gilt dies, wenn man sich nicht auf die Farben verlassen kann? Fauna und Flora haben es in sich, denn alles ist von einem auffälligen Riesenwuchs, wirkt lebendiger, farbenfroher, aber auch feindseliger als die vertraute Natur. Man kann wohl behaupten, dass es in der Wildnis keine wirklich harmlosen Tiere und Pflanzen gibt, sondern menschenfressende Bestien wie die vielarmigen Rakshasa, die gehörnten Diwen und die geflügelten Lykhora.
Hat man sich an dies alles gewöhnt, werden weitere Dinge auffallen, z.B. die seltsamen Wolkengebirge. Nur wenige davon überziehen den Himmel, oft sind gar keine zu sehen. Und wenn man sie erblickt, scheinen sie ihre Form nicht zu verändern, und eher wie Tiere in einer Herde denn wie zufällige Wolken dahin zu gleiten.

Die Inselwelt Tharuns

»Wir sind den dritten Tag dem Strand gefolgt, vom blauen Morgen an, bis zur roten Stunde des Vormittages, auf der Suche nach einer Ansiedlung oder Zeichen von Kultur. Da sahen wir es: Ein Pflock im Wasser, daran ein Boot – vielmehr ein primitives, mit seltsamen Mustern verziertes Auslegerkanu, das dem Navigator eine gerunzelte Stirn bescherte. Darin nur einige Gegenstände; Stechpaddel für zwei, eine Lederplane, einige leere Kalebassen und etwas, das wie Angelzeug aussah. Und wir fanden Fußspuren. Menschliche Spuren, die zu einem Trampelpfad führten! Mit allem, was wir noch an Kraft hatten, folgten wir dem Pfad, in der Hoffnung, endlich Aufklärung zu erlangen, wo wir waren, und wie wir nach Hause zurückkommen könnten. Die gleißende Mittagssonne erduldeten wir im Schatten des Inselwaldes, in den wir auf dem Pfad vordrangen. Zum Glück gibt es reichlich Wasser auf diesem Eiland. Als die Sonne violett wurde, erreichten wir eine kleine Lichtung, wo wir einige überaus ärmliche, kreisrunde Hütten aus altem Stroh vorfanden. Und dann standen sie plötzlich vor uns: Zwei abgehärmte Gestalten, gekleidet in Lumpen und Fetzen, von walbeinfarbener Haut und mit weißblondem Haar. Sie standen wie vom Donner gerührt, und dann begannen sie – wohl angesichts des Schwertes des Navigators – zu jammern, zu jaulen und zu zetern und sich auf den Boden zu werfen. Doch wir verstanden kein Wort; obwohl wir vier zusammen schon fast alle Ozeane Deres bereist haben, hatten wir noch nie solche Laute gehört …«
—Auszug aus den letzten Logbucheintragungen der Rulat, Zahlmeister Enderki

Das, was wir 'Tharun' nennen, umfasst nicht die gesamte Hohlwelt. Nur etwa Zweidrittel dieser Welt werden damit beschrieben, das restliche Drittel ist den Tharunern unbekannt und findet allenfalls in manchen Legenden der Völker Erwähnung. Die Geographie Tharuns wird stark dadurch beeinflusst, das etwas Entscheidendes fehlt: Kontinente. Große Landmassen wie Myranor oder das Riesland sucht man in der Hohlwelt vergeblich. Stattdessen prägen tausende Inseln unterschiedlicher Größe und Anordnung, die wie dahin geworfen in den Ozeanen der Welt liegen, das Bild. Sie bilden Gruppen, sogenannte Archipele, die wiederum Großgruppen bilden, die *Neun Reiche* Tharuns. Da acht von diesen wie ein Ring um eine zentrale Großgruppe herum angeordnet sind, spricht man von den 'Acht Äußeren Reichen' und dem 'Inneren Reich'. Wie die Bezeichnung 'Reiche' erahnen lässt, haben diese Großgruppen auch politische Strukturen ausgebildet, die wiederum aus den Archipelen und den Inseln der Archipele zusammengesetzt sind. So hat jede größere Insel einen Herrscher, der wiederum

einem zentralen Herrscher des Archipels untersteht, der wiederum einem Reichsherrscher verantwortlich ist. Und die Reichsherrscher unterstehen dem Einen, dem Tharun.
Jedes der Äußeren Reiche unterscheidet sich durch kulturelle Eigenarten von den anderen. Wenngleich es überall Menschen sind, die die einzige kulturfähige Zivilisation stellen, weichen die Völker Tharuns auch äußerlich stark voneinander ab. Man kennt verschiedene Kulturpflanzen, Lebensweisen, eine spezifische Architektur und reitet die mannigfachsten Rieseninsekten, Spinnen und Echsen. Nur im Inneren Reich kommen alle Einflüsse zu einer gemeinsamen Hochkultur zusammen.
Doch all dies wird der Besucher wohl so rasch nicht erfahren. Informationen über das, was außerhalb der eigenen Siedlung oder gar Insel geschieht, sind rar. Die Seefahrt zwischen den Inseln ist schwierig und findet nur eingeschränkt und unter weitgehendem Verzicht auf Segel statt, und selbst das Reisen auf den Inseln ist beschwerlich. Man findet keine breiten, ausgebauten Heerstraßen wie im Mittelreich, keine Soldaten zu Pferd oder Reisende, die auf bunten Wagen in alle Richtungen reisen. Der einfache Tharuner reist wenn überhaupt zu Fuß, über schmale Wege und Pfade, vielleicht einmal mit einem Karren, den er oder ein Nutztier zieht. Aber eigentlich reist der Tharuner, abgesehen von den Gesandten der Inselherren, gar nicht, und so wird ein Fremder nur selten Menschen außerhalb von Dorf und Feld begegnen. Geschieht es aber doch, so wird der Fremde feststellen, dass die Sprachen, derer sich die Menschen Tharuns bedienen, keiner der derischen Sprachen gleichen, weder in Wort noch in Schrift. Und hat man ihre Sprache eines Tages erlernt, wird man feststellen, dass der Tharuner hier nicht Morgenröte sagt, sondern Morgenbläue, und nicht nach den Sternen blickt, sondern nach den Lichtern auf der anderen Seite der Welt, ebenso wie es keinen Sonnenuntergang gibt, sondern ein Sonnenverglühen.
Die Begrenztheit der eigenen Insel bestimmt nicht nur das Blickfeld der meisten Tharuner, sondern auch ihren geistigen Horizont. Eine geographische oder räumliche Orientierung über die eigene Ansiedlung hinaus erfolgt immer anhand markanter geographischer Merkmale wie einem Berg, einem Flusslauf, der Stadt des Herrschers, vorgelagerter Inseln oder der Archipelarsinsel. Klassische Himmelsrichtungen sind unbekannt, sondern völlig willkürlich festgelegt.

Die Inneren Meere

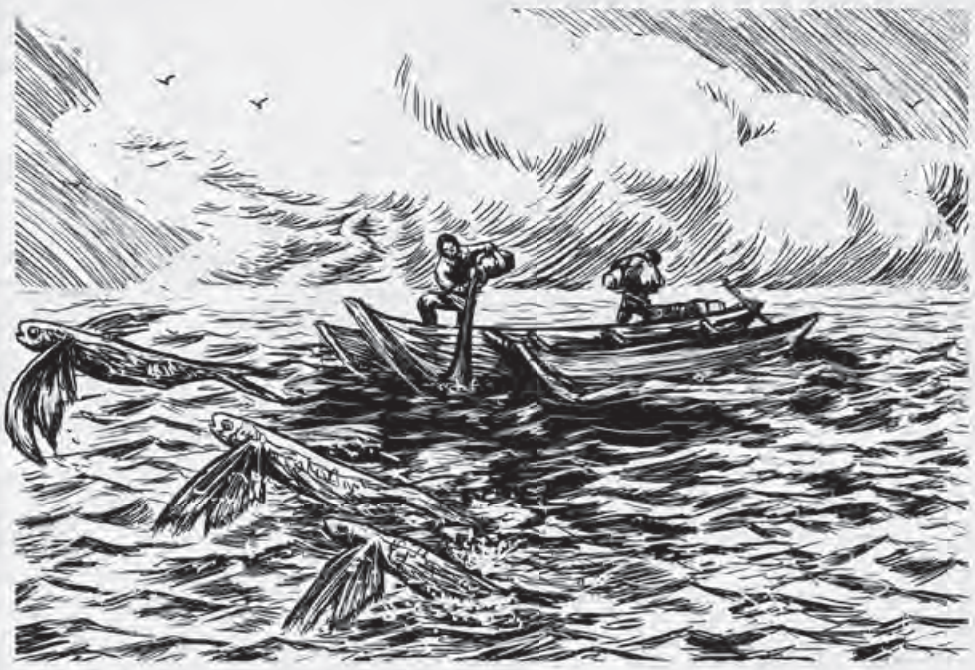
»Es war uns mit Händen und Füßen gelungen, die zwei Eingeborenen, wohl Jäger und Kräutersammler, zu überreden, uns auf ihrem Kanu mitzunehmen. Doch bevor wir uns auf den Weg machten, hielten beide bis zu den Knien im Meer inne. Der Jüngere vergoss eine Kalebasse mit dem scharfen Alkohol ins Meer, derweil der Ältere eines der kleinen Tiere, die er während der Jagd gefangen hatte, aus seinem Beutel holte. Und ohne viel Federlesen, als sei es das Natürlichste der Welt, schnitt er ihm mit seiner Korallenklinge den Kopf ab, und ließ das Tier ins Meer ausbluten, während er und sein Gefährte einen kehligen Brummgesang anstimmten. Erst dann waren sie bereit, uns an Bord zu lassen, und wir brachen auf. Heute sage ich: Nie fühlte ich mich so hilflos wie bei dieser Fahrt. Alles, was ich als Seemann gelernt hatte, war wohl nutzlos. Keine Karten, keine Magnetsteine, nicht einmal Sterne, wie wir schon wussten – und doch paddelten die Eingeborenen das Kanu auf die See, hinein in den Dunst. Fast der ganze Tag verging, bevor wir endlich wieder Land sahen, und eine Stadt – aber was für eine seltsame Siedlung war das…«
—Auszug aus den letzten Logbucheintragungen der Rulat, Zahlmeister Enderki

Die Meere Tharuns sind im Grunde ein gewaltiger, die gesamte Hohlwelt umfassender Ozean, in dem die Inselgruppen nur einen verschwindend kleinen Teil der Welt ausmachen. Die gewaltigen Wassermassen und die großen Distanzen zwischen den Inselreichen können Reisende, die das derische Festland als sicheren Grund gewohnt sind, zur Verzweiflung treiben.
Die Seefahrt in Tharun gehört zu den gefährlichsten Fortbewegungsarten. Die Meere der Hohlwelt folgen anderen Gesetzen als die derischen Ozeane. In ihnen wimmelt es von riesigen Seeschlangen, Ungeheuern, Riesenkraken, Wassergiganten und anderen Monstern, die jedes Schiff angreifen, das sich aufs offene Meer wagt. Dazu kommen vollkommen unberechenbare Strömungen, heftige Stürme, Orkane und Flutwellen, die scheinbar aus dem Nichts entstehen, gewaltige Strudel, deren Sogkraft jedes Schiff unbarmherzig in die Tiefe reißen kann, Unterwasservulkane, die plötzlich ausbrechen, sowie schwimmende Inseln und Riffe, die ihren Standort wechseln. Wegen dieser vielfältigen Bedrohungen für Überfahrten gibt es nur wenige Verbindungen zwischen Inseln und Archipelen, üblicherweise über Meerengen und an der Küste entlang. Aber auch auf diesen Strecken gilt eine Fahrt als Abenteuer.
Auch wer kein Seefahrer ist, wird Unterschiede zwischen dem Tun eines Tharuners und dem eines derischen Seemannes feststellen können. Die teilweise blutigen Opfergaben vor jeder Abreise und während der Fahrt, die düstere, fast schon verzweifelt anmutende Stimmung jedes Einzelnen an Bord, als ob man dem sicheren Untergang entgegenreisen würde, aber auch die größtenteils primitive Bauform der Schiffe dürften dem ungeschulten Auge sofort auffallen. Der Seemann jedoch fühlt sich vermutlich völlig verloren. Sein Handwerk ist angesichts der fremdartigen Sitten und Gebräuche an Bord fast wertlos, und sein Wissen um die See wird sich in den meisten Fällen als unzutreffend erweisen. Strömungen und Winde verhalten sich anders als gewohnt, die Tiere sind genauso bizarr wie die an Land, und gewaltige Kreaturen jenseits der Vorstellungskraft bevölkern die See.
Zu den legendären Gefahren der Seefahrt gehört auch der Magnetberg Trachos, ein riesiger Erdgigant, der durch das

Meer treibt und jedes Metall unbarmherzig anzieht. Das ist ungefährlich für die hölzernen Kanus und die Ruderer, aber manch eine Waffe eines Numinai und manch schwergerüsteter Schwertmeister wurde vom Boot gerissen und haftet unablösbar an den Flanken des Trachos.
Dass der tharunische Ozean einst mit den Meeren auf der derischen Oberwelt verbunden war und es vielleicht auch heute noch ist, wissen die Tharuner natürlich nicht. Und welche Geheimnisse das Meer bereithält und was in seinen Tiefen womöglich verborgen liegt, ahnen sie bestenfalls – in ihren Sagen wird das ewige Meer vor allem für seine Unergründlichkeit gerühmt. Gelegentlich sind aber auch Geschichten von rätselhaften Meereslebewesen zu vernehmen – Fischmenschen, die in Unterwasserstädten leben und dort eine eigene Zivilisation errichtet haben sollen.

Klima und Umwelt

»Diese Inselgruppe ist ein verrückter und götterverlassener Ort, soviel steht nach nunmehr drei Wochen hier fest. Alles an diesen Inseln ist falsch – oder sollte ich schreiben: verzerrt? Die Nächte sind unglaublich finster und kalt, zumal die Eingeborenen sich weigern, Feuer zu entzünden; die Helligkeit und Hitze zu den 'Weißen Stunden' so gewaltig, dass alle Schutz suchen und die Zeit nutzen, einen Götzen namens 'Sindai-Ruh' anrufen. Und auch die Menschen hier leben in abergläubischer Furcht vor fremdartigen Götzen und Kreaturen – schon mehrfach wurden wir Zeugen heidnischer Rituale! Fast täglich kauern einige Bauern vor einem Schrein nieder, der eine unbekleidete Frau von fast elfischer Anmut zeigt, und legen Brot, Früchte und sogar Schalen mit Wasser nieder – und scheinen steif und fest daran zu glauben, dass dies das Wetter bestimmt. Ihr Irrglaube ist so überzeugend und ansteckend, dass Hemmon, der Smut, behauptet, die Figur in Lebensgröße in dem übermannshohen Graswäldern hinter dem Schrein gesehen zu haben… kurz bevor ein Sturzbachregen herniederging. Doch damit nicht genug! So gerät der Boden der Insel bisweilen in Aufruhr, was, soweit wir verstanden haben, von dem Vulkan in der Mitte der Insel ausgeht. Doch diese Narren glauben, dass der Berg sich besänftigen lässt, und pilgern scheinbar regelmäßig zum glühenden Krater, wo sie Opfergaben in den Schlund des Berges werfen. Und der Navigator will dort oben sogar menschliche Schädel gesehen haben! Und er behauptet, es würde mit jedem Schritt zum Gipfel wärmer, anstatt kälter – als ob er wirklich dieser verfluchten Sonne näherkommen würde. Nun warten wir auf ein besonders Ereignis – endlich scheint einer der hiesigen Herrscher in dieses kleine Dorf zu kommen. Der Navigator hegt immer noch die Hoffnung, wenigstens einen halbwegs Gelehrten zu finden, der unsere Sprache spricht und der uns unsere Fragen nach einem Weg nach Hause anders als mit Gesten und Grimassen beantworten kann. Ich hingegen befürchte mittlerweile, dass diese Hoffnung enttäuscht werden wird. Aber noch vor der großen Mittagshitze soll ein Mann, der 'Zinakai' genannt wird, wohl hier eintreffen – und wenn ich dem Schauspiel des Dorfältesten glauben darf, reitet er auf einem riesigen Käfer …«



—Auszug aus den letzten Logbucheintragungen der Rulat, Zahlmeister Enderki

Nachdem man bereits auf den ersten Blick feststellen kann, dass Fauna und Flora Tharuns aufgrund ihrer Riesenhaftigkeit und Aggressivität der Aufmerksamkeit des Reisenden bedürfen, wird man rasch weiterer Gefahren und Hindernisse gewahr werden.
Die Tatsache, dass die Sonne immer von jedem Punkt der Hohlwelt gleich weit entfernt ist, führt dazu, dass es praktisch nur ein allgegenwärtiges Klima gibt. Ungeschützt durch Wolkendecken, erzeugt die Sonne jeden Tag aufs Neue – je nach Farbe – Umstände, die von der Hitze eines Wüstentages zu der bleiernen Düsternis nördlichster Regionen reichen. Von einem Wetter im eigentlichen Sinne kann fast nicht die Rede sein. Im eintönigen Aufeinanderfolgen der Tage entstehen fast die einzigen Änderungen

durch die sich ändernde Wärme der Sonne. Die Temperaturen wechseln so rasch wie die Farbe der Sonne, von eisiger Kälte zur Morgenbläue über glühende Hitze zur Mittagszeit, wieder zurück zur fast winterlichen Nacht. Trotz dieser Kälte wird man aber nur in Ausnahmefällen Eis oder gar Schnee finden – dieses gefrorene Wasser entdeckt man bestenfalls in tiefen Höhlen und Spalten, wo niemals Sonne hin scheint. Ein Kundiger der Elementarmagie wird jedoch rasch feststellen, dass dieses Eis ihm keinen Nutzen bringt – denn das Element Eis wird er im tharunischen Weltenrund vergeblich suchen.

Es gibt aber ausgedehnte Gebiete, die zeitweise oder permanent von riesigen Wolkenbänken bedeckt sind, die sich in einer Höhe von wenigen Meilen zusammenballen. Diese Wolkendecken sind individuell unterscheidbar und erinnern an treibende Inseln. Jedes dieser Himmelsgebilde hat einen Namen und wurde – einer Sage zufolge – von einem der Götter, einem mächtigen Dämonen oder einem Runenherrn erschaffen oder ist selber ein gigantisches elementares Lebewesen. Manche Wolken stehen unbeweglich über einer Gegend, andere treiben auf regelmäßigen Routen umher, und einige wenige scheinen sich willkürlich zu bewegen. Je nach Ausdehnung, Dicke, Flughöhe und Aufenthaltsdauer erzeugt eine Wolkendecke eine kurzfristige Milderung, ein gemäßigteres, feuchteres Klima oder eine Zone von enormer Kälte.

Eine weitere Klimaänderung kann durch die Seehöhe einer Landschaft entstehen. Ein Berg von zehn Meilen Höhe ist bereits ein deutliches Stück näher an der Sonne als das Meer. Daher liegen alle echten Wüstenregionen der Hohlwelt auf Hochebenen; und auf der höchsten Erhebung Tharuns, dem heiligen Giganten Makros, soll die Hitze für jeden Menschen tödlich sein.

Die Chancen stehen nicht schlecht, dass abenteuerlustige Forscher auf ihrem Weg von manchen bizarren Naturphänomenen überrascht und bedroht werden, von denen man bestenfalls bisher in derischen Schauermärchen gehört hat. Dies hat nicht nur natürliche Ursachen, sondern ist auch dem Wirken von Naturgeistern und Giganten zuzuschreiben, deren Gunst die Menschen mit Opfergaben aller Art zu erlangen suchen. Die Naturwesen manifestieren sich an seltsamen Orten, wie Hainen, die ein eigenes Wetter zu haben scheinen, Weihern von perfekter Schönheit inmitten von karger Landschaft, oder Teichen, deren Wasser unbeeindruckt von Wind und Regen ist. Wassergiganten zeigen sich den Menschen als unwiderstehliche Strömungen oder Springfluten, Luftgiganten als furchtbare Stürme, stabile Wolkenfronten am Himmel oder auch als undurchdringliche Nebelfelder. Erdgiganten können schon einmal die Gestalt einer Insel haben, und Feuergiganten sind üblicherweise an Vulkanen oder Lavafeldern zu erkennen.



Die Geschichte und Mythologie der Hohlwelt



Was vor Urzeiten geschah, ist vielfach verborgen. Dies gilt für alle Kontinente Deres ebenso wie für die Globulen der derischen Sphären, insbesondere die von den Anhängern der Acht Götter dominierte Welt Tharun. Vieles wurde nie aufgezeichnet, Anderes ging im Laufe von Jahrzehntausenden verloren, noch mehr wurde vernichtet, um die Geschichte der Hohlwelt so darzustellen, wie es den Dienern der Acht gefiel. Hinzu kommt, dass Tharun keine historische Zeitzählung kennt, die über den Tag hinausgeht – längere Abschnitte werden allenfalls mit dem Namen eines Herrschers oder einem einschneidenden Ereignis verbunden. Eine Einteilung in Jahre, Jahrhunderte oder in Zeitalter aber verwenden die wenigen tharunischen Chronisten nicht.
Die hier dargestellten und präsentierten Ereignisse sind vielfach konkret – in anderen Bereich aber vage und bewusst interpretationsfähig gehalten. Deshalb soll die hier niedergelegte tharunische Geschichte und Mythologie als Baukasten verstanden werden, aus der jede Spielrunde sich eine passende Welthistorie generieren kann. Ein paar der mehrdeutig angelegten Mythoselemente werden zudem im Kapitel **Tiefere Mysterien Tharuns** ab Seite 260 näher beleuchtet. Nicht zuletzt mag es einer gestrandeten Heldengruppe zukommen, eines Tages Licht ins Dunkel der tharunischen Mythen zu bringen und damit eine der Säulen der Macht in ihre Hand zu bringen: das Wissen um das, was wirklich war. Deshalb empfehlen wir, die nachfolgenden Quellentexte sparsam zu verwenden und erst nach und nach ins Spiel einfließen zu lassen. Weitere Informationen mögen sich ebenso in mündlichen Legenden wie in uralten und von Azarai, Sombrai oder Morguai versteckten Schriften finden wie in den Erzählungen alter Wesen wie Nanja, Monaden oder sogar Tierkönigen, die seinerzeit Zeitzeugen der Ereignisse waren, die die Hohlwelt prägten.

Vom Anbeginn der Zeiten bis zum Anfang aller Tage

»Vor unendlichen Tagen, als außer dem Nichts nur Ordnung und Chaos existierten, entstand im Nirgendwo die Welt, die nun Tharun geheißen wird. Während sie begann aus sich selbst heraus zu wachsen, hielten die Urkräfte Einzug und lange Zeit hielt das Chaos sie in seinen unbarmherzigen Klauen! In diesen Tagen wurde die junge Welt durch das Licht einer unseligen Ursonne entstellt, die durch die Chaoskräfte gespeist wurde!«
—Vom Anfang aller Tage, *Urfassung der Azarai*

»Als im Zusammentreffen von Lohurama und Sumgari die Welt wie wir sie kennen geboren wurde, wurde auch jene Welt geboren, die wir nicht kennen noch je erreichen können: Tharumur, die Tiefe oder Sumnur, die Glühende liegt im Inneren Sumgaris, unerreichbar für Lohurama, erhellt nur vom bunten Glanz des Sumuryl. Dort ist die Welt noch so, wie sie einst war, ist und immer sein wird.«
—Alte Erzählung aus Makshapuram

»Die Ausgewogenheit der Elemente scheint es in Tharun nicht zu geben, das Eis existiert nicht. Weder als Zustand, noch als Element ist es in der Ordnung der Hohlwelt existent. Dennoch sind die Elemente im Gleichgewicht. Das Wasser scheint zu überwiegen, doch ist nicht ebenso der eherne Grund der See, der das Wasser umfängt, und die Luft bis zu den hohen Städten ebenfalls immens in seiner schieren Masse? Und dennoch hat die Runenmagie keine rechte Macht über das Erz, als sei dies Element wider die Magie gefeit. Und ist es nicht so, das Geschöpfe des Erzgottes selbst nur selten von Magie erfüllt sind?«
—Wundersames Tharun, *Brevier des Sphärenreisenden Magister Tarium*

»Die Geflügelten waren schon da, lange bevor Einäugige, Schratige und Erzwüchsige kamen, das kannst Du mir glauben, denn ich war auch schon da, als sie ihre schuppigen Köpfe durch die Weltenschale steckten und vor dem Zorn ihres Stammvaters ins Dunkel flohen. Wie aus demselben Ei geschlüpft sahen sie aus, doch beiderlei Geschlechts waren sie. Bald hatten sie Brut und Brutesbrut, und wir Riesen mussten sie einen nach dem anderen vom Himmel holen und an die Kette legen, ehe die Sonne sie alle blind machte.«
—Prahlerei des tharunischen Riesen Mahkr

Es ist gewiss, dass Tharun seit vielen Zeitaltern besteht, und ebenfalls dem Schöpfungsakt – dem Werden der Welt entspringt. Doch niemand weiß, ob sich Tharun als Globule vom Beginn an abspaltete oder später entstand – und manche behaupten bis auf den heutigen Tag, dass sich Tharun im Inneren der derischen Kugel befindet und lediglich verborgen ist. Die fünf hier präsenten Elemente, die auch die mysteriöse *Karte des Reisenden* (**WdZ 364**) zeigt, scheinen ebenfalls immer da gewesen zu sein, auch wenn das Element Erz eine Ver-

änderung durchgemacht hat und in der Runenmagie nicht repräsentiert ist. Oder gab es eine Epoche, in der auch Eis in der Hohlwelt heimisch war und die Magie in ihr eine eigenständige Kraft, den anderen Elementen ebenbürtig?
Zweifellos war Tharun einst eine raue, ungeordnete Welt, denn als Sumus Leib erkaltete, tobte in ihrem Inneren noch für ein Äon der Todeskampf. Und auch in den folgenden Epochen wandelte die Hohlwelt mehrfach ihre Gestalt, bis sich die heutige Beschaffenheit herausbildete.
Die als Krieg der Giganten bezeichnete Auseinandersetzung scheint die Hohlwelt nicht in gleichem Maße erfasst zu haben wie die derische Außenwelt, geradezu groß ist die Gegenwart und Gewalt der Giganten bis heute, stärker und näher der dritten Sphäre verhaftet als anderswo auf dem Dereball. Sicherlich durchdrang die astrale Energie nach der Zerstörung der Zitadelle der Kraft ebenfalls die Hohlwelt. Und nicht nur Madas Wirken, auch deren Volk, die Alten oder Archäer, überwand die Sphären und erkundete dabei die wichtigste aller Globulen: Tharun. Manche myranischen Legenden legen nahe, dass auch in späteren Zeitaltern noch Alte in Tharun Zuflucht suchten, und auch von den Zweitgeborenen, den Drachen und den Riesen, ist in bruchstückhaften Sagen aus frühester Zeit die Rede.
In den vorgeschichtlichen Darstellungen derischer Religionen findet Tharun nur sehr selten Erwähnung. Lediglich ein Gott aus dem Pantheon der Zwölf wird hin und wieder mit Tharun in Verbindung gebracht, und das Schicksal manches der mit ihm verbundenen Völker scheint eng an sein Wirken dort geknüpft: Ingerimm, der Herr von Feuer und Erz.

Die Ursonne Glost

»Der Weg durch Ingerimms Element führt nach Tharun, die Manuskripte von Al'Charr berichten von der Feuersonne Glost, die Zwerge von ihren Urvätern, die aus dem Feuerleib der Erde krochen. Auch die Zyklopen benennen ihre Feuerbrüder in der Feuertiefe. Tharuns Bezüge zum Feuer und zu Ingerimms Dienern sind groß, war Tharun vielleicht die Heimstatt Ingerimms? Ist die Feuersonne sein Leib, den er zurückließ, als er gen Alveran zog? Oder ist es der Karfunkelstein Sumus, geborgen von ihrem ersten und mächtigsten Sohn, wie Mosant Hinf mir glauben machen will?«
—Aus den Aufzeichnungen des verschollenen Weltreisenden Hadumars von Wiesen-Ostreich

»Alle diese Splitter sind Teil eines gewaltigen Bauwerks gewesen, eines göttlichen Geschenks des Weltenschmiedes Angrosch, und in seiner Kunstfertigkeit hat er jedes einzelne Teil seiner Schöpfung genau bezeichnet und das Gesetz der Welt auf ihnen niedergelegt. Als sein Werk zerbarst und in der ganzen Welt verstreut wurde, leuchteten die Bruchstücke in hellem Glanz und offenbarten die Zeichen seiner heiligen Sprache. Angroschs Laterne verlor nicht ihre geheime Kraft, sondern bewahrt sie seither in all ihren Scherben, bis sie eines Tages wieder zusammengefügt wird. Das schreibt Grok, Sohn des Grik aus dem Kosch, seit 9.689 Tagen heimatlos.«
—Rogolan-Inschrift in einer verlassenen Monadenschmiede

Die derischen Zeitalter und Tharun

Der hesindianischen Forschungen zur Geschichte der Welt Dere entstammt die Einteilung der historischen Entwicklung in Zeitalter oder Äonen. Diese Einteilung, so vage und widersprüchlich sie teilweise ist, gilt als Leitfaden aller Publikationen zur derischen Geschichte. Wenngleich den Tharunern diese Einteilung vollkommen unbekannt ist, wollen wir doch ein paar Hinweise zur zeitlichen Paralität der Großereignisse diesseits und jenseits der Weltenschale geben.
Die Geburt der Hohlwelt am Beginn des Ersten Zeitalters ist zugleich auch die Entstehungsepoche der tharunischen Giganten. In den Gigantenkriegen des Zweiten Zeitalter sind auch die tharunischen Vertreter beteiligt gewesen, wenn auch nicht in gleichem Maße wie die Giganten außerhalb der Hohlwelt. In dieser Zeit kommen die ersten Drachen in die Hohlwelt und treffen auf die dortigen Kinder der Giganten, die Riesen. Im Dritten Zeitalter erkunden vor allem Madas Kinder die erkaltende Welt. Nach Madas Frevel, im Vierten Zeitalter, wird die Sonne Glost geschmiedet und Ingerimm schenkt der Hohlwelt neues Leben in Gestalt eines kleinwüchsigen Höhlenvolks. Im Übergang zum Fünften Zeitalter wird die Hohlwelt eine Zuflucht für die Überlebenden der großen Verwüstungen, die die derischen Kontinente entvölkern. Zu den wichtigsten Einwanderern gehören die Trolle, die dem Namenlosen hörig sind. Die Zerstörung Glosts und die damit einhergehende Veränderungen der elementaren Ordnung ereignen sich im Laufe des Fünften Zeitalters. Die anschließende Finsternis und Eiszeit dauert bis zum Siebten Zeitalter an, das auch in Tharun von riesenhaften Insektenwesen und Wesen der Luft dominiert wird und eine gleißende neue Sonne sieht. Während des Neunten Zeitalters dringen große Wassermassen in die Hohlwelt ein, die maritimen Völker übernehmen auch hier für ein Zeitalter die Führungsrolle, ehe im Zehnten Zeitalter die Acht Götter die an den Himmel gestellte Sonne in ihre Farben tauchen und die Hohlwelt ordnen – rechtzeitig zur Ankunft der ersten Menschen, die vor dem prophezeiten Untergang ihrer Kultur hierher fliehen. Im Elften Zeitalter besiedeln sie die Inselwelt der Neun Reiche und formen die Gesellschaft Tharuns, wie sie bis heute Bestand hat.



»Dieser Stein mit dem seltsamen Runenzeichen ist wahrhaftig rätselhaft! Er scheint mir mit herkömmlichen Mitteln nicht zerstörbar, seine Aura ist unverkennbar magisch und – was das Merkwürdigste ist – er scheint das astrale Geflecht der Umgebung zu beeinflussen, ja regelrecht anzuziehen. Ich nehme also an, dass er eine Art Astralspeicher ist. Stammt er möglicherweise aus jener höhlenhaften Globule, von der einige der alten Schriften sprechen?«
—Verschollener myranischer Arkanomagier aus dem Haus Quoran

»Wenn auch Arkan'Zin die unheilige Fackel für alle Zeit Verlöschen ließ, so ist ihre Asche doch Gift für die Unvorsichtigen. Wer mit ihr in Berührung kommt, tut gut daran, unverzüglich seinen Herrscher zu benachrichtigen und ihm seinen Fund zu überlassen. Die Zögerlichen, die sich dennoch versuchen lassen, strafen die Arkanai, so wie Arkan'Zin einst auch den Verführer unerbittlich strafte.«
—Aus der Predigt eines Arkan'Zin-Azarais

»Tiefentrolle… Höhlenweltler… Dunkelschrate hießen sie, flüstern die ältesten Adern der Berge. Zerstörung … Verwüstung … Vernichtung brachten sie, wispern die Wurzeln der Berge, und ihr Herr und Meister war Feind von Shinxasch und Ingrasch zugleich.«
—Tum, Monade von Norbana

»Der Zerstörer hatte zwei Abkömmlinge, die aus ein und demselben Ei schlüpften und Leidenschaft füreinander fühlten, die hinaus ging über die Liebe zwischen Nestbruder und Nestschwester. Und weil sie voneinander nicht lassen konnten, so sehr ihnen ihr gnadenloser Vater auch zürnte, weil er die Kraft seines Geschlechts bedroht sah, flohen sie vor seinem schrecklichen Angesicht. Sie krochen in die tiefsten Schächte der Welt und tauchten durch Glut und Feuer, bis sie die Kaverne der Giganten entdeckten, den Hort des Lebenskeims und des vielfarbigen Leuchtens, und hier endlich waren sie einander genug, und ihre Nachfahren bevölkerten die Weiten zwischen dem glühenden Herz und der erzenen Kruste.«
—Auszug aus der Legende der Zwillingskinder Umbracors

Dass es einst eine andere Sonne im Zentrum der Hohlwelt gegeben hat, zählt zu den wenigen Wahrheiten, die auch die Azarai nicht verschweigen. Im Gegenteil feiern sie die Zerstörung dieses Unlichts am Anfang aller Tage als erste entschlossene und furchtlose Tat Arkan'Zins. Was zuvor im Lichte dieser alten Sonne jedoch geschah, darüber schweigen sich die Azarai beharrlich aus. Einige Quellen verweisen auf Ingerimm als alleinigen Erschaffer dieser Sonne, deren Name mit Glost überliefert ist und die – so die gängigste Vermutung – nach Madas Frevel gefertigt wurde, um die auch die Hohlwelt durchflutende Astralkraft wieder zu bändigen. Andere meinen sogar, Glost könnte der (gescheiterte) Versuch der Götter gewesen sein, die zerstörte Zitadelle der Kraft durch Ingerimms Schmiedekunst wiederherstellen zu lassen. Die Hohlwelt als Refugium Ingerimms, als geheime Werkstatt und Versuchslabor seines Schaffensdrangs, vielleicht auch der Ausgangspunkt seiner einstigen Gottwerdung in den Gigantenkriegen? Manche Zwergensagen behaupten gar, Angrosch habe ihr Volk im Licht der Himmelslaterne Glost geschmiedet, nachdem er die zyklopischen Völker geschaffen habe, und sie anschließend in den Tiefen der Berge vergraben, damit sie Äonen später aus ihrem Schlaf erwachen.

Als gesichert darf gelten, dass erst mit der Sonne Glost die Hohlwelt einigermaßen bewohnbar wurde und in dieser Zeit auch die ersten Vertreter derischer Völker dort Einzug hielten – oder Zuflucht suchten. Welche Wege sie nahmen und wie sie die Weltenschale überwanden, ist ebenso wenig überliefert wie die Reaktion der Giganten auf diese Eindringlinge. Doch mancher damals bereits gewählte Weg mag bis heute überdauert haben.

Einiges deutet darauf hin, dass die große Verwüstung auf Dere im Gefolge des Krieges gegen den späteren Namenlosen auch Auswirkungen auf die Hohlwelt hatten. So behaupten die Trolle, ein Teil ihres Volkes sei vom Angesicht der Welt verschwunden, um dem Wüten der Himmelswölfe zu entgehen. Damals legten sie wohl jene Trollpfade an, die die derischen Kontinente mit Tharun verbanden, doch gehorchten sie noch immer ihrem verführerischen Gott und trugen die Kunde von der Vernichtung der Völkerscharen auf den derischen Kontinenten ins Innere der Derekugel. In allen tharunischen Legenden von der Urzeit vor dem Anfang aller Tage findet das Chaos Erwähnung, und auch Glost gilt den Azarai als Ausgeburt des Chaos und frevelhaftes Unlicht.



Der Neunte und der Gott der Rache

»Einen Neunten aber gab es, der wollte Arkan'Zins Gesetz und die heilige Ordnung nicht achten und seine allesverschlingenden Heerscharen auf die Welt und ihre Wesen loslassen. Der Herr der Endzeit und der Vernichtung nannte er sich und lechzte danach, das Menschengeschlecht zu tilgen, das sich von den Göttern abgewandt und ihrer himmlischen Herrschaft abtrünnig geworden war. Doch traten die Acht zusammen und ächteten den Verderber, bezwangen ihn und nahmen ihm seinen Namen. Dann warfen sie ihn ins Nichts jenseits des Weltenkreises, auf dass er verbannt und dazu verdammt war, bis zum Ende aller Tage niemals wiederzukehren. Darum sind die Acht Götter allweise und allgewaltig, darum gebührt ihnen aller Lobpreis! Denn so bewahrten sie die Menschheit vor ihrem Unheil und Untergang, und nur die Azarai können diese große Gnade ermessen.«
—Vom Neunten, der nicht genannt wird, *Gebet der Azarai*

»Als Arkan'Zin erkannte, welche abscheulichen Kräfte der Ungenannte entfesselt hatte, um die Völkerschaften zu vernichten, beschloss er, das außerweltliche Übel am Ursprung zu richten. Er kam aus der Schwärze durch das wabernde Nichts der Zwischenwelt und trat in die Außenwelt hinaus, um Ordnung und Gesetz zu bringen, wo seit jeher Chaos und Vernichtung brüteten. Und er unterwarf die Alptraumgeschöpfe der äußeren und entgrenzten Leere und stiftete Ordnung im wuchernden Wirrwarr der Schreckensgestalten. Doch ist ihre Anzahl so unbegrenzt wie die Vielgestaltigkeit ihrer Ausgeburten, und der Unversöhnliche vernahm ebenso den Ruf aus der wirklichen Welt wie auch das höhnische Gelächter seines verräterischen Feindes ob seiner Abwesenheit. Da er aber nicht aufgeben konnte, was er begonnen hatte, teilte Arkan'Zin seinen Leib entzwei, um diesseits und jenseits des Weltenwalls ein und dieselbe Ordnung zu errichten. Dies Opfer brachte Arkan'Zin, und aus seiner Wunde treten seither seine Diener, die Arkanai.«
—Arkan'Zins Opfer, *geheime Schriften des Sindayru-Kults*

»Ohne Zweifel den Äußeren Domänen entstammen die Racheboten, die ihrem ganzen Erscheinen nach an Tyakaars Geschöpfe erinnern. Und doch werden sie als Vollstrecker göttlichen Rechts angerufen, gilt doch Arcansin als ihr Herr und Meister, und sind nach seinem gehörnten Ebenbild gestaltet. Ging dieser also einen Pakt ein mit den Äußeren Domänen, um die Geschicke der Welt nach seinem Wunsch zu gestalten?«
—Ein Optimat aus dem gefallenen Haus Melarythor

»Drei waren von so großer Macht, dass ihr Auge weiter geöffnet war als bei allen anderen ihres Geschlechts. Nicht nur schufen sie Vielbeinige und Unaussprechliche, um ihnen zu Diensten zu sein, sondern sie legten Drei und Fünf zur Acht zusammen und vollbrachten damit die größte und verwegenste Tat, die je mit Magie vollbracht wurde. Denn ihr Weltenzauber durchstieß die Sphären und rief den rächenden Richter in die Welt herab, die er ein Äon zuvor verlassen hatte, und als er in ihrer Mitte war, verneigten sie sich vor seiner Herrlichkeit. Er aber sprach Recht auch über sie. Und hernach erhoben sie sich und ihr Auge erstrahlte in hellem Rhodolith, dunklem Turmalin und gleißendem Diamant.«
—Verbotene Irrlehre eines Sombrai, der dafür gepfählt wurde

»Wer hebt seinen Stab, wenn der Knochenkrieger naht? Bel-Arcansin, der Gerechte! Wer tritt aus dem Schatten, wenn die Ghulenhorde raubt? Bel-Arcansin, der Rächende! Wer blickt dem Schädelgott ins Angesicht, mit glühenden Augen und schwarzem Gehörn? Bel-Arcansin, der Höchste!«
—Über Bel-Arcansins Recht und Rache, *Gebet seiner Anhänger in Viralis, Anthalia*

Unter den Azarai verbreitet ist auch das Wissen um einen weiteren Gott, der als Gott der Endzeit und der Vernichtung bezeichnet wird, als Neunter gilt oder als Gott, dem die anderen Götter den Namen nahmen. Sein tatsächliches Wirken liegt vermutlich weitaus länger zurück als die Ankunft der ersten Menschen in Tharun, wenngleich die Azarai seine Verbannung als Gnade der Acht interpretieren. Als ketzerisch müssen jedoch geflüsterte Legenden gelten, nach denen der Neunte einst der Erste gewesen sei und mit Arkan'Zin allein im Bunde. Gemeinsam sollen sie Pläne geschmiedet haben für eine Herrschaft diesseits und jenseits der Weltenschale, und als die Zeit reif war für die Rückkehr des Verbannten zerschmetterte Arkan'Zin mit einem gewaltigen Hieb die Ursonne und verdunkelte die Hohlwelt, war doch Glost ganz und gar von der Kraft des Chaos erfüllt. Vielleicht war es dieses welterschütternde Ereignis, das Tharun zur Globule werden ließ, und vermutlich zerbrach mit Glost ein Teil der elementaren Ordnung Tharuns, wurden doch sämtliche Giganten aus ihrem Schlaf gerüttelt und seither keine Giganten des Erzes mehr gesichtet. Eine gewaltige Menge magischer Kraft durchflutete die Hohlwelt, prallte auf die Weltenschale und drang bis in die tiefsten Schichten ein. Die Splitter der Sonne verteilten sich in der gesamten Innenwelt, und manche Drachensagen behaupten, dass die größten Trümmerstücke, inselgroß und zusammengehalten aus verschmolzenem Feuer und Erz, noch in der Weltenmitte kreisen und umeinander tanzen. Die wenigsten urweltlichen Bewohner werden das Inferno überdauert haben, mindestens jedoch die Hohlweltdrachen, die mit ihnen streitenden Riesen und die wütenden Trolle. Dass in den tiefsten Gesteinsschichten der Kruste durch die Erschütterung kleinwüchsige Wesen aus ihrem Schlaf erwachten, entging ihnen gleichwohl lange – erst die Neuankömmlinge dieser Epoche, die Monaden, entdeckten sie schließlich.

Zwischen den beiden Göttern der Herrschaft scheint es nach der Zerstörung von Glost zum Bruch gekommen sein, denn in einer trollischen Quelle heißt es, den Gott der Dunkelheit habe mit einem Male Entsetzen ergriffen beim Anblick jener außerweltlichen Bestien, die der Neunte in den Krieg führte. In streng gehüteten Schriften mutmaßen manche Azarai, dass Arkan'Zin in der Auseinandersetzung einen Teil seiner göttlichen Macht einbüßte oder opferte, um die dämonischen Mächte des Namenlosen unter sein Gesetz zu

stellen. Was immer Arkan'Zin tat und dabei verlor – er erlitt nicht das Schicksal Charyptoroths, die dem Sog der Niederhöllen anheimfiel. Vermutlich liegt hier auch ein Schlüssel zur Gestalt des Rachegottes und seiner Sendboten, der die Gelehrten in vielen Zügen an den gefürchteten Erzdämon Blakharaz und den in Myranor bekannten Tyakaar-Archon Bel'Arkhanz erinnern dürfte. Nach den Lehren der Azarai ist es Arkan'Zin gewesen, der den Neunten ausschloss und gemeinsam mit den anderen Göttern niederwarf und verbannte.

Das Zeitalter der Finsternis

»Ich habe Dinge gesehen, die Ihr mir niemals glauben werdet, Meister Ambareth, und doch muss ich Euch davon schreiben, denn mein Verstand verlässt mich mit jedem Augenschlag mehr, und meine Sinne schwinden, während ich dies niederschreibe. Es ist wie ein Rausch, ein gewaltiger Sog, und ich werde wieder hineingezogen, sobald ich die Feder niederlege, ich spüre es schon, oh weh, doch das pulsierende Auge kennt kein Erbarmen, es reißt mich wieder hinein in den Strudel der Sphären! Das also geschah, als ich hineinblickte, dabei den seltsamen Stein mit dem geritzten Zeichen, den Ihr mir gabt, in den Händen: Ich sah in ihm einen funkelnden Feuerball, und unmittelbar darauf eine gewaltige Explosion, einen Knall greller als die Sonne des Mittags, heißer als das Feuer eines Vulkans, dröhnender als das Bersten von Stein, und dann brach alles auseinander, strebte in alle Richtungen, riss entzwei und wirbelte umher als ein einziges Trümmermeer, und das Land zerbrach und bäumte sich auf, und die Luft war erfüllt von abertausenden glühenden Splittern und Scherben, und sie sanken ganz sachte herab, strebten hierhin und dorthin, wie ein träger Regen aus Glut und Asche, und sie leuchteten zuerst grellgelb, dann orange, später dunkelrot, auch purpurn, ehe sie langsam erloschen. Es müssen Jahrhunderte vergangen sein, denn ich sah die Welt allmählich erkalten, als die Glut schwächer wurde und das Licht immer mehr schwand. Ein Äon des glimmenden Zwielichts, so will es mir scheinen, doch dann fiel ich ins Dunkel, und Eiseskälte griff nach meinem Herzen – mit einem Ruck riss ich mich los, Euren Stein umklammert, als wäre er meine letzte Rettung. Ich werde wieder hineinsehen, jetzt gleich, Hesinde sei mit Euch!«
—Aranda von Methumis in einem Brief an ihren Meister

»Was aber geschieht, wenn die Sonne zerbirst und vom Himmel fällt? Was wenn das Licht erlischt und Myriaden glühender Trümmer die Luft zerschneiden, die Wasser verdampfen, die Erde zerbrechen, das Erz schleifen und das Eis zerschmettern? Und wird nicht auch das heißeste Feuer zu kalter Asche, wenn es bis an den Rand der Welt gewütet und alles verbrannt hat? Nur in den tiefsten Klüften und Tälern mag das Leben eine solche Katastrophe überdauern, bis der Mangel an Wärme, Wasser, Nahrung und Licht es auch dort erlöschen lässt. Denn nur die Kälte des Todes kommt am Ende, wenn alle anderen Farben des Lebens gewichen sind.«
—Welt ohne Sonne, *geodische Überlieferung aus der Urzeit*

»Die Magie der Runensteine, so will es mir nach dem Studium jener uralten Steintafel scheinen, ist der Matrizenmagie nicht unähnlich, vielmehr gleicht sie ihr in den Grundzügen und auch in ihrer schieren Unbegrenztheit. Die Steine selbst übernehmen dabei die Funktion der Quellen, und die Logik aus Träger, Weg und Ziel finden wir im Prinzip in den Quellen, Instruktionen und der Zauberwirkung wieder. Diese faszinierende Ähnlichkeit lässt eigentlich nur einen Schluss zu: Die gleichen Weisen, die einst die optimatische Magie entwarfen und systematisierten, haben auch die Runenmagie ersonnen. Rätselhaft sind nur die runenartigen Symbole, die sie verwendeten. «
—Aufzeichnungen aus dem Optimatenhaus Tharamnos

»Ehe die Acht sich erbarmten und die Völker Tharuns unter ihren Schutz nahmen, beherrschte das vielgestaltige Chaos die Welt. Die aufsässigsten waren die Völker der Riesenhaften. So dienten die Zauberschmiede falschen Götzen wie dem Einäugigen Schmied oder gehorchten den stirnäugigen Verführern, während die Bluthungrigen dem Blender und Schänder folgten, bis die Acht ihn verstießen und Ojo'Sombri seinen Namen verhüllte. Die Zauberschmiede geboten ihrerseits über ein kleinwüchsiges Höhlenvolk, das sie die Trümmer des alten Unlichts auflesen ließen, wohl, um es zusammenzufügen und neu zu entzünden. Emsige Toren und unermüdliche Narren waren sie, und als Ojo'Sombri ihrer ansichtig wurde, brach er ihre Knechtschaft, nahm ihre Geheimnisse und gab ihnen eine neue Bestimmung. Die Stirnaugen aber unterwarfen sich den Acht und Ojo'Sombris Weisheit, ebenso wie die Zauberschmiede, nachdem ihr Fürst dem Unbesiegbaren unterlag. So erging es allen Völkern des Chaos, denn auch die geflügelten Riesenechsen waren entsetzliche Tyrannen, bis Sindayrus Gleißen ihre Augen verbrannte und ihren Stolz brach, ebenso wie Zirraku sich der Bluthungrigen annahm.«
—Geheime Aufzeichnungen des Ojo'Sombri-Kults über die Vorzeit

»…und die Flammen zeigten mir den Feuerberg Nagalosch. Hinab in und durch die Glut von Sumus Blut führte der Weg. Wunderwerke sah ich und Zeichen des Angram umtanzten mich auf diesem Weg. Ich blickte die Flamme Glost, Angroschs Esse im Herzen der Welt, und Wärme durchströmte mein Herz. Rundum waren die Kinder des Vaters und ich spürte, dass ich an den Ursprung zurückgelangt war. Doch dann fiel der Umriss einer achtfingrigen Hand über Glost und die Flamme verlosch. Dunkelheit breitete sich in der Esse aus und viele Kinder Angroschs verbargen sich in den Klüften der Welt. Jene Kinder die tapfer ausharrten erkalteten jedoch in Herz und Geist und vergaßen den Vater! Angrosch dauert seiner Esse! Und ich fühle er will, dass wir sie neu entzünden, vom Schatten und der Dunkelheit reinigen, auf dass er seine Kinder dort neu schmieden kann! Angrosch hat mich erwählt!«
—Vision des Grombasch, Sohn des Gramar, Augenblicke bevor er sich in einen der Opferschächte stürzte

»Inmitten des Myronosch, verhehlt durch Wolken und Mondmacht, steht seit Urzeiten die Riesenfestung Myrgotschthor, deren Grundfeste aus Feuer und Stein bestehen. Die ältesten Mauern wurden noch von Bal'Ingras verräterischen Kindern, den einäugigen Monaden, errichtet. Doch als diese sich den Alten anschlossen, die Bal'Ingras Kindern ihr drittes Auge versprachen, zürnte der Feuergott den Abtrünnigen. Und so führte er das Riesengeschlecht der Trolle aus einem Land weit im Osten zum Myronoschmassiv, damit diese die Einaugen besiegen. Es entbrannte ein Kampf, der zehn Menschenalter währte, dann hatten die Zweiaugen unter den Riesen die Einaugen unter den Riesen besiegt. Die besiegten Monaden aber zogen sich wieder zu ihren verborgenen Glutschmieden zurück, wo sie bis heute ihr frevlerischen Tun dauern.«
—Aus dem Buch der Unterweisung, *heiliges Werk des Bal'Ingra Kultes, Archipel von Talaminas*

»Keinen Reim machen konnte ich mir auf das, was der Zyklop daher brabbelte, als ich ihn nach der Legende von Mo'Nad und seinen Brüdern fragte. Er schien regelrecht von Sinnen, kaum hatte ich den Namen ausgesprochen, und murmelte immerzu, Ingrasch habe sie in die Tiefe gesandt, um den Ingruu gegen die Abgrundkälte beizustehen, doch die Dreiaugen hätten Einaugen um die Gunst Ingraschs betrogen, worauf Ingrasch sie verflucht und alle Wege in die Tiefe verschlossen habe, bis auf einen. Vielleicht wirst Du ja schlauer aus diesen Worten!«
—Aus einem Brief Uribert von Kieselburg an seinen Freund Hadumar von Wiesen-Ostreich



»Monadenhände schmieden nur noch Erz, das nicht mehr Erz ist, wie es war, sondern Heim von Geisterseelen. Monadenhände haben Wunder vollbracht aus Feuer und aus Zauberzeichen. Monadenhände bauten Schloss aus Feuer und schmiedeten Thron aus Zauberzeichen für Feuergötzen. Drachenbrut stahl viele Zauberzeichen und machte Krieg, bis Zweite Sonne kam und Götter.«
—Überlieferte Worte des Drashdrak, des dreiäugigen Rakshasa

Über die Dunkelzeit, die nach der Vernichtung der ersten Sonne anbrach, gibt es kaum verlässliche Aussagen. Doch wird bei den Monaden der Zeitpunkt ihrer Ankunft in Tharun als Zeitalter entsetzlicher Kälte erinnert, die sie nur in den tiefsten Stollen nahe der Weltenschale und an den Wurzeln der Vulkane überdauert haben. Dort haben sie vermutlich auch andere überlebende Völker entdeckt und ihnen im Auftrag ihres Gottes Ingrasch Hilfe und Beistand geleistet. Unter ihrer Anleitung begannen diese offenbar die Trümmer der alten Sonne als heilige Gemmen zu sammeln. Die Monaden errichten mehrere geheime Durchgänge durch das Element Feuer und erbauten für ihren göttlichen Herrn das sagenhafte Feuerschloss im Vulkan Nagalosch. Das Eis, das die Hohlwelt mehr und mehr zufrieren ließ, bekämpften sie aus der Tiefe mit Feuer und der geheimen Kraft der Sonnenscherben, die ihnen der Sage nach einige der Alten offenbarten. Denn da die Astralkraft in der Dunkelzeit ungehindert floss, konnten die Kundigen mithilfe der Magie selbst unter unwirtlichsten Bedingungen in der Hohlwelt überleben. Wiewohl weitgehend im Dunkeln liegt, wer die Runenzeichen entwarf und dafür sorgte, dass die aufgelesenen Splitter nach diesem einheitlichen System markiert wurden, darf angenommen werden, dass einige der Alten maßgeblich beteiligt waren und die Grundlage für die sechzehn den Sombrai bekannten Runensteine legten. Dass in dieser Epoche auch die beiden singulären Runenzeichen für die Prinzipien *Leben* und *Tod* geschaffen wurden, die heute weithin vergessen sind, und warum es keine weiteren Steine dieser Prägung gibt, liegt im Dunkel dieses Zeitalters verborgen.

Doch so eifrig die Hilfsvölker der Alten auch gewesen sein mögen, haben sie doch längst nicht alle Bruchstücke der alten Sonne markieren können. Bis heute werden noch manchmal unmarkierte Splitter gefunden, und es ist durchaus denkbar, dass die in ihnen schlummernden Kräfte auch anderweitig genutzt werden können als von den Alten vorgegeben.

Auch die Klügsten unter den Hohlweltdrachen entdeckten die Macht der Glostsplitter für sich. Und in manchem Hort befinden sich geraubte Runensteine – und sogar ungezeichnete Bruchstücke. Inwieweit die Anmaßungen der Drachen Grund dafür waren, dass sie – wie die Riesen hämisch behaupten – im gleißenden Licht der Neuen Sonne erblindeten und in kristallene Kerker eingeschlossen wurden, und ob es der Karfunkel des getöteten Drachenherrschers ist, den Sindayru seither auf seiner Stirn tragen soll, gehört zu den zahlreichen Geheimnissen, über die die Azarai keine Worte verlieren – sofern sie es denn überhaupt selbst wissen.

Vom Anfang aller Tage bis zur Gegenwart

»Da trat aus dem Dunkel des Limbus, dort wo die Sphären noch rein waren, Arkan'Zin der Unversöhnliche, und ward sich seiner Göttlichkeit bewusst! So ging er denn hin und zerstörte die Quelle des Chaos, auf dass wieder Ordnung in der Welt herrsche!

Nun, da die Ordnung wieder eingezogen war, erschien Sindayru der Gleißende neben ihm, er, der der Hüter des himmlischen Wissens ist und Antworten auf die letzten Dinge bewahrt, deren Sinn gewöhnliche Sterbliche niemals verstehen werden. So trat der Gott des Lichts nun vor und setzte eine neue Sonne an den verderbten Platz, um den Menschen zu zeigen, dass sie das wahrhaft Göttliche in seiner ganzen Pracht nicht ertragen können.

Nun, da wieder Licht in der Welt war, erkannten die Menschen die göttlichen Hüter der Ordnung in ihrer Achtzahl, denn es war Shin-Xirit der Unbesiegbare, der von den Menschen Disziplin verlangte und seit dieser Zeit ist er Vorbild und Lehrer aller Schwertmeister und Waffenschmiede!

Und es war Zirraku der Blutige, der von den Menschen von nun an Mut und Tapferkeit bis in den Tod forderte, auf dass die Ordnung auf ewig erhalten bliebe.

Aus göttlicher Milde erwuchs der gnädige Pateshi. Er gewährte Heilung für die Gesetzestreuen und versprach Hilfe für die, die ihr Versagen eingestehen und erkennen, wie kümmerlich und unwert sie ohne die Götter sind!

Aus dem Zwielicht schälte sich nun Ojo'Sombri der Fremde, und er ließ die Menschen wissen, dass er der Wahrer der Dinge ist, die im Verborgenen geschehen und die nur den Göttern und ihren Dienern vorbehalten sind.

Aus den Fluten des grenzenlosen Ozeans entstieg Numinoru der Unergründliche! Und die Menschen erkannten, dass dies sein Element war, jene wahre Unendlichkeit jenseits des kleinen Kreises, den sie kennen. Und die Menschen erkannten, dass sie sich in Bescheidenheit üben müssen, angesichts der strahlenden Götterherrlichkeit!

In diesem Moment zog Arkan'Zin der Unversöhnliche, Nanurta die Spendende aus der Erde hervor. Und die Menschen erkannten, dass sie das Vorbild aller ist, die arbeiten, damit andere die Früchte ihrer Arbeit genießen können. Denn die Göttin der Fruchtbarkeit und der Hingabe bestellt die himmlischen und die irdischen Äcker. Sie ist die Konkubine der Götter, die sich ihnen hingibt und ihnen Vergnügen schenkt, wie die Frau sich dem Manne hingeben soll, die Bauern dem Herrscher und die Menschen den Göttern!

Doch gab es noch einen weiteren Gott unter den Urgöttern! Er war der Gott der Endzeit und der Vernichtung und er wollte auch die Menschen vernichten. Doch die Götter rangen ihn nieder, nahmen ihm seinen Namen und verstießen ihn ins Nichts.

Für diese Gnade, die den Anfang aller Tage kennzeichnet, haben die Menschen den Urgöttern auf ewig zu danken!«

—Vom Anfang aller Tage, *Urfassung der Azarai*

»Zu einer Zeit, in einem anderen Licht /
Weit vor der Welten heutigem Angesicht
Wurden Himmel und Erde gespalten /
Von mannigfachen Urgewalten
Einst, als die Riesen sich erhoben /
Als Licht und Dunkel sich verwoben
Und Chaos regierte das Land /
Sich regte trollisch Unverstand
Als der Himmel gleißend barst /
Sich bebend in den Boden fraß
Der alte Glaube ward verschlungen /
Von tausend glühend Feuerzungen
Das Nurta nun an sich gebunden /
Eine neue Form gefunden
War der letzten Hoffnung in des Dunkels Not /
Nur der Götterdämmerung begleitende Tod
Tribut, den der Schwache dem Starken zollt /
Gehorsam, der nun mehr zählt als Gold
Schatten, die sich über das Land verbreiten –
Das war der Anbeginn von allen Zeiten!«

—Vom wahren Anfang aller Tage, *aus den Verbotenen Spottliedern des Nurtiawan Zerzalion*

»Acht schauerliche Götzen verehren die Tharuner, während in Alveran die gerechten Zwölfe sitzen, und obschon die Zwölf die höchsten und geachtetsten Götter Deres sind, rivalisieren doch viele andere Kulte mit den Kirchen. In Tharun aber gibt es nur die Acht, und kein anderer Göttername ist dort bekannt. Fast scheint es also, als seien diese Acht so unangefochten wie wehrhaft, und ihr Fürst Arkan'Zin wird als Gehörnter dargestellt! Von ihm heißt es, er habe die anderen Götter zu seinem Pantheon einberufen, einen aber aus der Welt ausgestoßen und seines Namen beraubt. Stammt also der Namenlose in Wahrheit aus Tharun, wo Dämonen als Götter verehrt werden und kein anderer Gott Zugang findet?«

—Wundersames Tharun, *Brevier des Sphärenreisenden Magister Tarium*

»Manche unserer Altvorderen gingen in die Tiefe der Erde anstatt in die Lüfte. In der Höhlenwelt Zarun verehrten sie Shixash als den Höchsten der Götter! Er war ihr Kriegsfürst und Natura die Immergebärende seine Gemahlin. Ihnen gehorchten die drei Tierkinder Batesh, Ojosh und Sindash, während der brünstige Zirrash immerzu gebändigt werden musste. Der Herr der Ewigen Schwärze und der Herr der Endlosen Leere beschützten die Höhlenwelt vor dem Vernichter, den Shixash einst niederwarf. Eines Tages aber war Shixash unachtsam, weil die Menschen ihm ein Geschenk bereiteten, so dass Zirrash seine Gattin raubte, und seine Wildheit ließ sie dahinscheiden wie eine welke Blume, woraufhin alle Früchte verdarben und die Felder kahl waren. Die Menschen in ihrer Not ergriffen die Tierkinder, um sich an ihnen zu nähren, Shixash aber jagte Zirrash und konnte seiner doch niemals habhaft werden.«

—Aus einem uralten Märchen der Vinshina, den Te'Sumurrern zugeschrieben

»Mir träumte von Thar'u'na. Ich sah Leben gefangen in ewiger Wiederkehr, und Lichter gefesselt im Licht der Sonne. Die Sonne steht in einem Himmel, der ein Meer ist… kein Stern wandelt auf seiner Bahn. Die Sonne wandelt sich, nimmt neue Farben an und erstickt mandra und taubra, denen nur Scherben von altem Licht bleiben, um sich zu verbergen! Und mir träumte von Nanurta…ich fühlte den Verrat des Katzenhäuptigen, erlag dem Zauber des Verborgenen, erlitt die Kraft des Stierhäuptigen und des Schwertträgers, verlor mich in den Fluten des Unergründlichen und im Licht des Gleißenden, wand mich unter dem Zorn des Rächers.«
—Der Traum von Thar'u'na der Auelfe Nurian Sonnensucher im Salasandra ihrer Sippe

In allen Darstellungen der menschlichen Kulte der Acht Götter gilt der Anfang aller Tage als eigentlicher Beginn der Geschichte der Welt Tharun. An ihm offenbarten sich die Allgewaltigen Acht den Völkern der Hohlwelt, unterwarfen ihre Feinde und errichten ihre heilige Ordnung. Obschon im Wortlaut der Azarai oft von einem einzigen zusammenhängenden Vorgang die Rede ist, darf zurecht vermutet werden, dass sich der Prozess der Abschottung der Hohlwelt und der Unterwerfung ihrer Bewohner unter die Gesetze der Acht über einen langen Zeitraum vollzog und die verschiedenen Aspekte ihrer Herrschaft erst allmählich wirksam wurden. Wiewohl die Götter ein Bündnis schlossen, kamen sie doch erst nach und nach zusammen, so dass ihre Stärke als Pantheon über die Zeitalter wuchs. Unklar bleibt weitgehend die Rolle der Giganten, von denen es heißt, dass sie noch lange nach der Zerstörung Glosts nicht zur Ruhe kamen und erst durch den Einfluss Nanurtas besänftigt und mit der Ordnung der Acht Götter versöhnt werden konnten.
Verschiedene Überlieferungen göttlichen Wirkens aus anderen Teilen des derischen Kosmos verraten den Sterblichen, dass die Herrschaft der Acht über Tharun lange umstritten war und es immer wieder Versuche anderer Götter oder auch Giganten gegeben hat, die Macht über die Hohlwelt an sich zu reißen. Auch Tharun selber war mehr als einmal Ausgangspunkt von Eroberungsversuchen derischer Einflussgebiete – und mag dazu geführt haben, dass manche der tharunischen Götter auch außerhalb der Hohlwelt Verehrung erfahren.
Spätestens zum Siedlungsbeginn der Menschen in Tharun offenbarte sich das Pantheon der Acht aber in seiner heutigen Form. Bis dahin hatten die Acht die Geschicke der Hohlwelt soweit eingerichtet, wie sie die Neuankömmlinge schließlich vorfanden. Eindrücklichster Beweis ihrer allgegenwärtigen Macht damals wie heute ist die Neue Sonne, die Sindayru ins Zentrum Tharuns setzte und in den Farben der Acht erstrahlen lässt. Analog zur Neuen Sonne werden die Acht daher manchmal auch als *Pantheon der Neugötter* bezeichnet – eine Bezeichnung, die freilich kein Tharuner verstehen würde.



Die Neue Sonne

»Zuerst war das Licht der Hohlsonne einzig gleißend und hell, und ihre Hitze war allgegenwärtig und brennend, denn die Welt war zuvor kalt und dunkel gewesen und alles Leben erstarrt, und wer zu lange hineinblickte, dessen Augenlicht erlosch für immer im Angesicht seiner strahlenden Herrlichkeit. Mit ihm kamen die Vogelköpfigen und begründeten die fliegenden Städte hoch über dem Ozean, der zusammenfloss und zu dampfen begann, und sie trugen die Saat des Lebens auf die Gipfel der Lande und zogen mit goldenen Himmelsbarken umher. So erblühte die Welt allerorts, und die Erde brach auf, als Pflanzen und Tiere aus ihr hervorkamen, und die Vogelköpfigen begrüßten die Vielbeinigen, die aus den verborgenen Gelegen krochen und sich in alle Richtungen verbreiteten. Zwischen beiden Völkern war kein Krieg, denn die einen bewohnten die Erde und die anderen die Lüfte. Nur die Blutschrate zürnten noch immer allem Lebendigen, und sie ersannen immer neue Wege, um die Labyrinthe zu zerstören und die fliegenden Städte zu stürzen. Dann entdeckten die Blutschrate die alte Sonnenmacht, die auch die Vielbeinigen geschaffen hatte, und brachten eine entsetzliche Waffe in ihren Besitz, die sie im vergessenen Namen ihres verbannten Herrn entfesselten, bis die Vielbeinigen ihnen Untertan waren und die Vogelköpfigen als Aas vom Himmel fielen.«
—Überlieferte Erzählung einer Sphinx aus der Nepreton-Steppe

»Die geflügelte Urmutter hieß Udracodia, und ihr Gemahl war Udrazacor, der ihr ähnlicher war als jedes ihrer gemeinsamen Kinder, und sie beherrschten die Welt, als sie noch kalt und leer war und keine Menschen in ihr lebten. Dann kam der Anfang aller Tage, und das Licht Sindayrus tauchte das Paar und ihre Brut in weißgoldenes Gleißen. Und Sindayru gebot ihnen, unter seiner Herrschaft zu dienen und sein Volk zu beschirmen. Doch weil Udrazacor seinen Blick nicht senkte, sondern Sindayru zu trotzen gedachte, warf er ihn nieder und Ojo'Sombri begrub ihn unter schillerndem Kristall, und Udracodia verfiel in Raserei und stieg in ihrem Zorn immer weiter empor, bis sie verbrannte und blind herabstützte, so dass ihr Leib zerschmetterte. Ihre Brut aber verstreute Sindayru in alle Winde und nahm ihr die Erkenntnis, und die Herrschaft der Drachen war beendet.«
—Aus einem Märchen der Masha Nihai aus dem Archipel Codia

»(…) Manche Inseln scheinen regelrecht durchlöchert zu sein und nur aus Höhlen und Gängen zu bestehen, gegraben von endlos sich windenden Wurmkäfern, aberhunderte Beine lang, mit messerscharfen Zangen an den kugelförmigen Köpfen und Augen wie Diamanten. Und die tiefsten dieser Tunnel und Grotten schlängeln sich unter dem Meer entlang und beheimaten tausendäugige Taranteln, Myriaden von Insektenlarven und Scherenartige, die im Wasser wie an Land leben können. Raupen länger als die größten Schiffe aalen sich in sandigen Nestern, bunte Vielflügler, Schwarzlibellen und Bluthornissen machen Jagd auf Wildtiere, und bestialische Malmkäfer wälzen sich durch Gestrüpp und Krüppelwälder. Gewaltige Bauten

aus Sand und Gestein werden von termitenartigen Geschöpfen bewacht, fast als handelte es sich um ihre Tempel. (…) Faszinierend an all diesen Vielbeinigen scheint mir, dass sie in völliger Übereinstimmung miteinander zu leben scheinen, obschon sie äußerlich sehr verschieden sind und sich ihr Lebensraum über Land, Luft und Wasser erstreckt. Fast wirkt es, als habe eine umsichtige Hand all dies geordnet und gefügt und nichts dem Zufall überlassen. (…) Sind diese Völker Urahnen oder Abkömmlinge der Chrattac, der Zhirrach und der Kyalach, die wir aus den Gebieten der Ban Bargui kennen?«
—Bericht eines Optimaten aus dem Haus Nesséria

»Das Licht dieser eigenartigen, feststehenden Sonne durchläuft zur Tagesmitte verschiedene Farben, die von dunkelstem Blau über sattes Violett, sanftes Purpur, blutigem Rot, trübem Orange und leuchtendem Gelb bis zu grellstem Weiß reichen, um danach in umgekehrter Reihenfolge wieder dunkler zu werden. Dann folgt eine lange Zeit vollständigster Dunkelheit, eine undurchdringliche Schwärze, und das nur selten zu sehende schwache Licht, dass man für Sterne halten könnte, nennen die Tharuner die Lichter auf der anderen Seite der Welt. (…) Was ich anfangs nur ahnte, nun aber fast sicher zu sagen wage: Diese seltsame Sonne ist es, die es mir zusehends schwerer macht, meine Erdkräfte zu wirken – wie als hüllte mich ihr Licht in einen Kokon, den zu durchdringen immer mühsamer wird.«
—Aufzeichnungen des in Tharun gestrandeten Druiden Rogoff

»Wenn, wie es in manchen alten Sagen heißt, am Anfang aller Tage die Alte Sonne zerschmettert wurde, und wenn ihre Bruchstücke, zu deren Hütern wir berufen sind, von Zauberkraft erfüllt sind, dann war die Alte Sonne selbst eine Zauberzisterne. Die Götter aber zerstörten nicht diese Zauberkraft, sondern sie verstreuten sie über die Welt, damit nur die Sombrai von ihr wissen, ihre Kräfte ordnen und sie behutsam bewahren. Denn zwischen den Scherben gleich welchen Zeichens besteht ein geheimes Gewebe, kann doch jede Scherbe jede andere auffinden und mit ihr in Verbindung treten und Zauberei wirken, selbst über weiteste Entfernungen hinweg. Damit diese Verknüpfungen gewahrt bleiben und keine fremde und falsche Zauberei dazwischen treten kann, schufen die Götter die Neue Sonne, und in jedem Zauberakt erstrahlt zugleich auch das Gleißen der Neuen Sonne. Allen Wesenheiten, denen die Ordnung der Runenzeichen verborgen ist, nahmen sie deshalb die Erkenntnis.«
—Im Gleißen der Erkenntnis, *Überlegungen des Sombrai Miman Hukama aus dem Orden Kerker der Sinne*

»Die Runenzeichen sind uralt, älter als der Anfang aller Tage, wie auch die geheimen Kräfte der Sonnenjuwelen dem Urlicht entstammen. Acht und acht Runenzeichen sind es, die die Kräfte dieser Gemmen beschreiben: Die vier Elemente Erde, Wasser, Feuer, Luft für die Beschaffenheit der Welt, und die vier Sinne Sehen, Hören, Fühlen, Schmecken für die Wege der Erkenntnis. Die vier Formen Licht, Finsternis, Härte, Weichheit für die Wandelbarkeit der Welt und die vier Haltungen Kampf, Frieden, Körper, Geist für die Entscheidungen des Menschen. In jedem Juwel ruht eine dieser Kräfte, und nur ein Kundiger der Runenzeichen kann sie wecken und über sie verfügen, indem er ein Zeichen hineinritzt. (…) Die Kraft, die in einem Juwel ruht, ist vorherbestimmt, denn sie sind von unterschiedlicher Macht. Welches der acht und acht Runenzeichen aber geschrieben werden kann, ist ebenfalls vorherbestimmt, denn ein Sonnenjuwel kann nur entweder Element, Sinn, Form oder Haltung sein. Zerstören kann es nur seine eigene Kraft oder die Kraft eines anderen Juwels. (…) Zwischen allen Sonnengemmen besteht ein Austausch, ein Kraftfluss, ein unsichtbares Band, das auch die Neue Sonne nicht trennen kann. Als die acht und acht Runenzeichen zum ersten Mal geschrieben wurden, da nahm das Flechtwerk Gestalt an und erfasste alle Sonnenjuwelen. Und jedes, das nach dem Muster der ersten Runenzeichen gekennzeichnet wurde, wurde ein vollwertiger Teil. (…) Zwei Runenzeichen wurden geschaffen, die anders waren als die übrigen, denn sie konnten nicht neu geritzt werden, sondern waren zu allumfassend und zu machtvoll für alle anderen Sonnengemmen außer den beiden ersten, reinsten und größten ihrer Art. Leben und Tod sollen sie geheißen haben, und viel Unheil wurde mit ihnen angerichtet, aber wie ihre Runenzeichen aussahen, ist mir nicht bekannt.«
—Von der Urkraft der Sonnenjuwelen, *unbekannter Autor, verwahrt vom Sombrai-Orden Gebieter des Geistes*

»… eine Stadt in den Wolken, ganz aus Gold … in drei goldenen Hallen ehren sie drei goldene Götter, die aussehen wie sie selbst: einen Vogelköpfigen, einen Katzenköpfigen und einen Verhüllten … ihre Barken schweben durch die Stadt und noch weiter zu anderen Städten … sie reiten auf Rochs und riesigen Weißköpfen … die Sonne ist viel größer, viel näher, und ihre Haut ist schwarz wie die Nacht … dann fiel ich hinab, viele tausend Schritt fiel ich … und erwachte in Euren Armen …«
—Geheimgehaltener Bericht der Nesut-Masha Ni-eda, ehe sie einen mysteriösen Tod starb

»Einst war Tharun von der Kraft erfüllt, und sie pulsierte im Herzen der Welt und schuf Wunderdinge wie die Fliegenden Städte der Gryphenhaften, die magischen Metalle der Monaden und die Leuchtkavernen der Alten Mahre, und sie weckte die Magie der Geschuppten, der Schratigen und auch der mächtigsten Zauberweber, der Kinder Madas. Als dies endete mit der Götzensonne, deren Licht die Kraft aufzehrt und ihr Gewebe zerstört. Seither ist die Kraft auch in Tharun ein unterworfenes Element.«
—Vertrauliche Forschungsergebnisse der Schwesternschaft der Mada

Einigen Berichten zufolge hat die Neue Sonne zu Anfang ihres Wirkens nur zwei Zustände gekannt: gleißende Helligkeit und dunkelste Schwärze, ehe sich weitere Farben hinzugesellten. Sicher ist, dass die Neue Sonne das Angesicht der Hohlwelt erneut einschneidend veränderte: Unter der plötzlichen Hitze schmolz das Eis der Dunkelzeit und legte die geborstenen Landmassen nach und nach frei, Meere und Seen flossen zusammen und ließen unwirtliche, sandige Hügellandschaften zurück. Aber die Sonne war nicht nur glühend und grell, sondern zerstörte auch das astrale

Gefüge der Hohlwelt, eine Veränderung, die alle Bewohner mehr und mehr zu spüren bekamen, bis die Bruchstücke Glosts die einzigen Artefakte waren, mit denen noch Magie gewirkt werden konnte.

Im Licht der Sonne regte sich schließlich neues Leben, das wie von Geisterhand in den Wüsteneien erwachte. Trollische Mythen erzählen von gigantischen Bauten riesenhafter Sandkäfer, von Gewölben der Krebsartigen und von Nestern der Spinnenbeinigen, die in den kahlen Landstrichen und an den Küsten angelegt wurden. Zwischen all diesen Orten sollen Gänge und Stollen gegraben worden sein, die sich wie ein endloses Labyrinth ausbreiteten. Nur vor den Tiefen der Welt machten ihre Tunnel Halt: Dort, wo noch immer Zauberschmiede und Kleinwüchsige ausharrten und sich an den Feuerschächten vor dem blendenden Licht der Sonne verborgen hielten.

Doch die vielbeinigen Völker waren nicht die einzigen Neuankömmlinge: Vor allem in Memonhab behaupten Märchen, dass Sindayru ein vogelköpfiges Volk nach Tharun führte, das auf den Schultern der Luftgiganten Städte errichtete. Es ist wahrscheinlich, dass es sich dabei um Anverwandte der uthurischen Gryphonen handelte oder um Abkömmlinge anderer felider Völker, die nach einer myranischen Legende der Lyncil dem Allessehenden Sonnenauge *Braianus Sindarius* folgten. Ihre Wohnstätten hoch über dem wüsten tharunischen Land ließen sie allenfalls mit den im Licht der Neuen Sonne erblindeten Hohlweltdrachen in Konflikt geraten, die bislang über die Weiten des Innenraums geherrscht hatten. Erst als sie begannen, auch die Gipfel und Erhebungen zu besiedeln, stießen sie auf die zählebigen Trolle, die – noch immer ihrem verbannten Herren ergeben und von der grellweißen Sonne gepeinigt, aber nicht vernichtet – in den vom Eis befreiten Ländereien ebenfalls die Magie der Runenzeichen entdeckten. Einige von ihnen wurden Meister der Runenzauberei – eine Waffe, die ihnen half, sich gegen die rasant ausbreitenden Insektenvölker zu behaupten und manche Stämme sogar für sich zu nutzen und gegen die Luftreiche einzusetzen. Einige Steinmosaike aus dieser Zeit zeigen gewaltige Insektenschwärme, aufgerichtet zu himmelhohen Säulen, an denen gefräßige Artgenossen empor klettern und über die Wolkenstädte herfallen. Immer wieder zeigen diese Fresken auch einen hornissenartigen Anführer, der über die unzähligen Kolonnen wacht. Gesichert ist, dass die Bewohner der Luftstädte von der Invasion der Insektenvölker nahezu vernichtet wurden – und ein Eroberungsfeldzug begann, der sich auf weite Teile Deres erstreckte und den Glauben an einen unbezwingbaren Gott verbreitete: Shin-Xirit.



Die große Flut

»Die Überlegung ist nun Folgende: Wenn Tharun wirklich ein Inselreich ist und seine Meere abgrundtief, und wenn es in seinen Wassern Fische und Meeresgetier gibt, dann ist es auch denkbar, dass diese Gewässer mit den Meeren auf unserer Seite durch Kanäle oder Grotten verbunden sind. Ist nicht die Tiefsee voller Rätsel und Andeutungen über Städte am Meeresgrund und gewaltige Seeschlangen, die sich um nachtblaue Pforten schließen? Liegen dahinter anstelle der Niederhöllen in Wahrheit Übergänge in die Innere Welt, so wie ich es auch für das Ewige Eis des Nordens vermute?«
—Aus den Aufzeichnungen des verschollenen Weltreisenden Hadumars von Wiesen-Ostreich

»Immerfort schickt No'Minoru seine quallenhaften Kreaturen, Ausgeburten seines unendlichen Zorns gegen den Vater Efiirt, unerreichbar ist er in der Tiefe, denn er hat sich eingeschlossen in eine riesige Grotte, in die hinein ihm niemand gegen seinen Willen folgen kann. Dort brütet er über immer neue Wesenheiten, und manche sendet er nur aus, um einen von uns zu ergreifen und in sein Reich zu ziehen. Die, die er zu sich geholt hat, kehren nie wieder, sondern werden seiner Brut zum Schmaus gereicht.«
—Märchen der myranischen Risso

»Die Rirgit sind Numinorus mächtigste Kreaturen, denn sie durchqueren als einzige sein unendliches Reich vom Anfang bis zum Ende und darüber hinaus. Sie tragen seine Kunde in alle Meere diesseits und jenseits der Weltengrenze, die für den Unergründlichen kein Hindernis ist. Und deshalb hat Numinoru sie auch auserwählt, um seinen Azarai zu Diensten zu sein, in dem sie ihren Körper dem Leib eines Rirgit überantworten und in seiner unsterblichen Hülle dorthin reisen, wo Numinoru ihrer bedarf.«
—Aus den Lehren der Numinoru-Azarai

»Warum aber besteht Tharun vor allem aus Wasser, wo es doch einst die Welt von Feuer und Erz gewesen ist? Seine Meere sind schier unendlich weit und unfassbar tief und von unberechenbaren Strömung durchzogen, die jede Seefahrt zu einem riskanten Unterfangen machen. Und in der Tiefe der tharunischen See liegen Unterwasserstädte, prächtig und unerreichbar für die Menschen. Manche behaupten allerdings, die Meere Tharuns und Myranors seien in Wahrheit ein und dasselbe allumfassende Meer, was unsinnig ist, trennt doch der Limbus Tharun von den anderen Globulen.«
—Wundersames Tharun, *Brevier des Sphärenreisenden Magister Tarium*

»Auch in den letzten Tagen habe ich wieder Faszinierendes über meine neue Heimat Trivina gelernt: Ein Loualil im Forum berichtete mir, das vor der Küste ein Reich der Risso liegt, Miqoun oder M'iiku'on genannt. Waren schon die Erzählungen des Loualil über die Risso die Argental wert, so fesselte mich vor allem ein Mysterium, das offenbar selbst den Risso Rätsel aufgibt. Aus den tiefsten Schluchten ihres Reiches bergen sie seltsame Runensteine, deren Runen in keiner Weise ihren eige-

nen Symbolen ähneln. Doch jeder, der sie berührt, spürt, dass sie von urtümlichen elementaren Kräften erfüllt sind. Einige Märchen der Risso und Loualil sprechen hier angeblich von dem Weg zu den legendären dreiundreißig Städten des 'Inneren Meers', Kolonien des ebenso legendären La'hmarya, dem versunkenen Urreich der Fischmenschen.
Ich hoffe, weitere Berichte darüber finden zu können, habe aber auch den leisen Verdacht, dass der Loualil mir nur den Runenstein, den er mir zum Kauf anbot, schmackhaft machen wollte. Ich kann bestätigen, dass ihm Kraft innewohnt, aber bin unschlüssig, welcher Natur sie ist.
Daher übersende ich Euch vertrauensvoll die Scherbe mit dem Runenzeichen. Vielleicht ist Euch mehr Einsicht in seine Natur beschieden als mir und meinen bescheidenen Künsten.«
—Fund eines Loualil, Tychea aus dem Hause Tharamnos in einem Mnemokristall an ihre Lehrerin Dorma

»Rings um die entlegenen Inseln, die der Kaithan noch benennen wird, schimmert das Meer in der Morgen- und Abendstunde Numinorus. Dann, und nur dann, kann man tief unter der Wasseroberfläche die Fischmenschen und ihre basaltenen Siedlungen sehen! Sie sind nicht kleiner als Menschen, aber dunkelblau von Kopf bis Fuß und mit Schuppenhaut und Fischflossen an Beinen und Armen und auch auf dem Rücken, wie bei einem Hai. Auf der Stirn tragen sie eigroße Perlen, die im Dunkeln zu leuchten beginnen. Sie schwimmen schnell wie Pfeile und werden von zahllosen Wesen der See begleitet, Fischschwärme, Korallen und Leuchtquallen scheinen mit ihnen einträchtig zu leben. Ihre eigenartigen Gebäude sind rund und glatt geschliffen, mit Perlen besetzt und erstrecken sich in alle Richtungen.«
—Bericht des Numinai Hüjan Hanis vor dem Thron des Kaithan von Jü

Das Zeitalter der Insektenvölker fand sein abruptes Ende, als gewaltige Wassermassen durch die *Pforte des Wassers* die Hohlwelt überfluteten. Da diese Völker keinerlei Aufzeichnungen hinterlassen haben und ihre Nachfahren keine erkennbare Sprache sprechen, blieben keine Zeugnisse zum Untergang ihrer Zivilisation zurück, und
die in heutiger Zeit von den Menschen als Reittiere unterworfenen Käfer- und Spinnenwesen sind bar jeder Intelligenz. Dennoch bestanden ihre Kulturen in Tharun länger als an den meisten Orten Deres.
Als auf Dere das maritime Zeitalter in Blüte stand, strömte das Wasser in sintflutartigen Mengen in die Hohlwelt, überschwemmte die Länder der Vielbeinigen und raffte sie dahin. Damals wurde das Antlitz Tharuns zum bislang letzten Mal von Grund auf verändert: Die großen sandigen Landmassen der Insektenzeit wurden überspült und voneinander getrennt, Küsten fortgerissen und verstreut, Bergkämme geschliffen und zerbrochen. Dieses erneute Inferno überlebten wahrscheinlich nur die Bewohner der gebirgigen Tiefen und der Höhlen nahe der Feuerschächte und einige der robusten Trolle, Riesen und Drachen. Als sie aus ihren Zufluchtsstätten wieder hervorkamen, hatte sich Tharun erneut gewandelt. Denn durch die Ausbreitung des Meeres war der Wasserspiegel immer weiter angestiegen, bis der Zufluss irgendwann verebbte und die heutige Inselwelt entstanden war.
Mit den Wassermassen drangen maritime Völker in die Hohlwelt vor, wohl, um sie im Auftrag ihrer Götter zu besiedeln. Noch heute ist manchen alten Sagen von den *legendären dreiunddreißig Städten der 'Inneren See'* die Rede, die nach der großen Flut gegründet wurden und von denen einige bis heute überdauert haben sollen. Die ersten maritimen Siedler stammen aus dem einstigen Lahmaria, später retteten sich Überlebende des Untergangs des Mahrenreiches hierher, deren Nachfahren immer noch in den Städten der fast gänzlich unerforschten See leben.
Zu Anfang verehrten die 'Meermenschen' vermutlich vielfältige Götter, doch scheint einzig der unergründliche Numinoru die Zeiten überdauert zu haben, finden sich doch keinerlei Hinweise auf andere Meeresgottheiten an den tharunischen Küsten. Im Gegenteil deuten okkulte Funde und geheime Numinai-Berichte darauf hin, dass die 'Fischmenschen' den tharunischen Meeresgott als allumfassenden Urgott Nu'Min'Ro verehren und die Herrschaft des 'Vielhörnergotts' ablehnen – Behauptungen, die die Azarai tunlichst geheim halten und stattdessen einen näheren Austausch mit den Unterwasserbewohnern zu verhindern trachten. Umgekehrt vermeiden auch die Meeresvölker den Kontakt mit den Menschen Tharuns, zudem liegen ihre Siedlungen im Verborgenen und scheinen sogar den Ort wechseln zu können.
In den Zeiten ihrer Blüte entdeckten die Unterwasservölker gewiss auch die magische Kraft der Sonnenscherben Glosts und nutzten sie als Licht- und Energiequellen, doch ist über die Art dieser Magie bislang nichts weiter bekannt geworden – noch nicht einmal, ob sie das gleiche Zeichensystem verwenden, dass die Alten einst entworfen haben. Ursprünglich, soviel scheint sicher, haben sie große Teile der Hohlwelt erkundet, doch die Inseln, auf denen sich die überlebenden Trolle, Riesen, Insekten und Bestien der Vorzeiten drängten, wagten sie sich nicht. Die Zeit ihrer Expansion änderte jedoch spätestens mit der Ankunft des ersten Menschenvolkes, der letzten großen Einwanderungswelle in Tharun. Ihnen offenbarten sich die Acht Götter, so wie sie bis heute verehrt werden.

Das Pantheon der Acht

»Das erste Menschenvolk der Sumurrer, so behaupten manche Zungen, habe sich nicht nur über die Kontinente und Meere ausgebreitet, sondern sei geleitet von den Prophezeiungen der Riesin Chalwen auch in die Globule Tharun gelangt. Dort, in Sumus Innerem, haben Madas Kinder einst eine Zuflucht geschaffen für die Verfolgten und Verfemten. Verschiedene geheime Wege kannte die Riesin, und am Fuß ihres Sitzes soll sich ein Durchgang befunden haben, ebenso im Meer der Sieben Winde und in einer güldenländischen Wüstenei jenseits des Efferdwalls. Auf diese Weise retteten die Sumurrer viele Geheimnisse und Kostbarkeiten ihres Volkes, ehe es von den Echsen und dem Erzdrachen und mannigfachem anderen Unheil von der Welt getilgt wurde. Chalwen aber wacht seither über ihr Volk und legt ihre schützenden Träume über die Zugänge nach Tharun.«
—Chalwens Vermächtnis, *Mutmaßungen der Schwesternschaft der Versunkenen Tochter*

»Menschenköpfe kamen aus Feuerlöchern, wie Ameisen aus Sandloch. Menschenköpfe wurden immer mehr und haben Wald gehackt und überall Feuer gemacht. Menschenköpfe hatten viele Götzen, bis Feuerlöcher Feuer spuckten und alles verbrannten. Riesen sie geprügelt und getötet, bis zweite Sonne kam und Götter.«
—Überlieferte Worte des Drashdrak, des dreiäugigen Rakshasa

»Khalvena, die Tochter von Balibra und Xedhoval, vereinte das Mitgefühl ihrer Mutter mit der Listigkeit ihres Vaters, und daher gelang es ihr, einige der Verurteilten unter ihren Rock zu nehmen und ungesehen fortzuführen. Undracors unbarmherzigem Zorn zum Trotz brachte sie ihre Schützlinge an einen verborgenen Ort in den Tiefen der Welt, zu dem Undracor nicht gelangen konnte. Und weil sie fürchtete, dass ihre Schutzbefohlenen eines Tages versucht seien könnten, zurückzukehren, nahm sie ihnen jede Erinnerung an ihre Heimat und auch an sich und legte sich schlafen, um fortan im Traum über sie zu wachen.«
—Altes Märchen aus Salahbathlama



»Warum die Götter strafen? Weshalb sie gnadenlos zerstören? Warum sie kein Erbarmen kennen? Sie sind furchtsam, denn sie sind nicht die einzigen. Sie sind einsam, denn sie teilen ihre Herrschaft nicht. Und sie sind grausam, haben sie doch kein anderes Mittel als Strafe und Zerstörung. Die Götter des Himmels dulden niemals, dass sich ihre Untertanen den Göttern der Tiefe zuwenden.«
—Orakel einer Lamassu aus der Nakramar-Wüste

»Sindayru heißt der Allessehende, doch sind die Augen seiner Priester blind für jedes Augenzwinkern.
Nanurta die Spendende, der Hingabe verpflichtet, doch was sie gibt, ist Gefangenschaft an das Leben.
Shin-Xirit nennt sich der Unbesiegbare, doch jeder Schwertmeister erobert seinen Glanz.
Zirraku ist der Gott des Blutes und des Todes, obwohl das Blut eines Sterbenden Leben verheißen kann.
Pateshi gewährt Heilung und Hilfe, doch nur denen, die Kräuter und Pflanzen nicht verwenden.
Ojo'Sombri widmet sich der Magie und dem Verborgenen, doch Magie ist ihm fremd und verborgen.
Numinoru beherrscht Meer und Unendlichkeit, doch gibt es unendliche Meere jenseits seiner Macht.
Arkan'Zin ist unversöhnlich und rächt das Gesetz, und doch gewährte er Tharun Milde und Gnade.
Dies sind die Götter Tharuns, doch ihre Namen sind falsch und trügerisch gewählt.
Der Nichtssehende, die Geknechtete, der Besiegbare, der Verschwenderische, der Magielose, der Endliche, der Versöhnliche sind ihre wahren Namen dort, wo Götter keine Namen tragen.«
—Von den Acht Göttern, *aus den Verbotenen Spottliedern des Nurtiawan Zerzalion*

Die alte Legende von einigen Sumurrern, die auf Geheiß der weisen Riesin Chalwen Tharun entdeckten und dorthin entkamen, hat mehr als einen wahren Kern. Die Riesin hoffte, das von ihr behütete Volk in den Tiefen der Welt in der Obhut der urzeitlichen Giganten vor Pyrdacors Zugriff schützen zu können. Die menschliche Zivilisation der Hohlwelt geht also ursächlich auf diese Einwanderung zurück, die auch als Evakuierung eines Teiles ihres Volkes verstanden werden kann. Die ersten Sumurrer dürften mehrere Zugänge nach Tharun entdeckt haben, möglicherweise kannten sie sogar das Geheimnis der Trollpfade. Diese Einwanderungsgeschichte und ihre Strapazen sind samt und sonders weder in den Sagen und Überlieferungen der Tharuner noch in den Lehren der Azarai überliefert – fast so, als sei sie aus der Erinnerung der Menschen Tharuns gelöscht worden. Ihre ersten Siedlungen und das Wissen um die Durchgänge, die sie nahmen, sind verschwunden – begraben unter erkalteter Lava, verschüttet unter einem gestürzten Berg, ertrunken in gurgelnder See, verweht von unbarmherzigen Winden. Auch von den alten Göttern der Sumurrer ist nichts geblieben, selbst die Erinnerung an Chalwen scheint in absoluter Dunkelheit versunken. Stattdessen nahmen die Sumurrer neue Götter an, die keine anderen neben sich duldeten, und erkannten ihre Macht im Licht der nun in acht Farben erstrahlenden Sonnenkugel. Dabei verkörpert jede der acht Gottheiten einen zentralen Aspekt der gesellschaftlichen Ordnung, die deshalb als gottgegeben und allgegenwärtig gilt.

In den Mythen und Legenden Tharuns haben die Acht Götter die Herrschaft über die Hohlwelt errungen, in dem sie das Chaos bezwangen und sich aller Widersacher entledigten. Den Menschen gedachten sie zu, die Inseln zu besiedeln und urbar zu machen und über alle anderen Wesen zu herrschen. Nach den Worten der Azarai erfüllt jedes Lebewesen

in Tharun seither seinen vorbestimmten Zweck, bewährt sich während seiner Lebensspanne und wird im Tod geprüft und in einem neuen Leben wiedergeboren. Patin dieses Kreislaufs aus Geburt, vorbestimmter Aufgabe im Gefüge der Ordnung, Tod und Wiedergeburt ist Nanurta, die Göttin der Hingabe. Sie kam als letzte in den Kreis der Acht – oder wurde dazu gezwungen, wie manche ketzerische Quelle behauptet, die von ihrer Bindung, Fesselung oder Versklavung berichtet. Nanurtas Wirken schreiben die Azarai das Erblühen der tharunischen Natur mit ihrer reichen Flora und Fauna zu, ihr verdanken die Menschen die Früchte ihrer Arbeit und die Fruchtbarkeit ihrer Leiber, und – ohne es zu wissen – die Friedfertigkeit der meisten Giganten. Während das Volk der Sumurrer in Tharun heimisch wurde, sich auf die verschiedenen Inselreiche zerstreute und den Glauben an die Acht überall verkündete, verschwanden die übrigen Völker Tharuns nach und nach oder wurden der Ordnung der Acht Götter unterworfen. Ihr Schicksal ist weitestgehend vergessen, doch lassen einige Hinterlassenschaften dieser Epochen zumindest erahnen, wie die Acht ihren Machtanspruch durchsetzten.

Die Acht Weltwunder

»Einst bekannt in allen Landen / Nun verloren immerdar –
Urgewalten dort sie banden / Jener heil'gen Götterschar.
Lange Zeiten sind vergangen / Wo man große Kriege schlug –
Wo sie mit dem Chaos rangen /Und der Welten Meer begrub.
Seit dem Anbeginn der Zeiten / Ragen ihre Türme auf –
Entfernt in unermesslich' Weiten / Verloren in der Zeiten Lauf.
Neun Zeugen großer Göttertaten /
Verborgen vor des Menschen Hand –
Zu schützen vor den Andersarten /
Den Weg in aller Herrscher Land.
[hier fehlt eine Passage]
Die Fessel aller Götterkraft / Im Banne der Gebilde –
Zu halten jede Gegnermach / Im göttlichen Gefilde.
So fesseln die Zinnen / Und die Erkenntnis verwehrt –
So schweigen die Ruinen / Und die Pforte ist versperrt.
So gemahnet das Tabernakel / Und es erklingen die Säulen –
So deutet das Orakel / Und verheißende Winde heulen.
Verbotene Mirakel / Ort der Verbannung –
Tor zum Limbus / In den Zeiten großer Spannung.«
—Gegeben zur Gemahnung an die Götter, *Tontafel, verborgen im Sindayru-Heiligtum von Kil Jagor*

»Eine Schwinge für den Vater? Es ist ehrenhaft, dem Vater zu dienen… wir versagten einst in unserem Dienst, weil wir auf Dreiaugen hörten und Vater Ingraschs Zorn war ohnegleichen. Er trieb uns aus der Esse, sandte gar die Kinder Rashduls, uns aus dem Reich der Dreiaugen zu vertreiben. Trieb gar jene, die sich widersetzten, ins Wasser. In den Glutschmieden zwischen den Welten besannen wir uns und wollten Vater Ingrasch durch die Erfüllung unserer alten Pflicht besänftigen, doch hier angekommen forderte der Feuerherr Shinxasch unseren König heraus und rang ihn nieder… seither dienen wir Shinxasch. Vater Ingrasch wollte Kunstwerke…Shinxasch aber will keine Kunstwerke, Shinxasch will Waffen für den Kampf…«
—Ein Monade an einen Schwertmeister

»Nachdem Arkan'Zin den Gott der Endzeit und Vernichtung aus der Welt verbannt hatte, wandte sich Zirraku den blinden Dienern des Unheiligen zu. Ungläubig ob der Niederlage ihres Herrn verweigerten sie sich den wahren Göttern. So traf sie der fürchterliche Zorn des Zirraku und er ließ seine heilige Wut in die Verstockten fließen. Ihr Geist vernebelte sich, Blutdurst floss nun in ihren Adern und das Töten wurde ihnen eine Lust. Im ersten Wahnsinn fielen sie übereinander her und verschlangen sich gegenseitig. Für jeden Leib, den ein Rakshasa verschlang, wuchsen ihm neue, und so wurden die Rakshasa zu den schrecklichsten Dienern Zirrakus. Der Blutige verfluchte sie zu ewigem Dienst, und selbst der Tod bietet dem Rakshasa keine Erlösung, wird er doch als neuer Rakshasa an anderem Orte wiedergeboren.«
—Aus den Blutlehren der Azarai des Zirraku

»Bei Bolo hebt und senkt sich das Meer von den Atemzügen des schlafenden Giganten! Manchmal, wenn er besonders viel Luft einsaugt, weil er schlecht träumt, verschwinden alle Wasser bis auf den Grund des Meeres! Dann sieht man seinen zerfurchten Rachen und hunderte Grotten und Kavernen, durch die man hinabsteigen kann in eine Stadt der Meeresmenschen in seinem Magen! Gewaltige Schlangen nisten dort und ernähren sich von seinen weißäugigen Bewohnern! Sie bewachen den Schlund in die Außenwelt, wo das entstellende Chaos lauert und wütet!«
—Schauermärchen aus Kuum

»(…) und für ihre unaussprechlichen Sünden schlug Ojo'Sombri die Gruu mit Vergessen und dumpfen Wahn und verhüllte ihre einstige Gestalt mit Hässlichkeit. Ihre Kraft und Ausdauer beließ der Göttliche ihnen jedoch, damit sie noch lange für ihre Verkommenheit büßen können. Und die Götter haben ihnen gerechte Aufgaben zur Sühne geschaffen: Sie ertragen die Arbeit in der Gluthitze Kuums, tragen die Felsblöcke von Tempeln in Conossos und Memonhab, kitzeln die Seidenfäden aus den Schnecken Lanias, tragen den noch ungezähmten Tausendfüsslern Jüs ihr Futter zu, schuften in den Stollen von Hashandra, dienen als Jagdbeute für die Reitdrachen Thuaras, verscharren hingerichtete Verbrecher in Ilshi Vailen, reinigen die Abwasserkanäle Tharuns und leiden gerechte Qualen in den Minen aller Reiche. Ihr seht also, wie es jenen ergeht, die sich gegen die göttliche Ordnung stellen. Darum dauert die Gruu nicht, sondern zürnt ihnen, denn das ist nur gerecht und ihre Leiden göttergewollt.«
—Aus der Predigt eines Azarai des Ojo'Sombri

»In allen Wäldern einst erklangen /
Die Liederherren Verse sangen
Flink und schnell und unbefangen /
Für keinen Götzen je zu fangen
Doch wo einst sich Nurti fand /
Arkan'Zin Nanurta band
Und Nurtis Kinder schönes Land /
In unzähl'ge Nanjakerker band
In allen Bergen einst bekannt /
Der Schmieden Könige genannt
Klein und zäh und ein Garant /
Für allerlei Juwelentand

Doch wo einst die Essen sangen /
Arkan'Zins Worte klangen
Und wo sie zu den Schmieden drangen /
Entstanden grausig' Sklavenschlangen
Doch diese Wahrheit längst verstummt /
kennt heute weder Ohr noch Mund:
Zwergenfluch und Elfenschwund –
das war die große Schreckenskund!«
—Von den zwei verlorenen Völkern*, aus den Verbotenen Spottliedern des Nurtiawan Zerzalion*

»Die Farbe aller Blumen – sprießt hervor wie Sonnenlicht.
Der Duft aller Pflanzen – ergießt sich wie ein Wasserfall.
Der Geschmack aller Früchte – rauscht herbei wie Weihrauch.
Der Gesang aller Bäume – berauscht wie ein Hohelied.
Die Magie aller Nanja – umhüllt wie sanfter Zauber.
Die Dienerschaft Nanurtas – unverhüllt wie Götterkraft.
Diesen Ort nur der Gläubige findet,
der sich Nanurtas Gaben zuwendet.
Wo an jedem Tag die Blüte neu beginnt, und das Leben nur wieder das Leben nimmt.«
—Der Ewige Garten*, alter Nanurta-Psalm*

»Hinter aller Blumenfarbe /
Lauert manche alte Narbe
Hinter allem Pflanzenduft /
Kauert manche tiefe Gruft
Und in aller Früchte Munden /
Fernes Schmerzensleid gebunden
Und in aller Bäumen Klang /
Mischt sich leiser Sklavensang
Denn wo Nanjaaugen stieren /
Leben und Tod nur Gefangenschaft gebären
Denn Nanurtas Dienerschaft /
Nichts als Lebensknechte schafft
Diesen Ort nur Sklaven suchen /
Verblendet ihren Namen rufen
Wo in einem Tag alles Leben verrinnt /
Und Nurtis Leiden tagtäglich neu beginnt!«
—Von den Lehren der Nanurta-Azarai*, aus den Verbotenen Spottliedern des Nurtiawan Zerzalion*

Nur auserwählte Hohe Azarai und einige wenige Gelehrte aus den Orden der Sombrai wissen heute noch um die Geheimnisse der *Acht Weltwunder*, die die Götter einst den Sumurrern stifteten. Acht Orte ließen sie von den Riesen erbauen, an denen sich die heilige Ordnung manifestiert. In allen Reichen kursieren jedoch Märchen und Legenden, in denen einzelne Weltwunder beschrieben werden.

Die *Pyramide der Gleißenden Erkenntnis* im Reich Memonhab ist wohl das sichtbarste Weltwunder, kann das Zentrum des dortigen Sindayru-Kults doch von den Bewohnern von Thebis weithin bestaunt werden. Die größten Sendboten des Sonnengottes, die heiligen Rochs werden von hier ausgesandt und gebieten angeblich über alle anderen Vögel.

Der Shin-Xirit-Kult kennt die *Stählernen Obelisken der Weisung* als Heiligtum des Schwertgottes, an dem er seine Gebote in eine Vielzahl von Säulen ritzen ließ. In den Orangen Stunden sollen Schwertdämonen auf der steinigen Hochebene irgendwo im Reich Jü wandeln, umgeben von schaurigem Schlachtlärm vom Anfang der Welt.

Von den übrigen Weltwundern sind kaum mehr als die Namen bekannt. So weiß man lediglich, dass das *Letztgültige Gebeinhaus des Krieges* Zirraku dem Blutigen gewidmet ist und in Conossos liegen soll. Die ursprüngliche Insel wurde bis auf einen steilen Felsen, auf dem die Burgruinen stehen, zerschmettert, und das blutrot schimmernde Meer ist von scharfen Klippen durchzogen, die jedes Schiff aufschlitzen.

Über das *Unumstößliche Orakel der Fruchtbarkeit* auf der *Insel der Immerwährenden Blüte* kursieren vor allem im Reich Lania viele Sagen und Märchen, die hier das Geheimnis der Unsterblichkeit und des Wesens der Göttin Nanurta in den Händen zahlreicher Nanja vermuten.

Die Lage der *Irisierenden Zinnen der kristallenen Gefilde* im Reich Thuara ist ebenso mysteriös wie die Aufgabe, die ihnen Ojo'Sombri zugedacht hat. Weitgehend unbekannt sind auch die *Murmelnden Tiefen der Demut*, die sich tief unter der kuumischen Insel Bolo befinden und Numinorus Einfluss zugeschrieben werden. Und auch über das *Tabernakel des Rächenden Zorns* im Reich Ilshi Vailen, ein uralter schwarzer Turmbau, der auf einem schwebenden Felsen über der in Trümmern liegenden alten Reichsstadt Vailens schwingt, wird von den Azarai Arkan'Zins kein Wort verloren. Das *Verbotene Mirakel* auf einer namenlosen Insel im hashandrischen Archipel Torasan schließlich kennt kein lebender Tharuner oder hat je Näheres von ihm gehört.

Weithin gerühmt hingegen sind die *Glühenden Kolonnaden der Vergebung* auf dem Gipfel des Gigantenberges Makros im Reich Tharun. In jener sphärenhaften Säulenhälle Pateshis empfängt jeder neue Tharun seine Weihe und die hier verzeichneten Gnadenerlasse der Acht, die die Menschen vor der Vernichtung durch den Namenlosen bewahrten und sie zu ewiger Dankbarkeit verpflichten. Der Tharun ist es daher auch, von dem alle weltliche und göttergegebene Macht über die Neun Reiche ausgeht.

Die Herrschaft des Tharun

»Über die Globule Tharun gebietet der Tharun, ein Souverän wie ein Gottkaiser, ohne jedoch als solcher verehrt zu werden durch Tempel oder Statuen. Seine Macht stammt von den Göttern selbst, und er empfängt sie auf dem Berg Makros aus ihren Händen. Einzig seinen Amtstitel führt er, jedoch keinen Namen mehr, denn nicht seine Herkunft ist bedeutsam, sondern einzig seine Aufgabe, die Neun Reiche zu führen und die Ordnung der Götter zu bewahren. Deshalb scheint es den Menschen fast so, als wäre der Tharun stets derselbe gewesen, wie er doch in Wahrheit ein Sterblicher ist wie jeder andere Mensch auch.«
—Aus den Notizen Durthan von Erkensteins

»Die Welt in der Welt muss gigantisch sein, ist doch auch unsere Außenwelt riesig, wir sehen jedoch nur einen kleinen Teil der Oberfläche! In der Hohlwelt aber erstrecken sich die Länder zu allen Seiten ganz sachte in die Höhe, so dass man viel weiter sehen kann als hierzulande. Der Herrscher der Innenwelt thront deshalb auf einem riesigen Berg, von wo aus er in jeden Winkel seines Reiches blicken kann und ihn Botschaften von überall schnell erreichen können.«
—Aus den Aufzeichnungen des verschollenen Weltreisenden Hadumars von Wiesen-Ostreich

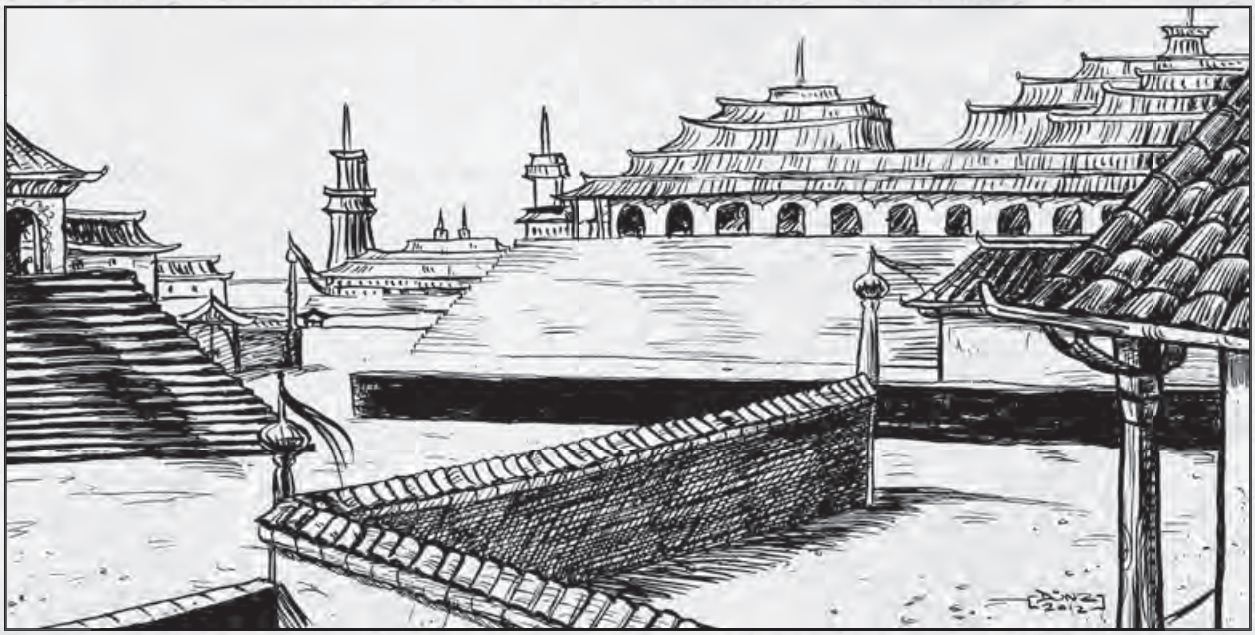
»Sehet dort die Makrosbarke, gleitet sanft heran,
Sehet dort die Tharunskrone, reitet ihr voran,
Gehen wieder auf die Reise – im Glanz des Lanat Hanaru.
Höret dort die Gnadenworte, göttlicher Wohlklang,
Höret dort die Zaubersprache, flüsternder Gesang,
Künden wieder von der Reise – im Glanz des Lanat Hanaru.
Spüret dort die Herrschergabe, unbeugsame Würde,
Spüret dort die Lebensnabe, alterslose Bürde,
Nahen wieder von der Reise – im Glanz des Lanat Hanaru.
Atmet dort die Herrschergüte, sehnsuchtsvolle Pracht,
Atmet dort die Todesferne, unbegrenzte Macht,
Kehren wieder von der Reise – im Glanz des Lanat Hanaru.
—Der Glanz des Hanaru,
Gedicht der Masha Nolija Durimi Managan

»Des Tharuns Krone schmückt ein Stein /
So edel, glatt und weiß und rein
Ein Stein aus klarem weißen Feuer /
Kam seinen Träger gewiss teuer
Doch nicht der Stein krönt seinen Herrn /
Sein Herr selbst beherrscht das Sterben
Und seine Steine ändern sich /
So wie er des Tharuns Angesicht
Des Tharuns Krone ziert ein Stein /
So feurig, hell und groß und fein
Ein Stein dem Herrschaftswechsel wegen /
Kam seinem Träger gut gelegen
Doch nicht der Stein schmückt Tharuns Thron /
Sein Herr selbst beherrscht den Tod
Und seine Steine sind nur Rahmen /
Für eines neuen Tharuns Namen
Des Tharuns Herrschaft dient ein Stein /
So tödlich, schwarz und tückisch klein
Ein Stein des längst zerstörten Licht /
Sah Tharuns Göttern ins Gesicht
Doch nicht der Stein dient seinem Träger /
Der Gejagte selbst wird zum Jäger
Und seine Träger sind dem Tod geweiht /
Weshalb der Tharun stets der Tharun bleibt.«
—Von den Steinen des Tharun, *aus den Verbotenen Spottliedern des Nurtiawan Zerzalion*

»Lange nach der großen Erneuerung schien es, als sei die alte Ordnung eingekehrt in der Welt, die Tharun geheißen ward. Das Spiel der natürlichen Wesen war im Lot, und die Menschen huldigten ihren göttlichen Erlösern und lobten ihre Taten. Es schien, als sei die Welt frei von allem Chaos und auch befreit von jener Hinterlassenschaft, die der Ausgestoßene für den Untergang des Menschengeschlechts bereitgehalten hatte. Längst war sein Platz erneut besetzt und die Ordnung gebunden an das eine Prinzip, das ohne das andere Prinzip nicht sein kann.
Doch das Chaos wirkte nach, wie auch die Macht des Ausgestoßenen nicht weichen wollte. Gleichwohl die Tore geschlossen waren und die Welt abgeschottet gegen das Chaos, dessen Lichte der Große Krieg genommen hatte, blieb ein Rest dessen übrig, was die Menschen einst verführt hatte. Und besonders in den vier großen Elementen der Natur begann sein zaghaftes Wirken.
Als die Menschen sich der alten Macht bewusst wurden, begannen einige von ihnen, sie zu nutzen und aufzunehmen, wie sie einst das Licht der Sonne aufgenommen hatten. Und obgleich nur wenige die Macht erschließen konnten, wurden die Götter dieser Dinge gewahr. Das Chaos suchte sich den Weg in ihre Welt, doch die Götter nutzten ihre neue Waffe und viele irrten ab, berauscht von der Macht des Nurta.
Wenige aber, besonders jene, die konzentriert waren auf die vier großen Elemente, blieben gefeit gegen den Angriff der Götter und suchten weiter den Weg des Chaos zu beschreiten. Viel Unheil wurde dadurch angerichtet und ein Teil der Welt geriet in Aufruhr. So beschlossen die Götter, sich ihrer Macht zu bedienen, um die Waffe des Feindes gegen ihn selbst zu richten. Und es kam, dass der Allessehende vier jener Abtrünnigen erwählte und sie zu den Hütern jener vier großen Elemente machte, über die das Nurta keine Gewalt hatte.
Und so walten vier Meister der Elemente bis zum Ende der Zeit mit der Macht des Chaos im Dienste der Götter.«
—Von den Elementarsombrai, *geheime Aufzeichnungen des Sombrais Nir'Lem*

»Auf seiner ersten Reise ritt der Tharun auf einem übermannsgroßen Schwertfisch, und er geleitete ihn geradewegs ins Reich Hashandra, wo sich ihm die Menschen zu Füßen warfen, denn sie erkannten in ihm ihren ersten und auswählten Herrscher und baten ihn, sie von dem Joch des neunköpfigen Rakshasa zu befreien, dem sie stets ihre erstgeborenen Söhne und Töchter brachten. Und so zog der Tharun den Schwertfisch an Land und brach seine Spitze ab und erkannte, wie scharf und wohlgeschliffen sie war. Er nahm sie als seine Waffe an und weihte sie Shin-Xirit, und mit ihr schlug er dem Ungetüm acht seiner Köpfe ab. Den Neunten aber ließ er auf dem Haupt, auf dass er ihm sagen konnte, wo er die verschleppten Kinder gefangen hielt. Danach schenkte er ihm den schnellen und gerechten Tod und erkannte angesichts der Orangen Sonne, dass er die erste Schwinge in seinen Händen hielt. Nach diesem Vorbild fertigen die Schmiede seither ihre Waffen.«
—Hashandrisches Märchen von der Ersten Reise des Tharuns

Der erste Oberherrscher der Neun Reiche, die zusammen Tharun bilden, wurde der Sage nach von den Göttern selbst auserkoren und nahm auf dem Gipfel des Makros die *Gnadenerlasse der Acht* entgegen, in denen die Acht dem Oberhaupt der Menschen die Herrschaft über die Welt überließen. Er war es auch, der die umliegenden Reiche in den vielbesungenen *Acht Reisen* entdeckte und vor mythischen Gefahren bewahrte. Dabei erschlossen sich ihm auch die



acht Wege der Schwertmeister. Der erste Tharun gilt daher als Begründer der schwertmeisterlichen Kampfkunst und Erster Schwertmeister.

Zweifellos nimmt jedes Reich für sich in Anspruch, zuerst bereist worden zu sein, wie auch die Taten des ersten Tharun auf diesen Fahrten deutlich ins Sagenhafte reichen. Der unermessliche Reichtum und die überwältigenden Bauten der Hauptstadt lassen aber vermuten, dass ihre Herren zu allen Zeiten Beute und Fundstücke auch aus entlegenen Teilen der bekannten Welt an ihren Hof bringen ließen. Da Tharun keine echte Geschichtsschreibung kennt und man historische Zeiträume kaum genauer bestimmen kann, ist die Anzahl der Thronbesteigungen unbekannt – ebenso ungenau werden die ursprünglichen Namen der gewesenen Oberherrscher bewahrt. Alle Reiche mit Ausnahme Lanias beanspruchen jedoch, bereits ein- oder mehrmals den Tharun gestellt zu haben. Doch lediglich in Memonhab werden noch die Namen dreier Herrscher erinnert, die in der Vergangenheit zum Tharun aufgestiegen sind. In Kuum heißt es, dass der einzige Kuumjakuum, der Tharun einst mit einem gewaltigen Heereszug erobert habe, sein eigenes Reich schutzlos zurückließ, woraufhin es für viele Generationen den Angriffen der Nachbarreiche nichts entgegenzusetzen hatte – ein Erbe, das es jedem neuen Kuumjakuum eigentlich verbietet, nach der Tharunskrone zu greifen.

Die Thuaris behaupten, dass ein Nachfahre ihres mythischen Reichsgründers *Juuval Zafir Thuaraas* den Makros auf dem Rücken seines Winddrachen angeflogen habe und dort von den Göttern zum Tharun erhoben wurde, während zur gleichen Zeit der amtierende Tharun spurlos verschwand und seine Herrschaft zusammenbrach. In Jü werden verschiedene Versionen der Sage vom achttägigen Duell zweier Anwärter erzählt, den der Kaithan schließlich gewann. Mal besiegte er triumphal einen Nesut aus Memonhab, mal unterlag ihm der Nur'Tan aus Lania, mal schlug er dem conossischen Prinzipen den Kopf ab. In Conossos seinerseits wird das Andenken an den letzten mysteriösen Luftprinzipen bewahrt, der die Kraft eines Gigantensturms gegen die tharunischen Verteidiger einsetzte und so den Tharunstitel errang. Hashandrische Legenden nehmen für das Reich in Anspruch, den zweiten Tharun gestellt und mit ihm die Blüte der schwertmeisterlichen Kampfkultur im Herzen der Welt eingeleitet zu haben.

Tief in die Erinnerung eingegraben haben sich auch manche gescheiterten Versuche, den Tharun zu stürzen und seinen Platz einzunehmen. So mahnt etwa der größtenteils versunkene einstige Herrscher-Archipel des Reiches Ilshi Vailen an einen Eroberungsversuch, der in einer Katastrophe endete und für das seither bestehende spezielle Kastensystem der Ilshiten verantwortlich ist. Auch der Krieg über mehrere Menschenalter zwischen den Schwertmeistern Hashandras, Kuums, Ilshi Vailens, Thuaras und Jüs, der als die *Zeit der Streitenden Reiche* erinnert wird, erbrachte für keine der Kriegsparteien den ersehnten Sieg – stattdessen krönte sich ein Nesut aus Memonhab zum Tharun.

Die tatsächliche Identität des Tharun und seine wahre Machtfülle sind keinem Zeitgenossen bekannt oder auch nur grob einschätzbar, abgesehen vielleicht von den Elementarsombrai. Von jenen vier Alten, die große Macht über jeweils eines der Elemente von den Göttern erhalten haben sollen, berichten nur wenige Quellen, und ob sie die Zeiten überdauert haben, ist ungewiss.

Spuren der Geschichte

»Es war zur Zeit des Ulam Sha Shimaka, als ein Fremder erschien zwischen den Menschen Hashandras. Er erschien ihnen anders, denn seine Züge waren fein, seine Stimme lieblich und seine Ohren schlank, wie von einer Nanja, doch war er ein Mann in voller Blüte. So fragte man ihn: 'Woher stammst Du, Fremdling?' Und er antworte lächelnd: 'Ich stamme aus der Tiefe oder der Höhe, aus der jenseitigen Welt, und selbst da war ich nur Gast.' Mehr sagte er nicht über sich, und das verwunderte die Menschen, die ihn Eleat Jadir nannten, den 'Gast der Fremde'.

Er war ein Künstler und Sänger und ein großer Schmied der Worte, doch seine wahre Kunst hieß Spott und wurde bald verboten im ganzen Reich. Er jedoch war nicht zu greifen und lebte lang und schien nicht zu altern, so dass die Menschen starben und neugeboren wurden, und sie kannten seinen Namen ebenso. Dann jedoch verfluchten die Azarai von Odoru seinen Namen und kein Hof wagte es fortan mehr, ihn zu empfangen, und kein Numinai mehr, ihn von Insel zu Insel zu bringen. So verschwand er aus der Welt wie er gekommen war, einsam und fremd.«

—Eine heimliche Erzählung aus Hashandra

»Es waren zwölf Schiffe, die kamen –
über das Meer aus Kilmakars Schatten!
Und sie fielen über Nagano her,
noch ehe der Tage bläute, wie Ratten!
Es waren zwölf Namen, die schallten –
über die Felder und über die Dächer!
Und sie brannten alles nieder,
noch ehe der Tag dunkelte, wie Verbrecher!
Es waren zwölf Klingen, die stachen –
in die Augen und in die Herzen!
Und sie mordeten Norbanas Stolz,
eine Stadt ertrank in Schmerzen.
Es kamen die Schiffe weiter, gen Rooga –
bis ins Herz und hinauf zum Thron!
Und sie achteten kein Schwertgesetz,
doch ihre erste Niederlage war ihr Lohn!
Es schallten die Namen weiter, in Rooga –
zu allen Küsten und zu allen Gestaden!
Und sie kannten kein Erbarmen,
doch kamen sie ab von Siegespfaden!
Es stachen die Klingen weiter, in Rooga –
an allen hellen und dunklen Orten!
Und sie brachten nur den Tod,
doch schwand Kraft aus ihren Worten!
Es waren acht Zinnen, die glänzten –
auf Casas stolzen Mauern und Türmen!
Und sie hielten stand in Unterzahl,
noch konnten Ketzer sie erstürmen!
Es waren acht Bronnen, die strahlten –
in den vordersten Reihen des Heeres!
Und sie brachen die Ketzermacht,
wie Casadur die Kraft des Meeres!
Es waren acht Schwingen und eine neunte –
an der Spitze der roogischen Sache!
Und sie straften die Ketzer vernichtend,
und Casa nahm für Rooga Rache!«

—Ein Gedicht aus Casa aus der Zeit des Ulam Sha Shimaka

»Ja, ich weiß, was ihr jetzt denkt: Hadumar von Wiesen-Ostreich. Aber einer meiner alten Weggefährten, Zorgul aus Zwerch, ein Akoluth des Ingerimm, hat damals Stein und Bein geschworen, dass die Götter ihn im Traum in 'die Welt in der Welt' riefen. Hat damals auch versucht, mich in seine heilige Expedition mit rein zu ziehen. Erzählte mir, dass in seinem Traum Götter miteinander gerungen haben. Ingerimm wolle seine Esse zurückerobern. Praios habe mit einem anderen adlerköpfigen Gott um die Sonne gerungen. Aber da es in seinem Traum auch um einen Kupferkessel ging, auf dessen Rand rote Vögel hockten, die darauf warteten, dass er einen hässlichen gelben Stein entfernt, habe ich damals eher darüber nachgedacht, ob er nicht zu lange in sein Schmiedefeuer im Tempel gestarrt hat und es nicht gut wäre, ihn an die Noioniten zu überstellen. Das nächste Mal, als ich ihn besuchen will, erzählt man mir, er habe sich mit anderen an Bord der 'Barbarin' ausgemacht, den Vulkan 'Feuerschlund' auf einer Insel zu finden, um dort ein Portal durch lodernde Flammen zu durchschreiten. Da konnte man nicht mehr viel machen. Als die 'Barbarin' ohne meinen Freund zurückkehrte, habe ich die Steuerfrau ausgefragt und habe mich mit einigen Freunden selbst auf den Weg gemacht, die Insel Nagalosch zu finden. Wir sind aber nicht weit gekommen, da uns unterwegs ein Panzerfisch gerammt hat. Von Zorgul habe ich nie wieder gehört, doch mehrfach von der 'Welt in der Welt'. Langsam frage ich mich, ob nicht doch was dran ist.«

—Traum vom Götterkampf nach einem Bericht von Rondrakles

»In Morgeb, wo es die schimmernde Mine gab, in der man auch ein seltenes Metall finden konnte, welches Sonnenerz oder Mindurium genannt wird, gab es einst einen mächtigen Schmied, der es verstand, das Mindurium zu formen in seiner Esse. Und mächtige Dinge schuf er, die nur mit Magie geschaffen werden konnten, wie es auch Magie bedarf, um Mindurium zu formen. Doch wie es das Wesen der Sonne ist, so ließ sich das Sonnenerz nicht missbrauchen, um Waffen der Macht damit zu schmieden, sondern stets nur Dinge, die die Welt ordnen, so wie die Sonne selbst, die allen Dingen eine Ordnung gibt. Der Schmied war ein großer Meister und fand viel Ehre unter den Menschen. Ein Sohn Ojo'Sombris wurde er geheißen, denn auch er hatte ein fremdes Antlitz und seine Kunst lag im Verborgenen. Seine Werke flammten in allen Farben der Götter, nur nicht in Schwarz. Nur in der Nacht vermochte er nichts zu schaffen, denn es war dunkel. So begann er eine Laterne zu machen, die ihm Licht spenden sollte, so wie die Sonne, die Tharun ordnet. Nur schwarz sollte sie nicht werden und ihr Licht sollte ewig sein. Viele hundert Tage arbeitete er und schuf ein rundes Gefäß aus dem flammenden Metall, und es schien ihm ganz so wie die Sonne Sindayrus, und er setzte sie an den Himmel und sie strahlte immer und erlosch nicht. Als er sein Licht betrachtete, war er froh und er arbeitete nun immer, auch in den Stunden Arkan'Zins, denn es gab sie nicht mehr. Bald fand er sein Werk schöner noch als das der Sonne, und reiner und größer erschien es ihm und er nannte sie fortan die Ewige Sonne. Das aber hörte Arkan'Zin und er wurde zornig und entsandte seine Diener, die Ewige Sonne zu zerstören und Rache an dem Frevler zu nehmen. Da erschrak der Schmied und fertigte Waffen, um den Arkanai zu begegnen und das Feuer der Waffen war verzehrender als die Schwärze der Arkanai. Da lachte der Schmied und Feuer wallte nun in ihm selbst und niemand konnte mehr in seiner Nähe sein. Immer heißer wurde er, und alles Wasser um ihn herum verdampfte, alle Erde schmolz dahin und alle Luft stob davon. Dann sah er seine Sonne und sie verbrannte ihn mit all seinen Waffen.

Und auch sie wurde immer heißer, die ganze Insel begann zu glühen und ein Gigant des Feuers brach hervor. Dann barst die Sonne und ihre Trümmer sprangen in alle Winde und in ganz Morgeb wurden fortan Splitter des Sonnenerzes gefunden.«
—Stoffrolle aus der Hand des Mikillidin Tanmada, Vorsteher des Gildenhauses von Banzei

»Soweit wir bisher ahnen, existieren die Schatten schon seit den Anfängen der tharunischen Gesellschaft – zumindest gibt es keinen Hinweis darauf, dass sie plötzlich erschienen sind. Zudem scheinen nur die Mächtigsten an den Höfen mehr über diese Wesenheiten zu wissen, die das Volk und die schlichten Guerai für Dämonen oder Geisterwesen halten und sie mit allerlei angedichteten Fähigkeiten bedenken. So kennen manche der Inselherren oder ihrer Runenherren den Rufnamen eines Schattens und wissen, wie man einen solchen anwirbt und entlohnt. Über die Schatten wird seitens der Azarai nicht gesprochen. Sicher scheint nur, dass die Arkanai – ihrerseits selbst finstere Dämonen – und auch die Azarai des Arkan'Zin, die sie rufen, die Schatten allerorts zu verfolgen scheinen und sie also der Götterordnung feindselig gesonnen sein müssen.«
—Aus den Notizen der nach Tharun gelangten Elfe Maragna über die Schatten



»Wiewohl die geheimen Zeichen für die beiden universalen Prinzipien 'Leben' und 'Tod' Eingeweihten unseres Ordens seit ungezählten Generationen bekannt sind, ist es doch bisher niemals gelungen, einen unbezeichneten Stein damit zu kennzeichnen. Denn die Machtfülle dieser Prinzipien ist weit stärker als die aller anderen; gewöhnliche Steine würden unter ihrer Last sofort zerbrechen. Einmal nur hat es ein verderbter Morguai gewagt, in dem er seine eigene Lebenskraft dem Zeichnungsritual opferte, und ein wahrhaft dämonisches Artefakt schuf, das äußerlich tatsächlich wie der mysteriöse Runenstein 'Leben' anmutete. In ihm aber steckte eine andere Kraft als die der Lebensspende, denn er erhob Tote zu neuem Leben, allen voran seinen Erschaffer! Mit seinem Artefakt stiftete jener Morguai viel Unheil und wurde vergeblich von unserem Orden verfolgt, denn auch die Mor'Kadi wurden seiner nicht habhaft, konnte er doch von keiner Hand getötet werden. Vom Angesicht der Welt wusch ihn und seine Schöpfung Numinoru der Unergründliche, dessen Diener ihn verschlangen und weiter forttrugen, als bis die Weltengrenze reicht.«
—Aus einer Papyrus-Rolle des Kinuk Juham Djamant, Sombrai des Ordens Botschafter des Lebens

In allen Neun Reichen werden vor allem Schlüsselereignisse, Katastrophen, Kriege und Heldentaten erinnert und zeitlich Herrscherepochen zugeordnet. Der Versuch, aus dem Sammelsurium an Sagen, Legenden, Märchen, Liedern und Herrscherstammbäumen eine auch nur halbwegs schlüssige Abfolge historischer Begebenheiten zu rekonstruieren, ist ein zeitaufwändiges, oft hoffnungsloses Unterfangen. Nur die Azarai und wenige Gelehrte denken in größeren Zeiträumen und verwahren Zeugnisse aus der Vergangenheit, allerdings oft nur zum Zweck der Warnung vor früheren Fehltritten oder schlummernden Gefahren.
Zu diesen 'Verschlusssachen' müssen vor allem Quellentexte gerechnet werden, die von etwaigem Widerstand gegen die religiöse und göttergegebene Ordnung der Welt künden, also Ketzerei sind oder sein könnten, die das Vertrauen in die heilige Ordnung zu erschüttern drohen oder die von den ominösen Schatten handeln. So wird die Verbreitung der in Hashandra kursierenden 'Spottlieder' des *Nurtiawan Zerzalion* streng verfolgt, wie auch jede Legende über den Urheber und seine Absichten nur unter großem Risiko weitergegeben werden kann. Den ebenfalls in Hashandra nicht verstummenden Gerüchten von einem Aufstand gegen den Glauben der Acht Götter ergeht es ähnlich, obgleich dieser in einer Niederlage der Rebellion endete und ihrer siegreichen Zerschlagung mancherorts noch heute gedacht wird. Gleichwohl sind Überreste dieses Glaubenskrieges geblieben, die von nachfolgenden Expeditionen gefunden werden können.
Die hier durchschimmernden Hinweise auf eine – wenngleich gescheiterte – Mission zwölfgöttergesandter Eindringlinge finden sich aber auch in anderen Reichen. So häufen sich etwa im Reich Memonhab Anhaltspunkte, die auf eine myranische Mission schließen lassen. Versteckte Renegaten oder verborgene Kulte haben hier Spuren hinterlassen, deren Verwischung durch die Azarai noch nicht abgeschlossen ist.

Über die ebenfalls keinesfalls göttergefälligen Untaten der Schatten schließlich schweigen sich die Herrschenden Tharuns schon aus eigenem Interesse aus, will doch niemand mit ihnen in Verbindung gebracht werden, gleichwohl manche sich ihrer Dienste sicher sind. Tatsächlich sind es aber auch die Schatten selbst, die jedwede Geschwätzigkeit und Mutmaßung über sie aus der Welt schaffen, ehe sie ihnen gefährlich werden kann.

Während Entdeckungsreisen nach Tharun durchaus Eingang in der Geschichte der Welt finden, gibt es seit Einwanderung der Sumurrer keinerlei Aufzeichnungen oder auch nur Märchen von Expeditionen in umgekehrter Richtung. Es scheint tatsächlich so, als ahnten die Tharuner nichts davon, dass außerhalb der Hohlwelt überhaupt andere Welten und Kontinente existieren – in ihrer Vorstellungswelt kommt Dere schlichtweg nicht vor. Allenfalls ein diffuses 'Außen', ein Jenseits der Weltenschale, wird als Sphäre des Chaos und der Zerstörung angenommen – kein Ort, zu dem ein Tharuner jemals freiwillig aufbrechen würde, wäre er damit doch aus dem heiligen Lebenskreislauf Tharuns herausgefallen und somit unrettbar verloren. So sind die einzigen historischen Fundstücke, die gelegentlich die derischen Küsten erreichen, wohl die Runensteine. Manche ziehen großes Aufsehen auf sich und entpuppen sich zuweilen als Fälschung, wie etwa jene Sonnenscherbe, die vor vielen tausend Jahren von den Elfen als *Träne der Nurti* verehrt und kürzlich in Mhanadistan wiederentdeckt wurde. Bei ihr handelt es sich möglicherweise um den Versuch, einen unbezeichneten Splitter Glosts mit hochelfischer Magie in einen Leben-Stein zu verwandeln. Dass sich eines Tages jedoch auch Tharuner aufmachen und den zunehmenden Einflüssen aus der 'Außenwelt' auf den Grund zu gehen, scheint nur eine Frage der richtigen Zeit ...



Giganten – Geschöpfe aus Sumus Leib



»Giganten, das sind die elementarsten Mächte Tharuns! Sie sind Leib und Adern, Saft und Blut, Atem und Glut, Sturm und Hitze – sie sind Erde, Wasser, Luft und Feuer und damit alles, was ist und jemals sein wird. Sie sind älter als der Anfang aller Tage, geboren vor der Zeit und dem Licht, ihre Kraft reicht tiefer in die Weltenschale als jede Wurzel und jeder Schacht. Den Menschen erscheinen sie als berghohe Gebilde oder riesige Wälder, als reißende Wasserströme oder gewaltige Wogen, als brodelnde Vulkane oder glühende Hitze, als brechender Orkan oder erhabene Wolken. Das Schicksal der Menschen ist ihnen fern, denn sie sind unbedeutend und kurzlebig. Die Giganten aber leben ewig, wenn auch viele von ihnen derzeit schlafen und alle sich den Acht unterworfen haben.«
—Über die Giganten von Tharun, *Aufzeichnungen des tharunischen Runenherren-Ordens Bund der Elemente*

»Gramahona! Gramahona! Schläfst Du noch? Ruhst du noch? Hörst Du unsere Schleudern, siehst Du unsere Lanzen? Shin! Zin! Zir!
Gramahona! Gramahona! Kennst Du uns? Spürst Du uns? Bringen Dir den Donner, brechen Dir die Knochen? Shin! Zin! Zir!
Gramahona! Gramahona! Stirbst Du schon? Bricht Dein Stolz? Bluten Deine Wunden, brennen Deine Haare? Shin! Zin! Zir!
Gramahona! Gramahona! Wirst Du wach? Wälzt Du Dich? Splittern unsere Schwingen, bersten unsere Schilde? Shin! Zin! Zir!«
—Kampflied der Guerai Gramahons im Krieg gegen den Giganten ihrer Insel

»Auf dem Forum Trivinas hörte ich neulich eine Geschichte, dass das Gebirge der 'Türme des Morgens' seinen Namen daher habe, weil es einst ein Bollwerk der Giganten in den Kriegen der Urzeit war. Ich versuchte mir jene Wesenheiten vorzustellen, die ganze Gebirge zu ihrem Schutz auftürmten, um mit den Göttern selbst zu ringen.
Ich sprach mit einigen Gelehrten und Priestern der Oktade, was sie mir über diese Giganten der Urzeit erzählen könnten, doch erfuhr ich meist nur Dinge, die mir ohnehin bekannt waren: Dass die elementaren Giganten einst Krieg mit den noch jungen Göttern führten und am Ende jenes Krieges die mächtigsten Giganten gemeinsam mit den Göttern in Nebos einzogen. So mag man sich fragen, ob 'elementare' Gottheiten wie Chrysir, Zatura, oder auch die launischen Götter des Meeres ihre göttliche Existenz in jener Frühzeit der Welt als Giganten begannen. Im Volksmund sind dagegen vor allem Sagen über die Kinder der Giganten, die Riesen, Trolle und Zyklopen, bekannt.
Ich befragte auch einen Kerrishiter aus der Enklave Kerrish-Trivin, nach ihrem Feuergott Baal-Ingra, doch zeigte dieser sich nach Art seines Volkes recht verstockt. Ich konnte ihm jedoch ein Märchen seiner Heimat entlocken, das von den Troll-Riesen des Südens handelt und deren Stammvater Raschtul erwähnt. Dieser soll ein Bruder Baal-Ingras sein und auf dem barbarischen Ostkontinent verwundet im Schlaf liegen. Aufgrund der Ähnlichkeiten könnte es sich aber auch um eine kerrishitische Abwandlung der Legenden um den Giganten Tharaman handeln. Dessen sterbender Leib soll das Tharpagiri-Gebirge sein, unter dem er im Todeskampf eine Dämonenschlange be-



grub. Der jüngere Bruder des Tharaman soll zudem Baratun sein, der als unheilvoller Magnetberg durch die Weltenmeere schwimmt. Einigen Legenden nach sind die Flüsse Tharpani und Mahali Blut Tharamans Wunden. Andere jedoch verehren den Strom Tharpani unter dem Namen Mathar Tharpani selbst als Flussgöttin.

Solcher Kult um Flussgiganten ist jedoch auch im nördlichen Imperium nicht fremd. Denn jedes Kind kennt Legenden um den Giganten Orismanios, dessen Leib das Flussnetz des im Imperium nahezu allgegenwärtigen Orismani bildet. Manche Legenden berichten, dass der Gigant Orismanios selbst getötet wurde, als das Mholurengift in seine Fluten geleitet wurde. An den Ufern der Orismaniläufe finden sich daher kleine Kulte, die den toten oder sterbenden Giganten besänftigen oder beruhigen sollen. Einige vermuten im Weindunklen See das blutende Herz des Giganten, das dem Wasser seine blutrote Farbe und besondere Kraft geben soll.

Andere Giganten scheinen ähnlich eng mit einzelnen Völkern verbunden wie Raschtul mit den Trollen. So leben die gestaltwandelnden Haëhnyrr im Wald von Haënya, der bisweilen als Leib der namengebenden Humusriesin Haënya selbst gedeutet wird. Man sagt, dass im ganzen Wald seltsame Kräfte walten, und vielleicht ist er es, der den Haëhnyrr ihre Fähigkeiten verleiht, ganz so als hätte das Volk einen Pakt mit der Gigantin? Vielleicht gilt ähnliches ja auch für den Wald von Amaunath, dessen Macht angeblich einst die Schwärme der Chrattac zerstreute? Könnte auch hier ein Humusgigant im Schlaf ruhen?

Die Baramunen glauben, dass sie der Gott Hombratom erschuf, den sie in Gestalt eines roten Berges verehren. Die Shinoqi wiederum behaupten bisweilen, dass sie aus den Knochen oder Panzerstücken des 'Ur-Riesen' Shinoq entstanden seien. Vielleicht ein Opfer jener frühzeitlichen Götterschlachten, dessen sterbendem Leib so viel Leben innewohnte, das er selbst im Vergehen eine ganze Rasse hervorbrachte?

Interessant ist, dass viele uns bekannte Giganten sterbend oder schlafend auf Sumus Leib ruhen. Könnte es sich bei Giganten vielleicht um gebundene Archonten eines Elementes handeln, ganz ähnlich wie wir einen Genius an einen Gegenstand binden können? Dann aber stellt sich die Frage, welche Macht solche Wesen binden kann? Und vielleicht besorgniserregender: Ist es tatsächlich möglich einen Giganten zu erwecken und zu entfesseln, wie es einige finstere Orismanios-Kulte anstreben?«

—Brief der Tychea Serra Tharamnos an ihre Lehrmeisterin Dorma

Am Anbeginn der Zeit, und im Schöpfungsprozess entstanden, zählen die Giganten zu den Erstgeborenen der Schöpfung und bestehen aus ursprünglicher elementarer Kraft. Dennoch sind sie nicht zu den Elementarwesen zu rechnen. Sie sind ein beseelter Teil der Welt und ihre Macht liegt in der ihnen innewohnenden ursprünglichen Lebenskraft – dem reinen Sikaryan – das sie erfüllt: hoch, doch nicht unendlich. Im Gegensatz zu Göttern verfügen sie über keinen oder nur geringen Anteil am Nayrakis der Schöpfung, also auch nicht über Karmaenergie. Die Großen Drachen, Ur-Riesen, Elementarriesen, Tierkönige und andere mächtige und zumeist unsterbliche Wesen werden von manchen Gelehrten ebenfalls zu den Giganten gezählt, dennoch sind diese 'Zweitgeborenen' den echten Giganten nicht an Macht gleich.

Einige der Wesen, die man heute als Götter verehrt, so z.B. Firun, Ingerimm, Efferd, Peraine und Tsa ließen ihren Körper zurück, und 'stiegen gen Alveran auf', so dass sie Zugriff auf die karmalen Kräfte bekamen, verloren dafür jedoch ihren direkten Einfluss auf die dritte Sphäre. Ihre 'Körper', noch immer von besonders viel Sikaryan erfüllte Teile der Welt, blieben zurück und können von wenigen Kundigen für rituelle Zwecke genutzt werden.

Am Anbeginn der Schöpfung entstand auch die Hohlwelt Tharun, in der durch die Giganten ein Teil von Sumus Lebenskraft konserviert wurde, so dass dort eine urwüchsigere Welt entstand, die weitgehend abgeschottet vom Gestaltungswillen der Götter blieb. Erst Ingerimm, der Herr der Elemente Feuer und Erz, nahm Einfluss auf die Gestaltung Tharuns, indem er die Sonne Glost schuf. Freigeister könnten daher den Gigantenkörper Ingerimms im Inneren der Hohlwelt vermuten – oder gar die Identität des Gigantenleibes in der zersprungenen Sonne Glost.

Das Erz der Welt

Das elementare Gleichgewicht Tharuns ist ausgeglichen, obwohl die Runenmagie nur die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft kennt, während Eis seit dem Ende der Dunkelzeit nicht mehr in der Hohlwelt vorkommt. Das Erz existiert als Substanz und Materie – es gibt metallene Waffen ebenso wie granitene Felsen und andere Ausformungen des Erzes. Dennoch bildet es keine Elementare, Dschinne oder höhere elementare Erscheinungsformen aus: Das Ende von Glost und die Entstehung magischer Erze – magischer Metalle – zerstreute die erzelementaren Kräfte und bannte die zersprungenen Geister der Giganten in den Metallen. In ihnen schwingen vielfach die Seelen der zerborstenen Erzgiganten nach, so dass nicht nur Monaden davon sprechen, dass sie für die oftmals düstere und unberechenbare Seite einer Waffe oder Rüstung verantwortlich sind. Dies macht das Schmieden von magischen Metallen zu einer gefährlichen Angelegenheit, die nur von Monaden gemeistert wird.

Den Schöpfern der Runenmagie war die somit unberechenbar gewordene Kraft des tharunischen Erzes zu unstet, um sie in den Gleichklang ihrer Magie einzufügen. Auch derische Magie vermag es nur erschwert, Macht auf das tharunische Element Erz auszuüben (Näheres zu den magischen Bedingungen im Regelband **Wege nach Tharun**).

Apokryphe Berichte der Azarai stellen sogar die glühenden Shinxasa als Wächter der zersprungenen Erzgiganten dar – und hegen zugleich die Befürchtung, was geschehen möge, wenn sich ihre Geister wieder zusammenfügen.

Beim Kampf der Götter und Giganten um den Platz in Alveran beteiligten sich nur wenige der tharunischen Giganten, die seit Anbeginn der Schöpfung eher im Schlaf lagen. Die *Annalen des Götteralters* erwähnen von Boron in Schlaf versetze Giganten, vielleicht trifft das auch auf die Giganten Tharuns zu.
Erst die Zerstörung von Glost erweckte viele von ihnen, das Bewusstsein der Erz-Giganten wurde dabei jedoch zerstreut und in die Tiefen der Welt gebannt, als die magischen Kräfte Erz und Stein durchdrangen und eine Unmenge magischen Metalls entstand. Andere Giganten 'zerbrachen' im Ansturm der Kräfte und verloren einen Teil ihrer Macht.
Es dauerte lange, bis die Überlebenden zur Ruhe kamen. Erst viele Zeitalter später führte Nanurtas Einfluss dazu, dass die Giganten der Hohlwelt einen Pakt mit den Göttern schlossen, um Neutralität im Kampf um das Innere der Welt zu wahren.

Giganten anderswo und in Tharun

Wassergiganten treiben meist unerkannt durch die Meere, und nur wenn sie verärgert werden, erscheinen sie als riesige Flutwellen oder Strudel an der Oberfläche, reißen alle menschlichen Eindringlinge in die Tiefe und stürmen selbst den Strand einer Insel hinauf. Ähnlich lebhaft sind die Giganten der Luft, die entweder als Wolkenbänke gemächlich dahin ziehen, manchmal mit einer Fliegenden Stadt auf dem Rücken, oder als seltsam geformte Wolken am Himmel erscheinen. Letztere haben in dieser Form wenige Einflussmöglichkeiten, werden aber zuweilen tobsüchtig und verwandeln sich in einen Orkan, Taifun oder Sandsturm.
Die in Tharun nicht existierenden Erz-Giganten sind anderswo auf Dere als Berge oder Gerölllawinen zu finden, aber auch eine ewig wandernde Sanddüne wäre vorstellbar. Die ebenfalls nicht in Tharun vorkommenden Eis-Giganten sind erstarrt wie ihr Element oder fließen kaum merklich über Generationen als Gletscher voran.
Auf der Oberfläche Deres sind Giganten vor allem Wesen der Mythen und Legenden, und nur wenige greifen – selten – in den Lauf der Welt und das Leben der Sterblichen ein: **Kauca**, einer der legendären 12 Winde, rauscht noch immer als gewaltiger Tropensturm über die mittleren Breiten Deres, und auch andere Winde mögen ebenso Giganten sein. Die in apokryphen Texten als Efferds Schwester bezeichnete Meeresgigantin **Mououn** (**Efferds Wogen** 181) durchzieht das Südmeer und das Meer der Sieben Winde und wird auch bei einigen Risso im Südmeer verehrt. Ebenfalls im Südmeer findet man die als **Inseele** bekannte Entität, eine mit eigenem aktivem Bewusstsein erfüllte Insel (**Lockruf des Südmeers** 133). Einer der bekanntesten Giganten ist der ewig schlafende **Raschtul**. Dass die Chroniken von Illaris in Maraskan den ruhenden Gigantenleib der nach Alveran aufgestiegenen **Tsa** vermuten, ist naheliegend: Zeigte doch der 'Heerbann der Schwestern', dass sich die Insel selbst gegen die dämonischen Einflüsse der Borbaradzeit zur Wehr setzte. Der Körper **Peraines** wird hingegen in Myranor vermutet. Der berühmteste myranische Gigant ist indes der **Orismani**, ein monumentaler Fluss, der jedoch der Legende nach während der Mholuren-Kriege vergiftet wurde.
In Tharun sind einige Giganten wesentlich aktiver als ihre Verwandten der Dritten Dere-Sphäre: Bedingt durch das Wirken Ingerimms, und später, als Glost in einem magischen Schock barst, wurde das Bewusstsein vieler seit dem Anbeginn der Zeiten schlummernder Giganten geweckt, die hier den Krieg der Götter und Giganten überdauert hatten, der anderswo heftig geführt wurde.
Aus dem Konflikt der Acht Götter und ihrer Konkurrenten halten sie sich heraus, weshalb die tharunischen Götter niemals gegen sie vorgingen. In ihrer Umgebung sind sie jedoch deutlich aktiver und häufiger als ihre derischen Verwandten, so dass jeder Archipel mehrere bekannte oder vermutete Giganten aufweist. Im Folgenden sind einige von ihnen genannt, weitere Giganten werden in den Beschreibungen der Neun Reiche ab S. 144 genannt. Allerdings mag es sich nicht bei jeder der dort erwähnten Entitäten wirklich um eines der Sumu-Geschöpfe handeln, oft wird eine regelmäßig auftretende Meeresströmung oder ein scheinbar endlos feuerspeiender Berg als Gigant verehrt – ohne tatsächlich einer zu sein.
Bekanntester aller tharunischen Giganten ist der legendäre – aber inaktive – **Makros**, ein fünfzehn Meilen hoher Insel-Berg im Reich Tharun. Der Sage nach muss jeder, der Tharun werden möchte, diesen Berg erklommen und zu den Göttern gebetet haben. Eher ruhig ist auch der **Arakrafia**, ein massiver Erdgigant auf der Archipelarsinsel Krafia, der regelmäßig Ziel von Kyma-Wettrennen ist.
Um ein Vielfaches unsteter ist der **Onoro**, in einem Gebirgskamm inmitten der Insel Kilmakar gelegen, der alle paar Menschenleben seinen Standort ändert, was zu Erdbeben und gewaltigen Lawinen führt. Bei seiner letzten Bewegung gab er verdeckte Ruinen frei, die noch aus den Urzeiten der Inseln stammen, und deren Betreten von den Azarai verboten wurde.
Ebenfalls im Archipel Kilmakar liegt ein Feuergigant in Form eines Vulkans auf der gleichnamigen Insel **Songra**, dem die einheimischen Songris regelmäßig Menschenopfer darbringen. Ob dies Songra forderte – oder ob es ihm schlicht gleichgültig ist – ist nicht überliefert.
Wesentlich aktiver ist der Luftgigant **Shensche**; seit er ein Abkommen mit dem Prinzipen von Conossos geschlossen hat, trägt er dafür Sorge, dass dessen Konkurrenten regelmäßig von Orkanen heimgesucht werden. Für dieses Abkommen soll der Prinzip im Gegenzug unter anderem vier seiner Söhne geopfert haben.
Nur noch wenig Lebenskraft erfüllt den Giganten **Oishoni** auf der Insel Hira, von dessen Energie drei konkurrierende Runenherren zehren.

Der Humusgigant **Anubrein**, ein wandernder Wald auf der Insel Neferu, der sich seit Generationen fortbewegt, hat inzwischen die Ausläufer der Stadt Khahu erreicht. Der Archipelar steht nun vor einem Dilemma: Entweder er geht massiv gegen den Weiterzug des Giganten vor oder er wird binnen einer Generation seine Stadt an den Wald 'abtreten' müssen.

Gigantenmacht und -wirken

Außer vor den Göttern schützt ihre elementare Erscheinungsform die Giganten vor praktisch jeder Gefahr. Sie sind einem der fünf Elemente Humus, Erz, Wasser, Feuer und Luft verbunden, und bestehen auch größtenteils aus diesem. Anders als im Rest Deres fehlt das Eis seit Äonen im elementaren Gefüge der Welt, und auch aktive Erz-Giganten existieren nicht mehr (siehe **Die Elemente Tharuns** S. 262). Liegt der Ursprung des Giganten in einem beweglichen Element wie Luft oder Wasser, so ist er somit selber mobil. Die meisten Giganten sind stark mit ihrer Umgebung verbunden und ein Teil von ihr, nach manchen Mythologien bilden die Leiber aktiver und ruhender Giganten sogar komplett 'Sumus Leib'. Ihre Erscheinungsform ist nicht immer von ähnlich elementarer 'Reinheit' wie die von Elementarwesen, etwa von Dschinnen – ein Gigant kann z.B. auch eine kleine Insel umfassen – mit Wäldern, Wasserläufen und ihrem steinernen Grund und Sandstrand, und damit eine Vielzahl von Elementen.

Ruhende Giganten sind Gigantenleiber, die z.B. von ihren Besitzern zurückgelassen wurden, so z.B. durch Aufstieg zu den Göttern (z.B. Tsa/Maraskan), Schlaf (z.B. Raschtul) oder Tod. Dieser ruhende Gigant ist dann unter Umständen noch immer von großer Lebenskraft – Sikaryan – durchdrungen, aber ohne eigenes Bewusstsein. Dennoch mag es einem Zauberer gelingen, diese Lebenskraft für sich zu nutzen – eine Kunst, auf die sich vor allem skrupellose tharunische Morguai verstehen.

Je kleiner ein Gigant ist, umso weniger ist er mit der Gesamtheit der Welt verbunden, und umso mehr nimmt er Anteil an der Welt der Sterblichen. Dies gilt vor allem für einige der tharunischen Giganten, die kleiner und daher reger als ihre derischen Verwandten sind.

Ob ein Berg, Wald oder eine Wolkenansammlung belebt ist, ist für Menschen kaum festzustellen. Der Lebenszyklus der Giganten ist langsamer als jener der Sterblichen und bisweilen ruhen sie eine Menschengeneration, oder erwachen nach einem Zeitalter Tatenlosigkeit und stiften Verwirrung unter den Wesen, die sie allenfalls wahrnehmen wie ein Elefant eine Mücke. Gelegentliche Störungen beseitigen sie, indem sie etwa eine lästig laute Stadt zu ihren Füßen vernichten oder einen Quallenschwarm schicken, der ein Meeresungeheuer bekämpft – ohne Rücksicht auf die ebenfalls am Meer lebenden Menschen.

Von diesen gelegentlichen Ausbrüchen abgesehen, sind die meisten Giganten harmlos und schläfrig. Ganz selten fordern sie konkrete Taten oder Opfergaben von den Menschen, mit der gelangweilten Arroganz von Wesen, die schon geschlafen haben, als selbst die Götter jung waren – ein Umstand, den jeder Azarai natürlich erbittert leugnen würde. Die Opfergaben einiger lokaler Kulte, die ihnen huldigen, bedeuten ihnen in der Regel nichts. Die Anhänger eines Gigantenkultes finden dennoch immer einen Weg, um das vermeintliche Wohlwollen ihres verehrten Wesens in Wolkenformen, Vogelflügen oder ähnlichem zu deuten.

Kommunikation und Verständigung

Von sich aus sprechen Giganten kaum direkt mit Sterblichen, da sie diese kaum (als Individuen) wahrnehmen. Wesenheiten wie der albernische Flussvater sind eine Ausnahme. Üblicherweise kommunizieren Giganten allenfalls in Träumen, die Sterbliche in ihrem Umfeld haben oder in Visionen, die auch von ganzen Menschengruppen im Wachzustand wahrgenommen werden können. Die Aufmerksamkeit eines Giganten ist schwer zu erregen – und abhängig von seiner Machtfülle (s.o.). Ein mächtiger Zauber, vielleicht die Vermittlung eines Elementaren Meisters oder Dschinns oder die Zerstörung mehrerer dem Element des Giganten zugeordneten Runensteine wären eine Möglichkeit. Allerdings sind es vor allem die kleinen Giganten, die Menschen überhaupt wahrnehmen, wenn es diesen gelingt, ihre Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Diese Fälle sind jedoch überaus selten.

Sollte die Aufmerksamkeit eines Giganten tatsächlich einmal errungen sein, so kann dieser vielleicht sogar dazu bewegt werden, im eigenen Sinne zu handeln, wenn man ihn subtil beeinflusst oder die Auswirkungen seines Handelns in eine gewünschte Richtung lenkt: Ein Vulkanausbruch zu einem bestimmten Zeitpunkt, einen Sturm oder eine Strömung zu kontrollieren oder zu besänftigen, ein Erdbeben in einer bestimmten Region, usw.

Eine andere Möglichkeit wäre es, auf die Umgebung des Giganten einzuwirken. Die überaus mächtige und extrem seltene Oktagrammmagie könnte z.B. Strömungen beeinflussen, so dass eine schwimmende Gigantin einer Streitmacht des Tharun als Transportmittel dienen kann. (Näheres zur Runenmagie und ihren verschiedenen Formen im Regelband **Wege nach Tharun**).

Da die Giganten Kinder Sumus sind, könnten sie Questen im Dienste ihrer Mutter (oder ihres Elementes) fordern, deren Erfüllung Generationen übergreifen kann, und die ganz ureigenen Interessen der elementaren Giganten fördern.

Einfluss und Wirken

Sofern ein Gigant einen Handlungswillen besitzt, und mittels seines Sikaryans agiert, erzielt er Wirkungen, die man mit dem magischen Wirken von Menschen oder Göttern gleichsetzen kann. Dieses Eingreifen ist jedoch stets dezent und überaus selten.

Die ihnen eigene Macht kann genutzt werden, um große elementare Wirkungen zu erzielen, die einer Naturgewalt gleichkommen: Wirbelstürme, Flutwellen, Vulkanausbrüche und ähnliches. Ebenso könnte es aber auch ein plötzlich sprudelnder Quell, eine Ansammlung von Heilkräutern, die normalerweise nur in einer anderen Gegend wachsen, oder etwas ähnlich Dezentes sein. Die Lebenskraft eines Humus-Giganten kann in einigen Gebieten so stark und rein sein, dass z.B. Hölzer von ihr stark durchdrungen werden. Eine Waffe aus diesem Holz könnte sogar mindere Dämonen verletzen. Eines wird jedoch kein Gigant tun: Die direkte und sichtbare Umwandlung seines Elementes, wie es ein Elementarer Meister könnte, der aus dem Nichts einen Palast erschafft.

Anders als mächtige elementare Wesen können die Giganten nicht nur Einfluss auf ihr eigenes Element ausüben, sondern auf alles, was in ihrem Umfeld gedeiht und lebt: Selbst ein Wassergigant kann die Fische oder Pflanzen – die genau genommen Bestandteil des Elementes Humus sind – in seinem Gebiet beeinflussen. Allerdings ist der Einfluss auf das 'Gegenelement' geringer: Ein derischer Erzgigant könnte die Wälder aufsprießen lassen – auch wenn diese dem Humus zugeordnet wären. Große Vogelschwärme zu lenken, läge nicht in seiner Macht – oder seinem Willen. All diese Wirkungen erscheinen also stets als ein sehr dezentes Wunder, das auch ein seltenes oder ein wenig eigenartiges Naturschauspiel sein könnte.



Die Tharunische Gesellschaft



Die Menschen gehören zu den schwächsten Kreaturen in der Hohlwelt, nur durch Zusammenhalt und eine strikte innergesellschaftliche Ordnung können sie den Gefahren der tharunischen Flora und Fauna begegnen und der Bedrohung durch Ungeheuer, Kriegen oder Naturkatastrophen standhalten. Deshalb ist die tharunische Gesellschaft sehr strikt hierarchisiert und arbeitsteilig organisiert. Die herrschende Schicht bilden dabei die Guerai, die Kriegerkaste Tharuns, und innerhalb der Guerai die Schwertmeister, die meisterhaftesten der Kämpfer. Aus ihren Reihen stammen die Inselherren, Archipelare und Reichsherrscher, die einzige Ausnahme bildet die Kaste der Azarai, der unantastbaren Priester der in ganz Tharun konkurrenzlos verehrten Acht Götter. Über allen steht nur der Tharun, der Herrscher über das gleichnamige Reich Tharun und die anderen acht Reichsherrscher, dessen legendenumwobene Gestalt die pyramidenförmige Herrschaftsordnung der tharunischen Gesellschaft symbolisiert.

Obwohl Tharun aus neun voneinander weitgehend isolierten Reichen besteht, die ihrerseits wieder unterteilt sind in Archipele und Inseln, wird die gesamte tharunische Zivilisation von mehreren Klammern zusammengehalten, die miteinander verschränkt und die in allen Teilen Tharuns wirksam sind: Die ständige Bedrohung in einer für die Menschen äußerst lebensfeindlichen Welt, die dominante religiöse Ordnung mit ihren auf die gesamte Gesellschaft durchschlagenden Auswirkungen auf die Geschlechterrollen, Bildung und Wissen, Rangfolge und Hierarchien, Berufen und Zuständigkeiten sowie die aus den Lehren der Azarai abgeleitete Kultur der Schwertmeister. In der tharunischen Gesellschaft unterstehen die Bauern den Schwertmeistern und die Guerai ihrem Herrscher. Männer und Frauen sind in den meisten Reichen einer geschlechtsspezifischen Arbeitsteilung unterworfen. Allen ist ein bestimmter Platz zugewiesen, der durch die strikte Zugehörigkeit zu einer Kaste festgelegt wird. Diese wird bereits mit der Geburt bestimmt und nur wenigen gelingt es, in eine höhere Kaste zu wechseln.

Die Welt der Schwertmeister basiert auf strengen Regeln, Ritualen und Ausschlüssen, und die, die sich dieser Ordnung nicht unterwerfen oder aus ihr ausgestoßen wurden, finden entweder den Tod oder schließen sich zuweilen zu den Brigantai oder den sogenannten Namenlosen zusammen: Außenseiter und Banditen, Rebellen und Flüchtige, Verbrecher und Renegaten. Auch unter ihnen gibt es ehemalige Guerai und Schwertmeister, und wenngleich sie zumeist gegen den lokalen Herrscher und bestimmte despotische Aspekte opponieren, sind auch sie der Kultur der Schwertmeister verhaftet. Aus aventurischer oder myranischer Perspektive ist die schwertmeisterliche Ordnung ein zutiefst unfreies, tyrannisches System – aus der Sicht der allermeisten seiner Bewohner jedoch grundnotwendig, gottgewollt und unabänderlich. Es gibt in Tharun, abgesehen natürlich von den unbewohnten Gegenden und Inseln, keinen zivilisierten Ort, den diese Ordnung nicht durchdringt.

Die Herrscher von Tharun

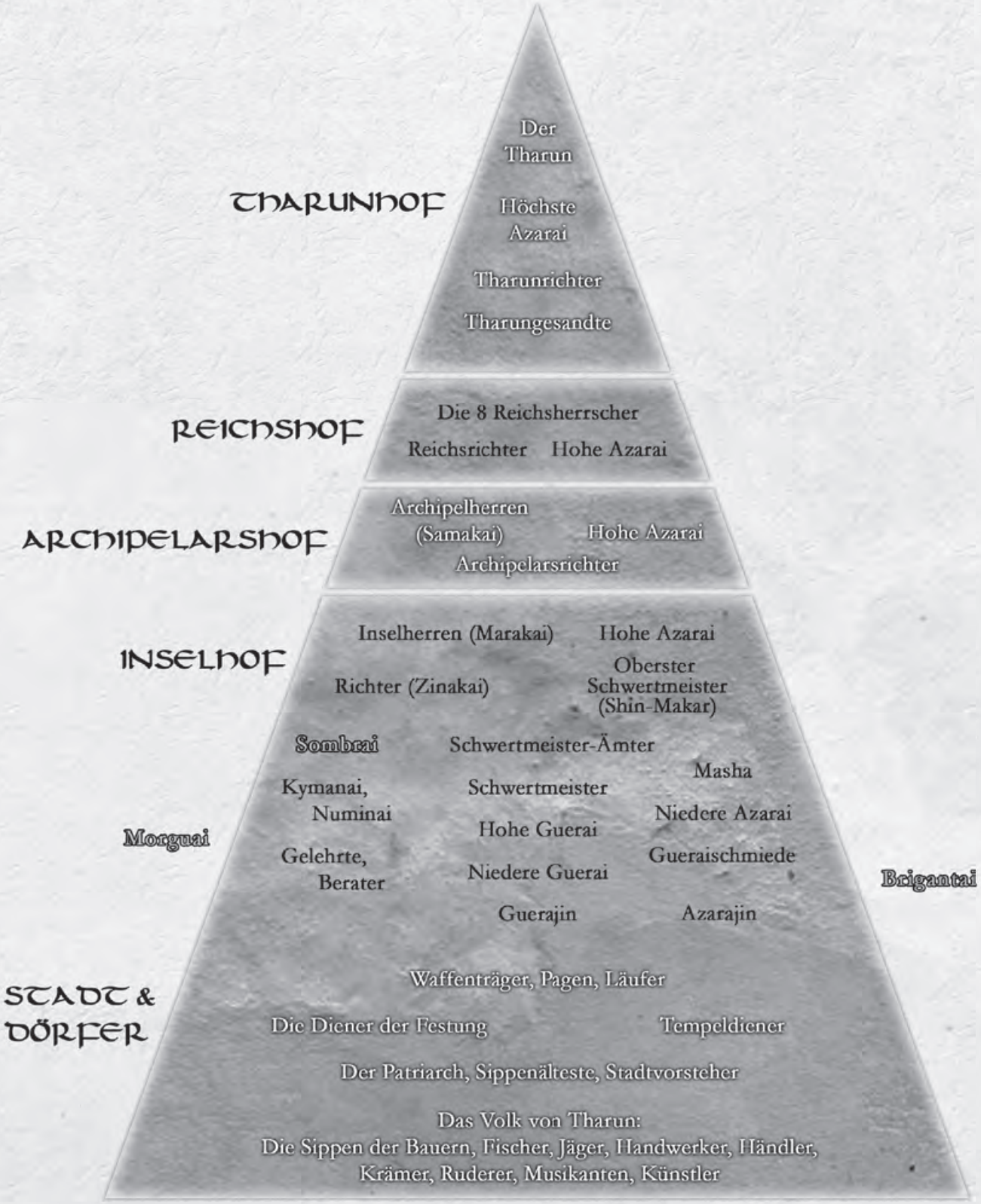
»Die größte Gnade der Götter ist es, die Herrschaft über Tharun in die Hände der Menschen gelegt zu haben, auf dass sie die Ordnung der Welt mit jedem Tag aufs Neue in Demut empfangen und in jeder Nacht dem prüfenden Gericht standhalten mögen. Einen aus der heiligen Zahl von Acht aber haben sie am Anfang aller Tage auserkoren, als ihr oberster Diener über Tharun zu herrschen, und seine Eignung prüften sie sorgfältig und im Angesicht elementarer Gewalten. Sein Wort ist Gesetz in Tharun und seine Herrschaft ohne Ausnahme, denn er verfügt den Willen der Götter, solange ihre Gunst währt. Acht Herrscher sind es, die ihm untergeben sind und über die Äußeren Reiche gebieten, und nur einem Anwärter aus diesen Acht gestatten die Götter die höchste Prüfung, wenn die Zeit für einen neuen Tharun gekommen ist.«

—Aus den Aufzeichnungen eines Pateshi-Azarais zu den Gnadenerlassen der Acht

Der oberste Herrscher über ganz Tharun und damit über die gesamte den Menschen bekannte Hohlwelt heißt ebenfalls 'Tharun'. Diese Gleichsetzung oder Personalunion ist ein eigentümliches Mittel der tharunischen Gesellschaft, um den Machtanspruch ihrer Herrscher zu untermauern. Eventuelle Verwirrungen, die sich daraus ergeben, sind durchaus beabsichtigt. Der Tharun ist für die Menschen der Neun Reiche die Verkörperung ihrer Welt, zum obersten Diener der Acht Götter erhoben, unsterblich und als einziger in der Lage, ihnen gegenübertreten zu können. Aufgrund dieses vom Tharun und seiner Verwaltung selbst noch genährten Mythos ist es kaum möglich, Genaueres über die Person des Tharun zu erfahren. Nicht einmal sein früherer Name ist überliefert, lediglich seine Herkunft aus dem Reich Memonhab gilt als einigermaßen sicher. Da nicht einmal die ältesten lebenden Tharuner sich an seine Thronbesteigung erinnern können und manche Greise behaupten, der derzeitige Tharun sei schon zu den Kindertagen ihrer Großväter im Amt gewesen, muss von einer unnatürlich langen Lebenszeit ausgegangen werden.

Alle Herrscher sind Teil einer pyramidenartigen Hierarchie. Jeweils ein halbes oder ganzes Dutzend Tharuner untersteht einem Herrn, und man sagt auch hier, dass nur einer aus der heiligen Zahl von acht sein Nachfolger werden kann. So

Die Herrschaftspyramide Tharuns



Ausgestoßene

Namenlose, Gruu, Bestien

herrscht der Tharun allein über die acht Herren der Äußeren Reiche und gebietet selbst über das neunte, das Innere Reich. Dem Tharun und den Reichsherrschern unterstehen etwa sechzig Archipelare, diese wiederum herrschen über die ungefähr 500 Inselherren. Deren Gefolge besteht aus etwa 5.000 Schwertmeistern, Hohen Azarai, Richtern, Zeremonienmeistern, Sombrai und anderen Mächtigen, die die höfische Elite jeder Insel bilden. Sie kommandieren etwa 50.000 Guerai, Niedere Azarai, Kymanai, Numinai, Waffenschmiede und andere Träger besonderen Wissens, die in den Festungen leben. In den Städten und auf den Festungen sorgen etwa 250.000 Diener und Handwerker für den Wohlstand dieser Privilegierten, und knapp fünf Millionen Bauern, Fischer, Holzfäller, Jäger und Stollengräber bilden die niedrigste Schicht.

Diese vertikale Ausrichtung der Gesellschaft ist so in den Köpfen der Tharuner verankert, dass selbst die Außenseiter und Ausgestoßenen wie die etwa 4.000 Brigantai und die vielleicht 100.000 Namenlosen dazu neigen, innerhalb ihrer eigenen Gruppen ähnliche Hierarchien aufzubauen.

Da in Tharun üblicherweise nur derjenige herrschen darf, der die Schwertmeisterschaft erlangt hat, gehen die Herrscher der Inseln und die Fürsten der Reiche allein aus der schwertmeisterlichen Herrenschicht hervor und entstammen den angesehensten und vornehmsten Gueraifamilien. Nur selten haben Hohe Azarai die Herrschaft inne, und dann zumeist, weil es einen religiösen Frevel gegeben hat, der ein massives Einschreiten der Azarai begründete.

Der Tharun und die Acht Reiche

Der Tharun erscheint den Menschen als eine fast mythische Person, selbst im Inneren Reich, über das er unmittelbar herrscht, ist nicht viel mehr über ihn bekannt – gleichwohl ist die Macht seiner Administration auch in den Äußeren Reichen spürbar. Dort vertreten die *Gesandten des Tharun* seine Interessen und achten darauf, dass an den Höfen der Reichsherrscher die Abgaben erbracht und die Tharungesetze geachtet werden. Vor allem aber haben sie im Blick, dass sich keiner der Reichsherrscher zu einem unerwarteten Rivalen entwickeln kann.

Da es sich bei den Gesandten um sehr mächtige Schwertmeister handelt, die auch Runenmagie beherrschen und die oft – um ihren Aufenthalt in der Fremde möglichst angenehm zu gestalten – über eine Residenzinsel verfügen, gehen sie darüber hinaus eigenen Absichten nach. Und auch wenn die Reichsfürsten die Anwesenheit der Gesandten nicht eben schätzen, weil sie ihre Hoheits- und Herrschergewalt zumindest einschränken, kommt es doch durchaus vor, dass sich aus der anfänglichen Abneigung ein respektvoller Austausch, ein Zweckbündnis gegen eines der anderen Reiche oder gar eine Intrige gegen das Innere Reich selbst entwickelt.

Die Gesandten sind es auch, die einen Reichsherrscher an den Tharunhof geleiten, um den Treueschwur abzulegen und die Anerkennung des Tharun zu erlangen – eine Prozedur, die wegen der Dauer der Reise und der Begegnung mit dem Tharun zu den außergewöhnlichsten Ereignissen im Leben eines Reichsherrschers zählt. Und in wohl allen Reichsherrschern wird im Angesicht der Tharunstadt der Keim gelegt für die Sehnsucht, einst selbst das Erbe des Tharun anzutreten. Denn mit der Bestätigung der Herrscherwürde über eines der Reiche gehören sie zugleich zu den ausgesuchten Acht, denen allein die Götter das Amt ihres obersten Dieners zubilligen.

Botschafter des Tharun von geringerem Rang tun an den Archipelarshöfen des Inneren Reiches Dienst. Sie beschränken sich zumeist auf die Überwachung der Abgaben, die ins Herz Tharuns weitergeleitet werden und sammeln Nachrichten aus den Äußeren Reichen. Doch auch hier mag es vorkommen, dass ein Botschafter den Herrscher, an dessen Hof er lebt, zu einem gewagten Manöver gegen eines der Äußeren Reiche ermutigt und mit dem Segen des Tharun dafür sorgt, dass ein unliebsamer Reichsherr wenn nicht gestürzt, so doch ernstlich herausgefordert wird.

Neben der Präsenz der Botschafter werden die Höfe durch die Besuche des Richters des Tharun an den Machtanspruch



des Inneren Reiches erinnert. Nicht immer gibt es für sein Einschreiten einen erkennbaren Grund wie ein schwerwiegendes Vergehen gegen ein Gesetz oder ein Ausbleiben der Abgaben – aber angefochten werden seine Rechtssprüche nicht. Der Tharunrichter ist nur dem Tharun persönlich für seine Urteile Rechenschaft schuldig und verfügt zur Durchsetzung seiner Entscheidungen über eine Streitmacht, die von seinem Obersten Schwertmeister geführt wird.

Die Äußeren Reiche und ihre Archipele

Jedes der acht Äußeren Reiche wird von einem Herrscher regiert, der zumeist über den Kernarchipel herrscht und der sich im Wettstreit mit den Archipelaren des Reiches durchgesetzt hat. Die Reichsherrn tragen verschiedene Titel: *Ulam* (Hashandra), *Kuumjakuum* (Kuum), *Prinzip* (Conossos), *Nur'Tan* (Lania), *Kaithan* (Jü), *Nesut* (Memonhab), *Thuaram* (Thuara) und *Ilshiit* (Ilshi Vailen). Allen gemeinsam ist, dass ihnen die Archipelare oder Archipelherren, *Samakai* genannt, verantwortlich sind und dass sie das Reich vor dem Gesandten des Tharun vertreten.

Der Hof des Reichsherrschers stellt das Machtzentrum des Reiches dar und kein Herrscher kann sich ohne entsprechende Hausmacht und sorgfältig geschmiedete Allianzen lange im Amt halten. Die Versammlung hochrangiger Schwertmeister an seinem Hof und die Besetzung der wichtigen Ämter mit engen Vertrauten gehört ebenso dazu wie die Einbindung ehemaliger Rivalen – oder ihre endgültige Ausschaltung. Jeder Reichsherr verfügt über einen oder mehrere Richter und Botschafter, die an den wichtigen Höfen des Reiches zu Gast sind oder mit bewaffneten Schiffen umherreisen, um seinen Erlassen Nachdruck zu verleihen.

Nicht in allen Reichen wird die Herrschaft dem freien Ringen der Archipelare überlassen. So gilt in Kuum ein einmal inthronisierter Kuumjakuum bis zum Tod als unangreifbar. Erst danach beginnt eine ritualisierte Schlachtenfolge, bei der die aussichtsreichen Anwärter ihre Heere in einer langen Phase der Truppenbewegungen in Aufstellung bringen, ehe auf der Hauptinsel der eigentliche Erbfolgekrieg beginnt. In Thuara hingegen ist es nur einem der Söhne des Thuaram gestattet, seine Nachfolge anzutreten, denn nach der mythologischen Gründungsgeschichte des Reiches ist nur die Blutslinie des Bezwingers der Drachen zur Herrschaft befähigt.

Innerhalb eines Reiches kann es durchaus zu Konflikten zwischen einzelnen Archipelen kommen, die sich nicht um Erlangung der Reichskrone drehen, sondern sich an dem Streit um Inseln, Einflusssphären oder auch ausgeschlagene Geschenke, Schmähungen oder Diebstähle entzünden. Ein Reichsherrscher mag diese Rivalitäten zu schlichten versuchen oder auch schüren und in einen Krieg münden lassen, um mögliche Gegenspieler zu beschäftigen.

Die Abgabenordnungen der Reiche sind unterschiedlich, doch Tribut an den Reichsherrscher leisten alle, es sei denn ihre Archipele sind außer Kontrolle geraten, wie es etwa in Hashandra teilweise der Fall ist.

Die Archipele und die Inselherren

Herr über einen Archipel ist zumeist der Herrscher der Hauptinsel oder derjenige, dem es gelungen ist, die übrigen Inselherren gegeneinander auszuspielen bzw. in tragfähige Bündnisse zu verwickeln. Solange sich ein Samakai halten kann, sind die Inselherren ihm zu Tribut und Gefolgschaft im Kriegsfalle verpflichtet – oft genug muss jedoch der Archipelarsrichter dafür Sorge tragen, dass die Inseln dieser Aufgabe auch nachkommen.

Viele Inseln werden seit Generationen von einer Dynastie beherrscht, und nicht selten gelingt es einem Haus, die Vormachtstellung in einem Archipel für geraume Zeit an sich zu reißen und ihre Hausmacht auf mehrere Inseln auszudehnen. Und auch wenn eine Dynastie die Herrschaft über einen Archipel wieder verliert, weil eine andere Familie sich durchgesetzt hat, kann sich das Blatt nach ein paar Generationen wieder wenden. An der Spitze jedes Hofes steht der Inselherr oder *Marakai*, der über das Territorium seiner Insel und benachbarter Kleinstinseln mit absoluter Macht herrscht. Ihm schwören die Guerai die Treue und sein Richter verfügt die Anordnungen und Gesetze. Alle Bewohner, alle Tiere und die gesamte Pflanzenwelt seiner Inseln gehören dem Inselherrscher und können von ihm nach Gutdünken verwaltet oder unter seinen Gefolgsleuten aufgeteilt werden.

Nahezu überall gilt das Recht des erstgeborenen Sohnes, d.h. der natürliche Nachfolger eines Marakais ist sein ältester Sohn, wenn nicht ausdrücklich anders verfügt oder kein Sohn geboren wurde. Allerdings kommt es durch Neid, Machtgier oder Rivalitäten öfter zu Abweichungen in der Erbfolge. Wenngleich Vater- oder Brudermord eines der verabscheuungswürdigsten Verbrechen in Tharun ist, greifen allzu ehrgeizige Erstsöhne immer wieder zu illegitimen Mitteln, um einen schwachen Vater vom Thron zu stoßen, ebenso wie Brüder, die lange Zeit immer nur im Schatten des Herrschers gestanden haben. Ein umsichtiger Herrscher wird daher seine Familieninteressen stets ausreichend berücksichtigen und keinen Zweifel daran lassen, dass er das Heft des Handelns in der Hand hält. Manche Inselherren lassen ihre Söhne auch um das Anrecht auf die Nachfolge wetteifern – eine gute Strategie, um einen durchsetzungsfähigen Erben zu ermitteln. Denn obgleich das Erbrecht dem Sohn den Thron zuspricht, muss er gemäß der schwertmeisterlichen Prinzipien auch in der Lage sein, das Amt auszuführen. Sonst kann ein anderer im günstigen Augenblick Anspruch auf den Thron erheben, denn es gilt zugleich das Gebot: Wer den Herrscher im Zweikampf besiegt, hat die Ehre erwirkt, an seiner Statt zu herrschen. Der Weg dorthin führt jedoch immer über den Obersten Schwertmeister, den *Shin-Makar*, der an Stelle seines Herrschers in den Kampf tritt. Erst danach ist der Weg zum Duell um die Krone frei.



Das Prinzip der Herrschaft

Eine bestehende Regentschaft kann von niemand öffentlich angezweifelt werden, es sei denn, der Betreffende legt es auf Streit und Fehde mit dem Herrscher an. Offener Widerspruch gegen den Inselherrn führt fast immer zu einer Bestrafung des Schwertmeisters durch den Richter. Je nach Schwere des Konflikts, der Verhältnisse am Hof und der verletzten Eitelkeiten kann es sich um eine empfindliche Herabwürdigung, eine Versetzung auf einen unbeliebten Außenposten oder eine Verurteilung zum Zweikampf auf Leben und Tod gegen den Shin-Makar handeln. Denkbar ist auch die Anrufung eines Gottesurteils unter Augen der Azarai, falls der Richter über die Strafe unschlüssig ist oder die Verurteilung besonders eindrucksvoll ausfallen soll. Sollte der Schwertmeister gar offen aufbegehren, kann er auch soweit in Ungnade fallen, dass er verstoßen und verbannt wird und künftig als Geächteter, sprich Brigantai leben muss. Nicht selten wird er dazu einer Intrige oder eines Doppelspiels verdächtigt, die seinen Ausschluss rechtfertigen. Auch die Beseitigung des Widersachers durch Gift oder ein Mordanschlag sind nicht selten, stärken aber nicht unbedingt das Ansehen des Herrschers bei seinen Gefolgsleuten.

Ein bestrafter, aber nicht verbannter Schwertmeister hat die Möglichkeit, für die Wiederherstellung seiner Ehre auf einem Kampf zu bestehen, wird diesen Schritt aber nur wählen, wenn er sich Chancen gegen den Obersten Schwertmeister ausrechnet oder ohnehin nichts mehr zu verlieren hat. Der Herrscher wird seinerseits ein Duell nur zulassen, wenn er sich sicher wähnt, den Opponenten dadurch loszuwerden. Denn sollte der Widersacher den Shin-Makar im Zweikampf töten, hat er selbst das Recht erwirkt, dieses mächtige Amt zu bekleiden oder kann das Wagnis eingehen, direkt nach der Krone zu greifen. Fällt nämlich sein Shin-Makar, ist der Weg vor den Inselherrn frei und dieser muss sich dem Herausforderer unmittelbar stellen oder ihm den Eid als neuem Shin-Makar abnehmen. Der in aller Regel bereits angeschlagene Herausforderer wird seine Aussicht auf den Throngewinn entweder ergreifen oder den höchsten Platz unter dem Herrscher wählen – und eventuell auf eine andere Gelegenheit sinnen, den Herrscher zu beerben.

Um sich eines bedrohlich gewordenen Obersten Schwertmeisters, der ihm zwar formell zur Loyalität verpflichtet ist, schnellstens zu entledigen, wird der Herrscher ihn vermutlich auf eine gefahrvolle Mission beordern oder bei nächster Gelegenheit durch einen ihm genehmeren Schwertmeister herausfordern lassen.

Allein den Inselherrn im Duell bezwungen zu haben befähigt jedoch meist nicht zur Herrschaft. Der Anwärter sollte sich zuvor um Verbündete bemüht haben, die nach einer Thronübernahme seinen Anspruch absichern, sonst kann es passieren, dass der eben noch triumphierende Sieger sogleich von einem stärker verankerten Dritten beseitigt wird.

An vielen Höfen sichert der Marakai den Verbleib seines Hauses mit Überwachungs- und Abschreckungsmaßnahmen. So umgeben die meisten Herrscher ihre Gemächer mit altgedienten Schwertmeistern als Tor- und Palastwächtern, auf deren Ergebenheit sie schon allein deshalb vertrauen können, weil diese als Herrscher selbst aussichtslos wären. Auch die Besetzung der Hofämter mit Angehörigen ist ein beliebtes Mittel. Hilfreich sind auch Kenntnisse der Runenmagie oder die Dienste eines Sombrai, die den Herrscher vor Anschlägen oder Aufständen bewahren können. Auch die Gunst anderer Machtgruppen wie der Numinai, denen auf ihren Reisen viele Neuigkeiten und mitunter heimliche Pläne zu Ohren kommen, und der Kymanai, die die Reittiere der Schwertmeister in ihrer Obhut haben, sind Stützen einer langen Herrschaft. Und manche Herrscher scheuen auch vor der heimlichen Indienstnahme herrenloser Brigantai nicht zurück.

Unterstützung seitens der Azarai kann ein Herrscher hingegen nur dann erhalten, wenn offenkundig ehrlose Mittel eingesetzt werden oder es sich bei den Aufrührern um Brigantai handelt. Ansonsten stehen die Azarai einem Wechsel meist leidenschaftslos gegenüber: Der neue Herrscher wird ihnen die gleichen Zuwendungen zukommen lassen wie der Vorgänger.

Die Azarai

»Alle Menschen gehorchen den Acht Göttern. Einige unter ihnen sind auserkoren, die heilige Ordnung der Welt zu bewahren und ihren tieferen, für die meisten unbegreiflichen Sinn zu erfahren, auf dass sie die Werke und das Wirken der Acht in ihrer großen Gnade erfassen mögen. Und diese Auserwählten, die ihr Leben ganz und gar einem der Acht verschrieben haben, wissen um die Gefahren, die den Menschen drohen, wenn sie nachlassen in ihrem frommen Tun und sich der Obhut der Götter als unwürdig erweisen. Deshalb sind sie es, denen die Menschen die Gaben für die Götter aushändigen, nehmen sie doch alle Bürden und Sorgen auf sich.«

—Aus den Lehrschriften des Pateshi-Adepten Panenji des Klosters Patosha

Den Willen der Acht Götter deuten einzig die Azarai. Sie gelten als hochheilige Götterdiener und bilden die unantastbare Priesterschaft, die erhabenste und ehrwürdigste Kaste in der ewigen Hierarchie Tharuns. Die gelehrten Azarai sind die einzige umfassend gebildete Schicht und verfügen über außergewöhnliche Kenntnisse und großes Wissen, was sie allen anderen Tharunern geistig turmhoch überlegen macht und Bauern wie Schwertmeister staunen lässt. Schon deshalb vermag es kaum ein Bewohner der Neun Reiche, die Wahrheit der Worte eines Azarai anzuzweifeln. Geschweige denn, dass er dies wagen würde, spricht doch durch den Priester unfehlbar die Weisheit des Himmels. Im Weltbild des Tharuners ist der Azarai ein Erwählter der Götter und

ihr irdischer Statthalter, der sich aller erdenklichen Mittel bedienen kann. Sein Rat ist beinahe Befehl und Widerspruch gegen sein Urteil eine Auflehnung gegen die Acht. Nur einer von achtmal acht, der heiligen Zahl, so heißt es, sei zum Priesteramt auserkoren. Dem heiligen Achten ist es darum nur gewiss, dass man ihm überall mit unendlicher Ehrerbietung begegnet, ganz gleich, ob er Fluch oder Segen bringt.

Die Azarai müssen übersinnlich begabt, von unerschütterlicher Göttertreue und voller Glaubenseifer sein, sowie mehrmals in ihrem Leben schier übermenschliche Selbstopfer bringen, um von einem der Acht Götter berufen zu werden. Dementsprechend fanatisch und unerbittlich setzen sie deren Gesetze und Gebote durch. Da die Lehren der Acht tief in den Alltag der Menschen eingreifen und dieses bis in alle Lebensbereiche bestimmen, ist mit dem Kult der Allgewaltigen Acht zugleich ein strenges Glaubens- und Gesellschaftssystem verbunden. Die menschlichen Diener der Acht behaupten, nicht um himmlischen Beistand erst bitten zu müssen, sondern lediglich das Bindeglied und Werkzeug zu sein, durch welches die Götter Wunder wirken, wann immer es ihnen gefällt. Mit der großen Ehrfurcht, welche die Tharuner ihren Göttern entgegenbringen, unterwerfen sie sich auch ihren Priestern.

Macht und Würde der Azarai

Die Azarai sind die Wahrer der heiligen Ordnung und der göttergefälligen Gebräuche. Jeder der acht Kulte ist tragende Säule des ewigen Herrschaftsanspruchs der Acht Götter. Zwar sind die Azarai nicht allgegenwärtig, aber doch an jedem Herrscherhof vertreten. Dennoch mischen sie sich zumeist nicht in die irdische Herrschaft und ihre Belange ein. Lokale Machtwechsel beobachten die Priester zwar genau, treten allerdings nur dazwischen, wenn göttliche Gesetze und Gebote gebrochen werden. Ihre besondere Wachsamkeit gilt der Runenzauberei, noch mehr der schändlichen Blutmagie und dem Bund mit den Mächten des Chaos.

Ansonsten gilt es den Wahrern der Ordnung sogar als wohlgefällig, wenn ein Rechtschaffener einen Gesetzlosen, ein Tapferer einen Zauderer oder ein Starker einen Schwachen niederringt, weil auf diese Weise die ewige Hierarchie und heilige Ordnung sinnfällig vor Augen geführt und bekräftigt wird.

Tharuner würden es niemals wagen, gegen einen Azarai vorzugehen, da jede Handlung gegen ihn eine Verletzung der heiligen Ordnung und Hierarchie ist und einem Angriff auf die Gottheit selbst gleichkommt, der unbarmherzig geahndet würde. Das Wort eines Azarai ist Gebot, sein Urteil bleibt unwidersprochen. Trotz ihres hohen Standes trachten die Azarai nur selten selbst nach der Herrschaft, sind sie sich ihrer eigenen Fehlbarkeit doch sehr wohl bewusst. Aus diesem Grund ziehen sie es vor, im Hintergrund Fäden zu ziehen und Ratgeber bei Hofe und warnende Stimme zu sein. Gleichwohl gibt es in den Neun Reichen auf einigen Inseln, auf denen bedeutende Heiligtümer liegen, auch Hierokratien oder Priesterherrschaften.

Die Azarai werden mit allen Gütern versorgt, die sie zum Leben und zur Pflege der Tempel und Heiligtümer benötigen. Jedem Tharuner ist es eine fromme und götterfürchtige Ehre, die kostbarsten Gaben zu bringen, welche seiner fleißigen Hände Arbeit hervorgebracht hat, sichert er sich doch so das Wohlwollen der Götter. In der Regel werden alle acht Tage Opfergaben zu den Tempeln gebracht, die je nach Bedeutung ihre Anteile erhalten.

Die Begegnung mit dem Volk ist zumeist auf hohe Feste, die mit großen öffentlichen Zeremonien begangen werden, und Audienzen für angesehene Sippenälteste beschränkt. Begibt sich ein Azarai zur Erfüllung einer Queste auf Wanderschaft durch die Dörfer und damit zwangsläufig in die Gesellschaft einfacher Menschen, kommt er damit keineswegs dem Volke oder seinen Sorgen näher – würde es sich



doch kein Tharuner getrauen, einen Azarai wegen einer Nichtigkeit zu behelligen. Für die Herrscher, Schwertmeister und Höflinge sind die Tempel und Schreine jedoch zu den jeweiligen Färbungen der Sonne geöffnet, zu denen religiöse Riten begangen werden.

Die Diener der Allgewaltigen Acht

Die Azarai des Sindayru treten auf, wenn ein Würdenträger während der Weißen Stunden um Erkenntnis bittet oder durch ein Orakel eine göttliche Weisung ergehen muss. Sie sind häufig blind, denn wenn sie die Erleuchtung erlangen, werden ihre Augen verbrannt. Sie haben jedoch andere Wahrnehmungsmöglichkeiten, die über die Grenzen von Raum und Zeit hinausreichen und tragen weißgoldene Augenamulette. Ihre wichtigsten Aussagen sind, dass alle Erkenntnis bei den Göttern liegt und gewöhnliche Sterbliche kein höheres Wissen erlangen können.

Die Diener der einzigen weiblichen Göttin Nanurta kleiden sich in Gelb und schmücken sich mit Blumen. Nur Nanurta hat auch weibliche Azarai, in den Reichen Lania und Ilshi Vailen sogar ausschließlich. Die wichtigste Aufgabe des Nanurta-Kultes ist es, die Schönheit der bedingungslosen Hingabe und der göttergegebenen Arbeit zu vermitteln.

Die Azarai des Shin-Xirit dienen den Schwertmeistern als Vorbild für das immerwährende Streben nach Disziplin. Sollte sich ein Hoher Guerai als würdig erweisen, die Prüfung zum Schwertmeister abzulegen, wird ein Azarai des Shin-Xirit in den Orangen Stunden einen Shinxasa herbeirufen, damit der Erwählte sich mit dem Diener des Schwertgottes messen kann.

Wenn die Azarai des Zirraku in den Roten Stunden erscheinen, dann zumeist, um ihrem Gott ein blutiges Opfer zu bringen. Dabei kann es sich um ein Tier handeln, welches stellvertretend für die Sündhaftigkeit und Fehlbarkeit der Menschen geschlachtet wird, aber auch um schwere Sünder und Straftäter, die auf abschreckende Weise getötet werden. Zirraku-Priester kleiden sich in blutrote Gewänder, und ihre Predigten betonen, dass Feigheit vor einer Urteilsvollstreckung zwecklos ist. Denn wer sich dem Urteil des Richters entzieht, wird von Zirraku selbst gerichtet werden.

Pateshis purpurgekleidete Azarai führen die Hilfesuchenden auf den rechten Weg zurück und ihre wichtigste Lehre ist, dass Not und Elend immer eine Strafe der Götter sind und nur Einsicht, Buße und neuerliche Anstrengungen sie versöhnen können. Zu ihren Aufgaben gehört die Heilung der wahrhaft Gottesfürchtigen.

Die wenigen Diener Ojo'Sombris wirken im violetten Licht abseits jedweder Aufmerksamkeit an der Wahrung der gefährlichen Geheimnisse und dem Schutz vor den Runensteinen, die als unheilvolle Splitter der Ursonne eines sorgsamen Umgangs bedürfen. Sie kleiden sich in das Gesicht verbergende Kutten, und lehren, dass Magie allein den Göttern und ihren Dienern vorbehalten bleibt, denn Unwissende würden damit die Welt aus dem Gleichgewicht bringen. Deshalb gestatten die Ojo'Sombri-Azarai mit den Sombrai nur auserwählten Magiern die Beherrschung und Kontrolle der Runenmagie.

Die blaugewandeten Azarai des Numinoru leiten für die Sippen der Fischer, Perlentaucher und Bootsbauer in den Blauen Stunden Zeremonien und Opferungen und beraten die Numinai vor Antritt einer Reise. Sie predigen, wie unbedeutend der Mensch angesichts der nahen Dunkelheit, der Weite der Welt und der Herrlichkeit der Götter ist und dass er sich darum in Bescheidenheit üben soll.

Die Azarai Arkan'Zins wirken in den Schwarzen Stunden, in denen dessen Sendboten, die Arkanai, unerbittlich die Frevler strafen. Sie sind die meistgefürchteten Priester, und sie ahnden im Geheimen auch die seltenen Verfehlungen innerhalb der Azarai-Kaste. Die Azarai tragen pechschwarze Umhänge, Richterstäbe und gehörnte Masken, deren Hörnerzahl je nach Rang von einem bis hin zu neun reicht.

Im Kapitel **Die tharunische Götterwelt** ab S. 111 werden die Kulte der Acht genauer vorgestellt.

Ämter und Aufgaben der Azarai

Die Priesterschaft gliedert sich in Azarajin, Niedere und Hohe Azarai. Die Azarajin sind Tempelschüler, die zum Priester erzogen werden und noch keine Azarai-Weihe erfahren haben. Dafür müssen die Anwärter zuerst eine schwierige und gefährliche Probe bestehen, ehe sie als Azarai niederen Ranges gelten. Eine weitere große Prüfung muss meistern, wer zum Hohen Azarai erhoben werden will.

Niedere Azarai betreuen allenfalls einen Schrein, Vorsteher eines Tempels oder Klosters können nur Azarai hohen Ranges sein. Die Aufgaben der Hohen Azarai, die sie sich zu mehreren in großen Tempeln und Klöstern teilen, sind Belehrung und Unterweisung der Azarajin und Niederen Azarai, die Disziplinierung von Ordensbrüdern, die Sammlung heiliger Schriften und Liturgien, die Erörterung theologischer Fragen, die Verwahrung von Reliquien und die Handhabung heiliger Artefakte. Für gewöhnlich haben nur die Hohen Azarai Zutritt zum Allerheiligsten des Tempels und sind nicht nur in sämtliche Geheimnisse des Glaubens, sondern auch in die ihrer Insel eingeweiht. Während gar mancher Hohe Azarai ein Quartier im Tempel oder auch im Palast bewohnt, leben die Niederen Azarai in kleinen Klausen in den Tempeln und Schreinen. Die Tempel verfügen zudem über Lagerräume, in denen die Tribute an die Tempel und Abgaben an die Azarai aufbewahrt werden.

Wenn ein Azarai ein hohes Alter erreicht hat, wird ein neuer Azarajin ausgewählt. Viele Azarai, vornehmlich des Shin-Xirit und des Zirraku, stammen aus angesehenen Gueraifamilien, die des Numinoru sind häufig Söhne von Numinai, wohin gehend die Priester und Priesterinnen Nanurtas vorwiegend selbst Nachkommen von Azarai der Göttin sind. In allen höfischen Familien gilt es zudem als große Ehre, einen der jüngeren Söhne in den Dienst einer Priesterschaft zu geben. Mitunter führen aber auch Visionen oder Zeichen die Azarai zu einem Auserwählten. Der Weihe zum Hohen Azarai geht oft eine Pilgerfahrt zu berühmten Heiligtümern seines Kults voraus, ehe er gereift die spirituelle Prüfung ablegt.

Die Azarai gehen üblicherweise keine ehelichen Bindungen ein und begründen außer im Reich Memonhab keine Familien, gilt ihre ganze Hingabe und ihr Eifer doch den Göttern und dem Glauben. Gekleidet sind sie in einfache Gewänder in der Farbe des jeweiligen Gottes.

Mancherorts haben sich Orden von Azarai herausgebildet, die eigene Klöster unterhalten. Sie versuchen, auf die religiöse Ausrichtung der jeweiligen Priesterschaft Einfluss zu nehmen und ihre besondere Auslegung der göttergegebenen Gesetze und Gebote durchzusetzen. Zuweilen verfolgen sie auch weltliche Ziele, um ihrem Orden mehr Geltung und Reichtum zu verschaffen.

Nach den acht Farben der Sonne, die für die einzelnen Götter stehen, kleiden sich die Azarai, und auch ihr Schmuck entspricht diesen Farbtönen: So ist jedem der Acht Götter eine bestimmte Sorte Edelsteine zugeordnet, mit deren Zurschaustellung der Gläubige seine Anhängerschaft unterstreicht. Diamanten stehen für Sindayru, gelbe Heliolithen für Nanurta, Feuerquarze für Shin-Xirit, Blutsteine und Rubine für Zirraku, Luvulithen für Ojo'Sombri, Amethysten für Pateshi und Lapislazuli für Numinoru. Einzig die schwarzgewandeten Priester Arkan'Zins tragen niemals Edelsteine.

Mysterien der Azarai

Außer den Pflichten und Geboten ihrer Kulte und Orden unterliegen die Azarai kaum Auflagen. Sie verwenden keine Runensteine, versuchen aber vielfach, dieser Splitter habhaft zu werden und die Menschen von der widergöttlichen Zauberei abzuhalten. Ob sie die Runensteine zerstören oder verwahren und studieren, zählt zu den bestgehüteten Geheimnissen.

Die Tempel und Heiligtümer der Acht Götter sind nicht nur Orte des Ritus und kultischen Brauchs, sondern bergen oft auch all jene Mysterien, welche die Priester als zu gefährlich oder gar ketzerisch erachten. Der Kampf gegen Gotteslästerer und Gottlose erfordert von den Azarai die volle Aufbietung ihrer Kenntnisse und Kräfte. Denn die Widersacher der heiligen Ordnung, die Schatten und die Morguai, agieren meist im Verborgenen und bedienen sich verbotener, verderbter Quellen.

Gegen Ketzerei gehen die Azarai der Acht einig und gemeinsam vor, um Irrlehren und Götzendienerei mit allen Mitteln und ohne Rücksicht zu bekämpfen. Dabei bedienen Sie sich mächtiger Mirakel, kultspezifischer Liturgien und Flüche oder lassen die Macht ihres Gottes durch sie hindurch wirken. Die Azarai zögern nicht, das eigene Leben hinzugeben, um einen Frevel zu tilgen. Im Augenblick eines gewaltsamen Todes vermögen sie ihre verbliebene Kraft in einen Bannfluch zu legen, um den Frevler über ihren Tod hinaus zu verfolgen. Dieser versinnbildlicht stets die Macht der Gottheit – etwa dem Verlust des Augenlichts bei Sindayru – und ist nahezu unabwendbar.

Unerhörte Fragen nach ihrem Tun beantworten die Azarai mit einem strafenden Blick, der dem allzu Wissbegierigen bedeutet, dass bereits sein Ansinnen sündhaft ist. Ein Azarai erwartet in allen Geboten und Glaubensfragen unbedingten Gehorsam und schuldet einem Herrscher obschon er ihm untertan ist, keinerlei Rechenschaft in priesterlichen Pflichten und Obliegenheiten des Tempels. Auch die Deutung der Vorwelt und Ahnenzeit beanspruchen die Azarai für sich allein, denn sie lehren, dass die Acht Götter seit dem 'Anfang aller Tage' herrschen, nachdem sie das Chaos bezwangen und den Gott der Endzeit und der Zerstörung verstießen.

Ein Orakelspruch des Sindayru

»Und zu Beginn der Weißen Stunden traten der junge Marakai, sein Zinakai und sein Shin-Makar vor die Stufen des Tempels der Hellen Götter. Würdevoll erschien oben auf der Treppe vor dem Portal der Hohe Azarai des Allsehenden in blendend weiße Gewänder gehüllt. Mit heiserer Stimme fragte er die hohen Herren nach ihrem Begehr. Der Inselherr antwortete und verkündete, er bitte nun nach dem plötzlichen Tode seines Vaters um eine Weisung der Götter für einen guten und rechten Anfang seiner Regentschaft. Da hieß der alte und blinde Azarai ihn und sein Gefolge auf den Stufen niederzuknien und ihre Leiber im Staub unter der brennenden Sonne auszustrecken. Dort lagen der Marakai und sein Gefolge an diesem Tag unter dem Blick des Gleißenden und seines Dieners und an den sieben Tagen, die noch folgen sollten. Als sich der junge Herrscher am achten Tag erhob, war sein Sinn erleuchtet und seine Augen sonnenklar. Tags darauf zogen wir gegen die Brigantai aus, welche den Vater des Inselherrn ermordet hatten. Nun wurden sie vom Sohn aufgespürt und gerichtet.«

—Erzählung eines Schwertmeisters an die Guerajin



Die Richter und das Recht

»Einmal strafte der Richter Haram Shamazin einen Guerai, der abtrünnig geworden war. Dieser hatte einen jungen Brigantai entfliehen lassen und sich so gegen seinen Herrn schuldig gemacht. Shamazin brachte den Mann vor den Thron und ließ ihn vor dem Inselherrn knien. Der Guerai gestand seine Schuld freimütig vor dem Herrscher und dem Richter. Er sagte, sein Sinn sei getrübt gewesen, über sein eigen Fleisch und Blut. Sein Schwert habe einem Gesetzlosen den Tod gebracht, der einmal sein Bruder war. Der Kummer über diese ungeheuerliche Schande, so sagte der Guerai, habe ihn seine Pflicht vergessen lassen, so dass jener junge Brigantai, der Sohn desjenigen, der einmal sein Bruder war, sich der Fesseln entledigen und entkommen konnte. Für dieses Versagen wolle er, wenn es dem Unversöhnlichen gefällt, mit dem Tode einstehen, sofern dies das Urteil sei, sagte der Guerai. Der Richter belehrte den Guerai, dass seine Schuld mit dem Tod nicht getilgt sei, sondern dass er mit dem nächsten Leben dafür sühnen müsse. Dann zog Shamazin sein Schwert blank, die berühmte Schwinge Schwarzblatt, hieß den Guerai der Fratze des Blutigen ins Auge zu sehen und vollstreckte, was Recht ist.«
—Erzählung hamurischer Guerai

Die *Zinakai* oder Richter sind die Gesetzeshüter Tharuns, hohe Beamte, die berufen werden, um Sicherheit und Ordnung eines Gebietes zu sichern. Sie gehören fast ausnahmslos der Kaste der Guerai an und sind schwertmeisterliche Gefolgsleute eines Herrschers. Vor allen höheren Guerai genießen die Zinakai außerordentliches Ansehen, denn es heißt, dass nur ein Schwertmeister aus der heiligen Zahl von acht zum Richteramt befähigt und bestimmt ist. Gegen einen solchen gesetzestreuen Mann die Waffe zu erheben, gilt als himmelschreiendes Unrecht. Bei seiner Einweihung ins Richteramt muss der Anwärter im Beisein eines Azarai des Arkan'Zin den heiligen Eid tun, alle Tage seines Lebens jeden Rechtsbruch und jede Anmaßung gegen die Götter, von denen er sieht oder hört, zu rächen.

Das Richteramt

Zinakai bedeutet im Tharunischen 'Rächer des Gesetzes' oder 'Horn des Rechts'. Auftrag eines solchen Rechtswahrers ist es, Vergehen und Verbrechen gegen die überlieferten Gesetze und Gebräuche und gegen die Weisungen ihres Herrn zu verfolgen und zu vergelten. Zwar tun dies auch andere Schwertmeister, die Verletzungen der herrschenden Sitte jederzeit sühnen dürfen und nur ihrem Herrn Rechenschaft schuldig sind. Doch allein die Zinakai sind vom Herrscher, von dem alle Gerichtsbarkeit ausgeht, mit hoheitlichen Vollmachten zur Rechtspflege und Friedenswahrung versehen. So jagen sie Gesetzesbrecher und Geächtete und dürfen auch gegen Schwertmeister vorgehen, die sich strafbar gemacht haben. Sie überbringen Ladungen vor das Gericht ihres Herrschers und führen ihm Abtrünnige und Aufrührer zu, nachdem sie diese ausfindig gemacht und gefangen genommen haben. Häufig vollstrecken sie die Strafbefehle und Urteile noch an Ort und Stelle. Die Aufgaben der Richter sind allerdings weit umfangreicher und vielseitiger als nur Auge des Gesetzes und langer Arm des Herrschers zu sein. Viele dienen ihrem Herrn auch als Ausrufer, Sprecher, Zeremonienmeister, Botschafter oder Steuereintreiber und sind Schiedsmann bei Gerichtskämpfen. Bisweilen werden die Richter auch vom einfachen Volk um Waffenhilfe angerufen, wenn dieses von Banditen oder Bestien bedrückt wird.

Das Richteramt und die damit verbundene Macht machen einen Zinakai nach dem Herrscher zum wohl einflussreichsten und am meisten gefürchteten Mann bei Hofe, der in Abwesenheit des Herrn dessen Statthalter und Stellvertreter ist. Und nicht selten schmieden Richter unter dem Mantel ihres Amtes eigene Pläne und Ränke. Im Dienst der Archipelare und Reichsherrscher teilen sich häufig mehrere Zinakai die Aufgaben. Während einer als Richter am Hof dient, bereist der andere den Archipel oder das Inselreich und besucht in diplomatischer Mission die Sitze der einzelnen Marakai. Meist wechseln sich die Zinakai eines Hofes auch darin ab, da das Reisen über Land und Meer sehr beschwerlich ist. Der weitreisende Oberste Richter des Tharun ist gar eine beinahe so sagenhafte Gestalt wie sein Herr selbst. Aufgrund der gewaltigen Entfernungen wird er kaum mehr als einmal in jedem der acht Reiche zu Gast sein. Wenn er aber an einem der acht großen Fürstenhöfe eintrifft, dann ist dies ein herausragendes Ereignis für das gesamte Reich, aus dessen Archipelen dann Gesandtschaften und Geschenke nach der Residenz gesandt werden.



Bewaffnung und Ausrüstung der Zinakai

Wie das Leben aller Schwertmeister ist auch das der Richter vom Kampf bestimmt. Die traditionelle Bewaffnung besteht aus dem Schwerterpaar von Schwinge und Paradet und einem Schild. Die Schwinge ist seine Hauptwaffe, das Paradet verwendet er meist linkshändig oder im beidhändigen Kampf als Parierwaffe und bei geübter Handhabung zur Entwaffnung des Gegners. Ein Zinakai, der die alten Gebräuche achtet und ganz der schwertmeisterlichen Tradition folgt, wird zu diesem Zweck kaum einen vielerorts als 'ehrlos' geltenden Fänger benutzen. Den Schild gebraucht er vor allem dann, wenn er befürchtet, dass er sich gegen mehrere Gegner gleichzeitig wehren muss. Diese Waffen und schwere Rüstung tragen die Richter, weil sie häufiger als andere Guerai mit Gegnern zu tun haben, die sich nicht an den schwertmeisterlichen Kodex und die Regeln des sittlichen Kampfes halten. Immer wieder geraten Zinakai in einen Hinterhalt von Brigantai oder anderer Gesetzloser.

Mehr Amtszeichen und sichtbares Insignium denn benutzte Waffe ist der prunkvolle Richterstab, den der Zinakai bei seiner Einsetzung ins Amt aus der Hand seines Herrn erhält. Nur wenige Zinakai kämpfen mit dem Richterstab, wenngleich mancher wie der einst im Reich Kuum gefürchtete Richter *Heddej Dserpo* darin ein wahrer Meister gewesen sein soll. Sein Endurium-Richterstab *Rechtschaffend* gilt als Meisterwerk eines Monaden. Wenn überhaupt als Waffe, dann verwenden viele Zinakai ihren Stab dazu, einen gefangenen Verbrecher zu züchtigen. Bevor die Ritualwaffe, wie sie sonst nur noch Azarai des Unversöhnlichen tragen, dem neuen Richter überreicht wird, ist sie auf dem Altar des Gottes geweiht worden. Das unbefugte Tragen eines Richterstabs ist eine gar todeswürdige Amtsanmaßung. So kann etwa ein Streitkolben für gehörige Verwirrung sorgen, zumal Richterstäbe in den Neun Reichen verschiedene Formen annehmen und vielfältig verziert sein können. Außerdem kennen die Tharuner sonst kaum stumpfe Hiebwaffen.

Da Richter beweglich sein müssen, gehört unbedingt ein Reittier zu ihrer Ausstattung, mit dem sie zügig von Ort zu Ort gelangen können. Viele werden dabei von einem oder gleich mehreren Waffenträgern begleitet, die sich um die schwere Ausrüstung kümmern, die dazu flexibel sein muss. Die Begleitschaft mancher Richter besteht bisweilen aus einem ganzen Gefolge von Guerai, wenn ihr Umritt sie in unsicheres Gebiet führt, wo gar mit wehrhaftem Widerstand zu rechnen ist. Unter den Guerai gibt es einige hohe, die sich auf das Hinrichten spezialisiert haben und dem Zinakai als Scharfrichter zur Hand gehen. Sie tragen meist einen Spälter, den sie zur Enthauptung verwenden. Der Dienst als ein solcher *Rakuraj* oder Blutschöffe ist für jeden Hohen Guerai ein sehr ehrenvoller. Ferner gibt es Richter, die einen Numinai in ihrem Gefolge haben oder selbst Numinai sind, und mit einem Boot von Insel zu Insel und an deren Küsten entlang fahren oder Piraten jagen. Umreisende Zinakai eines Archipelars oder Reichsherrschers verfügen meist über eine von ihrem Herrn anvertraute Streitmacht und ein gut gerüstetes Schiff.

Rechtsschulen in den Neun Reichen

In allen Neun Reichen gilt gleichermaßen das heilige *Achttafelgesetz*, wie es Arkan'Zin, der himmlische Gesetzgeber, den Menschen am Anfang aller Tage gegeben hat. Es ist das göttergegebene Grundgesetz der heiligen Ordnung Tharuns und hat immerwährende Geltung. Doch gibt es zwischen den weitentfernten Inselreichen sehr merkliche kulturelle Unterschiede, so auch in der sonst einander verwandten Rechtskultur. Insofern bilden die Reiche zwar einen gemeinsamen Rechtskreis, haben aber durchaus eigene Rechtssysteme entwickelt. Jedoch herrscht unter den Rechtskundigen eines Inselreichs noch lange keine Einmütigkeit. Sie hegen nicht alle dieselbe Auffassung von Recht und Gesetz, sondern vertreten unterschiedliche Lehren. Man kann darum von verschiedenen 'Rechtsschulen' sprechen, zumal einige Schreine und Tempel des Arkan'Zin solche Schulen unterhalten, wo die rechtsgelehrten Azarai ihre Anschauungen an ihre Schüler weitergeben, darunter auch Richter, weitergeben.So üben die Azarai des Unversöhnlichen einen großen Einfluss auf die Zinakai aus. Aber auch andere Kulte prägen von Reich zu Reich die Rechtsauffassungen mit. So wetteifern in Memonhab die *Richter der Lichtschwinge* mit denen der *Schule des Schwarzstabes*. In Hashandra rivalisieren die gefürchteten *Blutrichter* mit jenen, die das *Gesetz der Schwinge* vertreten. Während die einen mit langwierigen Hinrichtungen und Blutopfern dem Zirraku und dem *Gesetz des Blutes* huldigen, fordern die anderen die schnelle Enthauptung, um den Übeltäter ohne Umschweife dem Gericht der Götter zu übergeben. In Ilshi Vailen sind es hingegen die geheimnisvollen Angehörigen der *Schwarzen Kaste*, die über die Einhaltung der Kastengesetze wachen.

Rechtswesen und Strafen

Das tharunische Rechtswesen ist nicht sehr umständlich, was daher rührt, dass dem mündlich überlieferten Gewohnheitsrecht häufig eine größere Bedeutung zukommt als dem in Schrift gesetzten Recht. Demnach müssen die Zinakai, wenngleich es wahre Rechtskenner unter ihnen geben mag, keine Meister der gelehrten Rechte sein, was eher Beruf der Azarai des Arkan'Zin ist. Diese lehren, dass den Menschen am Anbeginn aller Tage von den Göttern Recht und Gesetz gegeben wurden und dass jeder Verstoß und jeder Versuch einer Veränderung der heiligen Ordnung die Rache des Himmels heraufbeschwört. Ferner lehren sie, dass das göttergegebene Gesetz durch den Spruch kundiger und urteilsfähiger Bevollmächtigter gewiesen werden muss und meinen damit die Herrscher und ihre Richter. Tatsächlich

ist es aber so, dass von diesen häufig neues Recht geschaffen wird, vornehmlich wenn es für eine Weisung oder ein Urteil kein Beispiel gibt. Dann kommt es vor, dass ein Zinakai die Azarai um Rat und Rechtsauskunft ersucht. Derart ist das tharunische Recht ein Richterrecht, das meist erst durch richterliche Rechtsgewinnung entsteht. Eine solche Findung oder Schöpfung von erstmaligem Recht ist den Tharunern jedoch nicht bewusst, denn in ihrer Vorstellung ist auch dies nur gutes, altes Recht, welches bislang verborgen war und durch den Spruch verständiger Rechtsgelehrter offenbar geworden ist. Da tharunisches Recht nicht verhandelt wird, führt der Richter außer Anhörung oder Verhör kein gerichtliches Verfahren, sondern ist unmittelbar Urteilender und Vollstrecker. Ein Richterspruch ist geltendes Recht. In seiner Rechtweisung ist der Zinakai nur seinem Herrscher als oberstem Gerichtsherrn Rechenschaft schuldig. Das einfache Volk wird nur in schwerwiegenden Fällen einen Zinakai anrufen, dessen Urteil fast immer eine beklagenswerte Bestrafung des für schuldig Befundenen bedeutet, schon allein weil ein Richter der Sache dann eine Bedeutung zumessen wird, die seinem hohen Rang entspricht. Daher wenden sich die niederen Kasten lieber an die Sippenältesten, die im Volk die Rechtspflege betreiben.

Tharunische Strafen sind unerbittlich, grausam und abschreckend. Schwere Verbrechen und nicht nur Bluttaten werden gemeinhin durch den Tod gesühnt, wobei die Form der Hinrichtung vom Richter je nach Schwere und Art des Verbrechens bestimmt wird. Das Strafmaß richtet sich jedoch auch nach der Kaste des Verbrechers. Ein Guerai wird für die gleiche Untat geringer bestraft als ein Bauer. Umgekehrt wird ein Guerai manchmal für Fehltritte bestraft, die einem Bauern leicht nachgesehen werden, da von ihm gewiss keine höfische Disziplin und Etikette, sondern nur bäurisches Benehmen erwartet wird. Tötet ein Tharuner einen Angehörigen seiner eigenen Kaste – ein Guerai einen Guerai, ein Bauer einen Bauern – oder gar einer höheren Kaste so wird er stets mit dem Tod bestraft. Hat ein Guerai einen Bauern zu Unrecht erschlagen, so muss er allenfalls mit einer schweren Rüge durch seinen Herrn oder den Richter rechnen. Während ein zum Tod verurteilter Bauer eine manchmal langwierige Hinrichtung erhält, ist die Todesstrafe für einen Guerai und Schwertmeister stets die Enthauptung durch das Schwert. Nach tharunischem Recht kann ein Schwertmeister nur von Seinesgleichen angeklagt werden und nur ein höher Stehender kann über ihn richten. Demnach ruft ein Inselherr seine Schwertmeister zusammen, wenn über einen aus ihrem Kreis Gericht halten will, ein Archipelar die Inselherren und ein Reichsherrscher die Archipelare. Dann ist es am Zinakai, das Urteil zu vollstrecken, da ein Schwertmeister nur von einem Schwertmeister hingerichtet werden darf.

Die regelmäßigen Todesurteile erklären sich dadurch, dass nach Vorstellung der Tharuner der Tod im Ewigen Kreislauf lediglich der Übergang ins nächste Leben ist. Für alltägliche Vergehen sind Leibstrafen herkömmlich, etwa das Abschlagen der 'guten' Hand eines überführten Diebes. Mindere Missetaten werden mittels körperlicher Züchtigung bestraft, Verstöße gegen die herrschenden Sitten und Gebräuche auch durch Ehrenstrafen, welche die Schande öffentlich machen. Gerade in solchen entehrenden Strafen sind die Tharuner besonders einfallsreich. Freiheitsstrafen sind nur als Ächtung bekannt, indem der Verurteilte aus der menschlichen Gemeinschaft verbannt wird. Gefangene werden nur so lange gehalten, bis sie ausgelöst werden oder vom Herrscher oder Richter über sie geurteilt worden ist. Die Acht wird vorwiegend dann ausgesprochen, wenn ein Beschuldigter dem Gericht fernbleibt oder flieht, was nach tharunischem Recht bereits als Schuldgeständnis gilt. Ein Geächteter ist völlig rechtlos, ein Ausgestoßener aus Familie, Kaste und Gesellschaft. Sein Name darf nicht mehr genannt werden, sein Andenken wird getilgt. Mit seiner ungesühnten Untat hat er sich außerhalb der heiligen Ordnung gestellt und darf wie ein wildes Tier von jedem Waffenherrn getötet werden. Besonders beliebt sind Menschenjagden, bei denen der Verfolgte durch Entkommen seine Unschuld beweisen kann.

Sollte ein Zinakai trotz unumschränkter Urteilsfähigkeit über die Schuld eines mutmaßlichen Verbrechers unsicher sein, wird er ein Gottesurteil über ihn verhängen. In den Neun Reichen sind außer den allbekannten Feuer- und Wasserproben vielfältige Arten von Gottesurteilen bekannt. So werden in Kuum eines Vergehens Verdächtige oftmals allein und ohne Nahrung bis zum Kopf im Steppensand eingegraben – kehren sie dennoch zur Horde zurück, gelten sie als unschuldig. In Conossos ist es Brauch, die Schuld mithilfe der Stierprobe zu ermitteln: Dabei bekommt der Delinquent den Kopf eines Rotstieres übergestülpt und wird anschließend einen Tag und eine Nacht mit den Tieren zusammen über die Wiesen getrieben. Überlebt er die Tortur, gilt er als geläutert. Noch perfider nehmen sich die Proben der Thuaris aus: Dort werden vermeintlich Schuldige in Schlangengruben gestoßen – werden sie gebissen, gelten sie als unschuldig, denn ihr Blut ist rein, werden sie aber von den als trügerisch und verschlagen geltenden Schlangen verschont, müssen sie wahrhaft ungläubig sein.

Als Gottesurteil gilt auch der gerichtliche Zweikampf unter Guerai und Schwertmeistern, welche Rache als rechtliche Selbsthilfe üben. Jedoch kann sich kein Schwertmeister gegen einen Richter auf dieses Rechtsmittel berufen, was nicht heißt, dass Zinakai, die wie andere Schwertmeister in höfischen Machtspielen verwickelt sind, nicht auch selbst Fehde führen. Den Richterspruch eines Zinakai kann aber nur ein anderer Richter anfechten, und zwar im Gerichtskampf, der unter den Augen des Herrschers und eines Azarai des Arkan'Zin ausgetragen werden muss.



Die Guerai und Schwertmeister

»Ein Guerai soll keinen Verlust fürchten als den seiner Ehre. Darum muss er sich stets fragen, ob das, was er tut oder nicht tut, achtbar ist. Ist es das nicht, so muss er Abstand davon nehmen. Denn diese Ehre ist alles, was den Guerai ausmacht. Alle Dinge, die er tut und die andere ihm tun, darf er allein danach beurteilen, und ohne Rücksicht darauf, ob er dafür etwas anderes verliert oder gar gewinnt als Rang und Ruhm. Diese sollen einem Guerai die einzigen Dinge von Wert sein und ihm schwerer wiegen als das Leben. Bis auf den heutigen Tag bin ich dem Gesetz der Ehre, dem heiligen Gebot des Schwertgottes, gefolgt und habe nie einen Gedanken an geringeres verschwendet. Das ist der Weg des Schwertmeisters, dann ist er stets im Recht und genießt die Gunst der Götter.«
—Kamar Sunaka, Herr des Schwertes Gleißer und Shin-Makar des Ulam Mekan Cil'Batar von Hashandra

In Tharun herrschen die Schwertmeister, sie sind die Blüte der tharunischen Kriegerschaft, der waffenfähigen Kaste der Guerai. Diese allein üben das Waffenhandwerk aus, nur ihnen steht das Recht zu, eine Waffe zu tragen und sie gegen Menschen und andere Geschöpfe zu erheben. Ein gemeiner Tharuner würde es nie wagen, einem dieser Waffenherren Widerstand zu leisten, denn niemand wird ihn vor dem Schwert des Guerai schützen. Im Weltbild des Bauern ist der *Shindai* oder Schwertmeister fast ein Halbgott, erhaben und unantastbar.
Und dem Waffenherrn ist es nur selbstverständlich, dass man sich mit allen Mitteln um sein Wohlergehen müht, sei er noch so maßlos oder grausam. So achten die Guerai und Schwertmeister darauf, dass die alten Gebräuche und die Gebote des Schwertgottes Shin-Xirit befolgt werden.
In fast allen Reichen ist die Waffenkunst ausgesuchten Männern vorbehalten, lediglich die Orange Kaste im Reich Ilshi Vailen kennt genauso weibliche Guerai. Diese und weitere strukturelle Besonderheiten der Guerai-Kaste Ilshi Vailens werden in der Beschreibung des Reiches **Das Reich Ilshi Vailen** S. 229 genauer ausgeführt.

Guerai und Herrschaft

In der feudalen Ordnung sind die Guerai das Rückgrat einer jeden Herrschaft über Inseln, Archipele und Reiche, aus ihrer Kaste geht die schwertmeisterliche Herrenschicht hervor. Es heißt, dass nur ein Guerai aus der heiligen Zahl von acht die weihevolle Schwertmeisterschaft erlangt, den höchsten Rang, den ein Krieger in Tharun einnehmen kann. Die Schwertmeister sind vollkommene Kämpfer und Virtuosen der Fechtkunst, welche ihr vortreffliches Können mit dem Schwert im rituellen Zweikampf gegen einen *Shinxasa* bewiesen und als augenfällige Auszeichnung den metallischen Glanz im Haar erhalten haben. Ihnen gebührt der Vorrang vor allen geringeren Guerai, denen sie als nacheifernswerte Vorbilder gelten.
Durch strenge Auslese, Zucht und Übung, welche die Guerai bereits in jungem Alter erfahren, bringen sie es zu übermenschlich anmutender Disziplin und unglaublichem Geschick mit der Waffe. Über die schwertmeisterlichen Lehren hinaus erwerben sie meist aber nur geringes Wissen und verfügen, solange sie nicht die Schwertmeisterschaft erlangt haben, über keine nennenswerte Macht. Eines Guerai bedeutendster Besitz und Inhalt seines Lebens ist die Waffe, zumeist ein hervorragendes Schwert, vorzugsweise eine *Schwinge*, die als geheiligte Waffe des Schwertgotts gilt und in den Neun Reichen in verschiedenen Variationen bekannt ist.
Die Guerai sind stets Gefolgsleute eines Herrn und Herrschers, der sie in Amt und Würden setzt und mit Genüssen des Hofes versorgt. Als solche üben die Schwertmeister hohe Ämter als Richter (*Zinakai*), Statthalter (*Nayakai*), Befehlshaber (*Atakai*), Waffenmeister (*Shin-Lakar*) oder Zeremonienmeister (*Senekai*) aus und sind es gewohnt, ihre hohe Stellung mit harter Hand durchzusetzen. Sie kennen keine Gnade, wenn es gilt, ihre Macht zu verteidigen. Unter einander führen sie einen ständigen Kampf um den Vorrang. Daher wird Waffengewalt vor allem gegen Rivalen im Kreis der Mächtigen aufgeboten und gegen die beständige Bedrohung durch Bestien und Ungeheuer der Hohlwelt, seltener gegenüber der ohnehin machtlosen Bevölkerung.



Ehre, Recht und Rache

Aufgrund ihrer Stellung an der Spitze der heiligen Ordnung pflegt die schwertmeisterliche Kaste eine ehrsinnige, strenge Geisteshaltung, die ihre Lebensführung bis ins Private bestimmt und manchem Fremden in vielerlei Hinsicht anmaßend, herausnehmend und überspannt erscheinen muss.

In ihrem Selbstverständnis ähneln die herrischen Guerai durchaus der ahnenstolzen Ritterschaft des Bornlandes oder auch den hochfliegenden novadischen Reiterkriegern.

Von Hashandra bis Jü ist dem Guerai und Schwertmeister das eigene Ehrgefühl das Maß aller Dinge. Und sein Ruhm ist es, Macht und Glanz seines Herrschers, der ihm Amt und Würden leiht, beständig zu mehren. Daher ist die erste schwertmeisterliche Tugend die Pflicht des Gefolgsmannes, der seinem Herrn bis in den Tod treu ergeben ist. Jedoch folgen die Schwertmeister nur einem starken Gebieter, einen Schwächling auf dem Thron dulden sie nicht lange.

Der Ehrenkodex der Guerai und Schwertmeister ist ein ungeschriebener, seine geheiligten Grundsätze werden von den Azarai des Shin-Xirit und den Schwertmeistern selbst vom Vater auf den Sohn, vom Lehrer auf den Schüler vor allem mündlich weitergegeben, so dass es zwischen den Inselreichen durchaus Unterschiede in ihren Lehren geben mag. Überall aber lehren Azarai und Schwertmeister, dass der Guerai sich zu jeder Morgenbläue vom Nachtlager erheben soll, um zuerst seinem Herrn und seinen Ahnen die Ehre zu erweisen und dann den allgewaltigen Acht zu danken und zu opfern. Dann werden ihm die Götter beistehen und seine Vorfahren stolz auf ihn sein. Davon ist der Guerai überzeugt, und er steht seinem Herrn mit Leib und Leben zur Seite, vertraut sich ihm auf Wohl und Wehe an und verbindet den eigenen Ehrgeiz mit dem Dienst an seinem Herrn. Dabei hegen nicht wenige Schwertmeister die heimliche Absicht, früher oder später das Erbe ihrer Gönner und Gebieter selbst anzutreten.

Die Guerai kennen die heiligen acht Tugenden des Kriegers, deren erste Gesetzestreue ist, und das heißt vor allem Gehorsam gegen die Götter, den Herrn und die Azarai. So verlangt es der unerbittliche Arkan'Zin. Shin-Xirit, der Schwertgott und Schirmer der Guerai, gebietet ihnen größte Anstrengung und höchste Beherrschung, denn nur ein eiserner Wille und ein gestählter Körper bringen das Beste zum Vorschein, und nur das Beste ist gut genug für einen Schwertmeister der Götter von Tharun. Zirraku ist es, der vom Krieger Kaltblütigkeit und todesverachtende Tapferkeit fordert und weder Aufgabe, noch Zaudern vergibt. Auch die übrigen Acht haben ihre Bedeutung in den schwertmeisterlichen Tugenden: Sindayru verpflichtet zu rechter Anschauung und Erkenntnis, Nanurta zu dienender Lebensweise und Pateshi zu Milde gegenüber den Friedfertigen. Schließlich mahnen Ojo'Sombri zur Bewahrung der Bräuche und ihres tieferen Sinns und Numinoru zu Ergebenheit und Wachsamkeit von der ersten bis zur letzten Stunde des Tages.

All diese Tugenden soll ein Guerai befolgen und fordert sie umso nachdrücklicher von jedem Geringeren ein. Wiewohl es auch nach Auffassung der Tharuner zu den Pflichtgeboten des Kriegers gehört, vom Volk um Waffenhilfe gerufen, es von Unholden und Ungeheuern zu befreien, so tut der Guerai dies stets in dem Bewusstsein, dass sein Dienst eine große Gnade gegen die Gemeinen ist. Diese schulden ihm dafür großen Dank, geradeso wie die Menschen den Göttern dafür, dass diese sie am Anbeginn aller Tage vor der Vernichtung bewahrten.

Waffen und Rüstungen der Schwertmeister

Einzig den Guerai und Schwertmeistern ist das Waffenhandwerk vorbehalten, während das einfache Volk sich allenfalls mit 'Werkzeugen' gegen die Wildnis oder Banditen verteidigen darf. Seine Waffe erfüllt einen Guerai mit großem Stolz, sie ist ein stets sichtbares Zeichen seines Stands und wird mit Sorgfalt und Pflege behandelt. Gleiches gilt für die Rüstungen, auch sie sind Statussymbole der Kämpfer-Kaste und bleiben allen anderen Kasten versagt.

Nach den Regeln des schwertmeisterlichen Ehrenkodex bevorzugen die Guerai Klingenwaffen, die für den Zweikampf auf Leben und Tod geeignet sind. Neben der *Schwinge*, die in verschiedensten ein- und zweihändigen Variationen wie *Langschwinge*, *Halbschwinge*, *Dunja* oder *Kushra* in allen Neun Reichen verbreitet ist und in vielen Sagen der Schwertmeister gerühmt wird, sind vor allem *Langhölzer* und *Dornen* beliebt. Während das Langholz als traditionelle Waffe in der Ausbildung zum Niederen Guerai erlernt wird, werden *Halb-* und *Langdorne* vor allem wegen ihrer Eleganz und der mit ihnen möglichen schnellen Stichfolgen geschätzt. Die wuchtigen *Kreuzdorne* müssen hingegen mit beiden Händen geführt werden, ähnlich wie die gewellten *Flammare* und die überschweren *Spälter*.

Auf dem Kopf tragen die Guerai gern *Toppet* oder *Kuppet*, zwei verbreitete Helmtypen. Den Körper rüsten sie zumeist mit *Metallbronnen* oder einer *Torax*. Arme und Beine werden durch aufgebrachte *Ellen*, metallische *Handlinge*, angeschnallte *Schinter* oder stiefelartige *Rohren* geschützt. Die Verwendung von *Schilden* hängt sehr von der Haupt- oder Zweitwaffe ab.

Fernwaffen wie die *Spannen*, mit denen Pfeile verschossen werden, finden vor allem bei der Verteidigung einer Festung oder der Jagd auf Ungeheuer Anwendung. Der Einsatz der metallischen *Donnerrohre* ist hingegen so selten und riskant. Sie verschießen durch herbeigeführte Explosionen tödliche Metallkugeln und werden von nicht wenigen Schwertmeistern als plump und unpräzise verachtet.

Manche Waffen und Rüstungen sind nicht aus Stahl, sondern aus einem der seltenen magischen Metalle, *Endurium* oder *Titanium*, denen zaubermächtige Kräfte und ein eigener Charakter zugeschrieben werden. Ihr Besitzer muss ihre Loyalität erringen und sich der Waffe als würdig erweisen – sonst kann sie sich auch gegen ihn wenden und ihn in einer entscheidenden Situation im Stich lassen.

Im Regelband **Wege nach Tharun** werden die Waffen und Rüstungen ausführlicher vorgestellt.

Trotz aller Selbstbescheidung, die dem Guerai von Jugend an huldvoll beigebracht und vorgelebt, ja bisweilen eingebläut wird, denkt er im Bewusstsein seines Ranges zunächst aber an sich selbst. Ist ein Schwertmeister der Ansicht, dass man ihm die Anerkennung versagt, die er sich selbst aufgrund seines Ranges zumisst, oder dass ihm ein Unrecht widerfährt, so schreit ihm das nach Genugtuung. Dann wird ihm alles daran liegen, seine beschnittene oder beleidigte Ehre wiederherzustellen, und Rache ist das heilige Gebot des Arkan'Zin und des Schwertmeisters gutes Recht. So führen die Schwertmeister viele Fehden unter einander. Oft genug gibt ihnen eine geringe Ehrabschneidung, sei sie gar eingebildet oder vorgeschoben, Anlass, von ihrem Gewohnheitsrecht Gebrauch zu machen und zu rechtlicher Selbsthilfe zu greifen. Auf diese Weise schaffen sich die ehrsüchtigen Waffenherren manche willkürlichen Gelegenheiten, um ihre kühnen Ansprüche durchzusetzen. In der Fehde selbst gilt eine strenge Form, die das heilige Gebot und der Ehrenkodex dem Schwertmeister vorgeben: Die Feindschaft muss dem Widersacher acht Nächte zuvor angekündigt und nach den Regeln des ehrlichen Kampfes ausgetragen werden. Außerdem gibt es gesellschaftliche Gruppen, die aufgrund ihrer Würde, ihres Amtes oder auch ihrer mangelnden Fähigkeit zur Selbstverteidigung nicht von der Fehde berührt werden dürfen. Dazu gehören Herrscher, Azarai und Richter sowie Boten, die mit wichtigen Nachrichten unterwegs sind. Auch richtet sich eine Fehde niemals gegen die waffenlose Bevölkerung. Während in aventurischen Landen das gemeine Volk vielfach unter Krieg und Fehde seiner Herren leidet, gilt es im dünn besiedelten Tharun als verächtlich, wie wilde Bestien das Land zu verheeren.

Auslese und Erziehung zum Guerai

Bereits im Kindesalter werden Jungen ausgewählt, die für die Erziehung zum Guerai geeignet erscheinen. Außer körperlichen und manch geistigen Vorzügen hilft hierbei am ehesten die Fürsprache eines angesehenen Schwertmeisters, der auf diese Weise seine eigenen Nachkommen fördert oder sich einen jungen Günstling verpflichtet. Die allermeisten *Guerajin*, wie die Zöglinge zum Guerai genannt werden, sind Söhne von Guerai. Viel seltener wird ein besonders tauglicher Junge aus dem Volk am Hof eines Inselherrschers, der neue Guerai braucht, nach schwertmeisterlicher Lehre erzogen. Getreu dem Leitsatz "Wer herrschen will, muss dienen können" ist bereits die frühe Jugend von der Beschäftigung als Laufbursche, Page oder Waffenträger geprägt. Als solche haben fast alle Guerai im Dienst ihrer Väter oder deren Herren begonnen, wobei die Berufung zum persönlichen Waffenträger eines Schwertmeisters die größte Anerkennung ist, die einem jungen Guerai widerfahren kann – zumal ein tharunischer Waffenherr sein Schwert nur selten in fremde Hände gibt. Aufgabe eines Waffenträgers ist es, die Ausstattung seines Herrn in tadellosem Zustand zu halten und ihm die Rüstung anzulegen.

Streng genommen gelten die dienstbaren Jünglinge aber erst als Guerajin, wenn sie die erste eigene Waffe bekommen haben, für gewöhnlich ein verzierter Dolch. In athletischen Übungen müssen sie täglich beweisen, dass sie zum Krieger taugen. Sie lernen ihren Körper zu beherrschen und vor allem sich selbst. Zu ihrer geistigen Erbauung dienen Heldensagen wie die von den *Acht Shindai*, welche in allen Neun Reichen erzählt wird. Diese legendären Guerai gelten als Beispiele unübertrefflicher Schwertmeister, die gegen die Brigantai von Dalinama, ein ganzes Heer Gesetzloser, siegreich waren und die beiden *Alten vom Brüllenden Berg*, zwei Sturmriesenbrüder, erschlugen. Nachdem sie für den Meuchelmord an ihrem Herrn, dem Sinuliten, Rache geübt hatten, war ihr Ruhm schließlich zum Tharun vorgedrungen, der sie alle zu seinen Obersten Schwertmeistern bestellte.

Wie alle geringeren Guerai leben auch die Jungen kaserniert in gemeinschaftlichen Unterkünften. Ihr festgelegter Tagesablauf lässt keine Zeit für eigene Vorlieben und Wünsche, persönlicher Besitz ist ihnen außer ihrer Waffe nicht erlaubt. An Waffenfertigkeiten erlernen die Jungen hauptsächlich die Handhabung des Langholzes, die Waffe aller niederen Guerai. Sie gewöhnen sich an leichte Rüstung und üben die Grundtugenden eines Guerai, vornehmlich den blinden Gehorsam gegen jeden Ranghöheren. Diese bedingungslose Unterordnung lernen die Jungen alsbald auch von jüngeren Guerajin und sogar den Bauern der umliegenden Dörfer zu verlangen.

Unter Guerai und Schwertmeistern werden alle Guerajin und Niederen Guerai unterschiedslos bei ihren Rufnamen genannt, um ihnen ihren geringen Rang bewusst zu machen und dass sie sich einen Namen und die Anerkennung ihrer Ahnen erst noch verdienen müssen. Erst Hohe Guerai dürfen sich mit ihrem Zunamen vorstellen oder erhalten gar einen solchen von ihrem Herrn, um die niedere Geburt vergessen zu machen, falls sie Zöglinge aus dem Volk gewesen sind. Bis dahin hat ein junger Guerai täglich den Tadel seiner Lehrmeister erfahren, die jede Nachlässigkeit und jeden Fehler mit Züchtigung bestrafen, sowie die Herabwürdigungen durch Ranghöhere. In dieser Zeit stellt sich für die ausbildenden Guerai heraus, ob ein Junge dem Leben als Krieger gewachsen ist. Erst nachdem Gehorsam, Beherrschung und Tapferkeit des Guerajin auf eine harte Probe gestellt und er für tauglich befunden worden ist, gilt er als mannbarer Guerai von niederem Rang. Im letzten und schmerzhaftesten Teil dieser ersten Prüfung sind ihm seine ersten Ritualnarben in die bloße Haut geschnitten worden, die ihn als Guerai seines Herrn ausweisen. Untaugliche Zöglinge werden meist frühzeitig ausgemustert und für eine andere Laufbahn bestimmt. Groß ist die Schande, wenn der Günstling eines angesehenen Schwertmeisters oder der Spross einer geachteten Gueraifamilie seine erste Prüfung nicht besteht. Je nach Stellung und Einfluss versuchen dann der Fürsprecher oder der Vater, den Jungen in die Obhut der Kymanai, der Numinai oder auch der Azarai zu geben.

Diejenigen, die zu Niederen Guerai aufgestiegen sind, werden meist einem Hohen Guerai anvertraut, der sie nicht mehr allein in der Handhabung des Langholzes übt, das der junge Krieger jetzt sein Eigen nennen darf, sondern auch den Schwertkampf lehrt. In beständiger

Belehrung erfahren die Niederen Guerai die schwertmeisterliche Gesinnung, die ihnen in Fleisch und Blut übergehen soll. Manchmal verbringt ein junger Guerai bis zu hundert Tage in wenigen Räumen der Festung oder nur einer Kammer, bis er eine Übung mit der Waffe oder gar nur eine bestimmte Bewegung beherrscht. Dabei lassen die Unterweisenden kaum eine Gelegenheit aus, ihre Schüler zu schikanieren und sie ihre Überlegenheit spüren zu lassen. Auch verlangen sie Gefälligkeiten und schüren durch ständige Wettkämpfe, zu denen sie ihre pflichtschuldigen Schüler antreten lassen, Rivalitäten. Bald schon leisten die jungen Guerai ihren Dienst auf Wachposten der Festung sowie als Begleitschaft von höheren Guerai und Schwertmeistern. Ausmärsche führen sie in entlegene Dörfer und in Situationen, in denen sie selbst züchtigen oder gar töten müssen, sei es bei der Bestrafung säumiger Bauern, beim Davonjagen von Namenlosen oder bei der Verfolgung von Brigantai.



Shin-Dhara und Aufstieg zum Hohen Guerai

Hat ein Niederer Guerai nach Ansicht seines Fürsprechers oder Vormunds die Reife für die rituelle *Shin-Dhara* oder Schwingenprobe erlangt, dann ersucht dieser die unterweisenden Guerai um ihr Urteil. Sind sie von seiner Reife überzeugt, dann wird eine Shin-Dhara verabredet, sobald mindestens ein zweiter Guerai des Gefolges die Reife besitzt. Diese Prüfung mit dem Schwert ist ein Zweikampf gegen einen Konkurrenten auf den höheren Rang. Wer zur Shin-Dhara gegeneinander antritt, wird von den Lehrern bestimmt, die mit ihren Entscheidungen nicht selten Einfluss auf Verlauf und Ausgang des Duells nehmen, das unter den Augen eines Azarai des Shin-Xirit gefochten wird. Wiewohl die Anwärter nach den schwertmeisterlichen Regeln Ebenbürtige sein sollen, werden doch häufig die Söhne einflussreicher Schwertmeister gegen schwächere Kämpfer aufgestellt, selbst wenn das niemals offen ausgesprochen wird. Mitunter kommt es gerade in den acht Tagen vor einer Schwingenprobe zu Missgeschicken und Unfällen, die den Konkurrenten einschüchtern oder ihm gar Schaden zufügen sollen. Bei diesen Intrigen haben einflussreiche Gueraifamilien ihre Finger im Spiel, und es ist kein Zufall, dass in vielen Duellen Anwärter von namhafter Abkunft gegen solche kämpfen, deren Familie geringeren Ruhm genießt oder gar keinen Namen hat, weil sie Zöglinge aus dem Volk sind. Umso schmerzlicher ist es dann, wenn ein als Favorit aufgebauter Schwertmeistersohn schmählich unterliegt. Doch nur selten gelingt es einem Guerai von niederer Herkunft in den hohen Rang aufzusteigen.

Eine Shin-Dhara wird bis zum eindeutigen Sieg gefochten, was nicht zwangsläufig den Tod eines Anwärters bedeutet. Ein in der Shin-Dhara Unterlegener muss sich weiterhin mit dem Rang eines Niederen Guerai bescheiden. Nur in bestimmten Fällen erhält ein erstmalig Gescheiterter noch eine zweite Chance, wenn er genügend Fürsprecher gefunden hat oder sein Herr unbedingt einen neuen Hohen Guerai braucht. Ein einflussreicher Schwertmeister wird alles daransetzen, seinem Sohn den Weg zum hohen Rang zu ebnen, andernfalls verstößt er ihn als Versager.

Anlässlich der siegreichen Shin-Dhara sind die Ritualnarben, vor allem die persönlichen Zeichen des Guerai auf den gesamten Rücken und die Arme ausgeweitet worden, um seinen höheren Rang hervorzuheben. Mit diesem hat er auch Anrechte erworben, für die sein Herr aufzukommen hat. Der Guerai darf die ihm zur Shin-Dhara überreichte Schwinge behalten und auch weitere Ausrüstung und persönlichen Besitz erwerben. Er erhält ein eigenes Quartier auf der Festung und früher oder später die Erlaubnis, eine Familie zu gründen, die dann mit ihm in seiner Unterkunft lebt. Hohe Guerai üben sich nun täglich in der Fechtkunst, unter Gleichrangigen wie auch zur Ausbildung jüngerer Guerai. Aber auch der Waffenmeister und der Oberste Schwertmeister lassen es sich zuweilen nicht nehmen, auch den höheren Guerai ihre Überlegenheit zu beweisen und zugleich huldreich schwertmeisterliche Geisteshaltung zu vermitteln. Die allermeisten Hohen Guerai spezialisieren sich auf die Schwinge und gewöhnen sich an schwerere Rüstung. Sie dienen als Torhüter und Palastwächter auf Festungen, als Leibwächter ihres Inselherrn oder bekleiden als sein Vorkoster gar ein Hofamt. Handwerklich begabte Guerai erwerben als Waffen- oder Panzerschmied besondere Kenntnisse in der Herstellung hochwertiger Klingen und Harnische oder als Spannenmacher im Bogenbau und in der Mechanik von Speerschleudern und Katapulten. Je nach dem, worin der Guerai seine Stärken hat und Herr und Hauptleute ihn fördern, wird er sich spezialisieren. So sind viele höhere Guerai erfahrene Haudegen oder ver-

diente Veteranen, auf jeden Fall große Könner auf ihren Gebieten. Viel mag davon abhängen, wie viel Zeit ihnen neben ihrem Dienst bleibt, um ihre Waffenkünste zu vervollkommnen und die Schwertmeisterschaft zu erlangen. Wenn aber der Herr und ein Azarai des Schwertgottes einen Hohen Guerai für würdig befinden, darf er sich auf seine letzte Prüfung vorbereiten.

Schwertmeisterschaft und Lebensführung

Sobald er es wagt, kann der erfahrene Guerai einen Azarai des Shin-Xirit bitten, ihm seinen letzten Lehrmeister zuzuweisen, einen lohenden *Shinxasa*, was in den tharunischen Sprachen 'Geist des Schwertes' oder 'Schwertdämon' bedeutet. Wenn der Azarai das Ansinnen des Guerai für angemessen hält, wird er im Tempel oder Schrein einen Sendboten des Schwertgottes herbeirufen, von denen jeder für sich fast unverwundbar und von tödlicher Begabung ist. Bis zu dieser letzten Prüfung übt sich der Guerai in jeder freien Stunde, die ihm der Dienst für seinen Herrn lässt. Mancher Guerai begibt sich gar, wenn sein Herr ihm Urlaub gewährt, in ein Kloster des Shin-Xirit, von denen viele eine 'Schwertklause' unterhalten, und bereitet sich dort in aller Abgeschiedenheit vor. Denn gelingt es ihm nicht, den Shinxasa einmalig zu verletzen, wird er Zeit seines Lebens ein Hoher Guerai bleiben. Eine zweite Chance bieten zumindest die Azarai des Unbesiegbaren niemandem. Durch den heiligen Bann ist der Shinxasa gezwungen, den Guerai solange zu unterweisen, bis dieser ihm in einem der folgenden Gefechte zum ersten Mal einen Hieb mit dem Schwert versetzen kann oder eben vor Erschöpfung ohnmächtig zusammenbricht. Da sich der Shinxasa nicht nur durch die vollendete Beherrschung seiner Schwinge aus Titanium auszeichnet, sondern auch durch orangerot flackernde Schilde geschützt wird, erfordert die Beibringung eines Treffers einen langen Atem, unglaubliches Geschick und einiges Glück. Danach verschwindet der Shinxasa und der Guerai darf sich fortan einen Schwertmeister nennen. Auf geheimnisvolle Weise hat sein Haar den eigentümlichen kupfernen, bläulichen, silbernen, schwarzen oder auch goldenen Glanz erhalten, an dem man ihn fortan als Shindai erkennen kann.

Die Schwertmeister tragen die Ehrenzeichen ihres Ranges mit großem Stolz und lassen sich die Narbenbilder so weit ausdehnen, dass sie nahezu den ganzen Oberkörper schmücken.

Der vom Schwertgott geprüfte Guerai ist weiterhin bestrebt, seine Fechtkünste zu vervollkommnen, die blitzartigen Bewegungen des Shinxasa nachzuahmen, jenes letzten Lehrmeisters, der vielen Schwertmeistern als unerreichtes Vorbild gilt.

Als Schwertmeister tritt der Guerai in die vollen Rechte der Herrenschicht ein und hat er ein Anrecht auf das Gehör des Herrschers und der Hauptleute, und wenn er es für nötig erachtet, auf den Rat des Richters. Zu den Anrechten gehören fürderhin der Besitz von Waffen und Rüstung, ein Leibdiener und Waffenträger und die Unterbringung seiner Familie am Hof des Herrn, der verpflichtet ist, seinen Gefolgsmann nach Rang und Familienstand auszustatten. Schwertmeistern, deren Amt und Dienst es erfordern, muss der Herrscher mit einem eigenen Reittier oder einem Schiff ausrüsten oder ihnen eine ganze Festung samt Besatzung anvertrauen.

Schwertmeister jenseits der Ordnung

Die Ausbildung anderer Schwertmeister, z. B. mancher Brigantai, einiger Azarai und selbst weniger Morguai, findet ähnlich wie die der Guerai statt, nur üblicherweise weniger reglementiert. Der Preis der größeren Freiheit ist, dass sich Nicht-Guerai ihre Lehrmeister selber suchen und sie vor allem überzeugen müssen, sie zu unterrichten – denn dabei gilt: in Tharun gibt niemand ohne guten Grund Wissen und Macht weiter.

Ein Azarai, der neben seiner Priester-Ausbildung auch Schwertmeister werden will, kann sich bei einem älteren Schwertmeister-Priester auf den gemeinsamen Dienst für ihre Gottheit berufen. Brigantai sind als Rebellen gegen das tharunische Herrschaftssystem häufig bereit, um der Sache willen oder auch im eigenen Interesse neue Schwertmeister heranzuziehen. Schwierig wird es für sie allerdings, einen Azarai des Shin-Xirit zu überzeugen, einen Schwertdämon zur Prüfung zu rufen, weshalb viele Brigantai-Veteranen keinen Haarglanz aufweisen und nur nach ihren Fähigkeiten her Schwertmeister sind. Sollte ein Morguai auch noch am Schwertkampf interessiert sein, müsste er alle seine unerfreulichen Befähigungen einsetzen, um andere Schwertmeister oder einen Shinxasa zu einer Ausbildung zu zwingen.

Als Richtlinie kann gelten, dass die Suche eines fähigen und willigen Lehrers häufig eine Reise zur nächsten Insel oder gar zum nächstgelegenen Archipel erfordert. Als Gegenleistungen sind eine lange Verpflichtung im Gefolge des Lehrers üblich, zuweilen aber stattdessen auch ein oder mehrere gefährliche und nicht immer legale Aufträge.

Mit beachtlichen Ehren und Zuwendungen verbunden ist der Rang des Shin-Makar oder Obersten Schwertmeisters, gilt der Inhaber doch als erster Krieger bei Hofe, der den Inselherrn im Zweikampf vertritt, als dessen Befehlshaber die Guerai anführt und ihre Ausbildung beaufsichtigt, sofern diese Aufgabe nicht einem eigens dafür bestellten Waffenmeister obliegt. Dem Obersten Schwertmeister gebührt schließlich auch die Ehre des Vortritts beim höfischen *Schwingentanz*.



Für viele Guerai eröffnet sich nun erst der Blick für Dinge, die bisher außerhalb ihres Sichtfeldes lagen. Nach Amt und Stellung widmen sie sich besonderen Aufgaben: Richter beschäftigen sich mit der Rechtskunde, Statthalter auch mit der Staatskunst, insbesondere der Verwaltung des ihnen verantworteten Gebiets, Befehlshaber vor allem mit der Kriegskunst, Lehrmeister der Waffen mit der Weitergabe ihrer Fechtkunst und Zeremonienmeister mit der Etikette bei Hofe. Die meisten lernen erst jetzt lesen und schreiben. Darüber hinaus legen viele höhere Guerai und Schwertmeister auch gesteigerten Wert auf höfische Sitte und verfeinerte Lebensart. Sie zelebrieren die schwertmeisterlichen Traditionen, etwa die rituelle Kunst der Narbenbilder, die heilige Kalligraphie und die bei Hofe beliebte Teezeremonie. Nicht wenige erwerben auch einfache Kenntnisse in der Wundheilkunde, um ihre Kampf- und Lebenskraft zu erhalten. Manche erwerben noch Ämter als Kymanai oder Numinai und einige wenige entdecken gar die Geheimnisse der Runenmagie. Auch kommt es vor, dass ein frommer Guerai eines Tages seinen schwertmeisterlichen Dienst aufgibt und seinem höfischen Amt entsagt, um die Weihen zum Azarai des Schwertgottes zu empfangen.

Der Schwingentanz

Eine besondere Kunst der Hohen Guerai und Schwertmeister ist der Schwingen- oder Schwerttanz. Mit einem zeremoniellen Aufmarsch bieten sie vor den Augen ihres Gebieters und seines Hofes ihre Waffenkünste dar. Häufig tritt ein Guerai nach dem anderen vor, grüßt seinen Herrn und alle Würdenträger, zieht die Waffe blank und führt seine Geschicklichkeit mit dieser vor. Die Fechter nutzen dabei die Gelegenheit, ihre eindrucksvollen Narbenbilder auf ihrem zum Tanz entblößten Oberkörper zu präsentieren. Angeführt wird der Schwerttanz traditionell vom Obersten Schwertmeister, und es gilt als besonderes Ereignis, wenn der Herrscher selbst zur Unterhaltung hoher Gäste sein Können zeigt. Viele Tanzbewegungen sind überliefert und von regionalen Traditionen geprägt, und doch kann sie jeder Schwerttänzer variieren und so einen ganz persönlichen Ausdruck finden. Unerreichtes Vorbild sind dabei die Shinxasa, deren präzise und elegante Bewegungen als Inbegriff des Schwerttanzes gelten. Oft treten sie auch zu zweien oder zu mehreren auf, um einen einzelnen Schattenkampf oder ein größeres Scheingefecht zu vollführen. Diese beeindruckenden Darbietungen können ganze Schlachten zeigen, von großen Siegen erzählen und bis zu einer Stunde dauern. In jedem der Neun Reiche hat sich dabei ein eigener Stil entwickelt. In Kuum beispielsweise nehmen die Schwerttänzer Rauschmittel ein, um sich in Trance zu versetzen. Die Lanier schleudern im Tanz ihr langes Haar, in das sie Metallringe binden. In Ilshi Vailen wird das Ritual stets mit einem blutigen Opfer beendet und in Thuara verwendet man Feuerschalen und glühende Waffen. Auf der hashandrischen Insel Syrak gibt es den ‘Syraki’, einen von Nerven zerreißenden Klängen volkstümlicher Saiteninstrumente begleiteten Schwingentanz, der immer schneller wird. Dort ist es beschämend für einen Fechter, wenn er vor dem Ende der Musik ermattet aufgeben muss.

Der schwertmeisterliche Kampf und seine Regeln

Am Anbeginn aller Tage gab Shin-Xirit den Menschen das Geheimnis von Feuer und Esse preis und offenbarte ihnen das Rätsel des Stahls, damit sie nicht wie Rakshasa, Gruu oder wilde Bestien über einander herfallen, sondern Waffen schmieden, von denen die Schwinge die edelste ist. Und seither ist das Gesetz der Ehre und des guten und gerechten Kampfes, so lehren die Azarai, das Gebot des Schwertgottes, der wahrhafte Taten heiligspricht. Dem folgt der Guerai vor

allem im Kampf gegen einen ebenbürtigen Gegner. So ist es üblich, dass Kämpfe wie ein Ritual ausgetragen werden, ganz gleich ob es sich um einen Zweikampf oder einen Massenkampf handelt. Für 'Kampf' gibt es in den tharunischen Sprachen nur ein Wort: *Guer*. Und dieses bedeutet das Gefecht von Guerai, die auf Geheiß ihrer Herren oder gar aus freien Stücken gegeneinander antreten.

Für den schwertmeisterlichen Zweikampf gelten strenge Regeln, nach denen es ehrwidrig ist, einem Mann in den Rücken oder über einen Unbewaffneten herzufallen. Der Kodex verbietet es jedoch nicht, eine Kriegslist anzuwenden. Allein falsche Tücke ist ehrlos. Daher tritt ein Guerai seinem Gegner stets offen entgegen und nennt ihm seinen Rang und Namen, denn der Feind soll wissen, mit wem er es zu tun hat. Auch wird er seinem Gegner stets erlauben, sich zu bewaffnen. Ein Herrscher genießt sogar das Vorrecht, sich zurückzuziehen, um sich für den bevorstehenden Kampf vollständig zu rüsten. Eingedenk der schwertmeisterlichen Sitte wird ein Guerai sich selbst noch gegen ehrlose Feinde bemühen, dem Kodex gerecht zu werden, jedenfalls solange dies für ihn keinen allzu großen Nachteil bedeutet. Das Eingreifen in einen solchen Zweikampf ist Dritten nicht gestattet. Kein Guerai wird daher dazwischentreten, es sei denn, dass einer der Streiter sichtlich gegen den Kodex verstößt.

Solchermaßen setzt der Kodex auch der Runenmagie bestimmte Grenzen. Die Verwendung vorbereitender Runenzauber verstößt zwar nicht gegen die rituellen Regeln, denn diese setzt oft Kontemplation und Konzentration auf den Kampf voraus. Jedoch ist jede Art von Zauberei, die einen Kampf erkennbar von außen beeinflusst, ein todeswürdiges Vergehen und von jedem Guerai zu sühnen.

Gänzlich verschieden von Zauberkunst sieht der Kodex die Handhabung magischer Waffen, die über ein geheimnisvolles Eigenleben verfügen. Gerne sprechen die Guerai von der eigenwilligen und unberechenbaren Seele des Schwertes, deren Beherrschung den Schwertmeister vor allen Anderen auszeichnet. Schließlich ist es dem Schwertmeister bereits gelungen einen Shinxasa, den Träger einer solchen edlen Waffe, zu bezwingen. Daher gilt der Gebrauch einer beseelten Waffe als Vorrecht des Shindai. "Das Schwert ist die Seele des Guerai", lehren die Schwertmeister und pflegen einen rechten Schwerterkult. Sie geben ihrer persönlichen Waffe gerne einen Namen, ist sie mit all ihren hervorragenden Eigenschaften doch Garant für das Überleben im Kampf. Die Bemächtigung einer Waffe, die gar aus dem magischen Endurium geschmiedet wurde oder aus jenem silbrigen Metall, das Titanium genannt wird, ist deshalb Begehr eines jeden Schwertmeisters. Die tharunischen Sagen sind voll von solch außergewöhnlichen Schwertern. So ist etwa die Geschichte der Schwinge *Gleißer* über Hashandra hinaus berühmt. Angespornt von solchen Erzählungen begibt sich manch wagemutiger Schwertmeister mit der Erlaubnis seines Herrn auf die Suche oder macht sich mit Geschenken auf den Weg zu einem der sagenhaften Monaden. Mancher Draufgänger gar, der sich auch ohne eine magische Klinge stark genug fühlt, fordert den Besitzer einer solchen um den Siegpreis des Schwertes heraus.

Die Sage vom Schwert Gleißer

»Als Ulam Dadakir I. über Hashandra herrschte, lebte auf Mexasa ein berühmter Waffenschmied namens Minokado. Dieser schmiedete die besten Schwerter. Da er weder Zeit noch Mühen scheute, wurde sein Werk jedes Mal vom größten Erfolg gekrönt.

Nun begab es sich, dass das Reich von großen Gefahren heimgesucht wurde. Viele Feinde waren zu bekriegen, darunter die Ilshiten, die in den Archipel Kilmakar eingedrungen waren und die Inseln von Bengir und Jandra Bankesh erobert hatten. Inmitten dieser Wirren war der Ulam gestorben, und sein Nachfolger Dadakir II., aufgebracht über die Herrschsucht der Ilshiten, beschloss dieser ein Ende zu bereiten. Ein Wahrspruch des Hohen Azarai des Sindayru aber verkündete, dass dazu ein neues Schwert nötig sei, so gut man es nur in Hashandra anzufertigen weiß. Freilich konnte nur Minokado, von dem es hieß, er habe seine große Kunst einst bei einem Monaden erlernt, ein solches Schwert liefern. Daher schickte der neue Ulam einen seiner tapfersten Guerai, den jungen Schwertmeister Nashiban Domotori, zu dem Meisterschmied mit der Weisung, ein vollkommenes Schwert zu schaffen, mit dem Feinde besiegt werden könnten. Minokado war erstaunt über den Auftrag, und so gerne er der Bitte des Ulams nachkommen wollte, sah er sich außerstande dazu, denn war es ganz unmöglich eine solche Waffe so schnell anzufertigen. Doch tat größte Eile not. Minokado wie auch Nashiban waren ratlos. Als sie beisammen saßen und klagten, erschien ein Weißkopfadler, ein Sendbote des Sonnengottes. Der befahl dem Schmied, alles, was dazu gehört, um ein gutes Schwert zu schmieden, binnen acht Tagen vorzubereiten. Dann hieß der Adler Nashiban auf seinen Rücken zu steigen und brachte ihn über den Ozean ins Reich der Feinde. Er wies den Schwertmeister an, einen Diamanten aus den Minen von Ilshi zu rauben, der sich bald zur größten Mine begab.

Deren Wächter und die Gruu, die dort gruben und Nashiban erbötig gaben, was er verlangte, hielten ihn für einen Dienstmann des Ilshiiten, dem alle Minen und Edelsteine darin gehörten. Schließlich erkannte der Atakai der Wächter, dass sie von einem Hashandri hinters Licht geführt worden waren, da stellte er sich Nashiban in den Weg und verlangte die Herausgabe des Steins. So kam es zum Zweikampf zwischen den Schwertmeistern, in dem Nashiban seinen

Widersacher tötete und auf dem Rücken des Weißkopfadlers von Ilshi entkam. Der brachte ihn mit der Beute über das Weltmeer zurück nach Hashandra auf die Insel Makabatu, wo der Monade Rim lebte. Dort hieß er Nashiban, dem Zauberschmied von jenem magischen Erz zu rauben, welches Titanium genannt wird. So stieg der Guerai in den Berg Kudoru hinein, wo Rims Werkstätte lag. Er fand den einäugigen Riesen in tiefem Schlaf vor und es fiel ihm nicht schwer, das silbrige Erz zu entdecken. Neben dem Schmelzofen lag genug davon herum, um ein treffliches Schwert daraus zu schmieden. Aber als Nashiban sich auf den Rückweg machte, war der Einäugige erwacht und hatte den Raub bemerkt. In seiner Wut hämmerte der Riese mit seinen ehernen Fäusten so sehr gegen den Fels, dass es den ganzen Berg erschütterte. Er verfluchte und verfolgte den Schwertmeister. Als der Monade aber aus dem Berg hervortrat, da stach ihm die gleißende Sonne des Mittags ins Auge. Der Riese heulte blind vor Wut und mit ihm grollte der ganze Berg. Da saß Nashiban längst auf dem Rücken des Adlers, der ihn zum feurigen Giganten von Riza trug. Dort befahl er dem Guerai, aus den Tiefen des Vulkans eine Flamme zu nehmen. Dazu schnitt Nashiban Zweige vom jenem Baum, der 'Himmelsleiter' genannt wird, band sie zu einem starken Bündel und hielt es in die brodelnde Glut, bis es Feuer fing. Mit dieser Fackel, die auch im Wind nicht ausging, brachte der Adler den Nashiban zurück zu Minokado, der alles fertig vorbereitet hatte. Der Schmied entzündete seine Esse mit der noch glimmenden Fackel und machte sich sogleich ans Werk. Während der Guerai sich von seiner langen Reise ausruhte, vollbrachte nun Minokado seinen Teil. Mit dem Segen des Schwertgotts ging alles so gut vonstatten, dass schon nach kurzer Zeit eine prächtige, glänzende Schwinge aus der Schmiede hervorging. Nachdem das Werk vollbracht war, sank auch Minokado in einen tiefen Schlaf, der ihm Erholung schenkte. Als der Schmied und der Guerai wieder erwachten, war der Adler fort. Voll Freude und Stolz nahm Minokado sein Meisterwerk in die Hand und Nashiban pries die Götter für dieses Schwert. Da begann das blendende Blatt der Schwinge zu glänzen und bald zu gleißen wie die Mittagssonne. Das war das Zeichen, dass der Weißkopfadler auf Geheiß der Götter ihnen zur Hilfe gesandt war. Daher wird das Schwert auch 'Adlerschwinge' genannt, doch Minokado hieß es ob des strahlenden Glanzes 'Gleißer'.
Beschwingt fuhr Nashiban zurück nach Hashajada und überbrachte die wunderbare Waffe dem Ulam. Der war in großer Freude darüber und rief seine acht besten Schwertmeister herbei, die den achtbarsten Gueraifamilien des Reiches entstammten. Ihnen ließ er das Schwert übergeben. Dadakir II., der noch keinen Obersten Schwertmeister ernannt hatte, befahl ihnen, dass ein jeder versuchen möge, das Schwert blank zu ziehen. Der erste vermochte die Schwinge kaum einen Finger breit aus der Scheide zu ziehen, der zweite höchstens um zwei Finger breit, der dritte bestenfalls um drei. Nur einem gelang es, das Schwert aus der kostbaren Scheide zu bewegen, die Minokado für eben dieses angefertigt hatte, bevor Nashiban von ihm aufgebrochen war. Dieser Mann war der ehrbare Daran Shamazin, der unter allen Schwertmeistern im Reich nicht nur als besonders furchtlos, sondern als ebenso umsichtig galt. Wahrlich hätte sich keiner gefunden, der so kaltblütig und klaräugig war wie Daran Shamazin! Ihn ernannte der Ulam zum Shin-Makar und befahl seinen Guerai, sofort gegen die Ilshiten zu ziehen. Diese wurden mithilfe des Schwertes in Bengir und Jandra Bankesh aufs Haupt geschlagen und ins Meer getrieben. Die Rache war blutig und der Sieg groß. Und so verfügte Dadakir II., dass das Schwert 'Gleißer' stets in hohen Ehren gehalten und vom Ulam an seinen Obersten Schwertmeister übergeben werde. Seither ist es guter Brauch, dass das magische Schwert, das seinen heimlichen Willen hat, sich seinen Herrn und damit den Shin-Makar des Ulams erwählt, so wie einst den siegreichen Daran Shamazin, von dessen Taten viele Heldenlieder erzählen.«
—Eine Sage der Schwertmeister von Hashandra

Größere Gefechte und Belagerungen

Auch in Tharun kommt es bisweilen zu größeren Gefechten, bei denen sich nicht nur zwei Schwertmeister gegenüberstehen, sondern auch ihre Gefolgschaften aneinandergeraten. Streitigkeiten um unbewohnte Inseln, Auseinandersetzungen um Handelsgüter oder Rivalitäten um den Einfluss auf den Archipelarshof liefern den Herrschen immer wieder Anlässe, um ihre Gueraiheere gegeneinander antreten zu lassen. Jedoch spielt sich eine solche 'Schlacht' unglaublich geordnet ab: Die eher kleinen Heere nehmen auf dem (zuvor abgesteckten) Schlachtfeld ihre Stellungen ein und beschießen sich eine Zeit lang mit Pfeilhagel oder mit Donnerrohren, um die Aufmerksamkeit der Götter auf sich zu lenken und Zirraku mit Standhaftigkeit und Blutzoll zu ehren. Nach dem gegenseitigen Beschuss beginnt das Gefecht der Heere, in dem es, wie Shin-Xirit es verlangt, möglichst Ebenbürtige mit einander aufnehmen. Augenscheinlich Unterlegene herauszufordern gilt als unwürdig. Deshalb tritt der Guerai in der Schlacht vorzüglich einem Gleichrangigen gegenüber. Berittene suchen dabei den Kampf gegen einen anderen Reiter und wenden sich erst Kämpfern zu Fuß zu, wenn kein berittener Feind mehr zu finden ist.
Oft beginnt ein solcher Massenkampf, indem die beiden Heere ihren besten Schwertmeister mit einer Handvoll niederer Guerai im Rücken hervorkommen lassen. Gemäß diesem Brauch eröffnen häufig die Obersten Schwertmeister

das Gefecht. Jeder Guerai stellt sich vor, nennt seine Taten und beschwört den Ruhm seiner Ahnen. So kommt es zu einer Vielzahl mehr oder weniger abgesprochener Zweikämpfe, deren Sieger dem nächsten würdigen Feind entgegentreten. Überzählige Kämpfer warten indes geduldig, um sich einem Sieger der Gegenseite zu stellen. Die Heerführer und Herrscher selbst werden erst zuletzt in den Kampf eintreten, sofern dieser noch nicht entschieden ist. Dies ist ein Gefecht dann, wenn keine mutigen Feinde mehr in Sicht sind. Ein solcher Ablauf mag einem fremden Betrachter recht unsinnig erscheinen, doch wird auf diese Weise ein massenhaftes Gemetzel weitgehend vermieden. Dennoch kommt es vor, dass mancher Guerai den eigenen Sieg oder den seines Herrn für wichtiger hält als die Regeln des sittlichen Kampfes. Nicht selten hofft dann sein Herr, dass die Götter in diesem Augenblick weggesehen haben und duldet stillschweigend das Verhalten seines Gefolgsmannes.

Bei Belagerungen genießen die Verteidiger eines befestigten Ortes erhebliche Vorteile. Im Schutz von Türmen und Zinnen und unter Einsatz von Fernwaffen können sie sich dem Nahkampf entziehen oder ihn zumindest hinauszögern. Die Angreifer müssen also zunächst Tapferkeit beweisen und Bedingungen schaffen, um die Verteidiger im Kampf Mann gegen Mann stellen zu können, d.h. zahlreiche Tore und Mauern durchbrechen. Um eine Festung einzunehmen oder ihre Besatzung zu schwächen, werden bei der Belagerung vielfach Katapulte, Schleudern und Donnerrohre eingesetzt.

Lebensopfer und Tod des Schwertmeisters

Der Weg des Guerai und Schwertmeisters führt oft in Zirrakus blutige Fänge. Wenn ein Guerai im Kampf zu unterliegen droht und ihm schließlich nur noch die Wahl zwischen Leben und Tod bleibt, dann entscheidet er sich für den Tod, auch wenn er dadurch ein größeres Ziel aufgeben muss. Denn dem Guerai bedeutet die Ehre mehr als sein Leben. Daher ist er stets bemüht, Schmach und Schande von sich und seinem Herrn abzuwenden. Die Bereitschaft und Entschlossenheit, um der Ehre willen das eigene Leben zu opfern, ist es, welche den Guerai angesichts des Todes über sich hinauswachsen lässt, um selbst dann noch große Waffentaten zu vollbringen. Diese Todesverachtung ist es auch, die den Guerai zum rituellen Lebensopfer treibt. Wenn nämlich ein Guerai verspürt, dass seine Kräfte zur Neige gehen oder dass er einen übermächtigen Gegner gefunden hat, stürzt er sich überfallartig und mit lautem Aufschrei in die feindliche Klinge. Im Augenblick seines Todes soll der Guerai dem Gegner in die Augen sehen. So ist es schwertmeisterliches Gebot, und den Guerai hält nichts davon ab, denn die Azarai lehren, dass derjenige, der im Kampf fällt, als Ranghöherer wiedergeboren oder gar ein jenseitiger Gefolgsmann des Schwertgottes wird. Ein Guerai weiß darum auch, wann er mit einer solchen Selbstaufgabe des Gegners rechnen kann, und entscheidet dann blitzschnell, ob er dessen Lebensopfer annimmt oder ob er ihn verschont. Dann schuldet der Verschonte seinem Bezwinger sein Leben und damit auch Ergebenheit, zumindest soweit, dass er sich der Schlacht fernhält und ihren Ausgang abwartet. Bis dahin dürfte der Guerai ohnehin zu sehr geschwächt sein, um weiterzukämpfen. Mit der Bereitschaft zu sterben, wahrt er auch in der Niederlage seine Ehre. Wenn ihm der Sturz in die Klinge verwehrt wird, ist dies keine Schmach, sondern Achtung vor seinem Todesmut. Nur wer solchen bewiesen hat, darf auf Gnade hoffen. Da es für einen Guerai ebenso ruhmvoll ist, für seinen Herrn zu sterben wie den Feind zu erschlagen, übernehmen Waffenträger, die sonst anzugreifen ehrlos ist, stolz das Lebensopfer für ihren Herrn.

Ein Guerai dessen Herr gefallen oder verstorben ist, hat als Gefolgsmann seine Pflicht erfüllt. Binnen acht Tagen und Nächten soll er sich einen neuen Gebieter suchen, sonst stellt er sich als Herrnloser außerhalb der heiligen Ordnung und gilt bald als Gesetzloser und Brigantai. Insofern ist nicht einmal schandbar, sich dem siegreichen Feind anzuschließen, sofern der Guerai sich dies nicht aus Gründen der Ehre versagt. Die allermeisten dienen sich nach dem Tod ihres Herrn seinem Nachfolger an, wenn dieser sich als würdiger Erbe erweist. In jedem Fall legt der Guerai einen Treueeid ab, und seine Loyalität gilt nun dem neuen Herrscher.

Ein Kämpfer, der sich dem strengen Ehrenkodex jederzeit unterwirft, darf selbst von seinem ärgsten Feind erwarten, entsprechend behandelt und geachtet zu werden. Ein Verstoß gegen den Kodex ist ehrenrührig und bedeutet nicht nur einen Gesichtsverlust, sondern muss von jedem Guerai gesühnt werden. Deshalb sollte ein Guerai, was auch immer er tut, in jedem Augenblick dem heiligen Gebot des Schwertgottes folgen. Mit welcher Einstellung ein Guerai lebt, so sagen die Schwertmeister, lässt sich daran erkennen, wie er stirbt. Schließlich mag einmal der Tag kommen, an dem ein Guerai das Erlahmen seiner Kräfte so schmerzlich spürt, dass er sich, sobald er einen würdigen Erben gefunden hat, aus freien Stücken entschließt, im Duell mit einem alten Feind oder im heldenmütigen Kampf gegen ein Ungeheuer in den Tod zu gehen. Ist ein Guerai selbst dazu zu gebrechlich oder nach einem Gefecht zu schwer verletzt oder an Körper oder Geist versehrt, ist ihm erlaubt, einen anderen Schwertmeister um den Tod zu bitten.

Höfisches Leben und Ämter

»Endlich betrat ich die Palastpagode und erreichte über vielstufige Treppen den achtseitigen Thronsaal des Sinuliten auf dem höchsten Plateau, von dem ich einen weiten Blick über die wundersamen Gärten und die goldenen Dächer der Festung werfen konnte. Man erwartete mich bereits, und der gesamte Hofstaat war versammelt, bis auf den Herrscher Sinulinas selbst und seine Masha. So erkannte ich unter den zahlreichen Hohen Azarai und Schwertmeistern sofort den Senekai – ein Schwingenveteran mit edelsten Zügen und klarem Blick, dessen wohltönende Stimme mich sogleich mit einer halben Verbeu-

gung Willkommen hieß und nach einem feierlichen Moment der andächtigen Stille einen porzellanenen Stab schlug und damit das Erscheinen des Archipelars ankündigte. Alle Anwesenden senkten nun in tiefer Demut das Haupt und erwarteten den Herrscher. Und als der Porzellanstab erneut mit hellem Klang ertönte, sah ich auf und erblickte den Herrscher in einer perlmuttfarbenen Rüstung und mit titanener Schwinge gegürtet, das Gesicht unter einer Maske aus goldenem Porzellan verborgen, die nur den Glanz der Augen zeigte. Der Sinulit war jedoch nicht allein gekommen, sondern in Begleitung einer Masha von solcher Lieblichkeit und Anmut, wie sie sonst nur in Makashi üblich ist. Doch ob dies ein Geschöpf aus Fleisch und Blut war oder eine perfekt gearbeitete Statue aus Porzellan, vermochte ich während der ganzen Dauer der Audienz nicht zu erkennen, stand sie doch regungsloser da als die weißen Diamantenhäuser unserer Heimat.«

—Bericht von Harush Uttala Tinadai, Botschafter von Makashi

Alle größeren Inseln der Neun Reiche werden von einem Inselherrn oder *Marakai* beherrscht, der von einem Hofstaat aus Azarai, Schwertmeistern, Beamten und Bediensteten umgeben ist. Nahezu alle Herrscher residieren in einer Festung, die eine Vielzahl von Gebäude umfasst und hunderten, manchmal mehr als tausend Bewohnern Unterkunft bietet. Diese Hofgesellschaften bilden den Kern der jeweiligen Herrschaft, hier konzentriert sich die Machtfülle des Inselherrn und von hier aus werden seine Untertanen regiert und angewiesen.



Jede Festung umfasst, zumeist verbunden durch Höfe, Gänge, Treppen und Aufgänge, die Quartiere und Übungshallen der Guerai und Schwertmeister, meist einen oder mehrere Tempel der Azarai sowie an herausgehobener Stelle den Palast des Herrschers. Dieser bietet Raum für die Wohngemächer der Herrscherfamilie sowie Quartiere für die wichtigsten Personen des Hofes, schließt Thronsaal, Trophäenräume und Audienzhalle ein und darf nur auf Einladung des Herrschers betreten werden.

Demgegenüber sind die umfangreichen Versorgungs- und Wirtschaftstrakte, die Werkstätten sowie die Unterkünfte der Diener und Handwerker eher nach pragmatischen Gesichtspunkten eingerichtet und so gebaut, dass man sie möglichst nicht als störend wahrnimmt.

Zu einem typischen tharunischen Hofstaat, der sich zu allen wichtigen Anlässen im Thronsaal versammelt, gehören neben dem Inselherrn, seiner Masha und seiner Familie auch sein Richter, sein Oberster Schwertmeister, mehrere Torhüter, je ein oder mehrere Numinai und Kymanai sowie die Azarai bei Hofe. An kleineren Höfen gehören auch alle übrigen Schwertmeister der Versammlung an, und wo es einen Sombrai gibt, ist dieser ebenso Teil des Hofstaats.

Je nach Bedeutung des Hofes und regionalen Besonderheiten umfasst der Hofstaat verschiedene schwertmeisterliche Ämter.

Die schwertmeisterlichen Ämter

Das höchste Amt am Hof ist das des Richters oder *Zinakai*, in dessen Händen die Rechtwahrung liegt. Auch die Aufgaben eines Zeremonienmeisters sind vielerorts mit dem Richteramt verbunden. So werden hohe Gäste von ihm empfangen und dem Inselherrn vorgestellt, die Abläufe im Thronsaal arrangiert und die feierlichen Rituale durchgeführt. An größeren Höfen hingegen ist für das Hofzeremoniell ein erfahrener und gebildeter Schwertmeister zuständig, der *Senekai*. Viele Zeremonienmeister sind hervorragende Kenner der Teezeremonie, beherrschen die Schrift und widmen sich künstlerischen Dingen.

Einen *Shin-Makar* oder Obersten Schwertmeister kennt jeder Hof. Er ist der fähigste Guerai der Insel und vertritt den Herrscher in jedem Zweikampf. Auch steht der Shin-Makar den Guerai seines Herrn als Heerführer vor und ist sehr oft der erste Schwerttänzer des Hofes. Für die Unversehrtheit des Inselherrn steht er mit seinem Leben ein und ist deshalb meist auch der Aufseher von Festung und Palast. Zudem wacht er über alle rituellen Zweikämpfe, *Shin-Dharas* und sonstige Prüfungen und ist Lehrmeister der Guerai.

Die *Torhüter* oder *Palastwächter*, die den Zugang zum Palast, zum Thronsaal und den Gemächern des Inselherrn sichern, werden *Daraquai* genannt. Mit diesen Aufgaben werden zumeist ältere oder besonders verlässliche Guerai und Schwertmeister betraut, die den Gipfel ihrer Karriere bereits hinter sich gelassen haben. Sie gelten schon allein deshalb als loyal, weil ihnen für höhere Aufgaben die Befähigung fehlt.

An wichtigen Höfen existieren weitere Ämter, die teilweise Aufgaben des Shin-Makars übernehmen, weil der Hof zu unüberschaubar ist oder Machtfülle und Aufgaben des Amtes unter mehreren Schwertmeistern aufgeteilt wurde. So kennt man den *Shin-Lakar*, das Amt des Waffenmeisters, das zumeist von einem Veteranen der Kampfkunst bekleidet wird, der die Hohen Guerai bis zur Schwertmeisterweihe trainiert und sie für die Prüfung vorschlägt.
Ein guter Stratege ist in aller Regel der *Atakai*, womit der Befehlshaber über einen bestimmten militärischen Bereich bezeichnet wird. Die Besatzung großer Festungsbauten wird üblicherweise von einem *Festungsatakai* kommandiert, während eine Kriegsflotte unter einem *Flottenatakai* in See sticht. Mancher Archipelarspalast kennt einen *Palastatakai*, der nur für die Sicherheit der inneren Teile zuständig ist, und besonders große Städte mit umfangreichen Verteidigungsanlagen kennen einen *Stadtatakai*, der die Bewachung der Stadttore und Prachtstraßen sowie die Patrouillen einteilt.
Das an größeren Höfen eingeführte *Erste Schwert* oder *Sin-Shin* dient der Repräsentation aller 'ämterlosen' Schwertmeister, das *Erste Schwert* ist demnach der 'erste Soldat' des Hofes, der sich durch Perfektion hervorgetan hat. In der Regel steht er auch der Palastwache im Inneren des Herrscherpalasts vor.
Es ist durchaus üblich, den Befehl über einzelne Tore, Festungsabschnitte, Truppenteile, Außenposten, wichtige Dörfer, vorgelagerte Eilande oder Schiffe einem Schwertmeister zu übertragen. Dieser wird dann nach seinem Einsatzort oder dem Namen des Schiffes betitelt (etwa *Schwertmeister des Zirraku-Tores*, *Schwertmeister von Kish* oder *Schwertmeister der Schweres Geleit*). Die Herrscher großer Hafenstädte ernennen zudem aufstrebende Kämpfer zu *Empfangsguerai* oder *Ojotai*, die ankommende Schiffe begrüßen und Gäste auf die Festung eskortieren.
Unterstehen einem Inselherrn mehrere wichtige Inseln oder Städte, werden diese Provinzen zumeist von einem Statthalter, *Nayakai* genannt, verwaltet. Diese verfügen über ein eigenes Gefolge und sind nur dem Richter und dem Herrscher selbst Rechenschaft pflichtig.
Die wenigen Gelehrten, die an den größten Höfen als Lehrmeister für Mathematik, Zeichenkunst oder Etikette Dienst tun, werden als *Maturai* bezeichnet, während die schwertmeisterlichen Beamten der Archipelars- und Reichshöfe *Hegenai* heißen. Sie sorgen dafür, dass den Höfen keine Abgaben entfernter Provinzen entgehen und der Herrscher einen ungefähren Überblick über die Zahl der Guerai, Schiffe, Ressourcen und Wirtschaftsleistung seines Archipels oder Reichs behalten kann.

Etikette und Hofzeremoniell

Fast überall werden die Mahlzeiten vom Gefolge und ranghohen Gästen gemeinsam im Thronsaal eingenommen. Der Tagesablauf bei Hofe ist an diesen Mahlzeiten ausgerichtet. Die Einladung eines Herrschers an seine Tafel bedeutet Ehre und Verpflichtung zugleich. Schon das unentschuldigte Fernbleiben kann große Irritation auslösen und eine Ablehnung gilt als schwerer Bruch der höfischen Etikette. Die feste Sitzordnung spiegelt Bedeutung und Rang der Anwesenden wider. Auch die Umgangsformen bei Tisch sind starren Ritualen unterworfen, die sich von Reich zu Reich allerdings deutlich unterscheiden. Üblicherweise werden die Speisen von Dienern aufgetischt und dann von einem Vorkoster vom Stand eines Hohen Guerai probiert, um den bedenkenlosen Zustand der dargereichten Mahlzeit sicherzustellen. Die Ehefrauen und Töchter der Schwertmeister bedienen in den meisten Reichen ihre speisenden Männer und essen an Beistelltischen oder stehend an den Wänden; für Gäste oder Familienlose übernehmen Diener die Handreichungen. Während des zumeist mehrgängigen Essens werden nicht nur beständig die Götter gelobt, sondern auch durch diverse Lautäußerungen Wohlgefallen bekundet. Für einen Gedankenaustausch bleibt nur wenig Zeit, wiewohl zu Beginn der Mahlzeiten anstehende Ereignisse, Festivitäten oder Audienzen verkündet werden.
Zu allen gesellschaftlichen Anlässen erscheint der Herrscher stets erst, wenn alles bereitet ist und der Hofstaat sich versammelt hat. Neben Feierlichkeiten wie örtlichen Erntefesten, Gedenkfeiern oder Eheschließungen, den religiösen Zeremonien der Azarai sowie den schwertmeisterlichen Prüfungen sind die Audienzen des Herrschers die wichtigsten gesellschaftlichen Versammlungen. Oft spricht er nicht selbst zu seinem Hofstaat, sondern lässt seinen Richter oder Zeremonienmeister seine Entscheidungen und Auffassungen verkünden oder die Befragung eines Gastes durchführen. Bei Reisenden aus fernen Reichen muss oft eine Masha oder ein sprachversierter Senekai dolmetschen. Töne, rituelle Gesten, Lichteffekte und kleine Zeichen strukturieren die Begegnungen mit dem Herrscher, und manche Zeremonienmeister scheinen die Gedanken ihres Herrschers mit erstaunlicher Präzision vorausahnen zu können. Mancherorts sind sogar die exakte Schrittfolge und sämtliche Gesten des Auftritts protokolliert, so dass nichts dem Zufall überlassen bleibt und jeder Anwesende im Thronsaal genau weiß, was er zu welchem Zeitpunkt zu tun hat. Einem diplomatischen Austausch zuträglich sind auch die facettenreichen Künste einer Masha.
Es gilt allerorts als scharfer Verstoß gegen das Zeremoniell, unaufgefordert die Stimme zu erheben oder gar den Inselherrn oder seinen Sprecher zu unterbrechen. Auch das vorzeitige Verlassen einer Audienz, das Verweigern von üblichen Demutshaltungen wie Verbeugungen, Kniefall oder das Kopfneigen und das Beharren auf einer bereits verworfenen Ansicht stellen Provokationen dar, die ein übles Nachspiel haben können. Denn es obliegt dem Richter, ungebührliches Verhalten zu ahnden, und mancher Herrscher lässt seine derart beleidigte Ehre durch die Klinge des Shin-Makars wiederherstellen.
Das starre Korsett der hierarchischen Ordnung schlägt sich in allen Facetten des höfischen Benehmens nieder. Stets steht dem Ranghöheren das erste Wort zu, so dass der Rangniedere mit seinem Anliegen warten muss, bis ihm das Sprechen gestattet wird. Es ist ihm lediglich erlaubt, höflich um das Wort zu ersuchen, wenn er eine wichtige Mitteilung zu machen hat, die keinen Aufschub duldet. Die meisten Wünsche, die sich an höhere Mitglieder des Hofes richten, müssen bei den Torhütern oder Hofbeamten anmeldet werden.

Fernreisende wissen um die gefährliche Gratwanderung höfischer Umgangsformen und holen meist vorher Erkundigungen über lokale Gepflogenheiten ein. Für gänzlich Kulturfremde dürfte der ungeübte Aufenthalt an einem tharunischen Hof jedoch zu einer extremen Herausforderung werden.

Das höfische Leben

Nirgendwo lässt sich der Druck der höfischen Gesellschaft deutlicher erkennen als an den Pagen, die auf jeder Festung den Schwertmeistern und den Gästen des Herrschers für Botengänge, offizielle Bitten an den Inselherrn oder den Richter sowie höfische Anliegen aller Art zur Verfügung stehen. Bei den Pagen handelt es sich um Söhne der Schwertmeister, die in ihren Kindertagen bereits am eigenen Leib die ganze Härte der hierarchischen Ordnung kennenlernen, müssen sie sich doch stets den Wünschen der von ihnen bedienten Schwertmeister zur Verfügung halten. Ihre Stellung als Überbringer von Nachrichten und allzeit bereite Boten verschafft ihnen allerdings auch einen guten Einblick in die Vorlieben, Launen und mitunter auch Schwächen der Höflinge. Sie sind daher oft der erste Ansprechpartner, um sich über einen Schwertmeister und seine Ansichten ein Bild zu machen. Auf diesem Terrain gedeihen Indiskretionen, Gerüchte und Intrigen, an denen manche Pagen durchaus gehörigen Anteil haben (**Diener, Dienstboten und Läufer** S. 85).

Häufig rivalisieren verschiedene Gruppen um Bedeutung und Einfluss bei Hofe. Die Kymanai und Numinai buhlen um die Zuwendungen des Herrschers, während die Azarai peinlich genau darauf achten, dass ihre Tempel mit den ihnen zustehenden Abgaben bedacht werden. Innerhalb der höfischen Gruppen gibt es zudem Hierarchien und Ämter wie etwa den Obersten Numinai oder den Obersten Kymanai. Den Azarai stehen die höchsten Priester des lokal bedeutsamsten Kults vor, an kleinen Höfen teilen sich je ein Azarai der Hellen und der Dunklen Götter die Vertretung.
Die Freundschaften und Spannungen, die zwischen den Höflingen herrschen, spiegeln sich auch in den Umgangsweisen ihrer Familienmitglieder nieder. Vor allem unter den Ehefrauen herrscht reger Austausch oder auch eisiges Schweigen, und manches Ehrenduell am Hof wird nur deshalb gefochten, weil ein geschickt gestreutes Gerücht über die Familie das richtige Ohr gefunden hat.
Orte gesellschaftlichen Austauschs sind neben den Mahlzeiten und Versammlungen vor allem die Badehäuser und Aborte der Festung, gilt doch der gemeinsame Besuch eines Dampfbads oder einer warmen Quelle als willkommene Gelegenheit, um sich ungezwungen auszutauschen. Die dabei an den Tag gelegte Freizügigkeit wird sichtlich genossen, gibt sie den Schwertmeistern doch Gelegenheit, ihre Körperbilder in ganzer Pracht zu offenbaren und die Anmut und Fruchtbarkeit ihrer Frauen zu zeigen. Oft verfügt ein Hof auch über eine Gartenanlage mit Pavillons, Brunnen oder Teehäusern, in denen ungestörter Austausch und Kontemplation möglich sind.

Die Rolle der Frauen

»Zu den Tugenden eines Guerai gehören die vollkommene Aufopferung für den Kampf, der lebenslange Dienst für seinen Herrn und die Zeugung eines würdigen Namenserben. Denn seinem Herrn und seinen Ahnen verdankt er alles und ist ihnen auch alles schuldig. Die Tugenden einer Frau aber sind Hingabe an ihn, solange er siegreich gekämpft, untertänige Dienerschaft solange er treu gedient und immerwährende Fruchtbarkeit zur Mehrung seines Namens. Denn ihrem Mann ist sie beigestellt als kostbares Gefäß seiner Erben.«
—Aus den Lehren der Nanurta-Azarai

»Frau oder Mann gilt in Ilshi Vailen nichts, sondern allein, ob Du Deine Schwinge schärfer und schneller führst als Dein Gegenüber. Frau oder Mann ist Ilshi Vailens Stolz, es zählt allein, ob Dein Blut zum Herrschen taugt oder zum Dienen. Frau oder Mann ist in Ilshi Vailen eins, denn beide sind sie nichts außer Narben und Blut!«
—Losung der Guerai aus Nom'Eigal

In den meisten tharunischen Reichen wird getreu der Lehren der Azarai streng nach Geschlecht unterschieden. Während Männer – wenngleich nur unter sehr günstigen Umständen – vom Bauern bis zum Guerai und von da aus zum Herrscher aufsteigen können, sind Frauen in der Mehrzahl der Reiche auf die Rolle des Dienens und der Hingabe festgelegt, denn dies entspricht dem Vorbild Nanurtas, der göttlichen Dienerin. Zwar ist auch ein männlicher Tharuner nicht frei, sondern gehorcht stets einem Herrn, die Frauen jedoch unterstehen häufig als Ledige ihrem Vater, ersatzweise dessen Brüdern oder dem Patriarchen ihrer Sippe, und als Ehefrauen ihrem Gemahl, welche ihr rechtlicher Vormund sind. Sie sind zur Folgsamkeit verpflichtet und haben sich fremden Entscheidungen über ihr Leben zu fügen. Zugleich stehen sie aber auch unter dem Schutz der Männer, gelten sie doch als deren Besitz, den niemand anderes ohne ihre Einwilligung anrühren darf. Die Familie schließlich ist verantwortlich für das Verhalten und die Lebensführung jedes Mitglieds, sodass ehrenrühriges Verhalten ein familiäres Unglück bedeutet. Eine Frau, die ihren Mann belügt, hintergeht oder sich seinen Anweisungen widersetzt, beschmutzt die Ehre der Familie und kann daher von ihm gezüchtigt, verstoßen oder sogar getötet werden.
Gleichwohl dieses zutiefst rückständige, patriarchale Rollenbild die meisten Inseln Tharuns prägt, unterscheiden sich Ansehen und Bedeutung von Frauen in den Reichen

teilweise erheblich voneinander. Am stärksten ausgeprägt ist die Unterdrückung der Frauen im bäuerlichen Reich Hashandra, im hitzigen Jü und im theokratischen Memonhab. Demgegenüber sind Frauen und Männer in Ilshi Vailen vollkommen gleichgestellt, weil das dort geltende Kastensystem nicht nach Geschlechterzugehörigkeit trennt, sondern nach Statusgruppe. Auch aus dem Reich Conossos dringen immer wieder Berichte von einem Riesenvolk, das keinerlei Hierarchie zwischen den Geschlechtern kennt. In der nomadischen Hordenkultur Kuums teilen sich Männer und Frauen verschiedene Sphären: Während die Männer für den Schutz der Horde und die äußeren Umstände zuständig sind, regeln die Frauen alle inneren Belange jeder Zeltgemeinschaft. Im Reich Lania kommt den Frauen aufgrund der starken Verehrung Nanurtas und der vielen Nanja eine fast heilige Verehrung zu, sie sind also keineswegs von niederem Rang, sondern Mittelpunkt des öffentlichen Lebens. Das Reich Thuara wiederum gestattet nur Frauen den Besitz und die Anwendung von Runensteinen, gilt Magie hier doch als verderbt, so dass sie Männern verboten ist. Das weibliche Monopol auf die Runenmagie hat hier eine kleine Schicht von runenkundigen Frauen entstehen lassen. Im Inneren Reich Tharun schließlich haben sich all diese Einflüsse vermischt, so dass hier verschiedene Umgangsweisen nebeneinander geduldet werden.

Die Geschlechterrollen in Tharun

Der patriarchale Charakter eines Großteils der tharunischen Glaubens- und Gesellschaftsordnung stellt nicht nur Spielerinnen und Spieler weiblicher Heldenfiguren vor besondere Schwierigkeiten und Herausforderungen. Auch Leserinnen und Leser mögen sich fragen, was die Autoren bewogen haben mag, anders als in den DSA-Spielwelten üblich keine Gleichheit zwischen Frauen und Männern vorauszusetzen, sondern in weiten Teilen Tharuns einen ausgeprägten Geschlechterdualismus zu beschreiben. Anders als beim Spiel im geschlechtsneutralen Aventurien oder in weiten Teilen Myranors ist in Tharun das Geschlecht einer Person von großer Bedeutung. Gleichwohl auch viele Männer in Vergleich mit dem recht freien aventurischen und myranischen Spiel tharunspezifischen Limitierungen unterliegen, die sich aus dem pyramidenförmigen Herrschaftssystem, der Inselstruktur der Welt und der strikten Gefolgschaftsordnung ergeben, sind Frauen in weiten Teilen der schwertmeisterlichen Gesellschaft auf eine dienende, unterwürfige Rolle festgelegt. Beispielgebend für diese Unterdrückung steht die die einzige Göttin des tharunischen Pantheons, Nanurta die Spendende.

Diese Designentscheidung, die schon in den Schwertmeister-Boxen der 1980er Jahre getroffen wurden, haben wir keinesfalls deshalb erneut getroffen, weil wir in Tharun eine Spielwelt für chauvinistische Männerphantasien schaffen wollten oder weil wir uns der Problematik nicht bewusst sind. Uns liegt es fern, die in Teilen Tharuns verankerten sexistischen Geschlechterrollen als unabänderlich und natürlich festzuschreiben, sondern im Gegenteil insbesondere ihren ungerechten und ablehnungswürdigen Charakter auszudrücken. Dabei haben wir auf ein Auswalzen stereotypischer Klischees und der Schilderung sexistischer Details verzichtet, obgleich es uns nicht darum geht, die Gewaltförmigkeit des Geschlechterdualismus zu beschönigen. Aber wir haben es auch in Tharun mit einer Spielwelt zu tun, deren Setting den Spielerinnen und Spielern gemeinschaftliches Vergnügen, Spannungsbögen und eine packende Erzählung bieten soll und dessen Gesellschaftssimulation nicht auf Hyperrealismus basiert. Ebenso wenig wie das Abtrennen eines Körperteils im Kampf und die damit verbundenen Wunden ausgeschmückt werden sollten, haben wir auf eine allzu anschauliche Darstellung erniedrigender und entwürdigender Situationen verzichtet. Zudem haben wir in einigen der Reiche die Geschlechterordnung modifiziert und verschiedene Spielräume vom Sonderstatus bis hin zur völligen Gleichstellung geschaffen. Und letztendlich liegt es natürlich in der Freiheit jeder Spielrunde, wie rigide die hier vorgeschlagenen Geschlechterrollen zur Anwendung kommen und ob sie in 'ihrem Tharun' überhaupt greifen sollen.

Gleichwohl glauben wir, dass in der erzählerischen Ausgangssituation Tharuns die Unterdrückung von Frauen ein wesentlicher Baustein des tyrannischen Charakters seiner Ordnung ist – und genau deshalb als Angelpunkt für eine zu erspielende Revolte dienen kann und sollte. Hinzu kommt, dass wir in dieser repressiven Gesellschaftsordnung eine Vielzahl spannender Frauencharaktere angesiedelt haben, deren Reiz sich gerade aus dem Arrangement, der Abwehr oder der Unterlaufung der bestehenden Geschlechterrollen ergibt. Im **Regelband** werden wir zudem eine Reihe von Optionen für interessante Frauenfiguren vorschlagen, die auf dem beschriebenen Rollenbild basieren oder es subversiv brechen.

Die Aufgaben der Frau

Gemäß den von der Göttin Nanurta verkörperten Tugenden obliegt es den Frauen in den besonders rückständigen Reichen, neben der Mithilfe bei der Feldarbeit oder Fischerei, für die Pflege der Familie, die Haushaltung und das Wohlergehen ihrer Männer zu sorgen. Öffentliche und gesellschaftliche Tätigkeiten wie etwa Verwaltungsarbeiten oder Tauschhandel sind Frauen hier verwehrt; ebenso wenig kann eine Frau also Oberhaupt einer Familie werden – in Ilshi Vailen hingegen ist sie auch als Herrscherin keine Besonderheit, wenn sie aus der entsprechenden Kaste stammt.

Die Fähigkeiten vieler Frauen werden kaum geschult und reichen daher häufig über die zum Führen eines Haushaltes notwendigen Handgriffe und die Kenntnis von einfachen Arbeiten nicht hinaus. Freigiebige Hingabe und das widerspruchlose Verrichten niedriger Tätigkeiten wird von ihnen vielerorts ebenso erwartet wie die Geburt von gesundem Nachwuchs und die Erziehung der Kinder. Andernorts, wie etwa in Lania, sind es vor allem die Frauen, die bedient werden und die sich ihre Liebhaber frei wählen können.

Innerhalb der patriarchalen Familienstrukturen herrscht unter den Frauen eine strenge Hierarchie, die sich nach Alter und Stellung richtet. So müssen ledige Mädchen ebenso wie die durch Heirat in eine Sippe aufgenommenen jungen Frauen den älteren Frauen der Sippe zur Hand gehen, sie bei Tisch bedienen und dergleichen. Über die Vermählung ihrer Töchter entscheiden die Sippenpatriarchen, üblicherweise, um das Band zwischen zwei Familien zu verstärken, ein Geschäft zu beschleunigen oder einen Streit zu schlichten. Mit dem Tod des Ehemanns fällt eine Frau an den nächsten männlichen Verwandten, was auch ein bereits erwachsener Sohn sein kann, dem sie wie zuvor ihrem Mann gehorchen muss. Eine erneute Heirat einer Witwe ist aber nicht ausgeschlossen. Ist ein Ehebund einmal geschlossen, kann er nicht mehr gelöst werden. Sucht eine Ehefrau dennoch einen Ausweg, bleibt ihr oft nur Flucht und Namenlosigkeit oder der Freitod. Verbannung fürchten müssen auch Mädchen und Frauen, die vor einer Eheschließung von einem Mann schwanger werden, ein liederliches Leben führen oder in der Ehe kinderlos bleiben – manche von ihnen finden dann in den Häusern der Konkubinen Aufnahme, die es in größeren Hafenstädten gelegentlich gibt.

Diese strikten Rollenzuweisungen gelten in den Reichen mit stark patriarchalem Rollenbild auch für die Frauen, Mütter und Töchter der Schwertmeister, wenngleich diese keine materiellen Sorgen fürchten müssen, solange das Familienoberhaupt nicht in Ungnade fällt oder den Tod findet.



Die Frauen der Schwertmeister

An den Höfen der meisten Reiche lebt die Familie eines Schwertmeisters oder Hohen Guerai in dessen Quartier. Im höfischen Alltag bedienen Frauen und Töchter den Guerai bei den Mahlzeiten, kümmern sich um die Erziehung der Kleinkinder, erziehen die Töchter für ihre späteren Aufgaben und halten Besitz, Kleidung und Unterkunft in tadellosem Zustand. Frauen höherer Schwertmeister haben oft zusätzlich Dienerinnen, die ihnen zur Hand gehen, und teilen sich den Mann nicht selten mit anderen Frauen, denn die Mehrehe ist ein häufiges Vorrecht, das die Inselherrscher an ihre verdientesten Schwertmeister vergeben. Zwischen den Ehefrauen eines Schwertmeisters herrscht ebenfalls eine Rangfolge. Die Älteste oder Erstfrau genießt die meisten Rechte, aber Einfluss und Ansehen sind auch davon bestimmt, welche aktuell die größte Zuneigung genießt und welche den ältesten, kräftigsten oder fähigsten Jungen geboren hat. Auch Schwertmeister verheiraten ihre Töchter oft aus politischem Kalkül, zum Beispiel um sich ein Amt zu sichern, einen Rivalen zu beschwichtigen oder auch, um durch eine entsprechend instruierte Tochter einen Gegner auszuhorchen – ein Unterfangen, das zumeist mit dem Tod der Frau endet, sobald ihr Tun aufgedeckt wird. Nach der Heirat gehört die Tochter unumkehrbar ihrem neuen Mann, doch wäre es ein erheblicher Affront gegen den Vater und dessen Familie, dieses ‘Geschenk’ schlecht

zu behandeln. Schwertmeisterfrauen genießen deshalb den höchsten Schutz, wenngleich eine Frau schnell in der Gunst fallen kann, wenn die Verbindung mit einer anderen vielversprechender erscheint oder der erwünschte Nachwuchs ausbleibt. Nicht selten werden Frauen dann einfach verstoßen oder in den Tod getrieben.
Dass eine Frau – wie in Ilshi Vailen – selbst Schwertmeister sein kann, ist mit den Ansichten und Regeln der meisten Reiche unvereinbar, ebenso wie die Vorstellung, dass eine Frau herrschen kann. Denn in den patriarchalen Reichen werden Frauen nicht mit repräsentativen Aufgaben betraut, hat ihr Wirken doch stets hinter dem der Männer zurückzustehen. Lediglich innerhalb der Nanurta-Kulte gibt es allerorts angesehene weibliche Azarai. Eine zweite Ausnahme bilden hier die Masha, die als Gesellschafterinnen der Inselherrscher auftreten (**Die Masha** S. 67).

Frauen, die offen gegen ihre untergeordnete Rolle aufbegehren, sind vielfach unter Brigantai anzutreffen, doch gibt es auch in den Dörfern und Städten sowie hinter den Mauern der Paläste immer wieder Frauen, die ihr Schicksal nicht widerstandslos hinnehmen und Wege finden, um sich eines peinigenden Gemahls zu entledigen, eine Nebenbuhlerin zu beseitigen oder eine Tochter mit dem richtigen Mann zu verheiraten. Noch seltener sind Frauen, die sich als Männer ausgeben, um der ihnen zugedachten Rolle zu entfliehen, und die in lebenslangem Versteckspiel die Entdeckung fürchten müssen. Und zuweilen geraten Frauen auch durch Zufall oder durch eine Notlage in Führungspositionen – etwa wenn der Numinai eines Katamars ins Meer stürzt und nur seine junge Tochter das Schiff noch navigieren kann.

Die Masha

»Zur Violetten Stunde beginne mit der Übung der Zeichenkunst, denn sie ist unser Schlüssel zur Verständigung. Zur Purpurnen Stunde trage die Geschichten und Erzählungen vor, denn sie berichten von der Gnade der Götter. Zur Roten Stunde vollführe die Tänze, damit Dein Körper die Bewegungen erfasse. Zur Orangen Stunden lasse die Instrumente erklingen, sowie die Guerai ihre Klingen. Zur Gelben Stunde bereite die Teezeremonie vor, die Ehre und Dank jenen spende, denen Du einst dienen wirst. Zur Weißen Stunde richte Deinen Blick nach innen auf Dein Gemüt, damit Du Harmonie schenken kannst. Zur Blauen Stunde bereite die Räume und wässere die Blumen für die Nacht, denn sie sollen Glanz und Blüte erhalten. Zur Schwarzen Stunde sei bereit für die blühendste Hingabe, denn hingeben wirst Du Dich Dein Leben lang.«
—mündliche Überlieferung zur Schulung einer Masha

Während den meisten tharunischen Frauen in der Mehrzahl der Reiche eine einflussreiche Rolle verwehrt bleibt, gibt es eine kleine Gruppe, die auf ihre Weise Einfluss auf die höfischen Geschicke nimmt und die man mit dem Titel Masha ehrt. Als Masha wird eine Frau bezeichnet, die eine Ausbildung in acht Tugenden genossen hat, die die 'Künste der Masha' genannt werden: Teezeremonie, Musik, Tanz, Dichtung, Sprachenkunde, Gestaltungskunst, Seelenkunde und Liebe. Sie dient als Gesellschafterin, Unterhalterin oder Liebhaberin und erfüllt auf diese Weise ihre Stellung als dienende Frau in der höfischen Gesellschaft. Ausgehend von Ilshi Vailen, wo nicht die Geschlechterrolle, sondern einzig die Kastenzugehörigkeit die Gesellschaftsordnung gliedert, gibt es auch männliche Masha in Form der Eunuchen.

Die Ausbildung zur Masha

Die Ausbildung beginnt im Kindesalter und wird nur den Mädchen zuteil, die von einer Masha als würdig betrachtet werden. Oft hat ein Kind durch Eigenschaften wie Humor, eine hohe Auffassungsgabe, sprachliches oder künstlerisches Geschick Aufmerksamkeit erregt, zeigte Wissbegier, bewies Lernfähigkeit und Disziplin oder erfüllte das im jeweiligen Inselreich vorherrschende Schönheitsideal, so dass es von einer Masha ausgewählt wurde, um von ihr ausgebildet zu werden. Auch der Stand des Vaters kann eine Rolle spielen, denn viele Herrscherfamilien lassen die begabteste Tochter zu einer Masha erziehen.
Mit der Aufnahme der Ausbildung muss eine Masha-Schülerin allen familiären Bindungen entsagen und lebt in den Gemächern der Masha, in denen sie sich nahezu die gesamte Jugendzeit aufhält. Das Wissen wird zumeist nur mündlich von der Lehrerin weitergegeben, und besteht zum größten Teil im intensiven Studium der verschiedenen Tugenden der Masha. Die Lehrmethoden sind dabei sehr streng und rigide, um die Masha zur unbedingten Selbstbeherrschung und zur Duldsamkeit zu erziehen und ihr keinen Fehltritt zu gestatten. Die Ausbildung gilt erst dann als abgeschlossen, wenn die Lehrerin der Auffassung ist, ihre Schülerin ausreichend in den nötigen Künsten unterwiesen und gebildet zu haben und diese volle Geschlechtsreife erlangt hat. Zum Abschluss der Unterweisung zur Masha wird die junge Frau in einer feierlichen Zeremonie ihrem zukünftigen Herrn vorgeführt und wechselt aus der Obhut ihrer Ausbildung in seinen Besitz. Üblicherweise unterweist eine Masha nur eine Schülerin zur selben Zeit und wird nicht nur an ihren eigenen Künsten, sondern auch an denen ihrer Schülerinnen gemessen.
Die Lehrerin wird jedoch niemals ihr gesamtes Wissen weitergeben, sondern einen Teil zurückhalten. Dadurch wird das ohnehin bestehende Abhängigkeitsverhältnis zu ihrer Schülerin auch über das Ende ihrer Ausbildungszeit hinaus ausgebaut, da die stets bemüht sein wird, ihrer Lehrerin zu gefallen und von ihr die letzten Geheimnisse zu erfahren. Dies mag dazu führen, dass eine Schülerin Beobachtungen von ihrem Heimathof mitteilt und über die Vorliebe ihres Herrn oder die Marotten seiner Schwertmeister berichtet. Diese Nachrichten werden zwischen der Masha und ihrer

Lehrerin mittels scheinbar harmloser Erzählungen, persönlicher Anekdoten, Kurzgedichten oder vereinbarter Zeichen ausgetauscht, die für Uneingeweihte unverdächtig wirken. Da nur sehr wenige Frauen eine Ausbildung in diesen Künsten erteilen, sind Masha seltene und begehrte Statussymbole.

Die Masha am Hof

Die Gunst einer Masha zu gewinnen, stellt für einen Herrscher, Richter oder hohen Schwertmeister einen beträchtlichen Statusgewinn dar. Dies geschieht in der Regel dadurch, dass ein Abkommen mit einem anderen Inselherrscher oder Archipelar geschlossen wird, der bereits über eine Masha verfügt. Eine Masha besiegelt Allianzen und Intrigen oder einen kostspieligen Handel mit wertvollen Gegenständen wie Waffen oder Runensteinen.



Hat ein Herrscher eine Masha erlangt, so wird ihm diese mit all jenen sinnlichen Künsten dienen, die sie von ihrer Lehrerin erlernt hat. Als Übersetzerin spricht und liest sie die verschiedenen Sprachen und Dialekte Tharuns, als Künstlerin kennt sie Gesänge, Tänze, Gedichte und Erzählungen. Ihre Kenntnisse von den Wünschen der Männer befördern Verhandlungen mit anderen Herrschern und ihr Wissen um Liebestechniken erfüllt die körperlichen Bedürfnisse eines Mannes. Ihr Wissen um die Gestaltung von Räumen und Gärten dient ebenso wie ihre Kenntnisse der Rituale der Teezeremonie einer angemessenen Repräsentation ihres Herrn. Er kann dafür sorgen, dass ein Verbündeter eine Schülerin seiner Masha erhält, um diesen zu belohnen, aber auch, um ihn heimlich zu überwachen, wenn seine Masha ihn in die Berichte ihrer Schülerin eingeweiht hat – ein riskantes, aber besonders bei älteren Masha durchaus geläufiges Mittel, um sich ihrem Herrscher als unersetzlich zu erweisen und vor den Verlockungen anderer Masha Misstrauen zu sähen. Viel häufiger aber benutzen Masha das Wissen ihrer Schülerinnen lediglich, um ihrem Herrn weise Ratschläge zu geben oder ihn mit sanfter Rede vor einem gefährlichen Manöver zu bewahren.

Die Masha wird die Verbindung mit einem Herrscher auch nutzen, um behutsam ihre eigene Macht zu stärken und ihren höfischen Einfluss auszubauen. So kann eine einfühlsame und am Hof beliebte Masha auf die Frauen und Familien der lokalen Schwertmeister einwirken und ihre Sorgen, Nöte und Geheimnisse in Erfahrung bringen. Damit sichert sie sich für die Zeiten ab, wenn sie alt und weniger begehrenswert sein wird, muss allerdings stets dabei beachten, für ihren Herrn keine Bedrohung zu werden. Einigen Masha ist es sogar gelungen, Runensteine in ihren Besitz zu bringen und sich das Wissen um ihre Nutzung zu eigen zu machen.

Eine Masha wird nicht geheiratet, sondern als wertvoller Besitz betrachtet, den der Eigentümer auch verleihen kann. Sie bleibt üblicherweise kinderlos und genießt gewisse Freiheiten, so z.B. eigene, oft üppig ausgestattete Gemächer oder manchmal auch einen eigenen Palast. Ihre zahlreichen und kostbaren Gewänder spiegeln die Macht und den Reichtum ihres Herrn wider. Bei den verwendeten Materialien handelt es sich um prachtvolle Stoffe, seltene Pelze und kostbare Edel- und Halbedelsteine. In ihrem Besitz befinden sich Kleider für höfische Anlässe aller Art, für ein Leben außerhalb einer Festung ist ihre Kleidung jedoch völlig ungeeignet. Masha werden deshalb oftmals in prächtigen Sänften getragen und stets von einem oder mehreren Guerai beschützt. Das Aussehen einer Masha entspricht oft dem regionalen Schönheitsideal. So sind hashandrische Masha fast immer von zierlicher Gestalt, tragen die langen Haare in gesteckten Frisuren und zumeist mit Blüten geschmückt, und tragen dünne, farbige Kymonos. In Thuara hingegen sind die Masha deutlich üppiger, tragen die Haare bis zum Boden wallend und hüllen sich in zahlreiche Schmucktücher und Lederbänder.

Fast alle Masha verfügen über das Wissen, ihren Körper mit Tinkturen und Salben besonders attraktiv zu gestalten und zu erhalten – Kenntnisse, für die die Frauen der Schwertmeister durchaus bereit sind, ein Geheimnis zu verraten.

Die herausragende Stellung einer Masha führt nicht selten zu Konflikten mit der Erstfrau und der Familie ihres Herrn, da sie um ihre Fähigkeiten und Privilegien beneidet wird.

Die acht Künste einer Masha

In allen acht Tugenden strebt eine Masha Zeit ihres Lebens nach Vollendung, gleichwohl sie nach eigener Vorliebe oder auch den Wünschen ihres Gemahls durchaus Schwerpunkte setzt, für die sie besonders gerühmt wird.

Die Teezeremonie umfasst die Zubereitung und die Verwendung der verschiedenen Teesorten. Eine Masha ist in den einzelnen Handgriffen exzellent geschult, sie weiß exakt, wie lange der Tee für einen bestimmten Zweck ziehen muss und welche Aromen anderer Pflanzen verwendet werden können, um seinen Geschmack zu verfeinern. Jede Masha kennt einzigartige zeremonielle Ausprägungen,

und von Reich zu Reich gibt es große Unterschiede bei den Zutaten.
Im Anschluss an eine Teezeremonie, bei der häufig gar nicht gesprochen wird oder nur vorgegebene Floskeln ausgetauscht werden, kommen weitere Fähigkeiten einer Masha zum Einsatz.
Masha beherrschen verschiedenste Instrumente, eine Vielzahl an Gesängen und ritualhafte Musikstücke, die sich für den jeweiligen Anlass eignen. Es handelt sich fast immer um sehr alte Stücke, die seit Generationen weitergegeben und nicht verändert werden dürfen, da jedem Ton eine Bedeutung zugeschrieben wird. Ähnliches gilt für die Tänze der Masha, die festgelegten Bewegungsabläufen folgen und perfekt zu der jeweiligen Musik passen. Auch sie sind angefüllt mit Symbolen, die sich aber nur sehr kundigen Betrachtern erschließen, und können das gesamte emotionale Spektrum anregen.
Die Geschichten, die eine Masha in Form von Gedichten, formalisierten Berichten oder frei gestalteten Märchen zu erzählen weiß, stellen häufig die einzige Art direkter Geschichtsschreibung dar. Sie handeln zumeist von erdachten Figuren, deren Handeln jedoch an bekannte Personen erinnern kann und meistens einen Ratschlag für den Zuhörer enthalten.
Ihr Wissen um die Vergangenheit spiegelt sich auch in den Gartenanlagen einer Masha wider. Hier wird nicht nur die Natur gezähmt, sondern auch die Überlieferungen wiedergegeben und oftmals in einem Teil der Festungsgärten dem Herrscher ein Denkmal gesetzt, das Generationen Bestand haben kann. Diese Kunst setzt sich im Innern der Herrscherräume fort, bei der die Masha gestalterische Fähigkeiten für den richtigen Ort von Geschenken und Kostbarkeiten beweist.
Die intime Kenntnis der Wünsche ihres Herrn versetzt eine Masha in die Lage, sie zur Beeinflussung von Verhandlungen zu nutzen und ihrem Herrn als seelische Stütze oder Trösterin zu dienen. Häufig ist sie die einzige Person, der ein Herrscher seine Sorgen anvertraut und die er in seine Pläne einweiht. Außerdem kennt sie lokale Dialekte und Reichssprachen und tritt als Dolmetscherin auf.
Die Liebeskunst ist jene Gabe, die am stärksten den Ruf einer Masha prägt. Sie gilt als begehrenswerte Frau weit und breit, die über das vielfältige Wissen verfügt, sexuelle Befriedigung von besonderer Intensität zu spenden und der zugeschrieben wird, die intimsten Geheimnisse der Erotik zu kennen. Dafür wird sie von den höfischen Frauen gefürchtet oder sogar gehasst, von den Männern aber umso mehr begehrt. Schon junge Guerai malen sich aus, einmal eine Nacht mit einer Masha zu verbringen, und kaum ein Schwertmeister wird den sinnlichen Versuchungen einer auf ihn angesetzten Masha lange widerstehen können.
Neben den eigentlichen Liebesdiensten umfasst ihr Können ebenso Massagetechniken, Körperpflege und das Bereiten von entspannenden Bädern. Außerdem besitzen Masha geheimes Wissen über Mittelchen, um Schwangerschaften zu verhindern. Denn die Geburt eines eigenen Kindes würde den Status einer Masha gefährden, müsste sie doch für längere Zeit ihr Amt ruhen lassen und überdies ihr Kind gegen die Anfeindungen der legitimen Kinder des Herrschers verteidigen.

Die Teezeremonien der Masha

»Für die 'Ehrung der Orangen Stunde' verwende einen Roten Tee, der mit den Blüten der gelben Malve vermengt worden ist. Achte darauf, die Blüten vor Beginn der Zeremonie im Mörser zu zerquetschen, damit das Öl hervortritt. Der Schwertmeister, dem die Ehrung zu teil werden soll, erhalte den Platz, von dem er zum Tempel des Unbesiegbaren blicken kann, ohne den Kopf wenden zu müssen. Zu seiner Rechten ist der Platz seines Herrschers, zu seiner Linken sitze derjenige, der ihm die Lehren der Schwertmeister vermittelt hat. In der Mitte stelle das flache Gefäß mit feinem weißem Sand. So beginne dann zu Beginn der Orangen Stunde mit der Zubereitung des Tees und schließe sie ab, wenn der Tee die orange Färbung erhalten hat. Halte ihn fortwährend heiß, und so wird er bitter und lieblich zugleich schmecken, so wie auch das Leben eines Schwertmeisters verläuft. Reiche die erste Tasse dem Herrscher, denn ihm unterstehen alle seine Schwertmeister. Er trinke die Tasse mit einem Zug und lasse einen Rest, den er in das Sandgefäß schütte, so wie er sein Blut im Kampf vergießt. So dann reiche eine Tasse dem Ausbilder, der sie in zwei Zügen leere und zwei Reste in die Schüssel vergieße, so wie er im Kampf sein Blut vergieße. Schließlich reiche dem Schwertmeister seine Tasse, er trinke in drei Zügen und vergieße drei Reste, so wie er im Kampf sein Blut vergieße.
Zur Vorbereitung der 'Hingabe der Masha' verwende den gelben Tee, der mit Extrakten der folgenden Früchte zuzubereiten ist: den milden Saft einer großen Kiri, drei Tropfen vom sauren Sud einer vergorenen Papaya und einem Fingerstrich vom wässrigem Fleisch der Honigbirne. Es ergebe sich eine gelbe Färbung des Tees, sein Aroma ist süß und voll, er berauscht die Sinne und entspannt. Reiche ihn Deinem Herrn, so wird er seine Manneskraft stärken und Deine Fruchtbarkeit versiegen lassen.
Trage Sorge dafür, dass der Tee bedächtig getrunken wird und nicht zu heiß. Lasse dazu die sanftesten Lieder und Gedichte erklingen, auf dass Du eins mit der Hingabe werdest.
Trage Sorge dafür, eine angenehme Umgebung zu schaffen, verwende Laken und Kissen, damit Du vorbereitet bist, wenn Dich Dein Herr auf diesen zu betten wünscht.«
—Aus den Lehrtafeln der Masha Makisu Hikimanta

Sombrai und Morguai

»Plötzlich spürte ich, dass ich nicht allein war. Kein Luftzug hatte ihn verraten, kein Geräusch ihn angekündigt, und doch wusste ich auf einmal, dass er mein Tun bemerkt haben musste und mir zusah, wie ich im Licht eines Lampions über den drei seltsamen Steinen grübelte, die mein Vater mir hinterlassen hatte. Wie lange schon ruhten seine prüfenden Augen auf mir? Und woher wusste er, dass ich in dieser Nacht mit dem Studium beginnen wollte? Ich wendete langsam meinen Kopf und rückte erschrocken von den Steinen weg, die ich vor mir liegen hatte. Dann sah ich zu ihm auf, sah seine violette Robe mit den Zauberzeichen auf dem Saum, sah seine ernste, zerfurchte Mine und erschauerte. Denn sein schneidender Blick bohrte sich in mein Innerstes, und ich spürte, wie meine Lider niedersanken und mich tiefe Müdigkeit erfüllte. 'Schwertmeister Luut Iteem', klang seine ruhige und doch eindrückliche Stimme, 'Ihr habt ein wertvolles Erbe vor Euch, die Runensteine Eures Vaters Lakuut, und damit die Aufgabe empfangen, diese Steine vor aller Augen zu verbergen und ihre Kraft sorgsam zu behandeln. Denn gleichwohl sie große Taten ermöglichen können, sind sie in den Händen eines Unwissenden gefährlich und verführen den Leichtsinnigen zum Frevel. Deshalb werde ich Euch beistehen und unterweisen – und meine Augen werden Euch begleiten bei allem, was Ihr mit diesen Steinen tun werdet. Ojo'Sombri sei mit Euch!' Unmittelbar nachdem seine Stimme verklungen war fiel ich in einen festen Schlaf, und als ich zur Morgenbläue erwachte, fand ich meine Steine in einem Holzkästchen vor, das mit seltsam schimmernden Kristallsplittern übersät war. Der fremde Sombrai aber war fort, und in der ganzen Festung fand ich keine Spur von ihm.«
—Aufzeichnungen des tharunischen Schwertmeisters Luut Iteem

Die einzige bekannte Magie, die in Tharun gewirkt werden kann, ist die Runenmagie. Sie basiert auf der Anwendung von zaubermächtigen Runensteinen, den einst über die ganze Hohlwelt verstreuten Scherben einer den Azarai als unheilig geltenden Sonne. Die Verwendung von Runensteinen und damit das Wissen um ihren magischen Gebrauch liegt in den Händen weniger Auserwählter, der Sombrai. Sie beschreiten den *Weg des Geistes* und sind die einzigen anerkannten Magier der Welt. Als Mitgliedern eines Hofstaates, denen von den Azarai des Ojo'Sombri die Anwendung von Magie zugestanden wird, kommt ihnen die Aufgabe zu, die Gefahren der Runenmagie zu beherrschen und zu verbergen. Sie haben deshalb am Hof meist eine exponierte Stellung als enge Berater oder Zeremonienmeister des Herrschers inne, wenngleich nur wenige Sombrai auch die Schwertmeisterweihe erhalten haben. Mancherorts, wo Runenmagie vollständig geächtet ist, halten sich die Sombrai auch im Verborgenen oder abseits der Höfe auf, oder bilden verschworene Gemeinschaften wie in Thuara, wo Runenmagie nur ausgesuchten Frauen erlaubt ist.
Ein Sombrai besitzt meistens einen Runenstein *Geist* und einige andere Steine. Er ist nicht nur verpflichtet, diese Runensteine zu verwahren und der örtlichen Kyma oder den Numinai zur Verfügung zu stellen. Seine Pflicht ist es vielmehr, magische Frevel, also den nicht erlaubten Runenbesitz und die mit ihnen gewirkte Zauberei aufzuspüren und zu bekämpfen. Außerdem ist er für das magische Wirken aller anderen Runenherren am Hof verantwortlich. Der Besitz eines *Geist*-Steins verleiht ihm die Fähigkeit, astrale Energie zu regenerieren und mächtige Runenzauber zu wirken.
Die geringeren Runenherren eines Hofes halten ihren Runenbesitz zumeist voreinander geheim, denn sie müssen nicht nur stets den heimlichen Diebstahl ihrer Runensteine, sondern auch den Vorwurf einer frevelhaften Anwendung fürchten.

Die Magie der Runensteine

Grundlage der tharunischen Runenmagie sind die Runensteine, magische Splitter der einstigen Sonne Glost, die mit verschiedenen Runenzeichen unterschiedlicher Bedeutung beschriftet sind: *Sehen, Hören, Fühlen* und *Schmecken* stehen für die vier Sinne des Körpers und werden daher *Sinnesrunen* genannt. Die Runensteine *Härte* und *Weichheit* sowie *Finsternis* und *Licht* beschreiben Zustände und äußere Eigenschaften, sie werden *Zustandsrunen* genannt. Die *Elementrunen Erde*, *Feuer*, *Luft* und *Wasser* repräsentieren die elementare Ordnung Tharuns. Die *Prozessrunen Kampf* und *Frieden* stehen für die beiden Formen der Bewegung und Ruhe. *Körper* und *Geist* beschreiben die menschliche Existenz und bilden als *Existenzrunen* die beiden untrennbaren Bestandteile jedes vernunftbegabten Lebewesens ab. All diese Runensteine sind selten und sehr begehrt, ihr Besitz wird daher häufig geheim gehalten. Einzig die legendären Runensteine *Leben* und *Tod* existieren nur jeweils einmal und werden als *Prinziprunen* bezeichnet.
Mittels der Runensteine sind verschiedene Magieformen denkbar. Der klassische *Runenzauber* verwendet drei Steine, aus denen durch ein Belegungsritual eine Zauberwirkung gebildet werden kann. Eine höhere Form der Ritualmagie ist mit fünf Steinen als *Pentagrammmagie* erfahrenen Sombrai bekannt, während die *Oktagrammmagie* nur den wenigsten Runenmeistern überhaupt ein Begriff ist. Einzelne Steine lassen sich durch *Runenmeditation* nutzen, im *Runenorakel* befragen, zur Herstellung eines *Runensteinartefakts* verwenden oder auch im *Runenopfer* für einen spektakulären Effekt zerstören. Die Runensteine und die verschiedenen Formen der Runenmagie werden ausführlich im Regelband **Wege nach Tharun** vorgestellt.

Denn Runenmagie ist zwar nicht generell verboten, ihr wird

Denn Runenmagie ist zwar nicht generell verboten, ihr wird weithin misstraut und allzu offensichtliche Runenzauberei von den Azarai mit Argwohn bedacht. Weithin akzeptiert ist lediglich die Runenmeditation mit einem Stein, wie sie Berufsgruppen der Kymanai und Numinai durchführen.
Alle Runenherren, die über keinen *Geist*-Stein verfügen oder von einem Sombrai mit astraler Kraft ausgestattet werden, sondern die ihre Lebenskraft und die anderer Wesen zum Zaubern benutzen, werden als *Morguai* bezeichnet, und ihre abscheuliche Lebensweise wird von den Azarai und den Sombrai unbarmherzig bekämpft.
Diese Verfemten halten sich zumeist abseits der Höfe verborgen und beschreiten den *Weg des Blutes*. Sie schöpfen ihre magische Kraft aus der Lebenskraft anderer Geschöpfe, und manche schrecken dabei schließlich auch vor Todesriten und Morden nicht zurück. Wenige Morguai häufen dabei große Macht an, erschaffen Untote und seelenlose Monstren und bilden damit einhergehend vampirische Züge aus.
Wenngleich beide Wege der Runenmagie von den meisten Tharunern weder verstanden noch unterschieden werden können, befinden sich Sombrai und Morguai aufgrund ihrer unterschiedlichen Haltung zur Magie und der Ordnung der Götter in einem ewigen Kampf.

Der Weg der Sombrai

Die etwa zweihundert Sombrai der Neun Reiche stehen, sofern sie an einem Hof leben, unter dem Schutz eines Inselherrn und werden von den ansässigen Azarai entweder argwöhnisch beäugt, als Hofmagier geduldet oder als Hüter der gefährlichen Runenmagie anerkannt. Da die Azarai die Runensteine aufgrund ihrer unreinen Herkunft selbst niemals verwenden würden, sind sie oftmals auf Kundige angewiesen, die die Macht der Steine beherrschen, aufspüren und bekämpfen können. Viele Sombrai leisten einen Schwur in einem Tempel Ojo'Sombris des Fremden und opfern dem Gott, damit er ihnen Einblicke in verborgene Dinge und Geheimnisse gewährt, und nicht selten wird dieses Opfer in gewissen Abständen wiederholt und damit die gegenseitige Verpflichtung erneuert. Zuweilen wird ein Sombrai von den Azarai sogar für vertrauenswürdig genug befunden, um ihm im Tempel verborgene Geheimnisse der Runenmagie zugänglich zu machen. Die Azarai können diese zwar nicht selbst lehren, verwahren aber schriftliche Darlegungen und Skizzen anderer Sombrai in ihrer Obhut.
Viel häufiger geben die Sombrai ihr gesammeltes Wissen zu Lebzeiten an ausgesuchte Schüler weiter, die eines Tages ihre Steine ihre Runensteine erben und Amt und Aufgabe weiterführen.
Da das Studium der Runenmagie und die Kontrolle der Steine viel Zeit benötigt, entscheiden sich die Sombrai für den gefährlichen Weg, nur ihre geistigen Fähigkeiten und ihr Wissen um die Runenmagie zu entwickeln. Die notwendige Ruhe und Sicherheit finden sie nur, wenn sie sich ihr halbes Leben lang versteckt halten oder im Dienst eines Mächtigen studieren können. So wohnen sie wegen ihrer bedeutenden Stellung oft in eigenen Palästen, Türmen oder geräumigen Gemächern. Üblicherweise zeigen sie offen und mit Stolz, dass sie privilegierte Runenherren sind und tragen prächtige Gewänder, die mit Runenzeichen bestickt oder bemalt sind, oder sie lassen sich den Guerai ähnlich entsprechende Ziernarben oder Unterhautschmuck aus Metall anbringen, die Runensymbole zeigen. Das Zeichen für *Geist* ist selbstverständlich der edelste Schmuck, der auf Waffen, Kleidung oder Türen angebracht wird, drückt es doch den Anspruch der Sombrai aus. Dennoch genießen sie vielerorts ein zwiespältiges Ansehen, halten sie sich doch meiste Zeit ihres Lebens mit unreinen Runensteinen auf und werden von vielen Tharunern eher gefürchtet als geschätzt.



Die Sombrai sind oft nicht nur Bevollmächtigte der Azarai des Ojo'Sombri, sondern verfolgen auch eigene Ziele. Sie können Runenherren in die Geheimnisse der Magie einführen, die ihnen in der Folge bei ihren Aufgaben und Plänen helfen. So bilden sich um einen Sombrai manchmal Zirkel seiner Schüler, seltener auch ganze Orden von Runenherren, die mitunter auch in den Plänen der Herrscher eine wichtige Rolle spielen. Da jeder Sombrai aufgrund seines individuellen Runenbesitzes, seiner Begabung und seiner Vorlieben eine eigene Form der Runenmagie ausbildet, prägt seine Praxis auch die Bemühungen des Kreises, dem er möglicherweise vorsteht. So mag sich ein Gefolge aus Runenherren besonders der Verwandlungsmagie verschrieben haben, wie etwa die *Birmakilli* aus Mogra Kadesh im Reich Hashandra.
Andere konzentrieren sich auf Formen der Illusion und der optischen Täuschungen wie der Sombrai der *Halle der Imagination* auf Thessara in Co-

nossos. Von den im Inneren Reich ansässigen *Botschaftern des Lebens* heißt es, sie verstünden sich auf den magischen Nachrichtenaustausch über große Distanzen. Der in Lania auf der Insel Mari ansässige *Zirkel der Tamas* widmet sich der Elementar- und Naturmagie und steht im Austausch mit einer Nanja.

Mit Hilfe seines *Geist*-Steines kann ein Sombrai einem anderen Runenherrn den Zugang zu astraler Kraft gewähren. In einer speziellen Meditation initiiert er einen Runenherrn, und sollte sich der Schüler als zuverlässig und nützlich erweisen, wird ihm der Sombrai die Möglichkeit offenbaren, mit seinen Runensteinen astrale Energie zu erneuern. Diese Rituale lässt sich ein Sombrai allerdings meist üppig vergelten, selbst wenn es in seinem Interesse ist, dass ihm ein ergebener Runenherr zur Seite steht. Da der Machtzuwachs des Runenherrn enorm ist, wird er in der Regel alles daran setzen, die Forderungen zu erfüllen.

Die lebenslange Beschäftigung mit den Runensteinen lässt die meisten Sombrai in Bereiche der Runenmagie vordringen, die einfache Runenherren niemals erreichen werden, darunter die Pentagrammmagie und die mit ihr möglichen Beschwörungen und Herbeirufungen, aber auch die Herstellung von Runenartefakten, sowie die kaum mehr als einer Handvoll Sombrai überhaupt geläufige Oktagrammmagie. Als Hüter verbotenen und gefährlichen Wissens versuchen die Sombrai, ihr konkretes Wissen und ihr Tun auch vor den Azarai geheim zu halten und entwickeln eigene Methoden, ihren Besitz, ihre Schriften, Artefakte und Geheimnisse zu verbergen und zu schützen. Geheimschriften, Schließmechanismen und magische Siegel sind daher häufig, und auch ein Sombrai vermag oft die Rätsel eines anderen Sombrai nicht zu lösen.

Der Weg der Morguai

Wer nicht den Sombrai angehört und von den Azarai geduldet wird und dennoch die Macht der Runensteine begehrt, begibt sich auf einen gefährlichen Weg. Denn die Morguai haben keinen Runenstein *Geist* zur Verfügung und müssen sich astrale Energie daher auf andere Weise beschaffen. Sie wandeln Blut in astrale Kraft – ein Vergehen, das insbesondere die Zirraku-Azarai als schwersten Frevel verdammen. Da jedoch bei jeder Umwandlung von Lebensenergie in Astralenergie in Tharun der permanente Verlust eines Teils der Lebenskraft droht, sind die Morguai früher oder später gezwungen, diesen Verlust durch fremde Lebenskraft auszugleichen. Beim verzweifelten Versuch, diese zu erneuern, entwickeln sie teils raffiniert ausgeklügelte, teils völlig unkontrollierbare Methoden: Manche fallen in regelmäßigen Abständen werwolfartig über Haustiere und andere leichte Beute her, um ihr Blut zu trinken oder sie ganz zu verschlingen; manche bringen Menschen in ihre Gewalt, um sie in bestialischen Experimenten ihrer Lebenskraft oder ihrer unverbrauchten Körper zu berauben; und den Gefährlichsten unter ihnen genügt eine bloße Berührung, um einem Opfer das Leben zu entziehen. Wenn es ihnen auf diese Weise auch gelingt, ihre verlorene Lebenskraft aufzufrischen, bleiben doch bei jedem vorangegangenen Verlust Spuren zurück. So altern Morguai bei jedem Einsatz ihrer Lebenskraft zusehends, Falten zeichnen sich auf ihrer Haut ab und bei intensiver magischer Betätigung bleiben immer drastischere Zeichen ihres Verfalls zurück: Das Zahnfleisch bildet sich zurück, der Verlust der Zähne mag folgen, die Haut verliert an Spannkraft und legt schrittweise die Knochen frei. Auch das langsame Verwesen eines Körperteils bis hin zum Verlust von Gliedmaßen kann folgen. Deshalb bemühen sich Morguai peinlich darum, alle Anzeichen verbotener Blutmagie zu verstecken, fürchten sie doch nichts so sehr wie die Entdeckung. Schminke, umhüllende Kleidung oder sogar Illusionsmagie findet Einsatz, doch mit zunehmendem Wahnsinn verlieren manche Morguai auch das Gespür dafür, was eine normale menschliche Erscheinung auszeichnet und bieten einen zunehmend bizarren bis schrecklichen Anblick. Letztlich geraten die Morguai in einen Teufelskreis, denn jeder Machtzuwachs bedeutet einen gesteigerten Bedarf an geraubter Lebensenergie, und die scheinbare Lösung ihres Problems wird immer mehr zum einzigen Lebensinhalt. Die Blutmagie der Morguai wird ausführlich im Regelband **Wege nach Tharun** vorgestellt.

Auch Morguai sind darauf angewiesen, das Wissen um die Magie von anderen zu erlernen. Sie haben Rituale entwickelt, Runenherren zu initiieren und sind nicht selten selbst Schüler eines Morguai gewesen oder haben in einem Nachlass entsprechende Hinweise auf die Blutmagie entdeckt.

Auch wenn das Verlangen eines Morguai, seine Runensteine einzusetzen, nicht unbedingt böser Natur ist, ist er doch allein schon wegen der blutrünstigen Praktiken das Ziel rigoroser Verfolgung durch die Sombrai, die Richter und die Azarai. Besonders die *Mor'Kadi* oder Morguaibanner aus dem Kult des Ojo'Sombri jagen sie, wo immer sie zu viel Aufsehen erregt haben (**Die Mor'Kadi oder Morguaibanner**, S. 133). Morguai müssen durchaus nicht selten als Sündenböcke für rätselhafte Frevel, Morde und Verbrechen aller Art herhalten, selbst wenn sie bisher noch keinem Menschen geschadet haben oder mit dem verfolgten Vergehen nichts zu tun haben. So halten sie ihr Tun und ihren Runenbesitz nach Kräften verborgen und wählen irgendwann den einzigen Ausweg, ihren Hof zu verlassen und in die Wildnis zu flüchten oder bei einer Brigantaibande Zuflucht zu suchen.

Kymanai und Reitkunst

»Schon seit vielen Tagen füllen sich die Kymakäfige von Krafia mit den Tieren der Neuankömmlinge aus allen Teilen des Reiches und von noch weiter her. Die Hohen Kymanai haben die weite Anlage in verschiedene Areale unterteilt, um die exotischen Tiere bis zu den Acht Tagen des Kymalaufs zum Gipfel des Arakrafia voneinander zu trennen. Prunkläufer und Glanzläufer unterschiedlichster Farben und Größen zählen zu den häufigsten Tieren, doch auch einer goldenen Gottesanbeterin aus Sinulina und eines bunten Riesensquamanten aus Ilshi Vailen wurde ich ansichtig. Zwei Fersenläufer aus den kuumischen Hochebenen konnten nur mit Mühe in die Käfige gezwängt werden. Und für die Schar Reit- und Flugechsen aus unserer thuarischen Heimat musste ein eigenes Gehege mit Wasserzulauf errichtet werden. Besonders beeindruckend war die Ankunft eines achtfüßigen Panzerläufers aus Borneas Zucht, der von einem greisen Kymaschwertmeister geritten wurde. Zu Tode kam ein Kymadiener, der sich unbotmäßig dem schwarzen conossischem Skorpion genähert hat – ein Schicksal, das dem Unvorsichtigen auch bei den furchterregenden Kampfskarabäen aus Memonhab droht. Für die nächsten Tage erwartet man einige der monströsen Reitschildkröten aus Lania, die zwar als langsam gelten, jedoch die Wasserläufe und Seen Krafias durchschwimmen können, sowie die schnellen tausendfüßigen Reittiere aus den Wüsten Jüs. All diese Tiere und ihre Reiter werden zur Ankunft des Tharungefolges in Paradeaufstellung gehen, und wenn der Höchste Kymanai Krafias den Zuchtstab bricht, beginnt der Heilige Lauf über die Insel der vielfältigen Wege und Wagnisse! Dort oben aber, auf dem Haupt des Giganten, soll der Shin-Makar des Tharun den Sieger erwarten und als neuen Kymaschwertmeister in die Dienste des Tharun aufnehmen. Sollte mir diese Ehre vergönnt sein, werde ich Eure Dienste niemals vergessen.«

—Bericht des Kymaschwertmeisters Kaan Suuet aus Juvhalu an die Kymanai seiner Heimatstadt

Als Reittiere dienen den tharunischen Herren riesige Insekten und Spinnentiere wie Prunkläufer und Gottesanbeterinnen, Reitlibellen und Skorpione, in einigen Reichen auch Riesenechsen, die sie vollkommen beherrschen. Warmblütige Tiere sind als Reittiere hingegen verpönt, da sie als zu schwach und zudem eigenwillig gelten. Die Kyma ist der Ort auf einer Feste, in der diese Reittiere gehalten, versorgt und gepflegt werden. Zugleich ist sie auch der Ort der Reittierfixierung, also der Zurichtung auf einen Reiter, des Trainings der Reittiere sowie eine Reitschule für die Schwertmeister und Azarai. Geleitet wird eine Kyma vom Berufsstand der Kymanai, den Tier- und Reitmeistern, und in allen größeren Anlagen wird die Kymakunst mithilfe eines Runensteins betrieben, der die Ausrichtung der Kyma stark beeinflusst. Näheres zu den Reittieren der Tharuner und den Fähigkeiten der Kymanai enthält der Regelband **Wege nach Tharun**.

Das Äußere einer Kyma kann sich regional deutlich unterscheiden, ebenso wie die dort betreuten Reittiere, ihre Struktur ähnelt sich aber stets: Die Kyma-Anlage besteht – je nach Größe des Hofes – aus einer Ansammlung von Reitplätzen, Käfigen, Terrarien zur Aufzucht, Handwerkstätten und Lagerhäusern für das Futter und dem Material für die Käfige und Gehege. Während die Kymas Thuaras wegen der dortigen Echsenzucht oftmals an Wasserlöchern errichtet sind, gibt es in Kuum wenig befestigte Kymaanlagen, da die Kymanai mit den kuumischen Karawanen ziehen. Die vorherrschenden Kyma-Farben sind Grün- und Brauntöne, da das Kymahandwerk keinem der Götterkulte direkt zugeordnet ist, sondern sich in der Kymakunst die absolute Unterwerfung und Hingabe (Nanurta), die Unergründlichkeit tierischer Wesen (Numinoru) und die Blutrünstigkeit des Tierreichs (Zirraku) mischen. Kymanai tragen häufig hölzerne Zuchtstäbe, die mit den Zangen junger Insekten und ähnlichen Trophäen aus Chitin behängt sind. Ihre Kleidung ist oft mit Panzer- oder Knochenschmuck der von ihnen abgerichteten Tiere geschmückt und nicht selten mit Duftstoffen besprüht.

Einer der Kymanai steht der Kyma vor und pflegt die Tiere, bildet Tier und Reiter aus, organisiert Jagdausflüge, um neue Reittiere zu fangen, und gibt sein Wissen an Kyma-Schüler weiter. Die Beschaffenheit einer Kyma reicht von einigen wenigen Käfigen auf einer kleinen Insel, die nur von einigen Kymadienern betreut werden, bis hin zu bedeutenden Kymafestungen, die unter der Verwaltung eines Obersten Kymanai stehen und das Zentrum der Kymakunst eines Archipels oder gar Reiches beherbergen.

An sehr großen Höfen mit umfangreicher Kyma und Reiterschaft kann vom Herrscher ein Kymaschwertmeister berufen werden. Dieser gilt fast immer als der beste Reiter und Reiterkämpfer des Hofes und übernimmt die Schirmherrschaft über die kämpferische Ausbildung der anderen Reiter mit ihren Reittieren. Er ist dem Kymanai gleichgestellt, wird sich aber nicht in die Führung der Kyma einmischen, solange seine Ausbildungsvorhaben reibungslos gewährleistet sind.

Da Reittiere gleich welcher Gattung zu den wertvollsten Schätzen und zugleich Waffen eines Herrschers gehören, wird die Kyma üblicherweise gut bewacht und darf neben den Kymanai und ihrer Dienerschaft nur von Würdenträgern betreten werden. Manche Herrscher lassen sogar das Futter vorher durch einen Vorkoster prüfen, um eine Vergiftung der Tiere auszuschließen. Neben der Ausbildung von Reittieren werden in manchen Kymas auch mindere Tiere ausgebildet, wie kleine Jagdlibellen, Botenechsen, Zierschmetterlinge, Giftschlangen, Leuchtkröten und andere lokale Besonderheiten.



Der Werdegang eines Kymanai

Kymanai sind zumeist keine Schwertmeister, sondern entstammen hauptsächlich den Kymafamilien und der Kymadienerschaft, auch die geringeren Sprösslinge von Gueraifamilien können dort einen Platz am Hofe finden. Am Beginn ihrer Laufbahn werden sie zum Kymadiener berufen, und aus ihren Reihen wählt der Kymanai einen besonders begabten Schüler aus, wenn er die Zeit für gekommen sieht. Dabei ist es häufig so, dass die Kinder der Kymanai bevorzugt ausgebildet werden oder dass der Inselherr einen gescheiten, aber zum Kampf untauglichen Schwertmeistersohn empfiehlt. Hat ein Diener die erforderlichen Grundfähigkeiten erworben, weiht er ihn in die tieferen Geheimnisse der Kymanai ein. Zeigt sich der Lehrling auch hier talentiert genug, wird der Kymanaianwärter auf eine Reise zur größten Kyma des Archipels entsandt. Dort dient er als Anwärter, wird vom Höchsten Kymanai geprüft und erlernt ausgesuchte Fähigkeiten, die nur in sehr großen Kyma praktiziert werden, darunter die Aufzucht von Jungtieren, die Abrichtung von flugfähigen Tieren und der überseeische Transport von Reittieren. Besteht er alle Prüfungen des Höchsten Kymanai, erhält er das ersehnte Kymanaisiegel: eine selbst gewählte Tiertätowierung oder -narbe auf Handfläche, Brust oder Stirn. Diese grünliche Tätowierung gestattet ihm, künftig die traditionellen Gewandungen der Kymanai sowie rituelle Hilfsmittel wie den weit verbreiteten hölzernen Zuchtstab oder einen Kymadorn zu tragen. Nach seiner Ausbildung kehrt der junge Kymanai an seinen Hof zurück. Durch diese Tradition der Lehrreise eines Kymanai wird innerhalb eines Archipels eine einheitliche Ausbildungstradition der Reittiere bewahrt, so dass die Schwertmeister aller Inseln auf dasselbe Grundwissen zurückgreifen können und der Samakai eines Archipels ein Auge darauf hat, wie viele Kymanai und Reittiere auf den einzelnen Inseln vorhanden sind. Besonderheiten und Geheimnisse einzelner Inseln werden jedoch streng gehütet und dem Jüngling auch erst nach seiner Rückkehr und der Erhebung zum Kymanai vermittelt, sofern er denn auf der Insel bleiben wird. Oftmals folgt er seinem Lehrmeister ins Amt nach oder sein Herrscher entscheidet über seinen weiteren Dienst. Ein junger Kymanai kann durchaus Teil eines Handels mit einem anderen Herrscher sein, dessen Kyma keinen Nachfolger ausgebildet hat oder der seine Kyma-Anlage vergrößern will.



Zugang zu einem Runenstein für die Kyma zu erhalten, erfordert großes Vertrauen zu dem jungen Kymanai, denn ein Runenstein wird in der Regel von seinem Inselherrn oder einem Schwertmeister am Hof gestellt. Nur sehr selten gelangt ein Kymanai tatsächlich in den Besitz eines eigenen Runensteines, so dass ihm der Runenpakt mit seinem bevorzugten Kymastein verwehrt bleiben wird.

Die höfische Bedeutung der Kymanai hängt vor allem von der Größe der jeweiligen Kyma und den Fähigkeiten ihres Vorstehers sowie des Zugangs zu einem Kyma-Stein ab. Traditionell rivalisieren die Kymanai mit den Numinai um den höheren Stellenwert, denn beides sind höfische Ämter, die nicht primär von Schwertmeistern bekleidet werden, und beide Gruppen buhlen um geliehene Runensteine für die Ausübung ihrer Profession. Eine besondere Tragik vieler Kymanai ist ihre umfangreiche Kenntnis der Reitkunst und Tierkunde, da es für viele aber ein unerfüllter Wunsch bleibt, ein eigenes Tier zu besitzen.

Die Künste der Kymanai

Die Kunst der Kymanai lässt sich grob mit dem eines Tierbändigers beschreiben. Sie haben eine magische Ausbildungsweise für Insekten und Reptilien entwickelt, die auf nanurtagefällige Weise Tiere dem Willen ihres Reiters unterwirft. Er ist ebenso in der Lage, mindere Tiere mit bekannten Methoden der Dressur und Erziehung abzurichten, jedoch werden solche Gefährten als minderwertig und als sehr unzuverlässig angesehen. Auch gilt ein verspielter Hund, ein tanzender Rotbär oder ein dressierter Löwe nicht als Anblick der Freude, sondern eher als Ausdruck von Schwäche und entwürdigend für den Besitzer. Demgegenüber genießen die stoischen Rieseninsekten und mancherorts auch die großen Reptilien hohes Ansehen, da sie durch die Kunst der Kymanai derart gebrochen und abgerichtet werden können, so dass sie über nahezu keinen eigenen Willen verfügen und bedingungslos den Befehlen ihrer Herren folgen. Je höher entwickelt eine Lebensform ist, desto schwerer ist die Abrichtung, so dass Vögel und Säugetiere kaum für Kymanaikünste empfänglich sind und Vögel als Botentiere Sindayrus ohnehin tabu, während viele Reptilien, Amphibien, Fische, fast alle Insektenarten und Weichtiere als Diener abgerichtet werden können.

Anders als die Tätigkeit der Numinai ist die Kunst der Kymanai fest an die Verfügbarkeit eines Runensteines gekoppelt. Dabei eignen sich verschiedenste Runensteine für die Kyma-Kunst, die geläufigsten sind *Sinnes-* oder *Elementrunen*, selten hingegen ein *Geist*-Stein. Diese Steine werden üblicherweise vom örtlichen Souverän an die Kyma verliehen, gehören also in den meisten Fällen nicht den Kymanai selbst, sondern ihrem Herrn. Wie keine andere Profession haben die Kymanai mithilfe der Runenmeditation komplizierte und langwierige Rituale entwickelt, die es ihnen ermöglichen, niedere Tiere dauerhaft zu beeinflussen und die Kontrolle über sie an einen Meister zu binden. Meist handelt es sich dabei um Reittiere, aber auch andere Ausbildungsformen sind bekannt, wie etwa das Training der großen Transportschnecken Lanias, die unglaubliche Lasten ziehen können, oder die Abrichtung der kleinen Jagdlibellen Hashandras, die sich auf Beute- und Menschenjagden großer Beliebtheit erfreuen.

Die Ausbildung von Reittier und Herr findet gemeinsam statt. Das Tier wird auf seinen menschlichen Herrn fixiert. Dabei lernen Tier und Reiter, wie sie miteinander kommunizieren können und studieren einfache Kommandos ein. Mit vollendeter Fixierung hört das Reittier ausschließlich auf seinen Herrn, diese Ausschließlichkeit kann nur von einem Kymanai umgangen werden. Das Reittier ist nunmehr einsatzbereit, der Reiter erlernt nach und nach, mit dem Tier umzugehen und es auch außerhalb der Kyma zu reiten.

Beherrscht ein Schwertmeister sein Reittier ausreichend gut, steht es ihm offen, mit dem Tier auch entsprechende Kampfmanöver zu trainieren. Jedoch ist diese kämpferische Ausbildung nicht unbedingt Sache des Kymanai, der das Wissen um den Reittierkampf nur in Ausnahmefällen vertieft hat. Als Lehrmeister bietet sich eher ein erfahrener Reiter an, der sein Wissen gegen einen Gefallen preisgibt. Daneben bleibt noch das zeitaufwändige Selbststudium.

Jenseits des Reittierkampfes können Reiter und Reittier gleichermaßen zusammen Fähigkeiten erlernen, die von unschätzbarem Wert sein können, wie das Training eines besonderen Spürsinns, Rettungsmanöver, Beobachtungsaufgaben oder die vereinbarte Rückkehr. Das Lehren solcher Fähigkeiten obliegt einzig und allein dem Kymanai, der beide Seiten – Mensch und Tier – aufeinander einspielen muss. Die Bandbreite der zu erlernenden Fähigkeiten variiert je nach Erfahrungsschatz des Kymanai und hängt zudem stark von der Art des verwendeten Kyma-Runensteins sowie natürlich auch vom Reittier selbst ab.

Auf den zahlreichen Inseln Tharuns gibt es Kymanai mit sehr speziellen Fähigkeiten. So wird von Kymanai berichtet, die Horden wütender Brüllaffen in den Kampf führten, von grausamen Hornissenschwärmen und gar riesigen Echsen, die auf den Befehl des Kymanai hin töten. Die Einflussnahme eines Kymanai auf die Fauna ist nicht zu unterschätzen, und eine Reise durch eine gefährliche Wildnis ist um einiges sicherer, wenn man einen Kundigen an seiner Seite weiß.

Numinai und Seefahrt

»Da steht er, auf der Plattform, trotzend dem Sturm! Gewandet in das dunkle Blau seines Standes, eindrucksvoll anzusehen in seiner Robe, eine Hand am zeremoniellen Korallendolch, die andere an der Reling – mit kräftiger Stimme intoniert er die Gebete, die das Missfallen des Unendlichen Gottes endlich von unserem Schiff abwenden sollen! Unermüdlich hat er in den vergangenen Färbungen gekämpft, begonnen schon, als der fürchterliche Orkan aus dem Ersten Purpur auftauchte, bis zu dem Augenblick, als er gewahr wurde, dass auch seine hohe Kunst uns nicht aus dem Sturm bringen würde. Hat dann ebenso unermüdlich um Numinorus Gunst gebeten, hat erst Nahrung, dann wertvollen Schmuck, und dann Firstlinge geopfert. Alles vergebens bisher. Nun schwingt er erneut die Firstlingsstange, jenes Instrument, das einzig dient, den Firstlingen zu zeigen, ihr großer Moment der Ehre sei gekommen. Der letzte Firstling, ein wahrhaftig alter Paddler vieler Fahrten, kommt tapfer der Weisung mit der korallenbesetzten Stange nach und wirft sich stumm in die wilde See, wo er sofort verschlungen wird! Seine Wiedergeburt als Diener in Numinorus Reich ist gewiss – doch wird sein Opfer dessen Zorn beschwichtigen? Sonst wird der Numinai, Spross von Söhnen von Söhnen von Numinai, vielleicht sogar zum allerletzten Mittel greifen – seinem eigenen Opfer! Doch dann wird unser Schiff nur noch dem wilden Wogen des Meeres folgen auf seinem Weg über die unergründliche See, und unsere Rettung wäre zweifelhaft, selbst wenn der Sturm uns letztlich verschonte.«

—Auszug aus dem Reisebericht des Atakai Takyo Iburin, gefunden am Strand von Ornika

Die Bedeutung der Seefahrt für die Neun Reiche lässt sich leicht ermessen, wenn man bedenkt, dass die Hohlwelt zum Großteil von Wasser bedeckt ist und überdies die über viele tausend Meilen verstreuten Reiche der Menschen aus aberhunderten von Inseln bestehen. Jeder Kontakt zwischen Inseln ist auf ein Schiff angewiesen, das wichtige Nachrichten überbringt und oft viele Tage auf See unterwegs ist, ehe es mit einer Antwort wiederkehrt.

Jeder Schwertmeister, der von seinem Herrn ausgeschickt wird, muss der Kunst eines gelehrten Numinai und der Muskelkraft seiner Paddler vertrauen. Und jeder Handelsfahrer, der die Inseln mit Notwendigem und Begehrtem versorgt, tut gut daran, die Gunst Numinorus, des Meeresgottes, zu erwerben und zu erhalten. Denn alles Menschenwerk ist eitler Tand im Angesicht des unendlichen Ozeans und seiner grausigen Bewohner.

Die Tharuner und das Meer

Kein Tharuner wird sich zum Vergnügen und ohne guten Grund in Numinorus Domäne wagen – nur die wenigsten werden 'ihre' Insel jemals vom Meer aus sehen. Die Seefahrt ist bei weitem die gefährlichste Art zu reisen. Deshalb wird man dort auf See stets Leute treffen, die einer ernsten und wichtigen Aufgabe nachgehen: Dicht unter Land die Fischer, die Perlentaucher und die Küstenfahrer, die Güter von Dorf zu Dorf bringen; weiter ab vom Land, oder gar außer Sicht, die kleinen und großen Schiffe, die auf den bekannten Routen zwischen den Inseln verkehren, ob aus Gründen des Handels oder des Krieges. Noch weiter fahren draußen nur die tapferen Seefahrer, deren Ziel eine weit entfernte Inselgruppe oder ein anderer Archipel ist. Nur selten wagen sich Gruppen von Schiffen in den Abgrund zwischen den Reichen, die versuchen, dem strengen Blick des Unergründlichen zu genügen.

Die Sicht des Tharuners auf die See ist vielleicht noch stärker von seinem Glauben geprägt als sein restlicher Alltag. Dieser Glauben flößt den Menschen vor allem Furcht ein, wenn sie an Seefahrt denken: Numinoru ist nicht milde mit denen, die ungerufen seinen unendlichen Ozean befahren! So tut jeder, ob Fischer, Paddler oder Numinai, gut daran, seine Reisen so zu gestalten, dass der göttliche Unmut gemildert wird, und auch Vorkehrungen für den Fall zu treffen, dass die Geduld Numinorus erschöpft ist. Dass diese Furcht vor der See stets erhalten bleibt, dafür sorgen die Azarai des Numinoru. Ihre Tempel sind der erste und letzte Ort, den Reisende im Hafen aufsuchen, und die Opfer, die gebracht werden, sind zahlreich und von Gebeten besonderer Innbrunst begleitet. Fischer und Bootsbauer bringen ebenfalls reiche Gaben, denn ihr gesamtes Lebenswerk hängt von Numinorus Gunst ab. Es ist egal, ob man nur für eine kurze Fahrt über die Bucht das Boot zu Wasser bringt, ob weit draußen der Tagesfang eingeholt werden soll, oder ob ein Stapellauf bevorsteht – nichts davon geht vonstatten, ohne Numinoru Gebete und Opfergaben zu senden. Es ist selbstverständlich, dass der, der Numinorus Domäne betritt, einen deutlichen Tribut in den Tempeln entrichtet. Sollte die Seereise dennoch in einem Desaster enden, hofft man auf diese Weise wenigstens auf eine würdige Wiedergeburt – denn von einem der göttlichen Ungeheuer gefressen zu werden, gilt als sicherer Weg zu einem Leben nach dem Tode im Dienste dieses Wesens.

Die Schiffe der Tharuner

Tharunische Schiffe sind zum großen Teil von Muskelkraft getriebene Dreirumpfschiffe, auch *Dreibäume* oder *Trimare* genannt. Paddler in großer Zahl treiben die Schiffe durch die Verwendung von einfachen Stechpaddeln an, zumeist unterstützt durch die Kraft günstiger Strömungen. Doch beträgt ihre Reisegeschwindigkeit selten mehr als fünf Meilen pro Stunde, und nur in zehn Stunden des Tages wird überhaupt gerudert. Ein fähiger Numinai kann die Geschwindigkeit seines Schiffes durch richtige Deutung und Ausnutzung der Meeresströmungen – eine Aufgabe, die zu Beginn jedes Tages zumeist durch die Meditation mit einem Runenstein *Wasser* neu erledigt werden muss – allerdings erheblich steigern.

In einigen Reichen nutzt man statt der Paddel Lang- oder Wriggruder, lange Hölzer, die zum Ende aufweiten, und von mehreren Ruderern bewegt werden können. Ihr steter Schlag in Form einer Unendlichen Acht ist nicht nur besonders göttergefällig, sondern treibt das Schiff auch schneller an als vergleichbare Paddler. Diese Schiffe brauchen weniger Besatzung, wodurch auch ihre Reichweite steigt und mehr Fracht befördert werden kann.



Es gibt allerdings auch Ausnahmen von dieser Regel: Schiffe, die sich die Stärke der unberechenbaren Winde nutzbar machen, die der Kraft von Wasserwesen vertrauen, oder die scheinbar ganz ohne sichtbaren Antrieb auskommen.

Die Herkunft eines Schiffes ist neben seiner Bauweise an seinem Namen sowie an Symbolen des Herrscherhofes erkennbar, die dann oft als stilisiertes Zeichen oder kaligraphische Zeichnung am Schiff angebracht sind oder auf dem Segeltuch eingenäht ist. Die geläufigsten Schiffstypen der Tharunischen See werden im Regelband **Wege nach Tharun** genauer vorgestellt.

Die Numinai – Lotsen im Unergründlichen

Jedes Schiff, das sich weiter als einige Hundert Schritt vom Land entfernt, wird von einem Numinai befehligt. Die Numinai sind Hüter des Wissens von Generationen über die See, ihre Gefahren, und vor allem wie man ihnen entgeht. Dass sie über weitere, geheime Kenntnisse über die Welt und die Ozeane verfügen, ist ein offenes Geheimnis, ebenso, dass die Besten unter ihnen über die Macht der Wasser-Runensteine gebieten, die ihnen ein einzigartiges Verständnis der Mechanismen und Mysterien der Meere ermöglichen.

Ein Schiff ohne Numinai ist hilflos und dem Spiel der Wogen überantwortet. Seine Kunst, die Strömungen zu lesen und zu nutzen, das Wetter vorherzusagen und andere Gefahren aus der See vorauszusehen, ist unabdingbar für den Erfolg der Reise, denn die Bedingungen der tharunischen Welt halten auch ohne den Zorn Numinorus reichlich Unbill bereit.

Schon einen Kurs zu halten ist nicht leicht: Die Navigation ist tückisch, und für den Seemann minderer Kunst ohne die Hilfe von Landmarken unmöglich. Die Hohlwelt besitzt kein natürliches, konstantes Magnetfeld, so dass Instrumente wie der Südweiser niemals erfunden wurden. Eine Kursbestimmung nach Sternen und Sternbildern ist ebenfalls schlicht unmöglich. Nur selten sieht man in den dunkleren Färbungen die Lichter der anderen Seite der Hohlwelt – wenn diese Sicht nicht durch Wolken oder Dunst verstellt wird. Zudem verhindert die fehlende Sonnenbewegung eine Bestimmung der Himmelsrichtung. Verlässliche, starke Winde von stetem Verlauf, denen man sich anvertrauen könnte, sind auf Tharun unbekannt. Nur die Strömungen sind stark und allgegenwärtig. Doch obwohl diese einen Anhaltspunkt für Ort

Die Seekarten der Numinai

Etwaige Himmelsrichtungen sind in Tharun unbekannt, stattdessen werden der jeweiligen Insellage entsprechend oft die Namen der Nachbarinseln als Orientierungsangaben benutzt. Längere Reiserouten orientieren sich ohnehin von Küste zu nächster Küste, um die Fahrt auf dem offenen Meer möglichst kurz zu halten. Außerdem wird nur am Tag gerudert, da es in der Nachtschwärze weder Sterne noch Mond am Himmel gibt, nach denen navigiert werden könnte. Das kann dazu führen, dass ein Schiff während der Nacht durch tückische Strömungen von seiner Position weit fortgetragen wird und der Numinai in der Morgenbläue gezwungen ist, sich vollkommen neu zu orientieren.

Trotz dieser Widrigkeiten ist eine Seefahrt zwischen den Inseln Tharuns kein reines Glücksspiel. Die Kunst, Orte jenseits der See zu finden und wiederzufinden, beruht zum größten Teil auf der Strategie, das Land nicht aus den Augen zu verlieren, und erst an einem vertrauten Punkt in einer ganz bestimmten Richtung die Küste zu verlassen. Dabei vertraut man darauf, dass Numinoru die Strömungen günstig gestalten möge und darüber hinaus nicht allzu erzürnt über das frevelhafte Tun der Menschen ist.

Dabei baut der Tharuner auf Seekarten, wenn diese auch von ganz eigener Art sind. Niemals käme ein Gläubiger auf den Gedanken, wider den Allessehenden Sindayru zu freveln und Bilder aus der Sicht der Vögel in seinem Kopf entstehen zu lassen – oder gar zu zeichnen! Nur die Sicht des Menschen steht dem Menschen zu, und das zeigt auch die Kartographie Tharuns. Eine Seekarte ist stets ein Kunstwerk, zeigt sie doch in der Regel eine erstaunlich naturalistische Ansicht einer Insel oder eines Teils davon. Jedoch machen erst Erläuterungen aus dem Bild eine vollwertige Karte: 'Von hieraus wende Deinen Bug, bis jener Berg genau mittig zwischen den Achtersteven steht, und folge der weichen Strömung kalten Wassers, die an die Form eines Wurmblattes erinnert und für eine leichte Dünung sorgt, für drei Tage. Am zweiten Tage halte Wacht vor Seeschlangen, die dort sein mögen! Wo die Strömung sich am dritten Tage teilt, halte Ausschau nach Boten Sindayrus und folge ihnen bis zur Insel.'

Leider sind die meisten Seekarten nur dazu gedacht, dem Numinai, der sie gemalt hat, die erneute Reise an den beschriebenen Ort zu ermöglichen. So können die beigefügten Aufzeichnungen durchaus speziell auf die Wahrnehmung und die Möglichkeiten des Kartographen abgestimmt sein – und damit völlig unbrauchbar für andere. Alleine die Tatsache, dass der Ersteller der Karte vielleicht einen *Wasser*-Runenstein sein Eigen nannte, kann die Karte für andere zu einem lediglich künstlerisch wertvollen Gegenstand degradieren. Wer will schon ohne Runenstein nachempfinden, was man unter einer 'rollend lebendigen Strömung' oder einem 'dunklen, aber sprunghaften Wasserkeil' zu verstehen hat? Zudem ist jeder Numinai darauf bedacht, sein Wissen zu schützen – denn dieses Wissen ist es, das ihn über andere Numinai erhebt. So erstellt er im Lauf seines Lebens eine Kartensammlung in der Art eines Portolan mit Bildern und ausführlichen Texten, den er wie seinen Augapfel hüten wird. Die Verwendung von Geheimschriften oder Codierungen wird gelehrt und ist bei ungewöhnlichen Routen die Regel, und erst eine gleichwertige Information, ein anderer guter Handel oder – wenn es sich nicht umgehen lässt – ein Befehl seines Inselherrn wird den Numinai dazu bringen, eine Klarschrift der Karte anzufertigen. An größeren Höfen und in den seltenen Numinaihäusern gibt es zuweilen Lehrkartensammlungen, die die üblichen Routen innerhalb des eigenen Archipels verständlich aufzeigen.

und Richtung auf See bieten können, unterliegen auch sie unregelmäßigen Schwankungen. Sie werden durch Wasser- und Luftgiganten unvorhersehbar beeinflusst; und niemand weiß, ob die Veränderung von Dauer oder nur kurzzeitig ist. So bleiben dem Numinai nur die eigene Erfahrung, das Vertrauen auf die Hinweise anderer Seefahrer, der feste Glaube an Numinoru – und ein kleines bisschen Runenmagie.

Der Numinai ist nicht nur verantwortlich für alle seemännischen Belange an Bord. Neben Navigation und Manöverbefehlen an Paddler und Mannschaft kümmert er sich um die Planung der Reise. Vorräte, Opfergaben und Paddler in ausreichender Zahl und Güte wird er pflichtbewusst an Bord nehmen, und auch Tauschgüter und Geschenke, um nicht vollständig auf das Wohlwollen des Herrschers am Ziel der Reise angewiesen zu sein. Führt die Reise weit fort, wird auch ein Vorrat an Bauholz und Werkzeugen den Weg in die Lagerräume finden.

Neben seinen weltlichen Aufgaben fallen jedoch auch die Gebete an Numinoru in seine Zuständigkeit. Zwar gibt es einige Gelegenheiten, bei denen sich eine Schiffsbesatzung in Begleitung eines Azarai findet, doch suchen jene nur selten den Weg an Bord. Daher achtet der Numinai stets darauf, in ausreichendem Maß Gaben zu opfern – seien es Korallenstücke, Nahrungsmittel oder andere Gegenstände von Wert. In größter Gefahr greift er auch zu Menschenopfern, den *Firstlingen*, also jene Paddler, die auf den Auslegern eines Trimars ganz vorne bzw. ganz hinten sitzen. Sie werden vor jeder Fahrt nach gleichermaßen komplizierten wie undurchsichtigen Gesichtspunkten bestimmt, oft handelt es sich um verdiente Paddler, denen mit der Auswahl große Ehre zuteilwird. Beim Auftauchen eines Seeungeheuers ist praktisch die erste Handlung des Numinai, einen oder mehrere dieser Firstlinge mit einer langen Stange ins Wasser zu stoßen. Oft genug begnügt sich das Ungeheuer mit diesen 'Gaben' oder verliert zumindest so viel Zeit bei ihrem Verzehr, dass das Schiff entkommen kann. In sehr gefährlichen Seegebieten werden mehr Firstlinge als üblicherweise an Bord genommen.

Als Firstling zu sterben ist für jeden Paddler gleichermaßen schrecklich wie ehrenhaft, denn von einem göttlichen Ungeheuer gefressen zu werden gilt als sicherer Weg zu einem Nachleben im Dienste dieses Wesens. Jeder Paddler wünscht sich, als Firstling, wenn schon, möglichst furchtlos zu sterben und das Ungeheuer zufriedenzustellen – nicht nur weil er damit das Schiff rettet, sondern weil es auch sündhaft wäre, ein göttliches Wesen zu erzürnen.

Die Ausbildung zum Numinai

Der Numinai stammt üblicherweise aus einer Familie von Numinai. Nur selten wird ein Fremder in den Genuss dieser Ausbildung kommen und wird stets einen Fürsprecher aus der Kaste der Numinai benötigen. Doch ist es möglich, dass ein verdienter Vasall als Belohnung für seinen Dienst für einen Nachkommen dieses Privileg erbittet. Seltener kommt es vor, dass ein Numinai einen begabten und wissbegierigen Guerai fördert und zu seinem Schüler macht. Fast nie wird solches bei einem Angehörigen der niederen Stände geschehen, wie z.B. bei einem Fischer, so verbunden er der See und dem Glauben an Numinoru auch sein mag – kaum ein Numinai würde jemanden aus dem einfachen Volk als würdig erachten.

Jeder Schüler verrichtet für geraume Zeit niedere Arbeiten, wobei ihm hoffentlich 'Seebeine wachsen' – Seegang, Enge und das spezielle Odeur des Schiffes können für den Ungestählten unangenehme Folgen haben – und niemand würde wagen, jenes typische, krampfartige Entleeren des Magens als 'Opfer an Numinoru' zu bezeichnen! Zu seinen Aufgaben gehört auch, die Opfergaben vorzubereiten und angemessen herzurichten – eine ebenso anstrengende wie ekelhafte Arbeit.

Hat der Junge diese Stufe gemeistert, wird er in die Fachgebiete der Numinai eingeführt. Wetter- und Meereskunde, Kartographie, das Wissen um die Pflanzen und Tiere der See, aber auch die unzähligen Rituale und Gebete werden ihm eingetrichtert, während er zugleich mit der Zimmermannskunst und dem Schiffbau vertraut gemacht wird. Das Schwimmen wird hingegen nicht immer gelehrt – mancher Numinai hält diese Fähigkeit für überflüssig. Entweder stehe man auf den Planken des Schiffes, oder fahre ein in Numinorus Reich – wozu strampeln und sich gegen seinen göttlichen Willen wehren? Doch ist diese Kunst mitnichten bei allen verpönt. Viele Numinai drücken gerade auf diese Weise ihre Verbundenheit zur See aus.

Darüber hinaus lernt der Schüler, worauf es ankommt, um ein Schiff auszurüsten und gegen die Fährnisse der See zu wappnen: Wie viel Wasser braucht man, wie viel Reis, Früchte – und wie viele Reservepaddler? Und er erfährt, wie er selbst den Kurs bestimmen und so die sichere Passage gewährleisten kann. Sollte der Schüler bei einem runenkundigen Numinai lernen, ist es sogar möglich, dass ihm auch der Runeneinsatz beigebracht wird. Er erhält zwar keinen eigenen Stein, sondern wird auf den seines Meisters zugreifen müssen; doch kann er hoffen, einen Runenstein aus dem Fundus des Hofes zu erlangen, oder einst den Stein seines Lehrers zu erben. In einer feierlichen Zeremonie, die vom Obersten Numinai des Hofes geleitet wird, erhält der Schüler zum Abschluss die Zeichen seines neuen Standes. Dies können rituelle Narben oder Tätowierungen sein; aber alle sind von bleibendem Charakter, denn die Hingabe an Numinoru ist ewig. Zudem erhält er einen Korallendolch, dessen Heft azurfarben und mit Symbolen des Unendlichen geschmückt ist, sowie das blaue Gewand des Numinai, geschnitten und geschmückt nach der Tradition seines Hofes. Diesen Werdegang beschreitet jeder, der sich eines Tages Numinai nennen will. Selbst ein Schwertmeister, der dem Ruf des Meeres oder dem seines Herrn folgt und dieses Handwerk erlernt, wird diesen uralten Regeln folgen. An Bord eines Schiffes ist er Lehrling des Numinai, und sein Glanz verliert an Bedeutung. Aber irgendwann wird er den doppelten Würdentitel des Numinai-Schwertmeisters tragen, und seine Stellung am Hof wird wahrlich besonders sein.

Die Numinai am Hof

Der Numinai wird selten am Hof seines Inselherrn weilen – zu rar sind die Angehörigen seines Standes, und nur die größeren Höfe unterhalten eigene Numinaihäuser, in denen mehr als eine Handvoll Numinai ihren Sitz haben.

Die Aufgaben eines Numinai sind umfassend: Er wird Boten auf Geheiß seines Herrn befördern, auf hoher See ebenso Wache halten wie unter Land Piraten jagen. Er verschifft Waren jeder Art und wird Kriegsherr und Handelsfahrer im Wechsel sein. Auch Reisende bringt er zu fernen Ufern; doch bedarf jeder der Erlaubnis des Inselherrn. Das Schwergewicht wird aber, außer in Kriegszeiten, stets im Handel und im Transport von Nachrichten liegen. Denn bevor an Land die Sippen der Händler und Krämer erlesene Waren von fernen Inseln an die Edlen und Gemeinen verkaufen können, müssen diese Waren erst dahin gelangen. Manchmal rüstet ein Inselherr, vielleicht als Gefallen für eine Händlersippe oder um einen anderen Herrscher zu beeindrucken, eine regelrechte Handelsexpedition aus, und schickt mit dem Numinai viel buntes Volk aus.
Numinai gelten als verschlossene Geheimniskrämer, und stehen gelegentlich im Verdacht, eigene Interessen zu verfolgen. Sie sind mitunter die einzigen Informationsquellen und daher auch als Spione umworben oder schmuggeln Gegenstände oder auch Reisende gegen ein üppiges Geschenk. Versammlungen mehrerer Numinai jenseits der Zeremonien zu Ehren Numinorus finden nur in den rar gesäten Numinaihäusern statt.

Die Ferne des Seefahrers zum Hof bedingt großes Vertrauen des Herrschers, und schwindet dies, verliert er fast immer auch Ansehen – und oft sein Leben. Trotz seiner Stellung ist ein Numinai nicht mit einem souveränen Kapitän zu vergleichen, denn seine beherrschende Aufgabe ist es, das Schiff zu lenken. Ergeben sich bei der Erfüllung dieses Auftrages Probleme, wird er sich an einen Ranghöheren wie z.B. einen Schwertmeister wenden. Sollte ein Numinai gezwungen sein, Entscheidungen über die Seereise hinaus zu fällen, wird er versuchen, den Willen seines Herrschers zu erahnen – für Fehler wird er unnachgiebig zur Verantwortung gezogen.
Andererseits kann er eines Tages in den Besitz eines eigenen Schiffes gelangen, als Lohn seines Herrn oder sogar als Folge eines Herrscherwechsels. Dann kann er nach eigenem Gutdünken Handel treiben, zwar formal dem Samakai oder noch Höheren unterstellt, tatsächlich aber fast unabhängig. Diese freien Handelsfahrer sind stets gern gesehene Gäste an den Höfen Tharuns, und ihre Warenschauen meist spektakulär.
Doch jedem Numinai ist von der Stunde seiner Weihe an bewusst, dass Numinoru auch von ihm mit großer Wahrscheinlichkeit eines Tages das größte, letzte Opfer fordern wird; und seine Hoffnung ist, als würdiger Diener in Numinorus Domäne wiedergeboren zu werden.

Die Brigantai

»Schon seit vielen hundert Tagen narren die Brigantai von Mindana unseren Herrscher, doch weißt Du auch, dass sie von Makabatu stammen? Oder dass sich unter ihnen manche befinden, die den Glanz der Schwertmeister und die Narben des Herrn von Jil tragen? Ihr Anführer, Cheda der Kühne genannt, soll sogar ein Sohn des Jilli sein, und seine Schwinge die des Herrschers! Er war es wohl, der ganz allein Litana, die Schülerin unserer Masha Inata, aus dem Palast entführte! Und mehr noch habe ich gehört, dass ein Hüne namens Calw Rakar, den sie Rakshasa nennen, mit zwei Schwingen zugleich im wilden Zorn einen Kymanai zerstückelt hat! Wieder ein anderer namens Rujun Saduur ist ganz von brauner Hautfarbe und soll vor einem schrecklichen Fluch hierher geflohen sein! Und höre, unter den Brigantai ist auch einer, den sie den einarmigen Banditen nennen, denn ihm wurde der Schwertarm vom Richter Makabatus mit einem Rotar vom Leibe getrennt, doch vermochte er die Wunde durch Morguaikräfte zu schließen! Diesen fürchten selbst die Brigantai, denn er schreit im Schlaf den Namen seines Feindes!«
—Aus den Erzählungen der Teebauern von Mindana

Als Brigantai werden all jene Guerai und Schwertmeister und sonstige Bewaffnete zusammengefasst, die aus den unterschiedlichsten Beweggründen aus der Hierarchie gefallen sind und seitdem von der Gesellschaft verstoßen leben. Viele Brigantai haben sich eines Vergehens oder Verbrechens schuldig gemacht und wurden zu Ausgestoßenen durch Flucht vor einer Strafe oder einem siegreichen Rivalen, durch Verbannung oder weil sie Opfer einer Intrige wurden. Einige wenige mögen durch Irrwege des Herzens oder der Leidenschaft in Ungnade gefallen sein, etwa weil sie sich verbotenerweise der Masha näherten oder ein zu begehrliches Auge auf die Tochter ihres Herrschers geworfen haben. Und schließlich gibt es auch Rebellen, die aus einer latenten Sehnsucht nach Selbständigkeit und Unabhängigkeit heraus dem Hof den Rücken gekehrt haben und in den Wäldern heimisch wurden. Darunter gibt es sogar einige wenige echte Freiheitskämpfer, die von einem freien Tharun träumen und nur auf den Augenblick warten, die verhassten Repräsentanten der strikten Gesellschaftsordnung zu beseitigen und die Gelegenheit herbeisehnen, die Bevormundung durch die Azarai zu brechen und so die despotische Ordnung zu beseitigen.

Die Brigantaibanden

In den Reichen Tharuns gibt es etwa 4000 echte Brigantai, aber weit mehr Anhänger, Ausgestoßene oder andere Verbrecher, vor allem in den Äußeren Reichen. Außer ihrer gesellschaftlichen Ächtung als Gesetzlose und der Verwendung von Waffen haben die verschiedenen Gruppen von Brigantai nur wenige Gemeinsamkeiten und verfügen dementsprechend über keine gemeinsame Gesinnung. Nur wenige Gruppen halten miteinander Kontakt oder haben voneinander überhaupt mehr als nur Gerüchte gehört, so dass an ein gemeinsames Vorgehen nur selten zu denken ist.
Manche Brigantaibanden treten als straff geführte, militärische Einheiten auf mit eigenen Regeln, Sitten und Gebräuchen, andere sind zusammengewürfelte Haufen mit

wechselnden Mitgliedern. Einige Brigantai ziehen alleine oder in sehr kleinen Banden umher, andere bilden ganze Sippschaften mit einigen Dutzend Kämpfern und doppelt so vielen Angehörigen.

Die meisten Brigantai leben in losen oder auch festen Gruppen im Schutz der Berge, Wälder und anderer unwegsamer und schwer zugänglicher Gebiete. Von der ansässigen Bevölkerung pressen sie häufig Abgaben und sorgen dafür, dass ihnen weder der Inselherr, noch Ungeheuer diese streitig machen. Manche Gruppen verdingen sich auch als heimliche Söldner eines Inselherrn oder seines ehrgeizigen Konkurrenten. Nicht wenige Brigantai wagen sich auch auf das Meer hinaus und betreiben Piraterie an den Küsten oder überfallen die Handelsboote und Transportschiffe der Inseln. Diese Piratenbanden haben sich aber zumeist eine abgelegene oder unbeachtete Insel als Unterschlupf gewählt, um ihre Boote vor den bewaffneten Schiffen der Inselherren zu verstecken und haben meist einen geächteten Numinai in ihren Reihen. Besonders schlagkräftigen Banden gelingt es manchmal, dem Inselherrn die Herrschaft über einen Teil der Insel abzutrotzen oder ihn gar in seiner Festung einzuschließen bzw. einen Umsturz herbeizuführen und selbst die Herrschaft zu erlangen. Gelegentlich bekriegen sich Brigantaigruppen auch gegenseitig, weil sich die Anführer über eine Beute zerstritten haben oder unterschiedliche Vorstellungen vom Leben in der Wildnis und der Gültigkeit der gesellschaftlichen Werte vorherrschen. So mag ein in Ungnade gefallener Richter auch bei den Brigantai noch Recht weisen wollen und keine schweren Verbrecher unter ihnen dulden, während andere Banden fast nur aus Mördern und Dieben bestehen, die ihren Neulingen entwürdigende Aufnahmerituale abverlangen und durch brutale Raubzüge gegen die Dörfer Angst und Schrecken verbreiten.



Da immer wieder auch Flüchtlinge anderer Inseln, herrenlos gewordene Guerai oder Schiffbrüchige zu den Brigantai stoßen, ist die Zusammensetzung vieler Gruppen vergleichsweise heterogen. Dementsprechend unterschiedlich ist auch das Erscheinungsbild einzelner Brigantai und ihrer Gruppen. Viele tragen die Ritualnarben, die sie als einstige Guerai und Gefolgsleute unterschiedlicher Herren kennzeichnen, andere haben diese verändert oder entfernt. Wieder andere haben sich mit neuen Erkennungszeichen geschmückt. Sehr beliebt ist etwa ein Haarschnitt, bei dem Teile des Schädels rasiert werden und nur ein Haarkamm oder eine Skalplocke stehen gelassen wird, oder ein gezackter Bürstenschnitt – was speziell bei Schwertmeistern mit ihrer metallischen Haarfarbe eigenartigste Effekte ergibt. Waffen und Rüstungen tragen nahezu alle Brigantai, wodurch sich auch sehr tief gesunkene Gruppen noch äußerlich von den Rotten der Namenlosen unterscheiden. Im Unterschied zu den Guerai greifen sie aber häufiger zu Pfeil und Bogen oder zu umstrittenen Waffen wie dem Fänger, setzen Wurfnetze ein oder locken ihre Gegner in Fallen, die sonst nur zur Jagd verwendet werden. Reittiere hingegen sind selten, da nur wenige Brigantai über einen Kymanai verfügen, um gefangene Tiere abzurichten. Der Besitz von Runensteinen und magischen Waffen ist gleichfalls selten, oft handelt es sich um Diebesgut.

Das Leben der Brigantai

Die Brigantai sind ihre eigenen Herren, aber oft nach ähnlichen Machtgefügen organisiert wie die Höfe, von denen sie einst gekommen sind. Zumeist werden sie von einem Anführer befehligt, der oft nur so solange amtiert, bis ein anderer Brigantai sich berufen fühlt, die Führung über die Gruppe an sich zu reißen. Größere Gruppen kennen eine verzweigtere Befehlsstruktur, in der besonders begabte Brigantai kleine Trupps anleiten. Obschon es manche Rebellengruppen gibt, in denen befähigte Frauen eine Waffe führen dürfen und als Kampfgefährtinnen geduldet werden, stehen die meisten Brigantai dem üblichen Geschlechterbild der Guerai nicht nach. So sind in den Familien sesshafter Brigantai ähnliche Strukturen anzutreffen wie am Hofe eines Inselherrschers.

Das Leben in der Wildnis und die Versorgung des Lagers, die zumeist durch die Jagd und das Abpressen von Abgaben in den Dörfern bzw. durch Plünderungen bestritten wird, prägen den Alltag der Brigantai. Viele Brigantai leben in Karrenwagen, in Zelten oder in einfachen Hütten, um ihren Standort bei drohender Gefahr schnell verlegen zu können. Sie schützen ihr Terrain zuweilen durch Fallgruben oder Netze, errichten Aussichtsposten oder spähen die nahen Dörfer aus. Manche Brigantaigruppen leben in den Stämmen oder gar auf den Ästen gigantischer Bäume, und

wieder andere Lager befinden sich im Schutz von Bergstollen, zerklüfteter Küstenstreifen, unterirdischer Kavernen oder den mancher Insel vorgelagerten kleineren Inseln.
Die meisten Brigantai legen sehr viel Wert auf ihre eigenen legendenhaften Erzählungen, die ihnen einen kleinen Platz in der Weltordnung sichern, auch wenn das die Azarai leugnen. Das gemeinsame Mahl am Lagerfeuer ist ein tägliches Ritual, bei dem sich die Brigantai ihrer Stärke und Geschlossenheit versichern. Brigantaigruppen, die länger als eine Generation existieren, ziehen auch ihren eigenen Nachwuchs heran und bringen ihren Söhnen das Waffenhandwerk bei, wenngleich es sich bei ihren Kindern nicht mehr um ursprüngliche Guerai handelt. Als verfemte Guerai beanspruchen manche Brigantai die Weitergabe ihrer Waffenkünste aber für sich und entwerfen teilweise neue Ritualnarben, um eine eigene Tradition zu begründen.
Auch einzelne Bauern oder Fischer geraten mitunter durch Kühnheit, schlichten Zufall oder einen Überfall in die Gesellschaft der Brigantai und werden aufgenommen, weil sie sich bewährt haben, dringend fähige Hände gebraucht werden oder der Betreffende das Herz eines Anführers erweichen konnte. Besonders traditionsbewusste Brigantai blicken jedoch verächtlich auf diese Brigantai aus dem gemeinen Volk herab.
Je länger eine Bande ihr Überleben sichern kann, desto vertrauter ist sie mit der Situation des Ausgestoßenseins. Häufig haben die Brigantai ein Repertoire aus Pfiffen, Signalpfeilen, Lichtzeichen oder Markierungen entwickelt, um sich zu warnen, Gefährten auf Verstecke oder Fallen hinweisen oder um Nachrichten durch feindliche Linien zu schmuggeln. Einige Gruppen pflegen eigene Kampfstile, hinterlassen bei Überfällen ihr spezielles Zeichen oder scheren erschlagene Schwertmeister, um ihnen den Glanz zu nehmen. Zumeist kennen sie ihr Terrain wesentlich besser als der Inselherr und seine Guerai und können sich mancherorts auch auf heimliche Unterstützung aus dem Volk verlassen, sofern sie die Bauern ihrerseits besser behandeln als der Herrscher.
Über die Taten der Brigantai gehen im Volk allerhand Geschichten und Lieder um, in denen diese je nach dem in den schwärzesten Farben beschrieben, in einer Mischung aus Angst und Bewunderung verklärt oder für ihre kühnen Taten gerühmt werden.

Berühmte Brigantai

Gemeine Räuber und Banditen, Freischärler und Rebellen gegen die Herrschaft, herrenlose Söldner – in allen Reichen lehnen sich Brigantai gegen die Ordnung auf und werden als Gesetzlose gnadenlos verfolgt.
Die bekannteste Sage aus dem Inneren Reich Tharun stammt aus Sinulina und erzählt in immer anderen Varianten die Geschichte eines mysteriösen Brigantai, der nach seiner Gefangennahme nicht hingerichtet, sondern dessen Kopf mit einer Porzellanmaske umschlossen wurde, durch die er zwar Sehen und Atmen konnte, nicht jedoch Sprechen. Er wurde im Thronsaal angekettet und war bei allen Audienzen und Mahlzeiten zugegen – wie er ernährt wurde, blieb ebenso ein Rätsel wie seine Identität. Doch dass es sich um einen Zwillingsbruder des Sinuliten gehandelt habe oder sogar um diesen selbst, der von seinem Bruder durch eine geniale Täuschung dazu verdammt worden war, der Regentschaft eines Brigantai zuzusehen, erzählen nur die Leichtsinnigen.
Dass es einst dem Brigantaiführer Hümin gelungen sein soll, in den Palast des Kaithans von Jü einzudringen und die Schönste der Frauen seines Harems zu entführen, zählt zu den Brigantaimärchen, die auch im fernen Hashandra erzählt werden – ein Reich, in dem es ungewöhnlich viele Banden von Geächteten gibt. Darunter tummeln sich so unterschiedliche Gruppen wie die für ihre brutalen Überfälle an allen kilmakarischen Küsten gefürchteten *Piraten von Saichal* oder die *Brigantai von Mindana*, deren Schwertmeister im Volk große Verehrung genießen, weil sie den Herren zweier Inseln mit wagemutigen Streichen die Stirn bieten.
Eine Brigantaibande, die in Ilshi Vailen einst für Entsetzen sorgte, ehe die Richterkaste ihnen ein ungeklärtes Ende bereitete, waren die *Blutdurstigen*, denen eine morguaihafte Blutgier nachgesagt wurde. Nur wenige wissen jedoch zu erzählen, dass sich die Attentate der Gruppe gezielt gegen die Angehörigen der Roten Kaste, die Herrscherkaste jenes Reiches, gerichtet haben.
Die nomadische Brigantaibande *Schwarzer Wind* der Wüste Tutmarins im Reich Memonhab sind für ihre gefährlichen Skorpione und die Angriffe während eines Sandsturms auf Karawanen gefürchtet. Sie selbst reiten dabei unbeirrt selbst durch starke Böen, wissen sie ihre Augen doch durch Quarzgestein zu schützen.
Mindestens sieben Brigantaibanden streiten in den zerklüfteten Küstengebieten der Insel *Toom* im Reich Kuum um die Vorherrschaft. Würden sie sich einigen und verbünden, wäre eine Eroberung der Hauptstadt Enkh kaum zu verhindern. Jedoch scheitern solche hochfliegenden Ideen schon am Gegeneinander der Anführer, die jeder für sich die Herrschaft über die Brigantai beanspruchen. Zudem verdingen sich manche als Söldner für den Herrscher oder richten ihr Augenmerk auf die Überfälle auf die Handelsschiffe.
Selbst im friedlichen Lania gibt es bekannte Brigantai. Auf der Insel Ul'Cor hält eine Bande den Herrscher in Schach, und die wenigen aus der Wildnis zurückkehrenden Guerai berichten davon, dass die Geächteten sich durch Giftmischerei in einen unheimlichen Rauschzustand versetzen und dann schier unbesiegbar seien.

Brigantai und Herrschaft

Welches Schicksal einen Guerai zu den Brigantai geführt hat, beeinflusst natürlich auch seine weiteren Pläne. Während mancher auf den Tag der Abrechnung mit seinem Erzrivalen wartet, mag ein anderer darauf hoffen, für einen Verrat an den übrigen Brigantai begnadigt zu werden und zurück in den Dienst des Herrschers zu gelangen. Ein anderer sucht nur einen Weg, eine gescheiterte Schwertmeisterweihe auf anderem Wege zu erlangen oder der Erforschung von Runensteinen abseits des Argwohns der Azarai nachzugehen. Aber selbst wenn ein Brigantai zum Opfer einer Intrige wurde oder sich zu Unrecht verfolgt sieht, ist er doch weit davon entfernt, die tharunische Hierarchie oder gar die dahinter stehende göttliche Ordnung infrage zu stellen. Er wird sein Schicksal eher als tragischen Fehler einordnen und darauf hoffen, dass ihm doch noch Gnade und Gerechtigkeit widerfahren, wenn er sich nur ausreichend darum bemüht. Wenn die Brigantai auch keine Tempel besuchen können, da diese sich zumeist hinter den Palastmauern befinden, so sind sie doch nicht weniger religiös und orientieren ihren Tagesablauf genauso sehr an den Färbungen der Sonne.

Wenngleich die Brigantai als Feinde der Ordnung gelten und sich zum größten Teil aus untreuen ehemaligen Gefolgsleuten der Inselherren zusammensetzen, behandeln die lokalen und regionalen Machthaber sie durchaus verschieden. Manche werden wie wilde Tiere gehetzt, aus persönlichen Gründen oder zum Sport, andere bilden einen politischen und militärischen Machtfaktor, der vorsichtiges Taktieren oder kriegsartige Gegenmaßnahmen erfordert, und wieder andere sind zu unbedeutend oder leben weit genug von der Zivilisation entfernt, als dass sich der Herrscher um sie sorgen würde.

Obschon die offizielle Bezeichnung *Abschaum* lautet, kann die Einstellung einzelner Guerai, Richter und selbst Herrscher den Brigantai gegenüber auch deutlich weniger feindselig sein. Es ist durchaus denkbar, dass ein machthungriger Intrigant eine Bande heimlich mit Waffen und Ausrüstung beliefert, um einen Konkurrenten in Schach zu halten, oder sich sogar einer regelrechten Söldnertruppe für einen seiner Feldzüge bedient. Und auf dem Umweg einer Begnadigung oder gar eines Sieges ist manch ein Brigantai wieder ein ehrbarer Guerai geworden, dessen neuer Herr im eigenen Interesse frühere Verfehlungen übersieht.

Einige Brigantai suchen nach einem Weg, ihre Heimat zu verlassen und an einem fremden Hof eine zweite Karriere zu beginnen. Ein Fernhändler wird sich gegen ein größeres Geschenk überreden lassen, den Geächteten heimlich mit an Bord zu nehmen. Aber auch die Kaperung eines Bootes kommt in Betracht, wenn es dem Piraten denn gelingt, den Numinai in seine Gewalt zu bringen.

Wenn ein Brigantai eine glaubhafte Geschichte für seine Reise vorbringen kann und dem Inselherrn nützlich erscheint, stehen die Aussichten nicht schlecht, dass dieser den Fremden an seinem Hof aufnimmt, ohne dessen Vergangenheit allzu genau erfahren zu wollen. Aufgrund der Größe Tharuns und der Vielzahl von Inseln ist es kaum möglich, einen einzelnen Brigantai zu finden oder gar zu fangen, wenn er das wirklich vermeiden will. So gelingt es vielen Brigantai, sich ein neues Leben aufzubauen, unerkannt in Dörfern und Städten aus und ein zu gehen oder in einer eigenen Brigantai-Siedlung ein relativ geruhsames und unbehelligtes Leben zu führen. Das übliche Leben eines Brigantai ist aber bis zu seinem Tod das eines Gesetzlosen und von Kaste, Sippe oder Familie Ausgestoßenen. Für alle Fremden bleibt er wegen dieser fehlenden Zugehörigkeit zumindest ein verdächtiger Außenseiter.

Die Schatten

»Die Schatten lassen sich ihre mörderischen Dienste offenbar überall ähnlich entlohnen. Die übliche Bezahlung gleich für welchen Auftrag scheint in einem Runenstein oder dem Wissen zu seiner Erlangung zu bestehen. Was aber die Schatten damit tun, ist ebenso ungewiss, wie sie miteinander Kontakt halten und ob sie mehr als ein loses Netzwerk unterhalten. Ob sie sich in der Gestalt einfacher Menschen verbergen oder ob sie geheime Wohnstätten besitzen, vermag ich ebenso wenig zu entscheiden, doch verfügen sie über sorgsam angelegte Erd- oder Höhlenverstecke in der Nähe großer Herrschersitze. Dort bewahren sie rituelle Metalllampen, reißfeste Seile und Mäntel aus obskurem Stoff sowie allerlei Pulver, Duftstoffe, Waffen und Werkzeuge auf.«

—Aus den Notizen der nach Tharun gelangten Elfe Maragna über die Schatten

Eine der geheimnisvollsten Gruppen Tharuns sind jene Wesen, die man nur als die Schatten kennt. Mächtige und Herrscher bedienen sich ihrer als Spione, Diebe und Attentäter, da ihnen die dazu notwendigen Fähigkeiten angeboren zu sein scheinen – oder jedenfalls so in Fleisch und Blut übergegangen sind, dass sie endloses Erstaunen und ehrfürchtige Furcht gleichermaßen auslösen, wo immer ihr heimliches Wirken zum Vorschein kommt.

Schatten gelten als die idealen Agenten für alle Aufträge, die der tharunische Ehrenkodex nicht zulässt und die das Leben als Mächtiger oder Herrscher trotzdem erfordert. Sie scheinen jeden beliebigen Geheimauftrag diskret zu erfüllen – vorausgesetzt, der Auftraggeber hat von einem Schatten Kenntnis. In gewisser Weise könnte man sagen, dass die Schatten so geheim sind, dass ihre Tätigkeit nicht einmal verboten ist, denn an den meisten Höfen weiß man nicht einmal genau, welche Aufträge sie ausführen, geschweige denn, auf welche Weise sie es tun und wie man sie beauftragt. Schon die Bezeichnung als ‘Schatten’, tharunisch *Talar*, weist die Schatten als etwas aus, was eigentlich in Tharun nicht existiert – erlaubt doch das Zentralgestirn in der Mitte der Hohlwelt nur einen Punktschatten etwa unter Bäumen oder Vorsprüngen.

Dementsprechend vielgestaltig sind die Gerüchte, die über die Schatten kursieren, die aber nur sehr vorsichtig weitergegeben werden. So ist bereits ungewiss, inwieweit es sich bei ihnen um Menschen handelt. Einige behaupten, dass die Schatten Wirklichkeit Geister sind, andere meinen, dass man zumindest übermenschliche Fähigkeiten brauche, um von ihnen aufgenommen zu werden. Wieder andere behaupten, Schatten könnten sich nach Bedarf weitere Hände, Arme und Beine wachsen lassen oder verfügten wie manche Fische über Saugnäpfe an den Fingern. Nur wenige Tharuner behaupten glaubhaft, einen Schatten schon leibhaftig gesehen zu haben, ehe er sich wahlweise in Luft aufgelöst, in dichtem Rauch verschwunden oder blitzgeschwind von der Mauer ins Dunkel der Nacht gesprungen sei.
Manche glauben, dass sie im Auftrage Arkan'Zins nur gegen Gesetzesbrecher vorgehen, andere behaupten, dass sie alles täten, was Tharun und seinen Herren schade und dass die Arkanai es sind, die unablässig nach den Schatten fahnden. Angesichts dieser widerstreitenden Ansichten ist es auch durchaus möglich, dass die Schatten eine ebenso vielfältige Gruppe, wenn auch weniger zahlreich, wie etwa die Brigantai sind.

Das Netz der Schatten

Sowohl diejenigen, die die Schatten für einen geheimen Dienst anheuern, als auch die Schatten selbst tun alles dafür, damit die um die Schatten kursierenden Gerüchte möglichst widersprüchlich bleiben. Nichts wäre für das verborgene Tun der Schatten gefährlicher als ein klareres Bild von ihrem Wesen. Die Schatten beseitigen daher jeden Mitwisser, der zu viel preisgibt oder ihnen zu nahe zu kommen droht.
Aus diesen Gründen ist die Existenz des Geheimbundes der Schatten so gut wie keinem Tharuner bekannt, der nicht selbst dazugehört. Die Machthaber und Potentaten, die sich

Mysterien der Schatten

»Von dem Schatten schweige gegenüber jedem, selbst Deinen Söhnen, bis auf jenen einen, der Dir eines Tages auf den Thron folgen soll, so wie Du jetzt mir nachfolgen wirst. Auch diese Nachricht hier musst Du vernichten, darf sie doch keinesfalls in falsche Hände geraten – und außer den Deinen sind dies alle! Selbst vor den Azarai, denen Du sonst alles offenbaren musst, halte dieses Wissen unbedingt zurück! Nach dieser Vorrede sollst Du nun also erfahren, was ich von meinem Vater lernte und seither hütete wie jenen Runenstein, den Du ebenfalls erben wirst. Der Schatten ist ein geheimer Diener unseres Hauses, dessen Namen nur wir kennen, weshalb auch nur wir ihn herbeirufen können. Er ist imstande, Dinge zu tun, die wir selbst nicht vermögen, weil sie das heilige Gesetz verbietet, die aber getan werden müssen, um des Throns willen. Denn die Taten des Schattens stehen über dem Gesetz. Du rufst ihn nicht im Palast und nicht in der Festung, sondern auf dem alten Außenturm am Gartenweiher. Dort findest Du in einer Nische eine Lampe, die Du in der Nacht entzündest. Dann tropfst Du etwas von Deinem Blut in die Flamme, und wenn die Lampe zu qualmen beginnt, rufst Du den Namen hinein. Das wiederholst Du fortan jede Nacht, bis Du eine Antwort erhältst. Dann sagst Du dem Schatten, was er für unser Haus tun muss, und er nennt Dir seinen Preis. Zögere nicht, ihn zu zahlen, auch wenn es ein Runenstein sein mag – der Schatten lässt nicht mit sich handeln! Der Namen, den Du rufen musst, ist …«
—Hinterlassene Nachricht des Inselherrn Rahüm Mädati an seinen Sohn Jahüm; dort wo einst der Name stand, ist auf dem Papyrus ein schwarzes Brandmahl

»Schwarz sind die Stunden, Schwarz sind die Kunden,
die den Sündern, bringen Wunden!
Schwarz sind die Säulen, Schwarz sind die Keulen, die
den Dieben, schlagen Beulen!
Schwarz ist das Licht, Schwarz ist das Nichts,
das den Verstand in Stücke bricht!
Schwarz ist die Kraft, die Schwärze schafft,
doch ist die Nacht selbst schattenhaft!
Denn in schwärzester Stunde,
erwacht auch eine Schattenkunde,
die das schwarze Licht verdunkelt,
und in neuer Schwärze funkelt!
Schwarz ist die Nacht! Schwarz ist die Macht!
Die den Schatten lange Schatten macht!«
—Von den zwei Farben der Nacht, *aus den Verbotenen Spottliedern des Nurtiawan Zerzalion*

»Der fremdartige Schattenmantel hält den Träger auf eine eigenartige Weise warm, trocken und sauber, und schützt ihn selbst vor großer Hitze und Feuereinwirkung. Er ist elastisch und gleichzeitig sehr straff, verbirgt den Körper mit Ausnahme der Augen vollkommen und vermag es, den Träger in den Schwarzen Stunden an sämtliche Schattierungen der Nacht anzupassen. Schnitte oder Stiche durch den Stoff hinterlassen zudem nur ein minimales Loch, da sich der Stoff ringsherum zusammenzuziehen scheint. Der Schattenmantel ist sehr leicht und reißfest, verhindert Fußabdrücke oder sonstige Spuren und hinterlässt keinerlei Flusen oder Gewebe an Vorsprüngen oder im Gebüsch. Er scheint auf eine sehr dichte Weise aus langen, grauen Fasern gewebt worden zu sein. Zusammengerollt nimmt er sehr wenig Platz weg und kann notfalls in einer Faust verborgen werden. Das eigenartigste aber scheint mir, dass ich keinerlei Spuren mir bekannter Magie an dem Stoff entdecken konnte.«
—Aus den Notizen der Elfe Maragna über einen Mantel aus grauschwarzen Stoff, den sie in einem Erdversteck eines mutmaßlichen Schattens auf Kilmakar gefunden hat

ihrer bedienen, wissen meist nicht mehr, als wie sie einen Schatten beauftragen können – und mehr sollten sie auch nicht in Erfahrung bringen wollen, wenn ihnen ihr Leben lieb ist.

Mehr als ihren Rufnamen und auf welche Weise man ihn aussprechen muss, geben die Schatten nicht preis. Der Name eines Schattens zählt deshalb zu den bestgehütetsten Geheimnissen der Herrscher, und er wird meist erst kurz vor dem Tod mündlich an den Erben weitergegeben. Da die Schatten ihren gesamten Körper stets in grauschwarze, eng anliegende Stoffe hüllen und auch ihr Gesicht und ihre Haare darunter verbergen, kann ein Beobachter allenfalls ihre menschliche Körperform erkennen. Dass sich unter der Maskerade aber oft ein rangniedriges Mitglied des Hofes verbirgt, ahnt fast niemand.

Zum Schatten 'berufen' wird man bereits im Kindesalter, zumeist durch Entführung aus einem abgelegenen Dorf. Die Ausbildung erfolgt durch den Schattenherrn abseits der Städte und Dörfer und zielt nicht nur auf die absolute Bindung des Auserwählten an die Schatten und die Vermittlung der Schattenfähigkeiten, sondern auch auf die unbemerkte Einschleusung des Jungen auf die Festung. Meist werden die Jungen als aussichtsreiche Guerai-Anwärter aus bäuerlichen Verhältnissen ausgegeben, jenen Guerajin also, die am Hof keine Aufmerksamkeit erregen, weil ihre Karriere ohnehin spätestens nach der Shin-Dhara ans Ende gelangt ist. Da Unauffälligkeit die höchste Tugend der Schatten ist, richten sie sich häufig in der Rolle eines Hohen Guerai ein, der niemals die Schwertmeisterschaft erlangt, weil ihn weder eine Herkunft aus hohem Haus noch eine besondere Schwertkunst dazu empfiehlt. In dieser Gestalt verrichten sie tagein tagaus Dienst für ihren Herrscher – und nehmen nur die Rolle eines Schatten an, wenn sie gerufen werden. Nur wenige Schatten leben stattdessen alleine in den Wäldern oder Bergen – oder unter den Brigantai.



Der Zusammenhalt und Kontakt der Schatten ist nur durch das Verhältnis aus Schattenherrn und Schatten geprägt, das bei der Berufung entsteht und mit dem Tod endet. Und selbst hier kennt der Schatten nicht die wahre Identität seines Schattenherrn, sondern sieht ihn niemals anders als in der Schattengestalt. Von diesen 'Paarungen' gibt es kaum mehr als eine Handvoll pro Archipel, selten halten sich dauerhaft mehr als zwei Schatten auf einer Insel auf. Und nur selten schaltet sich ein weiterer Schatten von einer anderen Insel ein, üblicherweise um ein missglücktes Attentat zu Ende zu bringen oder eine gefährliche Spur zu vernichten.

Fähigkeiten der Schatten

Den Schatten werden allerhand übermenschliche Begabungen zugeschrieben. So sollen sie auf dem Wasser wandeln, mühelos breite Abgründe überspringen und selbst die gekachelten Wände eines Palastes erklettern können. Sie gelten als unempfindlich gegen Feuer und sollen auch im Licht einer Fackel nur schemenhaft zu erkennen sein. Ihre geschmeidigen Bewegungen verursachen keine hörbaren Geräusche und sind von blitzschneller Wendigkeit, so dass es kaum gelingt, einen Schatten zu stellen. Angeblich können sie mit bloßen Händen Waffen, Bäume und selbst Tore und sogar Mauern zerschmettern, und es soll unmöglich sein, sie gegen ihren Willen zu berühren. Manche sollen über Stunden den Atem anhalten können oder sich unbemerkt in einer nur schwach beleuchteten Ecke verbergen können.

Tatsächlich stehen den Schatten immense Fähigkeiten zur Verfügung. Mit ihrer Initiation und der Eintätowierung ihres Rufnamens auf den Rücken durch ihren Schattenherrn erhalten sie Zugriff auf diese Hinterlassenschaft und geraten zugleich in eine Spirale der Abhängigkeit. Sie verfügen mit steigender Erfahrung über Eigenschaften, die als Schattenkünste bezeichnet werden. Zu diesen Schattenkünsten, die ein Schatten nach und nach erlangt, zählen Schnelligkeit, Gewandtheit, Geräusch- und Geruchlosigkeit, Nichtsichtbarkeit, Gewichtslosigkeit, Unberührbarkeit, Spurlosigkeit, Unverwundbarkeit und Immunität gegen Magie (Näheres zu der Quelle der Schattenkünste im Abschnitt **Geheimnisse der Schatten**, S. 264).

Zudem verfügen die Schatten über ein großes Repertoire an Trickwaffen, alchimistische Substanzen wie Blendpulver und Rauchmittel, Kletterwerkzeuge und Wurfgeschossen und bedienen sich zuweilen giftiger Tiere oder Pflanzen.

Sind sie im Auftrag unterwegs, tragen sie stets ihre grauschwarzen Mäntel aus einem dicht gewebten Stoff. All diese Dinge bewahren sie ihren Depots und Verstecken auf.
Die Schatten verwenden ein einfaches Markierungssystem aus kleinen Kerben und dezenten Farbspuren, mit dem sie Eingeweihte auf ihre Depots oder einen geeigneten Weg durch Dickicht, über Mauern oder ähnliches hinweisen. Untereinander können sie auch mit einer schlichten Zeichensprache kommunizieren, etwa um sich zu warnen oder kleine Absprachen zu treffen.

Diener, Dienstboten und Läufer

»Den Herrschenden bei Hofe zu dienen, ist ein hohes Privileg! Ihnen das Lager zu bereiten, ihre Gemächer zu säubern und ihre Kleidung zu reinigen, ein unschätzbares Geschenk! Ihre Speisen anzurichten, ihnen das Mahl aufzutafeln und ihnen den Wein zu reichen, ist eine kostbare Gunst! Ihnen Tag und Nacht nah zu sein, bereit jeden Dienst zu tun, ist wahre Erfüllung! Denn nur ein Herr, dem es an nichts mangelt, ist ein Herrscher von wahrhaft göttlicher Harmonie.«
—Die Gunst des Dienens*, aus den Lehren der Nanurta-Azarai*

Es ist das Privileg der Guerai und Azarai, Dienerschaft im eigentlichen Sinne zu haben. Wie viele andere Tätigkeiten in Tharun, wird auch das Dienen als Familienberuf ausgeübt, wobei einzelne Familien sich oft auf bestimmte Tätigkeiten am Hofe ihres Herrn oder im Tempeldienst spezialisieren und daraus ihren Status innerhalb der Dienerschaft ableiten. Zudem kann es vorkommen, dass besonders geschickte Handwerker oder Künstler aus dem Volk in den Rang eines Festungsdieners berufen werden und fortan mit ihrer engeren Familie direkt für den Herrscher arbeiten.
Die Pflichten der Dienerkaste reichen von einfachsten und niedersten Tätigkeiten wie dem Beseitigen von Fäkalien und Unrat über den Dienst in Kymas und Ställen, Wäschereien und Dampfbädern bis zu den komplexen Aufgaben etwa der Köche an Archipelarshöfen. Tagein tagaus arbeiten sie zu allen Stunden des Tages als Kachelputzer, Gassenfeger oder Treppenkehrer, Metallpolierer, Bilderpfleger oder Holzlackierer, Näher, Sticker oder Wäscher, Maurer, Schreiner oder Schnitzer, Speisen-, Wasser- oder Lastenträger, Koch, Brauer oder Speicherwärter, Käfigbauer, Kyma-Wärter oder Futterträger, Kerzenanzünder, Baderhitzer oder Ölausgießer, Ziergärtner, Bewässerer oder Blumenbinder – unermüdlich und ohne je ein Wort des Dankes ihrer Herrn zu vernehmen. Einige Pflichten obliegen in den meisten Reichen allein den Frauen der Dienerfamilien: Der Gemahlin, zuweilen auch der Masha des Herrn, wird für gewöhnlich ausschließlich von Dienerinnen aufgewartet, während die Pflege von Kleinkindern die Sache von Ammen ist.
Nicht zur Dienerschaft gehörig sind die ehrenvollen Hofämter (wie Mundschenk oder Vorkoster), deren Ausübung allein verdienten Guerai, seltener auch Azarai gebührt. Ebenfalls außerhalb der Dienerschaft stehen die Guerajin, jugendliche angehende Krieger, die zwar auch niedere Tätigkeiten verrichten, später jedoch die Privilegien ihrer Kaste erlangen werden. Sie machen sich mit den gewöhnlichen Dienern nicht gemein, und umgekehrt wissen jene sehr wohl, dass der Page von heute der Herr von morgen sein mag.

Die Rangfolge derer ohne Rang

Die Dienerschaft ist in sich wie nahezu jeder Bereich der tharunischen Gesellschaft stark hierarchisiert, und schon ein Fleischzerteiler in der Küche eines Inselherrn mag den Jungen, der seine Abfälle hinaus schafft, kaum noch eines freundlichen Wortes würdigen, obgleich – oder gerade weil – er diese Tätigkeit noch vor kurzem selbst auszuüben hatte.
Je nach der Größe eines Hofes ist die Rangfolge der Diener auf den ersten Blick klar oder aber hoch komplex. Als Faustregel gilt: je näher ein Diener in Ausübung seiner Pflichten an seinen Herrn oder dessen Waffen heran kommt, desto höher steht er im Ansehen. Ein persönlicher Page mag demnach im ‘Rang’ höher stehen als der Küchenmeister, der zwar zwanzig andere Diener unter sich hat, den Hausherrn aber kaum zu Gesicht bekommt. ‘Nähe’ kann hier aber auch durchaus übertragen gemeint sein: Ein Läufer, dem die Worte seines Herrn (und sei es mittelbar durch einen Dritten oder in Form eines Schriftstücks) anvertraut werden, gilt ihm für die Dauer seines Botengangs als ausgesprochen nah, übertroffen nur vom persönlichen Waffenträger. Das hohe Ansehen gerade dieser beiden Stellungen wird dadurch deutlich, dass sie auch von Guerajin, ja sogar von fertig ausgebildeten Guerai bei voller Ehre ausgeübt werden können.
Einen guten Anhaltspunkt, um die tatsächliche Stellung eines Dieners innerhalb eines Hofes zu erschließen, liefert ein Blick auf seine Kleidung. Stoff, Farbe und sogar Zuschnitt können hier Aufschluss geben, denn letztlich ist das Gewand eines Dieners eine Gunstbezeugung durch den Herrn, der es ihm, wenn auch selten persönlich, gegeben hat. Beschädigung oder Verlust der Kleidung zieht dementsprechend empfindliche Strafen nach sich. Höherrangige Diener werden in einem solchen Fall daher nach Kräften bemüht sein, die Schuld für ihren Verlust einem Niederrangigen, etwa einem vermeintlich nachlässigen Wäscher oder Näher, anzulasten. Das schützt zwar nicht unbedingt davor, selbst bestraft zu werden, motiviert aber – als Drohung ausgesprochen – immerhin noch jemanden zur Lösung des Problems oder gibt wenigstens die zweifelhafte Genugtuung, die Strafe nicht allein tragen zu müssen. Für den reibungslosen Ablauf aller Arbeiten der Dienerschaft sorgen die Obersten Diener der einzelnen Bereiche – sie nehmen als Küchenmeister, Oberster Palastdiener oder Stallmeister in der Regel besondere Aufträge des Marakai und seiner Schwertmeister entgegen.

Leben um zu dienen

Diener haben viele Pflichten und kaum Rechte. Die zentralen Bereiche der Festungen und Tempel sind ihnen jenseits des engen Rahmens ihrer Arbeiten verboten, und selbst in Ausübung ihrer Pflichten müssen sie aufgrund von Tabus und Weisungen oft erhebliche Umwege durch die Prachtbauten in Kauf nehmen. Ihre Quartiere liegen zwar meist innerhalb der Anlagen, in denen sie Dienst tun (sei es ein Archipelarshof, ein Tempelbezirk oder eine Kyma), jedoch stets klar von den Lebensbereichen höherer Kasten abgetrennt.

Bedienstete haben quasi unsichtbar und doch stets zur Stelle zu sein, wenn ihre Aufgabe es erfordert. Ein guter Diener ahnt die Wünsche seines Herrn voraus, ehe jener bemerkt, dass er sie hat, natürlich ohne deswegen jemals Stolz oder Eitelkeit zu zeigen.

Die Dienerschaft muss selbst rüdeste Behandlungen durch ihren Herrn, etwaige Guerai unter dessen Kommando oder geladene Gäste klaglos ertragen. So wird ein Gast, der im Zorn einen nachlässigen Dienstboten zu Tode prügelt, sich selten in höherem Maße dafür verantworten müssen, als wenn er versehentlich eine Vase vom Tisch gestoßen hätte. Selbst von ihnen übergeordneten Dienern müssen sich die Untergebenen ohne zu murren schikanieren lassen, allerdings ist es jenen bei schwerster Strafe verboten, Ihresgleichen zu verstümmeln oder zu töten. Den Stallknechten wird von Beginn ihres Dienstes an eingebläut, dass jedes Reittier ihres Herrn sie im Wert um ein Vielfaches übersteigt. Droht der Kyma Gefahr, steht das Überleben der Tiere über dem der Knechte.

Was Wert und Angreifbarkeit der Dienerschaft angeht, gelten allerdings zwei Ausnahmen: Läufer, die eine Botschaft ihres Herrn überbringen, werden nach dem Wert dieser Nachricht behandelt. Sie aufzuhalten, anzugreifen oder zu töten, wird geahndet, als habe man ihrem Auftraggeber das Wort abgeschnitten, was im besten Fall ehrenrührig, bisweilen aber sogar todeswürdig ist. Tempeldiener profitieren Außenstehenden gegenüber von der Unantastbarkeit, die in gewissem Maße von den Azarai auf sie abstrahlt. Einem Tempeldiener Gewalt anzutun, ohne selbst Azarai zu sein, gilt allgemein als Schicksalstat, die früher oder später wieder auf den Täter zurückfallen wird.

Alle Diener haben das Privileg, wenn nötig für ihren Herrn zu sterben, auch wenn ihnen nicht das Recht zusteht, für ihn zu kämpfen. Dieses Lebensopfer wird freilich nicht bei einem schwertmeisterlichen Duell geduldet, wohl aber, um den Herrn und etwaige Gäste vor Unfällen, den Attacken wilder Tiere oder einem Attentat durch unehrenhafte Gegner wie Brigantai und Schatten zu bewahren. Vor allem Hohe Azarai werden in brenzligen Situationen oft von ihren Dienern mit einem Schild aus Leibern umgeben. Dass eine solche Ansammlung unbewaffneter und schwer beweglicher Beute gerade für die größten Raubtiere und Monstrositäten eher als Festbankett erscheinen muss, als dass sie einen echten Schutz bedeuten würde, ist die traurige Ironie dieser Opferbereitschaft. Gegen Fehlschüsse in einem Gefecht mit Fernkampfwaffen oder dergleichen stellt die Dienerschaft allerdings eine probate Abwehr dar.

Guerajin und Azarajin

Künftige Guerai müssen in ihrer Jugend ebenfalls dienende Tätigkeiten verrichten, bevor sie die Privilegien ihrer Kasten erlangen, lautet ein Kernsatz der Guerai-Ausbildung doch: "Wer herrschen will, muss dienen können!" Diesen Guerajin genannten Jungen wird zunächst bedingungslose Unterwerfung ihren Herrn gegenüber beigebracht, wobei ihre Dienste sie zugleich schon auf das Kriegerleben vorbereiten sollen.

Als Stallburschen, Sänften- und Lastenträger oder als Helfer in den Schmieden der Guerai erproben sie ihre Muskeln und lernen durch Beobachtung. Wer durch Schnelligkeit und ein gutes Gedächtnis auffällt, findet als Läufer und Dienstbote Verwendung. Als Leibdiener und Pagen warten sie Schwertmeistern und Hohen Azarai auf und kultivieren – motiviert durch strenge Strafen bei Versagen – ihre Manieren.

Gleich welcher Herkunft sie sein mögen, haben Guerajin nur das Recht auf einen Rufnamen, sei es der, den sie zu ihrer Geburt erhalten haben oder einer, den ihr Herr für angemessen hält. Ihr Familienname, so sie einen besaßen, 'ruht' für die Dauer ihres Dienstes.

Nicht anders verhält es sich mit den Azarajin, den Anwärtern auf ein Azarai-Amt. Ihre Ausbildung beginnen sie als Tempeldiener, deren Aufgabe der bedingungslose Dienst an den Azarai und die Instandhaltung des Tempels ist. Erst wenn sie sich darin bewährt haben, werden sie zu Höherem berufen.

Das einfache Volk

»Das Volk von Tharun, es beugt und kniet /
Im Licht einer Sonne, in der es nichts sieht!
Das Volk von Tharun, es kreucht und kriecht /
Im Finstern der Nacht, in der es hinsiecht!
Das Volk von Tharun, es gibt sich ganz hin /
Im Dienst einer Göttin, gefesselt und blind!
Das Volk von Tharun, es schindet sich her /
In täglicher Folter, und bindet sie mehr!
Das Volk von Tharun, es opfert und schenkt /
In kläglicher Absicht, die es nicht erkennt!
Denn das Volk von Tharun ist Menschengeschlecht /
Wiedergeboren den Göttern als Diener und Knecht.«
—Vom Volk von Tharun, *aus den Verbotenen Spottliedern des Nurtiawan Zerzalion*

Die allermeisten der etwa fünf Millionen Tharuner gehören zum einfachen Volk und ein großer Teil von ihnen lebt in der Nachbarschaft der Festung einer jeden größeren Insel. Diese Residenzstädte umfassen zwischen 1.000 und 20.000 Einwohner, je nach Bedeutung des jeweiligen Herrschers in seinem Archipel. Sie werden über die oft küstennah liegenden Dörfer mit Nahrungsmitteln versorgt. Zumeist bilden diese Dörfer kleine Oasen von Zivilisation und liegen wie Perlen auf einer Schnur an den Wegen, Flüssen und Küstenstreifen. Nur selten findet man abgelegene Siedlungen, und dann vor allem, dort wo besondere Bodenschätze liegen und gefördert werden. Landwirtschaft bildet für viele kleine Dörfer die einzige Grundlage der Existenz. In den Dörfern, von denen es abhängig von der Größe der Insel bis zu zwanzig geben kann, leben zwischen 100 und 1.000 Menschen, hauptsächlich Bauern, Fischer, Jäger, Holzfäller oder Stollengräber.

Die Dörfer beliefern die wenigen Städte mit Lebensmitteln und Halbwaren, tauschen dafür handwerkliche Erzeugnisse ein, welche sie selber nicht herstellen können. So schaffen vor allem der Tauschhandel und die regelmäßigen Abgaben an Herrscher und Tempel Verbindungen zwischen den Siedlungen und Städten.

Das Leben außerhalb der großen Städte und abseits der Siedlungen ist gefährlich, da nur wenige Regionen nicht von der Wildnis bedroht sind. Mancherorts können noch Brigantai hinzukommen und für die Bauern und Fischer eine regelrechte Plage darstellen. So ist Zusammenhalt eine grundlegende Voraussetzung für die Bewohner Tharuns. Angesichts der allgegenwärtigen Gefahren der Wildnis und der schwierigen Aufgabe, ihren Teil zum Erhalt der Ordnung beizutragen, wird das Leben der einfachen Bevölkerung von festen Strukturen und Regeln bestimmt, deren Existenz von zahlreichen Gesetzen, Bräuchen und Ritualen abhängt. Den wichtigsten organisatorischen Zusammenhalt bilden die Familien und die Sippen, denen praktisch alle Tharuner jenseits der Festungen und Höfe angehören. Eine Sippe ist dabei immer ein verwandtschaftlicher Verband mehrerer Familien, welche sich auf einen gemeinsamen Vorfahren berufen. Die strenge Ordnung der Gesellschaft besteht auch in den Dörfern. Die Sippe ist die Grundlage dörflichen Lebens und bietet dem Einzelnen Sicherheit und gesellschaftliche Stellung in Form seines Berufs.

In den Städten ist die Sippenschaft der Tharuner sehr augenfällig, denn jede Sippe lebt in einem eigenen Stadtteil, von denen es zwischen sechs und zehn in jeder Stadt gibt. In den besonders bevölkerungsreichen Städten kann es vorkommen, dass sich große Sippen wie etwa die Sippe der Handwerker in eigenständige Untergruppen aufteilen. Dagegen werden die Dörfer selten von mehr als ein oder zwei Sippen bewohnt, da sie oft nur der Landwirtschaft, der Fischerei, oder dem Bergbau dienen.

Die Familien und Sippen

Jede Sippe besteht aus den Angehörigen von halben bis mehreren Dutzend miteinander verwandten Familien, die den gleichen Beruf betreiben, und sind Zwangs- und Schutzgemeinschaften, in die man durch nur durch Geburt oder Heirat aufgenommen werden kann. Fast alle Angehörigen einer Sippe erlernen ausschließlich den Beruf ihrer Vorfahren, heiraten ein Mitglied aus einer anderen Familie und erziehen ihre Kinder in den Traditionen, die sie selbst gelernt haben, so dass sich der Kreis schließt. Jede Sippe ist eifersüchtig darauf bedacht, die Geheimnisse ihrer Künste nicht an Fremde zu verraten, da diese ansonsten zu unerwünschten Nebenbuhlern werden könnten. Da der gewöhnliche Tharuner in der Regel weder lesen noch schreiben kann, werden diese Traditionen stets mündlich überliefert, oft in Form von kleinen Geschichten oder Anekdoten.

Die Bindung aller Nachkommen an die Sippe sorgt dafür, dass ihre Stärke erhalten bleibt. Nur in Ausnahmefällen werden besonders begabte Jungen auserwählt, um auf der Festung als Guerajin zu dienen oder gar in den Tempeln der Azarai Dienst zu tun. Auch kann es vorkommen, dass ein Sohn oder eine Tochter der Sippe als Dienerin an den Hof berufen wird, was als besondere Ehre gilt, ist es den einfachen Menschen doch sonst kaum vergönnt, auch nur in die Nähe des Palastes und ihres Inselherrn zu gelangen.

Viel häufiger kommt es vor, dass faule, verkrüppelte oder sichtlich kranke Sippenangehörige verstoßen werden und ein Schicksal als Namenlose fristen müssen. Einem Tharuner, der seine Familie durch Krankheit, Unglück oder langsames Aussterben verliert, droht ein ähnliches Los. Deshalb ist die Zugehörigkeit zu einer Familie von großer Wichtigkeit, garantiert sie ihm doch soziale Sicherheit, Ordnung, Ehre und ein wenngleich meist karges Auskommen. Diese Abhängigkeit sorgt gleichzeitig dafür, dass sich die Familienmitglieder schicksalsergeben in die Rollen fügen, die ihnen zugedacht sind.

An der Spitze jeder Familie steht in der Mehrzahl der Reiche der älteste Mann, der oft 'Großvater' genannt wird. Er ist das unbestrittene Oberhaupt und der Vormund selbst seiner Brüder und Söhne, auch wenn sie selber schon Väter und Großväter sind, und der Verwalter des Familienbesitzes. Er ist der Wahrer der Familienehre und der Geheimnisse des Familienberufes, die er an seine Nachkommen weiter gibt. Der Familienälteste trifft sämtliche wichtigen Entscheidungen, und seine Familie führt sie aus. So entscheidet er etwa, wen seine Kinder und jüngeren Angehörigen heiraten werden. Und schließlich spricht er innerhalb seiner Familie – etwa bei sittlichen Fragen – Recht, was durchaus im Sinne der Beschuldigten ist. Denn einen weitaus strengeren Richter würde ein Tharuner nur in ausgesprochen wichtigen und schwerwiegenden Fällen verständigen.

Das Oberhaupt einer Sippe ist auf den meisten Inseln einer der ältesten Männer der Gemeinschaft, dem alle Angehörigen jederzeit Gehorsam schulden, und wird Sippenältester oder Patriarch genannt. Ihm obliegt es, Entscheidungen zu treffen, die die Sippe als Ganzes betreffen, und Zwistigkeiten zwischen Familien zu regeln. Er ist auch derjenige, der dem Inselherrscher und den Azarai gegenüber für die Erhebung der Abgaben und den Erhalt der Ordnung zuständig ist. Im Alltag verteilt er die anstehenden Aufgaben und Arbeiten und vertritt die Dorfgemeinschaft auch nach außen. Bei Streitigkeiten im Dorf entscheidet sein letztes Wort und bei geringeren Vergehen obliegt es ihm, Strafen auszusprechen.

Der mächtigste der Sippenältesten steht den Dörfern als Dorfältester oder Dorfpatriarch vor. In den Städten ist er als

Stadtältester oder Stadtpatriarch für ein ganzes Stadtviertel zuständig und auch gegenüber dem Marakai verantwortlich. So ist es gewöhnlich dieser Älteste, der als erstes für den Ungehorsam oder das Versagen seiner Sippe bestraft wird. In größeren Städten gibt es unter den Stadtpatriarchen wiederum einen, der der Versammlung vorsteht und damit nicht nur der Entscheidungsträger in Streitfragen, sondern zugleich der auserwählte Vertreter für alle Belange der Stadtbevölkerung gegenüber ihrem Inselherrn ist.

Die Bauern



»Ich betrachtete mit meinen alten Augen die Kiri-Felder. Die Sonne brannte in leuchtender Farbe auf die Erde nieder und trocknete den Boden aus. Wenn nicht bald Regen fiel, würde die Ernte verdorren. Gemessenen Schrittes machte ich mich zum Rand des Waldes auf. Dort steuerte ich auf eine vom Regen abgewaschene Statue aus Holz zu. Ihr kennt doch die Statue der jungen, nackten Frau, die ihre Arme zum Segen ausbreitet? He, das habe ich mir gedacht. Zu ihren Füßen ruht die Statue eines plumpen Wesens, dessen Rückgrat ein Kamm aus Flossen ziert. Ich hatte beiden Geschenke mitgebracht. Um ihre Hälse legte ich Kränze aus Gras und Blumen. Zu Füßen der Frau stellte ich eine Schale mit eingelegten Beeren und Honig ab. Sie hat Süßes so gern. Vor die andere Statue stellte ich eine Flasche aus Ton mit gutem Kiri-Schnaps. Mehrfach verneigte ich mich vor Beiden und murmelte die überlieferten Gebete. Dann kehrte ich zurück. Als in der Nacht Regen auf unser Hüttendach zu trommeln begann, wusste ich, dass die Nanja und der Regendämon unsere Gaben angenommen hatten.«
—Erzählung von Großvater Jaron an seine Enkel

Den Bauernsippen obliegt die Versorgung mit Reis, Getreide, Gemüse, Früchten, Tee, Tabak, Gewürzen, Kräutern und sämtlichen Erträgen der Äcker und Felder. Die einzelnen Sippen der Bauern werden üblicherweise nach den Feldfrüchten unterschieden, die sie anbauen, oder – seltener – nach dem Vieh, dass sie hüten. So gibt es in größeren Städten oft eigene Viertel der Reis-, Korn- und Obstbauern. Ihre Anbaugebiete finden sich überall dort, wo der Boden eben und fruchtbar genug ist, damit Pflanzen wachsen können. Aufgrund des Fehlens von Jahreszeiten kann zwar auf Tharun stets geerntet werden, aber die Landwirtschaft ist abhängig davon, dass ausreichend Regen fällt oder Gräben Wasser heranführen. So ist es keinesfalls verwunderlich, dass die meisten Bräuche der Bauern sich darum drehen, die Wolkengiganten anzulocken, die mysteriösen Regendämonen bei Laune zu halten, die örtliche Nanja zu erfreuen und die lokalen Geister gewogen zu halten – ganz abgesehen von der täglichen Lobpreisung der Fruchtbarkeit Nanurtas. Bei der Arbeit greifen die Bauern auf Sense, Sichel, Pflug und Harke zurück, verarbeiten aber ihre Erträge auch zu Brot, Käse, Wein usw.. Wichtig ist auch der Graben- und Dammbau, der gerade in der Bewässerung von Terrassenfeldern oft unabdingbar ist. Der Wohlstand eines Dorfes misst sich auch in der Zahl der Feldochsen oder seiner Ziegen. Mitunter halten sich geschickte Bauern auch wilde oder halbzahme Tiere. So werden etwa Haarschweine, Kletterferkel und Wildhühner gezüchtet. Auch die Hunde sind wolfsähnlich und wild und statt der heiligen Katzen werden Wiesel und Warane gehalten, um der zahlreichen Nagetiere Herr zu werden. Der Besitz dieser Tiere ist aufgrund der von ihnen benötigten Nahrung jedoch – abgesehen von den auf Weidewirtschaft basierenden Reichen Kuum und Conossos sowie den Schneckenfarmen Lanias – ein Privileg, welches sich nur die Dörfer leisten können, deren Felder gute Erträge bringen.

Da die Bauern auf vielen Inseln die größte Bevölkerungsgruppe stellen und sich als einzige intensiv mit den Früchten der Erde und den Geschenken der Natur beschäftige, stammen aus ihrem Kreis auch die dörflichen Heil- und Kräuterkundigen. Meist handelt es sich um altgewordene Männer oder Frauen, die für die Arbeit auf den Äckern zu schwach geworden sind und sich mit ihren verbliebenden Kräften und der Weisheit ihrer Erfahrung um das gesundheitliche Wohlbefinden ihrer Sippe mühen (Näheres zum Thema Heilkunst unter **Pateshis Gnade der Heilkunst**, S. 100).

Die Fischer und Schiffer

»Ich blickte sorgenvoll auf das Meer hinaus, welches in den letzten Stunden immer aufgewühlter erschien. Der Wind heulte wie ein zorniges Tier um die niedrigen Hütten. Ich war damals zu jung, um mit meinen Brüdern aufs Meer zu fahren. So hielt ich Ausschau und lernte. Als das Blau anbrach, erkannte ich in dem Dämmerlicht, dass sich zwei schmale Boote dem Strand näherten. Ein Boot fehlte! Es war das Boot des Sippenältesten. Unser ältester Bruder sprang von dem Ausleger und kam mir entgegen. "Sein Opfer hat den Unergründlichen versöhnt. Ansonsten hätte uns seine Wut alle verschlungen!", erklärte er schlicht. Im ersten Augenblick hätte ich fast um den alten Mann geweint. Aber Tränen sind ein Zeichen der Schwäche! Und außerdem ist es die höchste Ehre für einen Fischer, in Numinorus Reich einzugehen.«
—Erzählung des Fischers Jomon an seinen jüngsten Bruder

Neben den Bauern sind es häufig die Fischer, die das Volk mit Nahrung versorgen, und aus dem Reich des Meeres Fische, Wale, Muscheln, Seetang, Krebse, Krabben und Seegurken fischen. Manche von ihnen tauchen nach der Beute, manche angeln oder werfen Netze und legen Reusen aus. Allen ist gemein, dass sie sich in dem Wissen in die dunkelblauen Tiefen begeben, dort Eindringlinge zu sein.

Entsprechend sind ihre Bräuche darauf ausgelegt, den Gott des Meeres gewogen zu halten. Einen Teil ihres Fangs geben sie deshalb stets ans Meer zurück, und huldigen in der morgendlichen Blauen Stunde bei der Ausfahrt und in der abendlichen Blauen Stunde bei der Rückkehr an Land dem Unergründlichen. Sich gegen die aggressiven Geschöpfe des Meeres zur Wehr zu setzen, ist für sie tabu.
Die meisten Fischer unterhalten eigene primitive Boote und Kanus, die sie zumeist selbst fertigen und nur soweit auf das Meer hinaus steuern, dass sie bis zum Abend wieder zurückkehren können. Das Holz erhalten sie im Tausch von den Sippen der Holzfäller, ihre Werkzeuge hingegen aus den Handwerkersippen. Das Knüpfen der Netze und das Bereiten der Köder obliegen den Ältesten und den Jüngsten der Sippe, ebenso wie das Räuchern und Einlegen des Fangs und das Fertigen von Schmuck und Gegenständen aus Fisch- und Walknochen.
Zu den Fischer-Sippen werden auch die Perlentaucher und Korallenfischer gezählt, die oft auch auf umliegenden Kleinstinseln, Riffen und Klippen ihrer Insel auf die Suche nach Beute gehen. Ihre prächtigsten Funde zieren die Trophäenkammern ihres Herrschers oder die Schmuckkästchen der Masha.
Auf etlichen Inseln werden auch die Flüsse und Seen nach Forellen, Karpfen und anderen Süßwassertieren befischt, aber auch diese Flussfischer huldigen Numinoru und den Wassergeistern ihrer Jagdgründe. Manchmal werden sie auch mit dem Fang schillernder Zierfische für die Gartenteiche der Palastanlage beauftragt – ein mitunter heikles Unterfangen, müssen diese Tiere doch unbeschadet bis zur Hauptstadt gebracht werden.

Die Jäger und Fallensteller

»Zusammen mit dem jungen Djano bewegte ich mich in lautloser Anmut durch die Wälder der Insel, bis wir eine kleine Lichtung erreichten. Meine kundigen Augen erkannten diese sogleich als Ort eines Kampfes. Inmitten des niedergetrampelten Farns lag auf der Seite der weiße Hirsch, auf den wir ein achtsames Auge gehabt hatten. Er war doch für eine prächtige Jagd unseres Herrn bestimmt gewesen! Aber die klaffenden Wunden an der Seite des Tieres und sein fehlendes Gekröse deuteten darauf hin, dass ein anderer Jäger Beute gemacht hatte! Spuren wie diese kenne ich nur aus Erzählungen. Doch ich hoffe, der Inselherr wird über den Tod des Hirsches hinwegsehen. Denn er wird die Gelegenheit bekommen, seinen Mut an einer weitaus gefährlicheren Bestie zu beweisen! Einer gewaltigen Raubkatze mit einem spitzen, enduriumharten Horn auf der gepanzerten Stirn. Einem Diven!«
—Bericht des Jägers Tirash an seinen Dorfältesten

Die oft zahlenmäßig geringen Sippen der Jäger und Fallensteller stehen im Dienst der Marakai, in deren Auftrag sie kleinere Wildtiere wie Kletterferkel, Fasane, Prunkhühner, Spinnen, Schlangen oder Heuschrecken zur Strecke bringen, um für entsprechende Tischfreuden zu sorgen. Die Jäger übernehmen zumeist auch das Ausweiden der Tiere sowie das Abziehen des Fells. Auch das Sammeln von Pilzen, Honig, Pflanzen und Wildbeeren gehört zu ihren Aufgaben. Sie hüten aber auch den Bestand der Wälder und tragen Sorge dafür, dass für die Würdenträger stets Fleisch verfügbar und Jagdbeute vorhanden ist, falls ihnen nach den Aufregungen einer Jagd verlangt. Schließlich melden sie auch die Sichtung eines der wertvollen Reittiere an den Herrscherhof, damit ein ausgesuchter Schwertmeister es einfangen und in Besitz nehmen kann. Rund um ihre kleinen Dörfer legen sie Fallen aus – und das nicht nur, um Beute zu machen, sondern auch als Schutz vor wilden Bestien.
Da den Bauern das Jagen von Wildtieren verboten ist, obliegt es den Jägern für die Einhaltung dieses Gebotes zu sorgen und etwa Wilderer einzufangen und vor den Richter zu bringen. Welche Tiere die Jäger selbst jagen dürfen und welche dem Inselherrn und seinen Guerai vorbehalten sind, richtet sich nicht nur nach dem regionalen Bestand, sondern auch nach der Größe des Tieres und der dazu notwendigen Jagdbewaffnung. Denn wiewohl ihnen der Bau von Fallgruben und das Auslegen von Netzen erlaubt sind, dürfen sie doch nur einfache Gerätschaften wie Knüppel, primitive Jagdbögen und angespitzte Hölzer verwenden, keinesfalls aber Metallwaffen oder gar Rüstungen. Wildtiere, deren Größe die eines Menschen übersteigen, werden vielerorts schon ob ihrer Gefährlichkeit nur von den Guerai gejagt.
Gelegentlich kommt es vor, dass die Jäger einem Rakshasa oder anderem Ungeheuer versehentlich die Beute streitig machen – und dann von ihm gezwungen werden, ihn mit täglichen Geschenken bei Laune zu halten. Es kann zuweilen lange dauern, bis der Zinakai des Inselherrn benachrichtigt wurde und den drangsalierten Dörflern zur Hilfe eilt.

Die Holzfäller

»Die gesamten hellen Stunden über hatten wir schon Bäume geschlagen und waren gut vorangekommen. Der Älteste der Bootsbauer hatte vor über acht Tagen einen Boten geschickt, der davon berichtete, der Inselherr wolle ein neues Schiff bauen, um den Handel mit einem entfernten Vetter wieder aufzunehmen. Uns ist ja bekannt, dass das Schicksal eines guten Schiffes bereits mit seinem Holz beginnt. Und so waren wir in die Wälder gezogen, um die prächtigsten Salar-Bäume zu finden. Hoch und schlank müssten sie sein. Die anderen achteten darauf, dass in keinen Baum ein Blitz eingefahren war. Denn solches wäre ein schlechtes Omen gewesen. Es hat zwei Tage der Suche bedurft, aber schließlich haben wir eine Gruppe von geeigneten Bäumen erspäht. Die Arbeit war mühselig und schweißtreibend. Und ich habe die ganze Zeit an Dich und Deinen Bauch gedacht, meine Liebe! Und an die nächste Axt, die Du darin trägst!«
—Bericht des Holzfällers Torai an seine Frau nach seiner Rückkehr

Für das einfache Volk sind die Hölzer der Wälder der wichtigste Baustoff, den sie sowohl für ihre Hütten, die Befestigungen der Dörfer als auch für ihre Werkzeuge, Möbel und Gegenstände des täglichen Bedarfs benutzen. Denn das begehrte Metall wird häufig für die Fertigung von Rüstungen und Waffen der Guerai benötigt und ist entsprechend kostbar. Sehr wichtig ist gutes Holz oder robuster Bambus beim Bau der wenigen großen Schiffe, über die ein Herrscher verfügt, sowie für die kleinen Fischerkanus und -flöße. Angesichts der Gefahren der Seefahrt ist es unerlässlich, dass an dieses Holz hohe Anforderungen gestellt werden. Zudem kann das benötigte Holz nicht einfach gerodet wer-

den, sondern muss zunächst von den Waldgeistern und der Nanja freigegeben werden. Und schließlich erwarten auch die Guerai ausgesuchtes Holz für ihre Langhölzer, ihre Spannen und die Pfeile, wie auch der Herrschersitz Material für hölzerne Dachkonstruktionen, Kymakäfige, Reitsättel oder Tragesänften verlangt.
Die kleinen Siedlungen der Holzfäller sind oft tief im Landesinneren angelegt und müssen gegen die Bestien der Wildnis befestigt werden. Manche verstehen ihre Axt auch zur Verteidigung einzusetzen, was von den Guerai geflissentlich übersehen wird, gilt eine solche doch ohnehin nicht als Waffe, sondern als Werkzeug. Gelegentlich werden sie auch auf sonst unbewohnten Waldinseln angesiedelt, die der Inselherr unter seine Herrschaft gestellt hat. Da sich die Holzfäller nur auf den richtigen Holzeinschlag verstehen, müssen sie von den anderen Dörfern mitversorgt werden. In Gegenden, in denen der Holzbedarf immens hoch ist, wie etwa in Ilshi Vailen, wo auf Steinbauten ganz verzichtet wird, oder beim Roden für den jüitischen Flottenbau, sind durch die Arbeit der Holzfäller manche Inseln regelrecht kahl geschlagen.
Holzfäller sind meistens auch geschickte Schnitzer und Holzarbeiter, weshalb sie oft bereits einen Teil der Verarbeitung übernehmen. Sie umgeben ihre Siedlungen vielerorts mit furchterregenden Holzmasken und Warnzeichen, die böse Geister und Ungeheuer abschrecken sollen.

Die Stollengräber

»Während seine Familie geschäftig den neu angelegten Stollen tiefer und tiefer in die Knochen der Erde trieb, saß ich draußen vor dem Eingang und schnitzte. Meine Hände führten das Messer genauso sicher wie sie auch eine Spitzhacke geführt hätten. Aber ich hatte heute eine andere Aufgabe. Ich schnitzte zwei Wächter aus Holz, welche nicht nur den Eingang der Mine vor dem Einsturz schützen, sondern mit ihren furchteinflößenden Grimassen und ihren erhobenen Klauen auch ungebetene Besucher abschrecken sollten. Denn ich hatte von Euch Bauern doch Berichte über die Gruu-Banden gehört, die sich in den Bergen herumtreiben sollten. Jeder Stollengräber kennt die Erzählungen über diese verfluchten Wesen und ihre unbändige Goldgier! Es musste also etwas unternommen werden. Das ist jetzt getan! Danke für Eure Warnung.«
—Erzählung des Stollengräbers Idur gegenüber seinem Sippenältesten

Die Bergleute Tharuns graben in den oft schwer zugänglichen Bergen, immer auf der Suche nach kostbaren Erzen, seien es Eisen, Silber, Zink, Zinn, Kupfer oder Gold, aber auch nach Edelsteinen. In den Steinbrüchen sind sie zudem für die Gewinnung von geeignetem Granitgestein oder Marmor zuständig. Jeder Stollengräber hat zudem Gerüchte über die magischen Metalle Endurium und Titanium gehört, die jedoch nur sehr selten gefunden werden und deren Vorkommen strengster Geheimhaltung unterliegen. Zu ihren Aufgaben gehört nicht nur der Stollen- und Minenbau sowie der Betrieb des Bergwerks, sondern auch die Verhüttung der geschürften Metalle, die zumeist an Ort und Stelle erfolgt. Sie leben in Bergdörfern nahe den Mineneingängen und müssen dort von anderen Dörfern mit Nahrung und Werkzeugen versorgt werden.
Die Arbeit in den Minen ist entbehrungsreich und riskant, und die wenigsten Stollengräber werden alt. Auf manchen Inseln werden ihnen Verbrecher und Diebe als Handlanger zur Seite gestellt, die zur Strafe die härtesten Arbeiten unter Tage durchführen müssen. Zusätzlich zu den üblichen Gefahren wie Steinschlag, Stollenbrüche und Vergiftungen kämpfen die Stollengräber gegen die tückischen Gruu, die Erze stehlen oder mit ihnen um Vorkommen streiten. Und selbst dort, wo die Gruu als Sklaven in den Minen arbeiten, müssen die Stollengräber auf der Hut sein, denn die Gruu gelten als unzuverlässig. In den wenigen Endurium-Minen leiden sie zudem unter der Endurit-Krankheit, die Haarausfall, Aussatz, allmähliche Blindheit und qualvolles Siechtum mit sich bringt.
Um die Erdgiganten milde zu stimmen, opfern die Stollengräber den Berggeistern, von denen sie sich Beistand erhoffen. Da der reibungsglose Betrieb seiner Bergwerke für den Herrscher von großer Wichtigkeit ist, werden die Stollengräber oft von Guerai-Patrouillen oder dem Richter aufgesucht. In der Nähe sehr großer Minen finden sich gelegentlich auch Heiligtümer des Schwert- und Schmiedegottes Shin-Xirit.

Die Handwerker

»Mithilfe meiner Feilen war es mir gelungen, den acht schimmernden Kristallen den letzten Schliff zu geben. Dann bohrte ich bedächtig kleine Löcher durch ihre Spitzen, um sie mit feinen, für das Auge kaum sichtbaren Fäden zu einem Gehänge zu verbinden, welches den Eindruck erwecken würde, die Stücke schwebten in der Luft. Meine Hände und Augen arbeiteten mit der Erfahrung eines Menschendaseins. Aber sie würden diese Erfahrung auch benötigen! Denn der kostbare Kristallschmuck war für keinen geringeren Ort als das Innere des großen Sindayru-Tempels bestimmt. Und mir war es Ehre und Freude zu gleich, das Meisterwerk meines Lebens zu fertigen.«
—Erzählung des Handwerkers Nemto gegenüber seinen Enkeln

Neben den Bauern und Fischern sind es vor allem die in den Städten ansässigen Handwerker, welchen eine tragende Rolle in der tharunischen Gesellschaft zukommt. Sei es der Grobschmied, der die Werkzeuge der Bauern macht, der Schneider, welche die kostbaren Gewänder der Masha fertigt, der Tischler, der die Käfige für die Tiere der Kymanai baut oder der Bootsbauer, der für den neuen Numinai ein stolzes Schiff erschafft – sie alle stellen mit ihrer Hände Arbeit Werke her, die den übrigen ermöglichen, jene Aufgaben zu verrichten, welche ihnen die Götter zugedacht haben.
Genau wie die Bauern werden auch die Handwerker nach ihren Tätigkeiten unterschieden. So gibt es je nach Bedeutung und Größe der Stadt Sippen der Nutzhandwerker, die mindere Werkstoffe durch fleißige Arbeit in nützliche Gegenstände verwandeln, wie beispielsweise die Teppichknüpfer, die Kachelbrenner und -maler, die Seiler und die Kerzenzieher. Spezialisierte Sippen, die sich mit der Bearbeitung von Holz und Stein sowie der Errichtung von Bauwerken beschäftigen, z.B. Fassbinder, Dammbauer, Steinmetze und Steinsetzer, sowie die Sippen der Schmiede und Metallhandwerker, sind ebenso rar wie die Sippen der

Kunsthandwerker, zu denen Goldschmiede und Schmuckhersteller gezählt werden. Sie findet man nur in großen Residenzstädten, wo ihre Künste vor allem vom Herrscherhof benötigt werden.
Tuchmacher, Färber und Bleicher sowie Gerber und Kürschner, Berufe also, die sich mit der Herstellung von Bekleidung und anderen Gebrauchsgegenständen aus verhüllenden Stoffen beschäftigen, sind dagegen verbreiteter; in kleineren Städten verschmelzen ihre Aufgaben in der Sippe der Tucher und Lederwerker.
Die Sippen aus dem Bereich der Lebensmittelerzeugung wie Pfister (Bäcker), Brauer und Mälzer, Käsemacher oder Winzer gibt es allesamt nur in größeren Metropolen, da überall sonst die Bauern diese Dinge selbst herstellen.
Eine bemerkenswerte Stellung kommt den Bootsbauern zu, welche zwar nur wenige Schiffe erschaffen, diese jedoch stets mit großer Sorgfalt und hohem Einsatz an Arbeitszeit und Material auf Befehl des Inselherrn fertigt. In den Reichen, in denen Segeltuch gebräuchlich ist, gibt es unter den Bootsbauern eigens Segelmacher.
Es kann durchaus vorkommen, dass einzelne Handwerker, deren Geschick oder Kunstfertigkeit die Aufmerksamkeit des Herrscherhofes auf sich gezogen haben, in den Stand eines Dieners erhoben und auf die Festung gebracht werden. Eine derartige Beförderung ist natürlich die höchste Anerkennung, die ein Handwerker erreichen kann.

Die Händler und Krämer

»Atemberaubend und anmutig war der Auftritt der jungen schönen Tänzerin, deren glitzernde Schellen verheißungsvoll klimperten, so dass die jungen Männer, aber auch der Sippenälteste des Dorfes rasch verzaubert waren. Als der Tanz schließlich endete, waren Applaus und Beifallsbekundungen der Darbietung angemessen. Die abendlichen Lichter auf dem Dorfplatz glommen schon hell, als der Händler Jotur sich verbeugte. Während er einleitende Worte sprach, begann seine Familie damit, seine Waren auf einem großen Holzgestell auszubreiten. Darunter waren auch einige Schellengürtel, und nicht nur einer der Bauernjungen bat den Sippenältesten inständig, sie als Geschenke für ihre Mädchen zu tauschen.«
—Erzählung des Krämers Ufuru auf dem Basar

Für die Verteilung von Waren über die Inseln und den Austausch zwischen den Dörfern sind die Familien der Händler zuständig. Sie bestehen oftmals aus nur wenigen Mitgliedern und ziehen mit Karren oder Fuhrwerken über das Land, um die Dörfer mit dem zu versorgen, was sie selbst nicht herstellen oder im Nachbardorf ertauschen können. Ihre Ankunft in einem Dorf ist immer ein großes Ereignis, an dem alle Dörfler teilhaben, will doch jeder zumindest einen Blick auf die angebotenen Waren werfen. Dabei werden vor allem haltbare Lebensmittel, seltene Gewürze und Kräuter, aber auch Werkzeuge, Schmuck und erlesene Kostbarkeiten eingetauscht, und es kommt auch vor, dass ein Dorfpatriarch den Händler beim letzten Besuch um eine spezielle Besorgung gebeten hat, die nur in der Stadt zu bekommen ist.
Oft reisen Musikanten und andere Künstler im Gefolge der Händler, und immer bringen sie Nachrichten aus der Stadt und den durchreisten Dörfern mit. Wenngleich ihnen häufig auch mit Misstrauen begegnet wird, kommt es doch vor, dass sich Ausreißer einem Händler anschließen wollen oder ungewollte, weil uneheliche Kinder einer Händlersippe mitgegeben werden und dort als Mündel und späterer Gehilfe aufwachsen.
Zu den Händler-Sippen werden auch die Fuhrleute, Treiber und Träger gerechnet, welche ebenfalls den Transport von Waren und Abgaben sicherstellen.
In den Städten übernehmen die Krämer als sesshafte Händler die Aufgaben. Je größer eine Stadt, desto größer auch ihr Basar – und desto vielfältiger und exotischer sind auch die angebotenen Waren. Besonders die Oberhäupter der Handwerkersippen und ihre Familien, aber auch Teile der höfischen Gesellschaft, besonders die Frauen der Schwertmeister, Hohen Guerai, Kymanai und anderer Hofbeamte, bilden die Kundschaft dieser Märkte. Denn hier lassen sich mitunter seltene Stoffe, Schmuck, Duftmittel, Götterstatuetten, Tinkturen oder Speisen finden, die auf der Festung für Aufmerksamkeit sorgen. (**Abgaben und Handel** S. 106) Ojo'Sombri und Pateshi werden von den Händlern besonders verehrt und mit Opfern bedacht. Erster gilt ihnen als Behüter alles Fremden – als solche werden sie selbst oft empfunden, wenn sie über die Dörfer reisen – und zweiter ist als Gott der Hilfe ein guter Patron für jeden abgeschlossenen Warentausch.

Die Paddler

»Wir sangen aus allen Kehlen, wir sangen und sangen, obwohl uns die Tränen von den Wangen strömten und unsere Gesichter bleich waren vor Angst. Doch der Numinai gab den Takt vor und seine Stimme dröhnte durch das Getöse zu uns, und jede Woge drohte uns zu zermalmen, so hoch warfen sie unser Boot empor. Dann jedoch trat der Numinai vor und deutete den Firstlingen, dass sie dem Unergründlichen geben sollen, wonach ihm verlangt, und obwohl sie schlotterten und schrien, warfen sie sich in die Fluten, die sich nass und kalt, zugleich aber ruhig und friedlich, über ihnen schlossen. Da jubelten wir alle und priesen ihre Namen bis hierher!«
—Erzählung des Paddlers Nühaj bei der Ankunft in Dün Mä

Die lärmenden Quartiere der Paddler sind markantes Kennzeichen der Häfen. Hat ein Schiff Bedarf an Paddlern, wird der Numinai auf Geheiß des Marakai von ihrem Sippenältesten entsprechend versorgt. Aus seiner Sippe (und notfalls aus denen der Fischer und Schiffer) werden Paddler ausgewählt, die dem Numinai im Tausch gegen seine entkräfteten Paddler überlassen werden. Sollte deren Zahl nicht groß genug sein, etwa nach einem Sturm oder einem Kampf, ist eine andere Gegenleistung erforderlich. Die getauschten Paddler werden ohne viel Federlesens den eigenen Sippen zugeordnet.
Dieses Vorgehen ist so alt, dass es die Struktur der Paddlersippen geprägt hat. Während man normalen Tharunern jederzeit ihre Herkunft ansehen kann, sind die Paddler ein bunter Haufen von weitgereisten Jungen und Männern. In ihren Quartieren lebt daher ein Mischmasch an Sitten, Ritualen und Gewohnheiten fort. So besitzen die Paddler nicht nur eine gewisse Offenheit gegenüber Fremden, sondern auch über einen reichen Schatz von Geschichten und Legenden,

der gerne in Form von Gesängen und Liedern geteilt wird. Allerdings ist ihr Leumund übel, gelten Paddler doch als rüpelhaft, raubeinig und stets zu liederlichem Treiben bereit. Denn obwohl die Sippe jeden aufnimmt, hat kaum einer die Chance, eine Familie zu gründen. Deshalb suchen Paddler in den Häfen, in die es sie verschlägt, oft die Erleichterung bei einer Konkubine oder einem unvorsichtigen Stadtmädchen – und so hat das Schimpfwort 'Bastard' keine andere Bedeutung als die, Kind eines Paddlers zu sein.

Paddler erfüllen noch weitere Aufgaben, sie sind zugleich Träger, Stauer und Handlanger bei einfachen Arbeiten an Bord und im Hafen. Ihr Leben ist oft kurz und hart. Jede Seereise zehrt an den Lebensgeistern, denn die Quälerei ist brutal und der Paddler den harschen Elementen ausgeliefert. Irgendwann wird er zu müde und zu schwach sein, um eine weitere Fahrt durchstehen zu können, und entweder an Land zurück bleiben oder darauf hoffen, dass der Numinai seine harte Arbeit bemerkt hat. Dann wird er ihn nämlich mit der höchsten Ehre beschenken – der Position des Firstlings. Ab jetzt ist er von der harten Arbeit befreit, sein Platz ist nun auf einer der kleinen Plattformen an Bug und Heck. Man schmückt ihn mit den Symbolen Numinorus und sorgt sich um sein Wohlergehen. Jeder Paddler ist gerne bereit, von seinem schmalen Mahl an die Firstlinge abzugeben – eher würden sie selbst Hunger und Durst leiden, als die Erwählten darben zu lassen. Ihr Wohl ist das des Schiffes, denn sie sind dazu bestimmt, sich auf das Zeichen des Numinai in die Fluten zu stürzen, als Opfer an Numinoru und seine Diener. Und sollte einer von ihnen im Glauben wankend werden, steht der Numinai bereit, ihn mit der Firstlingsstange zu bestärken und von seiner Plattform zu stoßen. Nimmt die See sein Opfer an, wird er wohl als Diener unter Numinorus Geschöpfen aufgenommen.

Musikanten, Künstler und Konkubinen

»Als ich die Guerai vor den Toren sah, dachte ich zuerst, dass sie mich zwischen den Kornsäcken erspäht hätten, doch sie hatten nur Augen für die pralle Ladung. Kaum war ich durch das Stadttor hindurch, bin ich von der Pritsche gesprungen und hinein in die Gassen! Überall waren dort Menschen, so viele sah ich nie zuvor, aber niemand achtete auf mich, sondern alle gingen ihrer Arbeit nach. So bin ich hinab zum Hafen, denn näher zur Festung wagte ich mich nicht. Und dann sah und hörte ich fremde Musikanten mit Trommeln auf dem Basar, umgeben von Patriarchen und kleinen Kindern, die ihrem wilden Spiel lauschten. Sie müssen wohl aus Conossos gekommen sein, das habe ich später gehört, als ich endlich in der Gasse der Einsamen Mädchen angekommen war und den Bernstein, den ich gefunden hatte, für die Gunst ihrer Schönheit hergeben musste.«

—Prahlerei des Bauernjungen Riki vom Besuch in Niralam vor seinen Freunden

Vor allem in den größeren Städten gibt es weitere Gewerbe und Berufe, die nicht von ganzen Sippen betrieben werden, sondern von einzelnen Familien oder auch kleinen Gruppen von Umherreisenden. Zu diesen zählen Musikanten, Tänzer und fahrende Künstler, die – wenn sie einen Numinai überzeugen können, sie an Bord zu nehmen – bisweilen sogar aus anderen Archipelen oder gar Reichen stammen. Gelegentlich werden sie auch als exotische Mitbringsel verschenkt oder begleiten einen Handelsfahrer oder einen Schwertmeister in diplomatischer Mission, um bei den besuchten Höfen Eindruck zu machen.

Bei der Rundreise über eine Insel schließen sich Künstlerfamilien oft einem Händler oder einem Abgabentross an, um möglichst unbehelligt durch die Wildnis zu gelangen. In den Dörfern zeigen sie dann ihr Können gegen Unterkunft, gute Mahlzeiten und das ein oder andere nützliche Geschenk.

Konkubinen hingegen sind nur in großen Hafenstädten heimisch. Meist sind ihre unscheinbaren Unterkünfte in der Nähe der Schiffsanleger zu finden, wo ihre Kundschaft am größten ist und ihr Tun keinen Anstoß erregt. Kaum eine Frau kommt aus freien Stücken ins Haus der Konkubinen, sondern wird von ihrer Sippe hierher verbracht. Vielleicht, weil sie vor Schließung des Ehebundes von einem Mann schwanger wurde und damit Schande über ihre Familie brachte, weil sie ihrem Gemahl keine Kinder gebären konnte und daher verstoßen wurde oder weil sie schon als Mädchen ein zu flatterhaftes Leben führte, so dass sie niemand ehelichen wollte – die Gründe sind vielfältig und liegen stets in der strikten Geschlechterordnung Tharuns begründet. Schließlich wachsen auch die Töchter der Konkubinenhäuser als solche auf, während die Söhne sobald sie alt genug sind ins Haus der Paddler überwechseln.

Die tharunischen Dorfgemeinschaften

Je nach Inselreich und Archipel unterliegen Dörfer regionalen und örtlichen Stilen. Gemein haben sie jedoch nahezu immer eine anhand der Verteilung der Gebäude ablesbare Binnenstruktur. Das Haus des Patriarchen liegt an einem zentralen Platz und zeigt meist schon durch seine Größe und Gestaltung die Position der Bewohner an. Die weiteren Wirtschafts- und Wohngebäude orientieren sich nun, nach ihrer Bedeutung für das Dorf ausgerichtet, am Haus des Dorfältesten. Zäune zwischen den Häusern gibt es in der Regel nur, wenn Geflügel oder andere Nutztiere am Weglaufen zu hindern oder vor Raubtieren zu schützen sind. Die soziale Rangfolge in der Sippe zeigt sich in der Position des Hauses. Je näher es am Haus des Ältesten und damit am Zentrum des Dorfes liegt, desto wichtiger sind seine Bewohner für die Sippe und desto höher die Stellung. In Fischerdörfern mag es daher vorkommen, dass die Hütten der Bootsgemeinschaften nebeneinander liegen und kaum voneinander zu unterscheiden sind.

In einem Dorf, in dem mehrere Sippen leben, bemalen diese ihre Hütten oft unterschiedlich, damit die Zugehörigkeit zu einer der Sippen sofort erkennbar wird. Das Haupthaus der geringeren Sippe liegt ebenfalls am Dorfplatz und weist eine repräsentative Größe auf. Auch wenn es kleiner bleibt als das Haus des Dorfpatriarchen, wird die Sippe doch Wert drauf legen, dass es das zweitgrößte im Dorf ist.

Liegen Dörfer an wichtigen Wegen, so befindet sich in der

Dorfmitte oftmals ein hübsch zurechtgemachtes Gasthaus. Hier finden Reisende, in der Regel Guerai oder Richter, eine angemessene Unterkunft und Verpflegung.
Viele Dörfer schützen Gemeinschaft und Besitz mit Palisadenzäunen, Erdwällen und Gräben. So bilden tharunische Dörfer kleine Inseln menschlicher Kultur und Horte der Zivilisation inmitten der sie umgebenden Wildnis. In der Regel wird ein Bauer nur selten die unmittelbare Umgebung seines Dorfes verlassen. Die Äcker, Felder und Weiden liegen meist in Sichtweite, bei Bergdörfern sind die Almen und Minen ebenfalls nicht allzu weit entfernt. So kommt es jedes Mal einem Abenteuer gleich, wenn die Abgaben in die nächste Stadt gebracht werden müssen. Von den Wundern dieser Ausflüge wird dann noch lange erzählt. Wer über die nächste Stadt hinaus Erfahrungen gesammelt hat, gilt schon als weitgereist und genießt einiges Ansehen.



Neben der Arbeit bleibt immer noch ein wenig Zeit für Familie und Sippe. Durch die hohe Bedeutung der Sippe gibt es selten ernstere Probleme innerhalb der Dorfgemeinschaft, doch mit anderen Dörfern kann es schon zu Zwist und Streitigkeiten kommen. So sind aus einigen Gegenden der Inselreiche, gerade wenn die dortigen Machthaber nur wenige Kämpfer zur Verfügung haben, Berichte über Zerwürfnisse bekannt, die Generationen andauerten. Gegenstand solcher Konflikte sind zumeist der Zugang zu einer Wasserquelle, der Verlauf eines Bewässerungsgrabens, die Gunst einer Nanja oder die Bewirtschaftung eines fruchtbaren Ackers, aber auch Diebstähle von Werkzeugen, Booten oder Vieh, Entführungen von Angehörigen oder das Verschmähen eines Gastgeschenks.
Ein weiterer Unruheherd sind die ausgestoßenen Guerai, die Brigantai. Diese beanspruchen oft ebenfalls ihren Anteil an der Ernte und sind zumeist in der Lage, ihre Forderungen durchzusetzen. Und auch die verstoßenen Aussätzigen, die Namenlosen, können zu einer Bedrohung werden, sollten sie sich, von Hunger oder Not getrieben, über ein Dorf hermachen.
Zuweilen geschieht es, dass Runensteine bei der Feldarbeit, in Flüssen oder im Meer gefunden werden. Natürlich ist auch den Bauern bekannt, dass diese abzugeben sind. Doch könnte man sie auch mit deutlichem Gewinn an jene tauschen, die damit umzugehen wissen.

Die tharunischen Städte

Neben den Dörfern gibt es auf nahezu allen größeren Inseln auch Städte. Diese haben zumeist eine zentrale wirtschaftliche und politische Funktion und beherbergen nicht selten auch die Höfe der Inselherren oder gar des nächst höheren Machthabers. Die Städte selber erwirtschaften nur zu einem Teil selbst die zu ihrer Versorgung nötigen Lebensmittel, das Gros wird über die Dörfer herangebracht. Städte sind üblicherweise an günstigen Standorten für Häfen und Festungen errichtet worden, und alle Handelswege führen hierher. Es kann jedoch auch vorkommen, dass eine Stadt einzig über die See versorgt werden muss, weil das Umland nicht über genügend fruchtbares Land verfügt, die Lage aber ganz spezielle Vorteile bietet.
In den Städten sind die verschiedenen Handwerksberufe heimisch, die zumeist in eigenen Stadtteilen versammelt sind. So gibt es beispielsweise in Kil Jagor, der Hauptstadt des hashandrischen Archipels Kilmakar, eine Gasse der Elfenbeinschnitzer, die nur für den örtlichen Palast arbeiten. Ihnen angegliedert sind weitere Kunsthandwerker, die Nebenstraßen bewohnen. Berühmt sind auch die Tuchmacher in Thebis und N'eru, deren Bleichen meist am Rande der Viertel liegen und mit ihren langen Reihen von gebleichten Stoffen helle Flecken im Stadtbild erzeugen. Die Handwerker in den Städten Jüs bewohnen eigene Turmbauten für jedes Gewerk, aus denen es weithin lärmt und qualmt, während die Straßen der Kiri-Brennereien in den Städten Hashandras schon von weitem zu riechen sind. Selbst in den Zeltstädten der kuumischen Horden haben die Handwerker eigene Areale, die immer im gleichen Abstand zueinander errichtet werden.
Die einzelnen Stadtteile sind deutlich voneinander getrennt und besitzen vielfach eigene Mauern mit Toren, die von den Guerai bewacht werden. So können z. B. Stadtbrände, welche besonders in den Quartieren mit Metallverarbeitung oder den Bäckergassen immer mal wieder vorkommen, begrenzt werden. Zudem verdeutlicht es täglich, an welcher Stelle man seinen festen Platz im in der göttergegebenen Ordnung hat.
Durch viele Städte ziehen sich Hochstraßen, manchmal auf Dämmen, manchmal auf Pfeilern und manchmal als

Brückenkonstruktionen, welche das Umland, die wichtigen Schiffsanleger oder gar Wehranlagen und Tempelberge mit der Residenzfestung des Herrschers verbinden. So können besondere Waren, aber auch Truppen und Reittiere schnell bewegt werden, und Azarai und Guerai haben es nicht nötig, durch die oft engen und schmutzigen Straßen zu gehen. Die Hauptstraßen, welche auf die Palasttore zulaufen, sind nicht selten zu üppigen Prachtstraßen ausgebaut und zeigen Statuen, Bögen, Mosaike und andere Kunstwerke, die den Regenten und seine Ära in aller Herrlichkeit darstellen. Das einfache Volk darf diese Straßen freilich nicht betreten – dafür sorgen Torhäuser an den Zugängen.

Kaum zu übersehen sind die Tempel und Schreine zu Ehren der Acht Götter, besonders in den Metropolen der Reiche. Die prunkvollen Haupttempel dieser Großstädte sind mit edlen Metallen, Schmucksteinen, farblich abgestimmten Baumaterialien oder kunstvollen Schnitzereien und Verzierungen aus der Masse der Häuser hervorgehoben. Nicht selten verfügen sie über eigene kleine Mauern und Tore, die die heiligen Bereiche vom Rest der Stadt abgrenzen und vor denen das einfache Volk seine Geschenke und Opfergaben niederlegt, darf es doch die Tempel selbst kaum jemals betreten. So stechen sie wie Juwelen auf einem feinen Tuch aus ihrer Umgebung hervor.

Daneben besitzt nahezu jedes Viertel kleinere Schreine für örtlich verehrte Schutz- und Hilfsgeister. In den größten Küstenstädten wird man gleich mehrere Tempel und Schreine für Numinoru und seine dienstbaren Geister bestaunen können, getrennt nach dem Stand der Gläubigen, in reinen Bauernstädten wird man dagegen mehrere Tempel Nanurtas finden. In kleineren Städten beschränken sich die heiligen Orte auf die Tempel innerhalb der Festung.

Wo Handel ist, da braucht es Platz für Menschen und Waren. Und so finden sich neben großen Lagerhäusern auch Gasthäuser, Basare und Badehäuser. In Hafenstädten haben die Paddler eigene Häuser, welche nicht nur Übernachtungsmöglichkeiten bieten, sondern darüber hinaus auch den Wechsel einer ganzen Mannschaft gegen ausgeruhte Leute ermöglichen. Und hier gibt es ebenso Konkubinenhäuser, deren Frauen gegen ein großzügiges Geschenk die Freuden ihres Leibes zur Verfügung stellen.

Arbeiten und Wirtschaften in der Nachbarschaft von Herrscherhof und Heiligtümern bestimmen das städtische Leben. Im Angesicht des Glanzes der Tempel und der Pracht der Obrigkeit spüren die Bewohner der Städte die Nähe der Erhabenheit des Herrschers und die Segnungen der Azarai, die die Menschen in den Dörfern nur vom Hörensagen kennen. Da in den meisten Städten etliche Sippen leben, bilden deren einflussreiche Oberhäupter und ihre nahen Verwandten eine Art bürgerliche Oberschicht heraus, die mit ihren bescheidenen Mitteln versucht, einen gewissen Wohlstand anzuhäufen.



Alltagsglaube und Abgabenlast

Das Alltagsleben der meisten Tharuner ist durch den stündlichen Farbwechsel der Sonne geprägt (**Ein tharunischer Sonnentag** S. 104) und wird nur durch Erntefeste, Ehe- und Opferzeremonien sowie lokale Feierlichkeiten unterbrochen. Die Herrschaft der Acht Götter ist schon allein wegen der Allgegenwart der Sonne tief in der Glaubenswelt der Menschen verankert und begleitet sie auf Schritt und Tritt. Und der örtliche Souverän und seine Guerai versäumen es nicht, eventuelle Zweifel an der Gültigkeit der heiligen Ordnung mit eiserner Hand auszuräumen.

Das einfache Volk schuldet seinem Herrscher sowie den Azarai nicht nur bedingungslosen Gehorsam, sondern auch entsprechenden Tribut. Gemäß den Lehren Nanurtas ist es die Aufgabe des Volkes, sich seinem Herrscher hinzugeben, damit dieser die Früchte ihrer Arbeit genießen kann. Es ist für jede Sippe selbstverständlich, den größten Teil dessen, was die Sippe mit ihrer Hände Arbeit geschaffen hat, an die Festung abzugeben (**Abgaben und Handel** S. 106). Auch den Tempeln der Acht werden immer Abgaben geleistet, wobei die Höhe dieser Abgaben durchaus stark schwanken kann. Denn das Volk achtet sehr genau auf die Zeichen des Himmels und die Weisungen der Azarai. Und so kommt es immer wieder vor, dass aus Buße und Reue besonders hohe Abgaben geleistet oder ausgesprochen kostbare Erzeugnisse dargeboten werden.

Hinzu kommen die Opfergaben vor Ort: In jedem Dorf gibt es Opferschreine zu Ehren der Götter, und jeder Bauer opfert auf seinem Hausaltar den Göttern und außerhalb des Dorfes den zahlreichen Feld-, Wald- und Berggeistern und den Giganten. Jede Sippe, jedes Dorf und jede Insel kennt solche lokalen Wesenheiten, deren Existenz zwar häufig ins Reich des Aberglauben und der Mythen gehören, die aber dennoch Berücksichtigung finden, um sie nicht zu verärgern. So bringen die Bauern den Nanja zur Aussaat und zur Ernte Geschenke dar, auch wenn nur wenige diese jemals erblickt haben, und opfern in den Zeiten der Wachstumsperiode den Wolkengiganten und Regendämonen, während die Fischer Numinoru und den Wassergeistern einen Teil ihres Fangs spenden, um in den Küstengewässern fischen zu dürfen. Schließlich müssen auch die heiligen Katzen Pateshis regelmäßig gefüttert werden, um Krankheiten abzuwenden und die Gunst der Götter zu erhalten.

Angesichts dieser Abgabenlast wundert es nicht, dass den Sippen selbst nur ein kleiner Teil für sich selbst verbleibt, mit welchem sie ihr Dasein absichern müssen – mitunter auch durch Tauschgeschäfte, die gerade in schwierigen Zeiten mühsam sein können. Während sich Herrscher, Schwertmeister und Azarai auch dann versorgt wissen, mag unter den einfachen Menschen bei Missernten, Überschwemmungen, Heuschreckenplagen oder dem Unbill eines Giganten leicht Hunger und Elend ausbrechen. Dennoch käme ein gewöhnlicher Tharuner niemals auf den Gedanken, gegen diese göttergefügte Ordnung der Dinge aufzubegehren. Zu deutlich steht ihnen das Schicksal der Namenlosen vor Augen.

Die Namenlosen

»Dein Name sagt, wer du bist. Er zeigt deinen Platz an, in deiner Familie, in der Dorfgemeinschaft, in der Ordnung der Welt. Wer stirbt, den rufen die Götter bei seinem Namen zum Gericht. Wer aber keinen Namen hat, der hat keinen Platz mehr in der Familie, der Gemeinschaft, der Ordnung. Den rufen die Götter nicht. Sein Los ist, in diesem und im nächsten Leben unter Gruu und Monstren zu wandeln – nichtig, abscheulich, als Ihresgleichen. Darum achte auf deinen Namen und halte ihn rein, dass nicht der Götterzorn über dich komme und du Nichts wirst.«
—Ermahnung der Azarai

Die tharunische Gesellschaft kennt eine Kaste von unheilbar Kranken und Ausgestoßenen, denen mit ihrem Namen gleichzeitig jede menschliche Würde genommen wird: die Namenlosen.
Wer so schwer erkrankt, dass er sich nicht mehr versorgen oder arbeiten kann, den bestrafen nach der Lehre der Azarai die Götter für seine Verfehlungen: Pateshi nimmt seinen Schutz von den Menschen, um sie auf ihre Fehler hinzuweisen, Geister versagen den Erntesegen und überbringen Pestilenzen, und so werden die Sünder (bisweilen auch nahe Verwandte an ihrer Stelle) krank und leiden Hunger. Je schwerer ein Gebrechen ist, umso schlimmer muss wohl der vorangegangene Frevel gewesen sein. Die Familie eines Kranken trägt seine Schande mit ihm und hat ebenso wie er selbst Sorge für seine Besserung zu tragen. Sie alle gelten, bis Besserung eintritt, in spirituellem Sinne als unrein.
Reuige und bußfertige Sünder dürfen auf die Barmherzigkeit Pateshis hoffen (**Pateshis Gnade der Heilkunst** S. 100). Bleibt die Heilung eines Kranken jedoch trotz Buße aus oder verarmt jemand hoffnungslos, so gilt als erwiesen, dass er es nicht aufrichtig meint und sich der göttlichen Gnade verschließt. Damit ihre Unreinheit nicht um sich greift, werden diese armen Seelen aus der tharunischen Gemeinschaft ausgestoßen. Sie verlieren ihren Broterwerb, den Schutz durch ihren Herrn, ihre Heimat, aus der sie meist gewaltsam vertrieben werden, und ihren Namen. Sie werden aus dem Leben derjenigen, die sie kannten, rituell getilgt, die Erinnerung an sie verleugnet. Niemand soll sein Herz an die hängen, von denen sich die Götter abgewendet haben, denn das würde ihr Urteil missachten. Nachbarn, Freunde, sogar die Familien der Namenlosen sagen sich von diesen los – oder müssen ihr Schicksal teilen.

Ohne Namen, ohne Hoffnung

Die Namenlosen führen ein unwürdiges und entbehrungsreiches Dasein am äußersten Rande der Gesellschaft. Nachdem sie aus Städten und Dörfern vertrieben wurden, sind sie – in der Regel krank und ausgezehrt – in der Wildnis auf sich gestellt. Sie erfahren keinerlei Hilfe, denn schon ihr bloßer Anblick gilt als geradezu ansteckend unrein. Wer nicht unübersehbar von Krankheit und Siechtum gezeichnet ist, wird oft vor der Verbannung an Gesicht und Händen gebrandmarkt, um Reisende davor zu warnen, sich mit ihm abzugeben. Selbst die ihrerseits geächteten Brigantai verachten die Namenlosen und vermeiden, wenn möglich, jeglichen Kontakt.
Die meisten Namenlosen ertragen ihr Los still, bitten Pateshi für den oft kurzen Rest ihres Lebens um Vergebung wenigstens im nächsten Leben und erleiden schließlich einen einsamen Tod, um nach verbreitetem Glauben als Gruu oder Schlimmeres wiedergeboren zu werden. Manche aber rotten sich von Verzweiflung und schierem Überlebenswillen getrieben zu Banden zusammen, die zwar keinem Schwertmeister auch nur den Weg verstellen würden, andere Reisende aber durchaus mit Knüppeln oder bloßen Händen überfallen und berauben. Auch vor Diebstählen und Überfällen auf Dörfer schrecken sie hier und da nicht zurück, und vor den Toren jener Städte, vor denen sie nicht rigoros vertrieben werden, betteln sie in Scharen.
Von Namenlosen angegriffen zu werden, bedeutet nicht nur die offensichtliche Gefahr für Leib, Leben und Besitz. Es besteht zudem das Risiko, durch die Berührung der Ausgestoßenen selbst unrein zu werden, sich mit einer ihrer Krankheiten anzustecken und so letztlich vielleicht selbst zu einem Namenlosen zu werden. Banden krimineller Namenloser werden daher im einfachen Volk mehr noch als wilde Tiere und Ungeheuer gefürchtet, die einem 'nur' das Leben rauben können.
Schwertmeister besudeln ihre Schwingen nicht mit dem unreinen Blut der Namenlosen. Nehmen Überfälle durch Ausgestoßene überhand, ist es an den Niederen Guerai, sie mit Langhölzern auf Distanz zu erschlagen, oder Jagdlibellen und andere Tiere auf sie zu hetzen, die durch die Berührung der Namenlosen nicht unrein werden können. Den Azarai dienen die Namenlosen als mahnendes Beispiel für das Volk, nie den Pfad der Götter zu verlassen.
Die Namenlosen sind eine verachtete, tabuisierte und abergläubisch gefürchtete Kaste, die mit einem harten Los geschlagen ist. Sie sind Indiz und Symbol einer starren und unbarmherzigen tharunischen Gesellschaft, die denen zum vermeintlichen Wohle aller Hilfe und Barmherzigkeit verweigert, die ihrer am meisten bedürfen. Viele dieser Ausgestoßenen zerbrechen auf die eine oder andere Art an Krankheit und Ausgrenzung, ohne jemals von irgendjemandem Hilfe zu erfahren. Sie versinken in Teilnahmslosigkeit und dämmern dahin oder führen ein nicht minder schweres Leben als Gesetzlose, deren Verzweiflung sich in Wut und Gewalt gewandelt hat.
Wenn aber nun jemand käme und ihnen Hoffnung wiederbrächte, Heilung und Erlösung verspräche, die selbst die Azarai nicht bieten konnten – was würden die Namenlosen tun? Würden sie sich der Verdammnis ergeben, welche die Acht Götter selbst über sie ausgesprochen haben sollen? Oder würden sie alles geben, jedem folgen, der ihr Schicksal wenden könnte?

Kunst und Architektur

»Hier stehe ich also, im Zentrum des Reiches, am Rande eines glattpolierten Platzes, der von mehreren hohen Gebäuden begrenzt wird. Das eindrucksvollste Bauwerk ist der ganz aus schwarzem Stein gemauerte, schier übermächtige Palast des Ulam an der Stirnseite, zu dessen zweiflügeliger Goldpforte eine breite, marmorne Freitreppe hinaufführt. Gewiss über achtzig Schritt misst dieses Gebäude und ragt damit weit über die übrige Festung auf, gekrönt wird es von einem imposanten, zu den Seiten offenen Dachstuhl, der ganz in Gold gehalten und weithin sichtbar ist. Obwohl die dunklen Mauern es durch keine Öffnung preisgeben, scheint dieser Palast über mindestens zwei Ebenen zu verfügen, denn mein geübtes Auge erkennt die stützenden Trägerbalken an den Seiten des Gebäudes.
An den Seiten des Platzes stehen zwei prächtige Paläste: Auf der einen Seite der 'Palast der Herren' mit einer Höhe von fünfzig Schritt, in dem die hohen Gäste Unterkunft finden; auf der anderen Seite der 'Palast des Hofes' mit einer Höhe von ebenfalls fünfzig Schritt, der den Hofstaat des Ulam beherbergt. Zwischen dem Palast der Herren und dem Ulamspalast erstreckt sich der 'Palast der Masha des Ulam', ein bunt geschmücktes, etwa vierzig Schritt hohes Haus mit eigenem Garten. Zwischen Palast des Hofes und Palast des Ulam liegt das Versorgungstor, hinter dem eine Treppe in die Tiefe hinab zu Obst- und Gemüsegärten, den Küchen und dem Wohngebäude der wimmelnden Dienerinnen und Diener führt. Außerdem befindet sich an der Eintrittsseite des Platzes der halbkugelförmige Tempel des Sindayru, dessen Kuppel im Glanz des mittlerweile orangen Sonnenlichts erstrahlt. Auch der Boden des Platzes ist ein Kunstwerk für sich: Auf den spiegelnden Marmorplatten ist überdimensional das Zeichen des Ulam, acht stilisierte Kornähren, abgebildet.«
—Aus den Aufzeichnungen von Kalek Jodoki, kilmakarischer Gast am Ulamshof

Die Hohen Künste

Tharunische Kunst dient wie so vieles in der Hohlwelt vor allem dazu, die Götter, ihre Azarai, die Schwertmeister und Herrscher zu verherrlichen und zu unterhalten. Sie hat oft kultischen Charakter und die Azarai achten stets darauf, ob ein Kunstwerk oder eine Kunstform keinen der Götter oder Geister beleidigt. Als Beispiele mögen hier prunkvolle Götterdarstellungen aus Stein oder Holz, diverse Tempeltänze, die Vertreibung böser Geister im Rahmen kultischer Darbietungen, wie jüitisches Paukenspiel und lanianische Drachentänze, oder die Belehrung des Volkes durch das Theater in Ilshi Vailen, dienen.
Neben der kultischen Ausübung von Kunst haben meist nur die Herrschenden und Reichen Tharuns die Mittel und die Muße, sich regelmäßig der Kunst zu widmen, sei es als Künstler oder Auftraggeber. Literatur, Dichtkunst, Malerei und bisweilen Bildhauerei finden sich daher in Vollendung meist nur an den Höfen der Herrscher. Oftmals tun sich hier neben den Hofkünstlern die hochgestellte Frauen und insbesondere die Masha hervor.
Kunst ist daher meist ein Luxus und so wundert es kaum, dass außerhalb der Herrscherhöfe die Reiche Tharun und Lania am ehesten mit den schönen Künsten verbunden werden. Tharun lädt immer wieder herausragende Künstler ein dort zu arbeiten, sprich, sie werden als Teil des Tributs angefordert und Lanias genereller Wohlstand erlaubt es auch dem einfachen Volk neben den Alltagspflichten künstlerischen Neigungen nachzugehen, wenn es nicht ohnehin damit beschäftigt ist künstlerisch wertvolle Luxusgüter für den Handel zu produzieren.
Die Künste der Reiche werden oft durch ihre lokalen Rohstoffe geprägt. So brilliert Lania beispielsweise in der Kunst der Seidenverarbeitung und der Seidenmalerei und teilt sich mit Ilshi Vailen und Memonhab den Ruf, hervorragende Goldschmiede hervorzubringen. Kuum wiederrum ist Heimat hervorragender Kupfer- und Bronzeschmiede, während Memonhabs Steinbrüche monumentale Steinmetzarbeiten erlauben.

Alltagskunst

Das einfache Volk ist jedoch von der Ausübung von Kunst nicht völlig ausgeschlossen.
So findet man in vielen Reichen Häuser, die von aufwendig geschnitzten Türpfosten geziert werden oder aber kunstvolle Web-, Flecht- und Töpferarbeiten, die den Haushalt verschönern. Besonders die Hausaltäre, selbst in den Hütten der Bauern, sind reichverziert.
Musik und Tanz sind aber wohl die im Volk verbreitetesten Kunstformen, da sie meist auch ohne größere Hilfsmittel ausgeübt werden können. So kann selbst der einfache Ruderer auf hoher See oder der Brigantai in tiefster Wildnis singen. Dabei sind die Vorlieben in jedem der Neun Reiche anders ausgeprägt und so schätzt man beispielsweise Sänger mit hoher Fistelstimme in Hashandra, kehligen Gesang in Conossos, Obertongesang in Kuum und Frauengesang in Lania. Instrumente begleiten oft den Gesang. Als Instrumente sind Blas-, Schlag- und Streichinstrumente weit verbreitet, während sich eigentlich keine komplizierteren mechanischen Musikinstrumente finden. In den Nachbarreichen Hashandra und Kuum werden sogar Tiere als Musikinstrumente eingesetzt, denen durch Zufügen von Schmerzen bestimmte Töne entlockt werden, eine Praxis, die man in den schöngeistigeren Reichen Lania und Jü am anderen Ende Tharuns als Zeichen von Barbarei bei diesen Völkern sieht. Eng mit der Musik verbunden haben auch die traditionellen Tänze Tharuns oft eine erzählende Form, in welcher durch die Bewegungen eine Geschichte wiedergegeben wird. Ob die zahlreichen Schwerttänze der Schwertmeister, die Schlangentänze der thuarischen Masha oder die wilden Stiertänzer und düsteren Tänze der Masha aus Conossos – nahezu allen überlieferten Tänzen liegt eine Geschichte als Grundmuster zugrunde. Geschichten werden jedoch auch von einfachen Erzählern und bisweilen in Theatern, egal ob sie durch

Menschen, Marionetten oder Schattenfiguren bevölkert werden, vermittelt. Oft haben die Märchen und Legenden belehrenden Charakter, doch gibt es auch beliebte Erzählungen, wie beispielsweise Heldengeschichten der Brigantai, die eigentlich verboten sind.

Architektur

Die Meisterleistungen der Neun Reiche auf dem Gebiet der Architektur dienen eigentlich ausschließlich der Verherrlichung der Acht und der von ihnen eingesetzten herrschenden Schichten der Schwertmeister und Azarai. Viele dieser Tempel und Paläste sind bereits etliche Generationen alt, was nicht nur an der Verehrung liegt, die man diesen altehrwürdigen Bauwerken und ihren Besitzern entgegenbringt, sondern auch daran, dass man zum Bau neuer Monumentalbauten Arbeiter von ihren üblichen Beschäftigungen als Bauern oder Handwerker über lange Zeit hinweg abziehen müsste. Bisweilen werden ganze Dörfer hierzu verpflichtet, die dann von ihren Nachbargemeinden versorgt werden müssen, andere ambitionierte Bauherren dagegen ziehen Arbeiter aus dem ganzen Archipel zusammen.



Seltene und begehrte Handwerker sind jedoch die Baumeister selbst, denn die Fähigkeit, große Bauwerke zu planen und zu errichten, wird nur als Geheimwissen in wenigen Familien und Sippen weitergegeben. Bisweilen gibt es in ganzen Archipelen keinen, der über die nötigen Kenntnisse verfügt, und so müssen Baumeister aus anderen Teilen Tharuns eingeladen werden. So haben beispielsweise die Baumeister Memonhabs einen guten Ruf, und der größte Baumeister unter ihnen, *Jedefre aus Tutmarin*, sendet bereits seine ausgebildeten Schüler mit seinen Entwürfen in ferne Reiche, da er den zahlreichen Anfragen der Herrscher nicht mehr allein nachkommen kann. Für manches Bauelement findet man zudem nur in bestimmten Reichen Baumeister. So bringen Kuum und Thuara Architekten hervor, die in der Lage sind große, freitragende Kuppeln und Brücken zu entwerfen. Lania und Hashandra sind dagegen für raffinierte Dachkonstruktionen und Memonhab für Monumentalbauten und Bewässerungstechniken bekannt.

Dabei arbeiten die Baumeister zumeist sehr eng mit den lokalen Azarai zusammen, die den Bauort und das Bauvorhaben auf Göttergefälligkeit prüfen. Auch bei kleineren, lokalen Bauprojekten befragt man oft die Geister des Ortes, ob ihnen das Vorhaben wohlgefällig ist. Die Praxis ist insbesondere in Lania verbreitet, wo die zahlreichen Nanja befragt werden, ob sie an dem geplanten Bau Anstoß nehmen. So hatte beispielsweise ein Schwertmeister einen Lustpalast an einem See erbaut und von der Nanja des Sees ihre Erlaubnis erhalten, nur um dann von der erzürnten Nanja eines nahen Berghaines zu erfahren, dass sein Palast ihr die Aussicht auf den See verstelle, woraufhin der Palast wieder abgerissen wurde.

Einen religiösen Hintergrund hat auch die hochsymmetrische Bauweise bedeutender Bauwerke in Thuara und Hashandra. Dabei orientieren sich beide Reiche an einer göttergefälligen Zahlenmystik, wobei in Thuara die Zahl Acht und in Hashandra die Vier Vorrang hat.

Von einigen grundsätzlichen Gemeinsamkeiten, wie beispielsweise der notwendigen Wehrhaftigkeit bestimmter Bauwerke, einmal abgesehen, haben sich in den Neun Reichen relativ eigene Architektur-Stile entwickelt, die meist einer religiösen Idee, der Prunksucht der Schwertmeister oder den Gegebenheiten der Umwelt folgen. Jedoch führt die gemeinsame Religion und Herrscherkaste auch zu gewissen, bisweilen zufälligen, Ähnlichkeiten.

So zeichnen sich nahezu alle Palastanlagen durch eine Bauweise aus, die es erlaubt, im Inneren das Licht der Sonne zu empfangen und damit jederzeit die Stundenfarbe erkennen zu können. Das wird in größeren Bauten durch raffinierte Lichtschächte, seitlich offene Schachteldächer, Innenhöfe und offene Gänge, Wände aus lichtdurchlässigem Stoff oder Papier, gestaffelte Deckenöffnungen oder hohe Fenster erreicht.

'Fremdelemente' bei Bauwerken sind am ehesten aus der Architektur der jeweiligen Nachbarreiche entlehnt. Das Reich Tharun selbst hat keinen eigenen Stil hervorgebracht, sondern stellt einen Schmelztiegel der Architektur der anderen acht Reiche dar. Jeder Tharun war darauf bedacht, dem Zentralreich seinen Stempel aufzudrücken und importierte Bauelemente aus seinem Heimatreich oder solche, die ihm

besonders zusagten. Einzig, dass man in Tharun stets darauf aus ist, die prächtigsten Bauwerke aller Reiche zu errichten, ist als 'architektonisches Stilelement' dieses Reiches zu sehen. Allgemein verbreitet ist die Neigung, Siedlungen in Nähe von Wasser, sei es das Meer oder Flüsse anzulegen, um die Wasserversorgung oder einen Seehandel zu ermöglichen. Bisweilen wird die Siedlung sogar bis ins Wasser hineingebaut wie beispielsweise die Pfahlbauten Ilshi Vailens oder die Schwimmenden Gärten von Lanias Hauptstadt. Manche Reiche, wie Jü, bauen in die Höhe, um sich zu schützen, und auch die Herrschaftssitze in allen Reichen werden zudem meistens auf einer erhabenen Stelle errichtet, um die Umgebung zu überblicken und eine bessere Verteidigung zu ermöglichen. Auch der Schutz der Städte durch Mauern und Palisaden versteht sich im monsterreichen Tharun fast von selbst, wobei die Stadt- und Palasttore Kuums schon fast übertrieben wuchtige Bauwerke darstellen, die nur noch durch Zugtiere geöffnet werden können.

Oft bauen die Menschen auch in die Natur hinein, seien dies nun die Baumsiedlungen von Suma und Nakao im Reich Jü, *Das Haus der Roten Stunde*, ein von Menschenhand bearbeiteter Tafelberg in Ilshi Vailen, einige der Kuumischen Wehrklöster oder auch der aus dem Fels geschlagene *Drachentempel von Shaas'Aliir* in Thuara. Anderenorts werden auch frühzeitliche Bauwerke neu bezogen, welche die Menschen dann als 'Göttergaben' bezeichnen. Bauwerke wie das *Memonhabit* und einige 'Riesenmauern' gelten als solche Geschenke der Götter.

Paläste und Prunkbauten

Der 'Zierrat' und Prunk ist, neben der Form der Gebäude, einer der auffälligsten Unterschiede zwischen den Reichen. So sind in Hashandra bunte Kacheln, Metallplatten und Wandmalereien verbreitet, Thuara besticht durch Drachenfiguren auf den Dachecken und schuppenartige Dachpfannen der Dächer, in Lania sind Schmuckfiguren von Hornlöwen, Wald- und Wasserdrachen und Schildkröten verbreitet und in Memonhab schmücken Wandreliefs, Glyphentexte und monumentale Statuen, welche die Götter und Herrscher verherrlichen, die bedeutenden Bauwerke. Ein neues 'Stilelement' scheint sich gerade in Ilshi Vailen zu entwickeln, wo Knochen der zahlreichen Hingerichteten zu 'Schmuckwänden' verarbeitet werden. Die wuchtigen conossischen Bauwerke zeigen dagegen, abgesehen von prächtigen Wandmalereinen, auffällig wenig architektonischen Zierrat, und in Kuum sind es vor allem die großen Zeltplanen, die mit fratzenhaften Malereien verziert werden, sowie die Gestänge, an denen Trophäen und Masken aufgehängt werden. Ein sehr beliebtes und fast überall anzutreffendes Motiv ist die szenische Darstellung des aktuellen Herrschers und seiner Ära sowie seiner dynastischen Vorfahren. Vor allen die Festungs- und Palastbauten zeigen ihn bei typischen Unternehmungen wie einem Jagdausritt, einem heldenhaften Kampf, auf dem Gipfel eines Berges oder vor der Silhouette eines Feuergiganten.

Die Wehr- und Wohnbauten der schwertmeisterlichen Herren bilden eigene Stadtteile. Das liegt nicht nur an ihrer Größe, die manchmal bis zu mehreren hundert Menschen Platz bieten muss. In der Regel bilden ihre hohen Mauern auch eine sichtbare Abgrenzung zum gemeinen Volk. Die Festungen der Herrscher thronen zudem meist oberhalb der Städte auf natürlichen oder sogar künstlich aufgeschütteten Hügeln, geschützt und gesichert von steinernen Mauern und Zinnen, Wehrtürmen und Torhäusern sowie angelegten Wällen und Gräben sind nur durch gewundene Prachtstraßen erreichbar. Dennoch ist das Volk nicht gänzlich außen vor, leben und arbeiten doch auch viele Diener, Laufburschen, Mägde und Knechte auf den Festungen, die (neben den Wehr- und Wohnbauten) auch etliche Wirtschaftsgebäude umfassen.

Dass Farben in Tharun eine besondere Rolle spielen, kann jeder bemerken, der einen Tag dort verlebt. So mag es nicht verwundern, dass gerade die Wohnbereiche der Würdenträger und Wohlhabenden in vielen Farben erstrahlen. Tempel und Festungen, Paläste und Prunkbauten sind reich verziert und bilden leuchtende Farbtupfer im Stadtbild. Selbst die zu diesen Gebäuden und Anlagen führenden Wege und Prachtstraßen sind Beispiele der Darstellung von Herrschaft. Meist führen keine Wege in die gewöhnlichen Viertel. Vielmehr sind sie ein Mittel der Herrschenden und Hochstehenden, um unmittelbare Begegnungen mit dem gemeinen Volk zu vermeiden. So finden sich immer wieder Mauern, Tore und andere städtebauliche Umfassungen, um Volk und Herren zu trennen.

Die Sichtbarmachung dieser strengen Trennung der Lebensbereiche ist auch für Besucher aus anderen Reichen ein untrüglicher Hinweis auf Macht und Möglichkeiten des lokalen Potentaten, was teilweise zu aberwitzigen Formen führt – etwa wenn an sich kleine Städte über gigantische Festungen, gewaltige Mauern oder übergroße, prunkvolle Gebäude ohne wirkliche Funktion verfügen.

Wissenschaft und Forschung

»Schon seit je her haben die Weinbauern von Oko Oko den Saft der Kirifrucht gewonnen, in dem mit dem Anbruch von Ojo'Sombris Stunde ihre Kinder beginnen, mit bloßen Füßen die gepflückten Früchte in großen Bottichen zu treten. Und jeden Abend, wenn Ojo'Sombris Stunde erneut gekommen ist, nehmen sie einen Krug von dem feinen Sud und bringen ihn den Bauern, die zur gleichen Stunde von den Terrassen herunterkommen mit der frischen Ernte des Tages. Eines Tages aber brachte eine Fremde eine sackartige Gerätschaft heran, durch die verschiedene Holzstecken getrieben waren. In diesen Sack warf sie die Kirifrüchte und hieß einige Frauen, an den Stangen zu drehen, so dass der Sack zusammengepresst und die Früchte in ihm zerquetscht wurden, so dass der Saft in den Bottich lief. Schon zur Stunde Nanurtas war die Arbeit getan und die Frauen warteten geduldig auf ihre Männer, um sie am Abend mit einem Krug des Saftes zu erfreuen. Die Männer tranken müde und durs-

tig, doch kaum war die Nacht gekommen, erbrachen sie sich in schlimmen Schmerzen und aus ihren Münden, Ohren und Augen quoll schwarzer Sud hervor! Am Morgen war jeder achte von ihnen tot, und die übrigen erkannten den Frevel ihrer Frauen und fanden die Schuldige, und als am Tag darauf ein Azarai des Ojo'Sombri in das Dorf kam, nahmen sie sie und steckten sie in den Sack und drehten die Stangen, bis ihr Blut hinaus geflossen war und verbrannten alles in violettem Feuer.«
—Märchen aus dem Archipel Cora Cora

Tharun ist eine Welt mit strengen Regeln und Traditionen, und als solche steht sie Innovation und Fortschritt gelinde gesagt skeptisch gegenüber. Der Mensch soll sich mit dem bescheiden, was ihm von der göttlichen Gnade offenbart wird – und Tharuns Götter sind nicht dafür bekannt, das Füllhorn ihrer Gnade im Übermaß über den Sterblichen auszugießen. Die Azarai Sindayrus und Ojo'Sombris lehren, dass alle Erkenntnis einen Preis habe und dass umfassendes Wissen von vornherein nur den Göttern zustehe. Nanurtas göttliches Beispiel zeigt dem Volk, dass Unterwerfung und Akzeptanz der eigenen Position wichtiger sei als die Erleichterung der eigenen täglichen Mühsal. Wer sich also als besonders erfindungsreich zeigt, wandelt auf einem schmalen und gefährlichen Grat zwischen besonderer Segnung durch die Götter und blasphemischer Erhebung über die göttergewollten Grenzen menschlicher Erkenntnis. Es sind die Azarai, der Wille des Inselherrschers oder auch nur der Aberglaube der Bevölkerung, die unter Umständen sehr spontan zwischen dem einen oder dem anderen unterscheiden, nicht aber Erfolg oder Misserfolg einer neuen Methode.
So ist der durchschnittliche technische Stand in vielen Belangen als geradezu primitiv zu beschreiben. Viele im Alltag funktionierende Arbeitsweisen sind zum Ritual erstarrt, denn selbst kleine Abweichungen könnten womöglich den Zorn der Götter erregen. Die starke Ortsgebundenheit der Menschen und die trennende See zwischen Inseln, Archipelen und Reichen sorgen darüber hinaus dafür, dass selbst akzeptierte Neuerungen sich nur schwer weiter verbreiten.
Als Faustregel gilt, dass mit abnehmender Entfernung zu den Herrschaftszentren der Reiche sowie mit abnehmender Größe der Siedlungen die Fortschrittsfeindlichkeit wächst. Wo hochrangige Azarai und Inselherrscher direkt über eine Idee oder ein Bauvorhaben urteilen können, wird es tendenziell eher in die Tat umgesetzt und darf Herrscher- und Götterlob dienen. Wenn aber die Patriarchen eines kleinen Dorfes diese Entscheidung fällen und später vielleicht verantworten müssen, werden sie sich damit oftmals schwer tun.

Stand der Wissenschaften

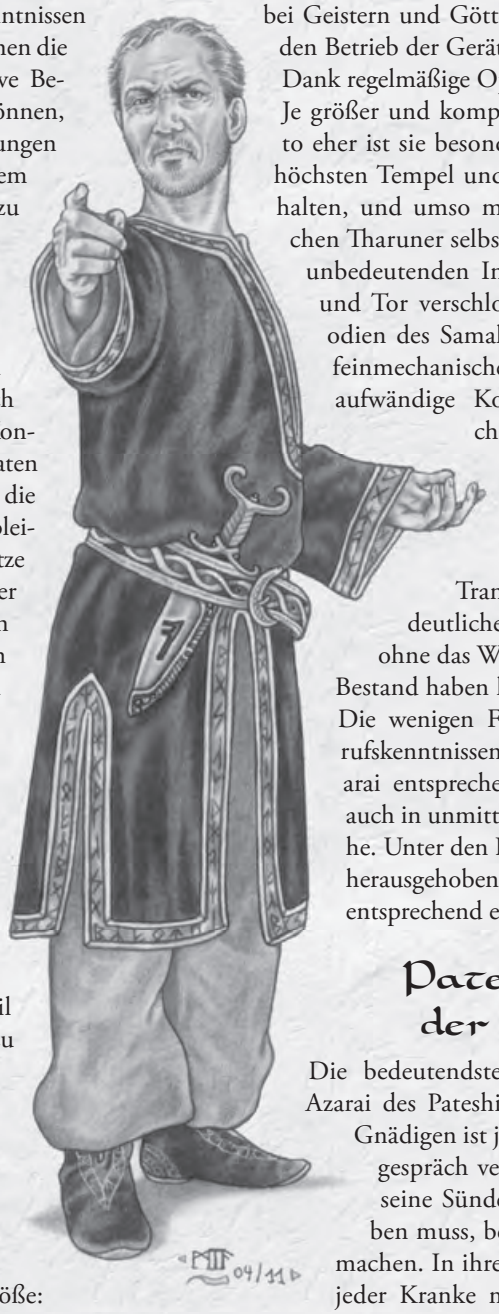
Gelehrsamkeit ist ein rares Gut in der Welt der Schwertmeister. Der Großteil der Bevölkerung kann weder lesen noch schreiben, dazu gerade so viel rechnen wie nötig, was sich für gewöhnlich im einfachen Addieren und Subtrahieren kleiner Zahlen erschöpft. Die städtischen Baumeister beherrschen darüber hinaus auch schwierigere Berechnungen sicher, aber lediglich unter den Azarai Ojo'Sombris oder Sindayrus wird Mathematik als echte Wissenschaft verstanden, in der sich die Ordnung der Dinge offenbart.

Überhaupt stellt die Priesterkaste die zahlenmäßig größte Gruppe wahrer Gelehrter, allerdings stehen den Kulten der Acht oft die eigenen strengen Dogmen im Wege. So sind die Azarai zwar die einzigen, die eine echte Geschichtsschreibung pflegen, gleichzeitig neigen sie jedoch dazu, eher den besonders göttergefälligen als den tatsächlichen Hergang der Ereignisse für die Nachwelt bewahren zu wollen. Selbst derart geschönt, sind ihre Tempel- und Palastchroniken aber noch wesentlich akkurater als die mündlichen Überlieferungen des einfachen Volkes: Da die gewöhnlichen Tharuner kaum andere Zeiteinheiten als den Tag, Saat- und Ernteperioden oder den 'Anfang aller Tage' kennen, verlieren viele Ereignisse über kurz oder lang ihren Zusammenhang und werden vielfach zu *Geschichten* anstelle von *Geschichte*.
Als vergleichsweise umfassend und unverklärt sind die heilkundlichen Untersuchungen des Pateshi-Kults (mit Ausnahme der auch ihm verbotenen Anatomie), die alchimistischen Erkenntnisse der Azarai Ojo'Sombris sowie das metallurgische Wissen der Anhänger Shin-Xirits einzustufen, das in dieser Welt wohl nur dem der Monaden nachsteht. Im Grenzbereich zwischen wissenschaftlicher Forschung und religiösem Fatalismus stehen dagegen die meereskundlichen Beobachtungen der Priester Numinorus sowie der Numinai, die zwar einige wenige Gesetzmäßigkeiten der See durchschauen, letztlich jedoch die Unergründlichkeit Numinorus anerkennen müssen.
Ähnlich zwischen den Stühlen, wenn auch aus anderen Gründen, steht der Ojo'Sombri-Kult im Hinblick auf die Magiekunde: Einerseits entstammt die Runenmagie den Scherben der von den Göttern zerstörten alten Sonne *Glost*, weswegen manche Azarai sie als sündhaft verdammen und auszumerzen versuchen. Vielen Priestern genügt es dagegen, die Magie zu kontrollieren, ihren Missbrauch etwa durch die Morguai zu bekämpfen und sie ansonsten ganz in den Händen ausgesuchter Sombrai zu wissen.

Wissenschaften außerhalb der Tempel

Der Einfluss der starken religiösen Kaste lässt einen freien Gelehrtenstand kaum zu. Die Richterkaste etwa erwirbt rechtskundliches Wissen aus Praxis und Tradition und pflegt auf diese Art sogar so etwas wie unterschiedliche Rechtsschulen, doch stehen über ihr und letztlich unantastbar die gültigen Lehren der Azarai Arkan'Zins. Die Zeremonienmeister der Inselherrscher sind oft durchaus findige Anwender, aber kaum echte Forscher auf dem Gebiet der Alchimie. Manche verstehen sich insoweit auf Pflanzenkunde, dass sie ausgesuchte Tees veredeln oder wohltuende Badezusätze herstellen können. Die Kymanai verfügen über ein hochspezialisiertes tierkundliches Wissen aus praktischer Erfahrung und eigener Überlieferung, sind jedoch weit von einer wissenschaftlichen Erfassung des Tierreichs als solchem entfernt.
Eine allein schon aufgrund ihres tabuisierten Gegenstands weitgehend unabhängige Forschungstradition leisten lediglich die Sombrai, deren Hauptaugenmerk auf der Entschlüsselung und Nutzbarmachung der Runenmagie ruht.

Neben der Zauberkunst und zu deren Unterstützung und tieferem Verständnis widmen sich viele dieser Runenherrn auch anderen Wissenschaften, vor allem der Alchimie, die in Tharun insgesamt zu den wohl am weitesten gediehenen Disziplinen zählt. Viele Sombrai stehen unter dem Schutz mächtiger Inselherrscher und Archipelare und besitzen ein gewisses Wohlwollen im Ojo'Sombri-Kult, wobei man natürlich jeweils darauf aus ist, von den Erkenntnissen dieser Gelehrten zu profitieren. Dabei nehmen die Sombrai ihren Gönnern die allzu intensive Beschäftigung mit der Runenmagie ab und können, wenn ihre Forschungen unliebsame Richtungen einschlagen, mit vergleichsweise geringerem Aufsehen in der Bevölkerung immer noch zu Morguai erklärt und verfolgt werden. Dieses durchaus zweischneidige Arrangement erlaubt den Sombrai eine für tharunische Verhältnisse geradezu erstaunlich breite Bildung, führt aber nahezu zwangsläufig zu vorsichtiger Heimlichkeit bei den letztlich wichtigsten Forschungen: Je mehr sie in Konflikt mit Dogmen und Vorurteilen zu geraten drohen, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Erkenntnisse der Sombrai ihr Geheimnis bleiben. Einige Vermessene setzen sich im Schutze dieser Diskretion zunehmend bewusst über Grenzen, etwa das Tabu der anatomischen Forschung, hinweg – und manche werden dabei tatsächlich ähnlich skrupellos und verderbt wie die verhassten Morguai.



Technische Errungenschaften

Menschliche, gruuische oder tierische Muskelkraft ist es, die fast alles Menschenwerk in Tharun in Bewegung hält. Das liegt einerseits an der beschriebenen Ablehnung oder im Gegenteil der Heiligung von Erfindungen, die dazu führt, dass komplexe mechanische Konstruktionen entweder im Feuer oder als Einzelstücke in Herrscherpalästen und Tempeln enden, selten jedoch im täglichen Leben Verwendung finden. Zum anderen gilt die körperliche Arbeit einer sterblichen Kreatur schlichtweg als leicht verfügbare, vertraute und berechenbare Größe: Häufig wird ein Mühlstein oder ein Schöpfwerk eher von einem Hausrind oder durch die Bewohner des Dorfes bewegt, als dass man ungefragt die Kraft eines Giganten oder Naturgeists durch den Bau einer echten Wind- oder Wassermühle nutzbar machte und damit womöglich den Zorn des quasi in den Mechanismus eingespannten Elementarwesens riskierte. Selbst im windreichen Memonhab stellt noch immer vor allem Muskelkraft die Urbarmachung des Landes durch mühsam ausgehobene und instandgehaltene Bewässerungsgräben sicher.

Um Wasser über verschiedene Höhen zu transportieren, nutzt man mittlerweile zum Teil Schöpfwerke, Schnecken- oder Schraubenpumpen, die jedoch gerade in abgelegenen Regionen wiederum vor allem von Körperkraft und seltener von Wind- oder Wasserströmen betrieben werden. Wo immer man sich doch auf die Kraft der Elemente stützt, ist es die Aufgabe der Azarai und der örtlichen Patriarchen, bei Geistern und Göttern regelmäßig den Segen für den Betrieb der Gerätschaften einzuholen und zum Dank regelmäßige Opfer darzubringen.

Je größer und komplexer eine Mechanik ist, desto eher ist sie besonderen Stätten vom Range der höchsten Tempel und der Herrscherpaläste vorbehalten, und umso mehr erscheint sie dem einfachen Tharuner selbst als wunderbar. Wo auf einer unbedeutenden Insel ein einfacher Riegel Tür und Tor verschlossen hält, mögen die Kleinodien des Samakai sicher in einer Truhe mit feinmechanischem Schloss ruhen. Besonders aufwändige Konstruktionen wie der Mechanismus, der die haushohen Flügeltore des Herrscherpalastes in Jü öffnet, werden regelmäßig von Azarai gesegnet und mit Rauch- oder Trankopfern bedacht, um zu verdeutlichen, dass solche großen Werke ohne das Wohlwollen der Götter niemals Bestand haben können.

Die wenigen Familien mit technischen Berufskenntnissen stehen Herrschern und Azarai entsprechend nahe und wohnen meist auch in unmittelbarer Palast- oder Tempelnähe. Unter den Handwerkern nehmen sie eine herausgehobene Stellung ein und hüten dementsprechend eifersüchtig ihr Geheimwissen.

Pateshis Gnade der Heilkunst

Die bedeutendsten Heiler Tharuns sind die Azarai des Pateshi. Ein Besuch der Azarai des Gnädigen ist jedoch stets mit einem Beichtgespräch verbunden, in dem der Kranke seine Sünden beichten und Sühne geloben muss, bevor sich die Heiler ans Werk machen. In ihren Tempeln wird jedoch nicht jeder Kranke mit göttlichen Kräften, wohl aber durch göttliche Gnade, wie die Azarai betonen, geheilt. Meist steht die Heilkunst der Pateshi-Tempel nur der herrschenden Kaste zur Verfügung, sowie den Privilegierten aus dem Stadtvolk, die durch immense 'Spenden' eine Behandlung in einem Tempel 'erbeten' können. Heilerhallen oder Hospitäler sind unbekannt.

In der Hauptsache werden Unfälle, Wunden, Entzündungen, Vergiftungen, Zahn-, Kopf- und Bauchschmerzen und ähnliche Leiden behandelt. Die Akupunktur ist im Pateshi-Kult eine beliebte Heilmethode. Diese vollzieht eine Rei-

nigung des erkrankten Körpers von 'schlechten Kräften', die über die Nadeln abfließen können. Der Kranke muss jedoch bereit sein, für seine Sünden durch die Nadelstiche zu leiden. Für jede Erkrankung kennt der Pateshi-Kult einen Punkt am Körper, an dem die Nadeln angebracht werden müssen. Für schlimmere Erkrankungen gibt es ein ähnliches Verfahren, das jedoch erhitzte Metallkegel auf der Haut platziert. Einem ähnlichen Denkmodell des 'Leidens für die Gesundung' folgt der Aderlass, bei dem das Blut den Tempelkatzen zu trinken gegeben wird und das später austretende Wasser der Katzen in eine Arznei speziell für den Blutspender verarbeitet wird.

Auch sonst sind die heiligen Katzen bei vielen Heilprozessen zugegen. Da Katzen als Pateshis Boten gelten, werden sie selbst als heilkundig angesehen. Manchem Alten schenkt der Gott der Heilkunde seine Gnade, indem eine Katze sich dessen Schoß zum Ruheplatz erwählt und ihm wohltuende Wärme in die Knochen fahren lässt. Auch auf die Heilkraft von Kristallen vertrauen die Pateshi-Azarai, das Heilen mit Runensteinen gilt jedoch als Ketzerei. Heilbäder mit ausgewählten Mineralsalzen, natürliche Heilquellen und Schlammbäder werden von den Tempeln genutzt, um den Angehörigen der Oberschicht Linderung ihrer Leiden zuteilwerden zu lassen. Chirurgische Eingriffe innerhalb der Tempel beschränken sich auf das Amputieren nicht mehr zu rettender Gliedmaßen und bisweilen das Ziehen von Zähnen, die dann durch Halbedelsteine ersetzt werden. Das Öffnen eines menschlichen Leibes, um zu erfahren, wie die Götter ihn schufen, steht den Menschen aber nicht zu.

Krankheiten werden als Strafen der Götter gesehen. Bei ansteckenden Krankheiten glaubt man an Geisterwesen, die, im Auftrag der Götter, eine schuldig gewordene Person nach der anderen heimsuchen. Schwere ansteckende Krankheiten werden hingegen als Strafe für die Gemeinschaft angesehen, weil sie offenbar unfähig war, ein Übel in ihrer Mitte auszumerzen. Die Ursache für den Götterzorn zu ermitteln, hat schon in vielen von Krankheit gebeutelten Gemeinden zu wahren Hetzjagden geführt. Im Fall von ernsten Krankheiten unter den Herrschenden und Azarai werden die Betroffenen alles daran setzen, tatsächliche Krankheiten innerhalb der Tempel heimlich zu behandeln oder die sichtbaren Folgen zu kaschieren, denn Krankheiten in der Oberschicht sind eigentlich nicht denkbar. Offenkundig schwer Erkrankte müssen sonst damit rechnen, wie in den Dörfern der einfachen Tharuner auch als Namenlose verstoßen zu werden.

Viele innere Leiden und Vergiftungen können nur über kräuterkundliche und alchimistische Mixturen behandelt werden. Man kennt unterschiedlichste Salben zur Behandlung von Wunden, Pillen gegen die Kinderlosigkeit, Räucherstäbchen gegen Leiden des Geistes, Tränke gegen das Fieber und Massage-Öle, um nur wenige Beispiele zu nennen. Viele solcher Arznei-Rezepte werden in den Tempeln des Pateshi gesammelt, doch auch die Azarai des Ojo'Sombri verwahren Archive, in denen sich bisweilen uralte Rezepte von großer Gefährlichkeit befinden sollen. In den Kulten der Nanurta und des Shin-Xirit gibt es ebenfalls heilkundlich bewanderte Azarai, wobei sich Nanurtas Dienerinnen und Diener gänzlich auf die pflanzlichen Gaben ihrer Göttin verlassen und die Azarai des Shin-Xirit nur Kampfverletzungen von Guerai versorgen.

Das einfache Volk darf ohnehin nicht auf Heilung in einem Tempel hoffen. Neben der Heilkunst der Azarai gibt es daher eine blühende 'Hain-und Hecken-Heilkunst', in der auf Pflanzenkunde gesetzt wird. Auf vielen Inseln kennt man Kundige, die 'Kräutertee'-Mischungen für jedes Zipperlein zu mischen wissen, Pillen drehen, oder auch einen Knochen richten und eine blutende Wunde fachkundig durch Auflegen rohen Fleisches zu behandeln wissen. Diesen 'Dorfheilern', die zumeist aus den Sippen der Bauern stammen, stehen die Azarai des Pateshi zwiespältig gegenüber, sehen sie es doch nicht gerne, dass sich Laien über sie als Mittler zum Gott der Heilkunst hinweg setzen. Doch ohne solche einfache Arznei würde der Bevölkerungsschwund leicht dramatische Züge annehmen.

Ist eine Erkrankung oder Verletzung zu schwer, als dass ein Dorfheiler mit ihr fertig werden könnte, wendet man sich bisweilen an eine lokale Nanja oder ein anderes Zauberwesen. Doch deren Heilkünste haben oft ihren Preis. Dies gilt insbesondere für zauberkundige Riesen oder auch menschliche Runenmagier. Viele Sombrai und Morguai kennen Heilzauber sowie Rezepte für Heilmittel, die bis hin zu mythischen Exotika wie den Unsterblichkeitspillen reichen. Jene, auf dem geheimnisvollen Quecksilber basierende Arznei soll angeblich das Leben verlängern. Die ohnehin von der Gesellschaft verstoßen Morguai sind gelegentlich durch ihre Forschungen in Grundzügen der Anatomie und Chirurgie bewandert. Dass all diese Praktiken gegen die göttergewollte Ordnung verstoßen, werden die Azarai nicht müde zu betonen.

Ojo'Sombris Geheimnisse der Alchimie

Der Schwerpunkt der tharunischen Alchimie liegt auf der Metallurgie, so dass diese Kunst insbesondere von den Guerai und den Azarai des Shin-Xirit praktiziert wird. Insbesondere die zahlreichen Mischungen, die Waffenstahl hinzugefügt werden und unterschiedlichste Effekte erzeugen, dürften selbst Zwerge sprachlos machen. Als Beispiel mag hier die Härtung von Gold zu einem waffenfähigen Metall dienen, so geschehen beim magischen Langdorn *Nanakishra* des Marakai von Hamur. In Tharun wird nicht nach dem Gold-Elixier gesucht, sondern nach Wegen, unedle Metalle in Stahl oder gar magische Metalle zu wandeln.

Die Herstellung von Giften und Gegengiften oder andere den Kampf beeinflussende Substanzen wie Elixieren für Kraft und Ausdauer, Schmerzunterdrücker sowie Blutungshemmer werden ebenfalls mit Eifer betrieben, doch weigern sich die Schwertmeister, diese gegen einen ehrenhaften Gegner einzusetzen. Im Kampf gegen einen Rakshasa oder andere Bestien bestehen diese Beschränkungen aber nicht. In den Reihen einiger Brigantai- und Piratenbanden ist die Verwendung von solchen Mitteln sogar Gang und Gäbe. Für zeremonielle Anlässe ist eine gewisse alchimistische Be-

gabung seitens der höfischen Zeremonienmeister verbreitet. Ob bei einer Audienz vor dem Inselherren, einer privaten Teezeremonie, nächtlichen Runenmeditationen oder dem Besuch im Badehaus – wohltuende Düfte und Badezusätze sowie betäubende Mittel, Rauschgifte und Räucherwaren, Schlaf- oder Aufputschmittel sind bei vielen Begegnungen ranghoher Vertreter des Hofes gebräuchlich.
Schließlich verwenden auch die Azarai in ihren Tempeln starke Rauschmittel und Räucherwerk, um ihre Zeremonien in Wohlgerüche oder einen ihrer Gottheit entsprechenden farbigen Nebel zu tauchen.
Die Krönung der nichtmagischen Alchimie bildet aber das im Donnerrohr verwendete Donnerpulver. Seine Herstellung ist der Schlüssel für die gefährlichen Waffen und wird daher von jenen, die über eines der Rezepte verfügen eifersüchtig gehütet. Eine 'Verfeinerung' dieser hochgefährlichen Mischungen stellen die zahlreichen Knall-, Rauch- und Funkenpulver dar, die sich insbesondere in Jü und Lania für Feuerwerke großer Beliebtheit erfreuen.
Von den Runenzauberern und einigen anderen Zauberwesen stammen alchimistische Wundermittel und Zauberelixiere, die den Menschen zahlreiche, im wahrsten Sinne magische Fähigkeiten verleihen, die von den Göttern nicht vorgesehen waren. So kennt man Geschichten von Elixieren, die Tiergestalten oder vier Arme verleihen, Elemente umwandeln, für einige Zeit das Fliegen oder Atmen unter Wasser erlauben, Salben, die im Dunkeln sehen lassen, Pulver die unsichtbar oder schattenhaft machen und Giften, die versteinern oder verwandeln.

Sprache und Schrift

»Um sich über die Dinge der Welt zu verständigen, kennen die Menschen allerlei Laute, die sie hinter einander reihen und so zu Wörtern formen. Da die Menschen in allen Teilen Tharuns über verschiedene Dinge sprechen, sprechen sie auch verschiedene Sprachen. In den Neun Reichen werden also unterschiedliche Sprachen gesprochen, so wie es den Menschen einfällt. Diese Sprachen sind nach dem Willen der Herrscher befohlen, und das Wort und das Ding haben darüber hinaus nichts mit einander gemein. In jedem Reich gibt es besondere Untersprachen, damit sich die Bewohner eines Archipels noch besser verstehen, und schließlich verstehen sich die Menschen derselben Insel am besten. Zu den Pflichten einer Masha gehört es, sich über die verschiedenen Sprachen zu unterrichten und so zwischen den Herrschern verschiedener Archipele und Reiche zu vermitteln. Weil aber die göttliche Ordnung in allen Teilen Tharuns gleich gilt, benützen die Azarai die Sprache, die Sindayru der Gleißende den Menschen offenbart hat, damit sie ihre Herrlichkeit erkennen. Die Wörter der Heiligen Sprache sind also die Dinge, und die Dinge sind die Wörter Sindayrus. Zwischen ihnen gibt es keinen Unterschied.«
—Aus den Aufzeichnungen einer Masha aus Sinulina

Es darf vermutet werden, dass die menschlichen Sprachen Tharuns in grauer Vorzeit aus nur einer gemeinsamen Quelle entsprungen sind, doch ist davon angesichts der schieren Vielzahl räumlich voneinander getrennter Reiche und Inseln nicht viel geblieben. So wie die Bewohner der Provinzen sich bereits äußerlich unterscheiden, so spricht man auch in jedem Reich eine eigene, den benachbarten mehr oder weniger verwandte Sprache, wobei in den Archipelen auf den und Eilanden noch jeweils weitere regionale Dialekte und lokale Mundarten hinzukommen. Die Sprachen der Neun Reiche sind: Hashandrisch, Kuumisch, Conossi, Lan, Jütung, Nesutisch, Thuarisch, Vailisch und Tharunisch.



Vielfalt der Zungen – Einfalt der Sprecher?

Da der geistige Horizont der meisten Bewohner Tharuns engen Grenzen unterworfen ist, besteht für sie trotz aller sprachlichen Vielfalt allerdings kaum ein Grund, mehr als nur ihren heimatlichen Dialekt zu beherrschen. Sogar an den Höfen der Inselherrscher obliegt es meist allein den Masha, Gäste aus fernen Reichen in deren Sprache zu grüßen, mit Poesie aus ihrer Heimat zu erfreuen oder bei Verhandlungen zu dolmetschen.
Im Zentralreich Tharun herrscht die besondere Situation, dass Mehrsprachigkeit weitaus häufiger vorkommt als in den äußeren Archipelen, denn jeder neue Tharun bringt Gefolge aus seiner Heimat mit sich, wenn er den Thron besteigt und siedelt es auf der Hauptinsel an.
Einige Numinai und jene Familien, die den Fernhandel zwischen den Reichen zu ihrem Beruf gemacht haben, pflegen sehr simpel aufgebaute Mischungen aus den stark vereinfachten Hauptsprachen zweier Reiche, um Handel treiben oder sich auf See zumindest rudimentär verständigen zu können. Außerhalb von Handel und Seefahrt sind diese oft einfältig klingenden Verkehrssprachen aber nicht gebräuchlich.

Die Sprache der Azarai

Die Azarai pflegen neben ihrer jeweiligen Muttersprache eine kultische, die so genannte *Heilige Sprache*, die ihnen am 'Anfang aller Tage' von Sindayru gegeben worden sein soll. Sie ist vor allem der Liturgie vorbehalten und durch den unveränderlichen Ritus des Götterdienstes und schriftliche Fixierung in ganz Tharun nahezu einheitlich. Laien sprechen oder singen in bestimmten Zeremonien auswendig gelernte Sätze der Heiligen Sprache mit, ohne ihre Übersetzung zu kennen – Sindayru schenkt schließlich nur denen Erkenntnis, die ihrer bedürfen und würdig sind.
Der Sprache der Azarai entstammen auch jene tharunweit gebräuchlichen Kasten- und Standesbezeichnungen mit

der Nachsilbe *-ai*, welche die Gesellschaft ordnen und den Platz jedes Einzelnen darin anzeigen: *Azarai* (Priesterkaste), *Shindai* (Schwertmeister), *Guerai* (Kämpferkaste), *Numinai* (Seeleute), *Sombrai* ('Geheimwissende'), etc. Die Verwendung der Priestersprache zeigt deutlich, dass es einem Frevel gleichkäme, an dieser göttergewollten Ordnung von Menschen und Dingen rühren zu wollen. Und sogar jene, die aus dieser Ordnung der Dinge auszubrechen scheinen, werden doch von ihr erfasst und erkennen ihre Bezeichnungen ganz selbstverständlich an: die *Brigantai* ('Abschaum/Rebellen') und die *Morguai* (wörtlich 'Leichenkaste').

Geheimsprachen

Einige Zirkel bis hin zu ganzen Kasten pflegen Geheimsprachen. Allen voran, gewissermaßen aus kultischem Prinzip, benutzen die Azarai Ojo'Sombris eine geheimnisvolle Gestensprache sowie lokal unterschiedliche Glyphen. Aber auch die Meuchler der Schatten verwenden eine simple Zeichensprache, sowie gekerbte oder gemalte Markierungen. Einige Sombrai-Zirkel kennen eigene Ordensschriften und auch mit einander in Verbindung stehende Masha entwickeln mitunter eigene Systeme, in denen sie unter dem Deckmantel fremdländischer Dichtkunst Nachrichten austauschen.



Nichtmenschliche Sprachen

Riesen, Monaden, Mahre oder Nanja – all diese Wesen haben eigene Sprachen, die wiederum regionale Varianten kennen können. Fremden Sprachenkundigen mag einiges überraschend bekannt vorkommen, wenn sie sich ausgiebig mit diesen Sprachen beschäftigen.Die Monaden etwa sprechen eine dem Zyklopischen sogar ausgesprochen ähnliche Zunge, während die Sprache der tharunischen Mahre zumindest noch einige basale Gemeinsamkeiten mit dem Rissoal oder dem Mahrischen ihrer landgebundenen Verwandten aufweist. Die Sprache der Nanja erinnert zwar nicht im Vokabular, aber in Aufbau, Harmonie und Klang an das altelfische Asdharia.

Den Gruu wird die Fähigkeit zur Sprache allgemein abgesprochen, vielmehr gelten ihre Knurr- und Grunzlaute als tierhaft.

Schriften und Symbole

Sind die tharunischen Sprachen auch vielfältig, so gibt es doch auf Betreiben der Azarai eine gemeinsame Schrift, die in allen Menschenreichen verbreitet ist. Auch wenn von Reich zu Reich, manchmal sogar von Hof zu Hof verschiedene charakteristische Stile, Varianten und Verzierungen dieser Zeichen vorkommen, so sind sie in ihrer grundsätzlichen Gestalt doch überall zu entziffern, wo man die Kunst des Lesens überhaupt beherrscht. In Memonhab hat sich neben dieser Gemeinschrift eine weitere, ältere Bilderschrift erhalten, die auch Wände und Mauern der Tempel und Paläste ziert.

Ähnlich wie die Kenntnis mehrerer Sprachen unterliegt die Beherrschung der Schrift offenen oder unausgesprochenen Beschränkungen. Auch hier gilt, dass es für das einfache Volk nach Meinung der Mächtigen eigentlich keinen Grund gibt, lesen und schreiben zu können. Wer es dennoch lernen möchte, sieht sich schnell dem Verdacht ausgesetzt, mehr sein zu wollen als er nach der Götter Willen ist. Mündliche Überlieferung wird als vollkommen ausreichend angesehen, um die meisten Familienberufe und einfache gesellschaftliche Traditionen weiterzugeben, und selbst unter den Inselherrschern ist es beileibe keine Schande, Analphabet zu sein.

Einen echten Bedarf am geschriebenen Wort haben die Azarai selbst, auf deren heiligen Schriften letzlich die gemeinsamen gesellschaftlichen Regeln aller tharunischen Reiche beruhen. Stark vereinfachte Abschriften solcher Texte finden sich zur Erbauung auch im Besitz jener wenigen Schwertmeister, die von den Priestern im Lesen und Schreiben unterwiesen wurden.

Solcherart gebildete Guerai nutzen ihre Schriftkenntnis zuweilen auch zum Austausch von Nachrichten untereinander, wenn etwa eine entsprechend abgerichtete Jagdlibelle das Ziel schneller erreichen muss, als das ein Läufer könnte, oder wenn die Nachricht *so* ungeheuerlich ist, dass sie selbst dem ergebensten Diener keinesfalls mündlich anvertraut werden darf.

Einige Händler und Alchimisten kennen statt der eigentlichen tharunischen Zeichen eigene Symbolsysteme und Bilderschriften, die nur für ihren jeweiligen Wirkungsbereich (für Warenlisten oder Rezepte) nutzbar sind und nicht zum

allgemeinen Austausch von Informationen taugen. Diese Symbole sind dabei oft nur in den jeweiligen Familien in Gebrauch und somit bei aller inhaltlichen Beschränkung gleichzeitig Geheimschriften, die Außenstehende oft nicht oder nur schwer entziffern können. Auch jene Azarai, die an den Höfen der Inselherrscher mit der Überwachung der Abgaben betraut sind, nutzen zuweilen eigene Symbolsysteme für ihre Arbeit.

Die Schönheit des Zeichens ist zumeist nur für die Masha ein bedeutsamer Aspekt von Schrift. Neben Dichtkunst und Sprachenkunde pflegen sie auch die Kalligraphie, wobei die Azarai ein Auge darauf haben, dass sich die Gelehrsamkeit und Schriftkunde dabei in sittsamen Grenzen hält.

Ob die *Runen* auf den Bruchstücken der geborstenen Sonne Glost neben ihrer jeweils magischen Bedeutung auch Teil einer Schrift vergessener Götterfeinde sein mögen, beschäftigt Runenherren und Azarai gleichermaßen.

Schreib- und Beschreibstoffe

Besonders verbreitet ist das Schreiben und Gravieren auf Holz- und Tontafeln unterschiedlicher Größe und Dicke, die mehrteilig zusammengebunden werden können. Papyrus aus Memonhab wird in ganz Tharun für Schriftrollen verwendet, während man in Lania und Jü auch auf Bambusstreifen schreibt. Auch der Dauerhaftigkeit von Stein und Metall werden hin und wieder Zeichen und Texte anvertraut, seltener den Chitinpanzern der großen Insekten, die dann meist einen Wandschmuck darstellen. Die Masha verstehen sich auf die Kunst, gewebte Stoffe mit kunstvollen Kalligraphien zu versehen.

Pergament wird in Form von Einzelblättern und Rollen oft mit besonderem Bedacht genutzt: Die Azarai Arkan'Zins und Zirrakus sowie manche Sombrai und Morguai schätzen aus kultisch-mystischen Gründen den Gedanken, bedeutsame Zeichen (womöglich noch aus Blut) auf der abgezogenen Haut eines Lebewesens niederzulegen. Die Masha stellen grundsätzlich ähnliche Überlegungen an, gewinnen der kreatürlichen Herkunft von Pergament als Beschreibstoff jedoch eine etwas fröhlichere Philosophie ab: Für sie erhält das Geschriebene durch die gegerbte Tierhaut mehr lebendiges Gefühl.

Farben und Tuschen werden aus Tier- und Pflanzenteilen, Erden, Erzen oder Edelsteinen, zuweilen auch Spänen der magischen Metalle gemischt, oft von den Schreibern selbst oder entsprechend gebildeten Hofbeamten und -handwerkern.

Zeitrechnung und Geschichte

»Am Anfang aller Tage schuf Sindayru die Sonne, und es wurde Tag, und Arkan'Zin schuf die undurchdringliche Dunkelheit, die einen Tag vom nächsten scheidet. Damit aber jeder Tag angefüllt werde von Gottesfurcht und Gleichklang allen Lebens, gab Sindayru jeder Stunde die Farbe eines der Acht, bis er zur Mitte des Tages selbst seine ganze gleißende Herrlichkeit enthüllte. Arkan'Zin aber umschloss dieses Licht mit seiner Schwärze, auf dass ein jeder Tag wie der vorhergehende und der nachfolgende erstrahle und kein Unterscheid unter ihnen sei. So offenbarten die Götter den Menschen die Ordnung seit allen Tagen.«
—*Auszug aus* Vom Anfang Aller Tage

In Tharun gibt es keine größere Zeiteinheit als den Tag. Der tägliche Wechsel der Sonnenfarben und ihr Verlöschen während der Nacht gelten als einzige verlässliche, gottesfürchtige Orientierungsgrundlage. Eine übergreifende Zeitrechnung jenseits der Sonnenfärbungen existiert nicht. Selbst die Stunden des Tages werden nur nach den Farben eingeteilt, nicht aber in kleinere Einheiten untergliedert. Lediglich Angaben wie 'Zum Beginn der Roten Stunden des Vormittags' oder 'Zur Mitte der Zweiten Gelben Stunde' sind an den Höfen gebräuchlich. Es ist deshalb durchaus üblich, bei einer Verabredung geduldig abzuwarten, wobei auch hier die Hierarchie zum Tragen kommt: Ein Patriarch, der zur 'Purpurnen Stunde' zum Bericht vor den Richter bestellt wurde, wird schon vor Beginn des Farbwechsels erscheinen, auch wenn der Richter gedenkt, ihn erst am Ende der Stunde zu empfangen. In der Nacht werden die 'Stunden' nicht gezählt, lediglich für den Wachwechsel gibt es Kerzen, Brennschalen oder Lampions, mit denen der Ablösungszeitpunkt bestimmt werden kann. Vor der Morgenbläue erhebt sich ohnehin niemand von seinem Lager, der es nicht unbedingt muss.

Weil es keinen Kalender gibt, existieren auch keine sich wiederholenden Jubiläen, Jahres- oder Geburtstage. Auch das Alter einer Person oder von Gegenständen kann nicht präzise ausgedrückt, sondern nur ungefähr anhand äußerer Merkmale bestimmt werden. Lokal wichtige Orientierung bieten aber die Saatzeiten, die je nach klimatischen Bedingungen, Bodenqualität und angebauten Pflanzen stark voneinander abweichen, sowie die Bütezeiten bestimmter Blumen und die Reifezeiten von Früchten.

Größere Zeitabschnitte werden nur grob vereinbart. Zwar werden mehrtägige Reisen natürlich geplant und die Rückkehr eines Ausritts über die Insel für 'in 6 bis 8 Tagen' angegeben, aber feste Terminabsprachen gibt es nicht. Selbst die Dauer einer Reise zur Nachbarinsel kann schon allein wegen der unberechenbaren See nicht auf den Tag genau kalkuliert werden, so dass es auch keine Notwendigkeit für genaue Absprachen gibt. Naturgemäß führt diese Ungenauigkeit dazu, dass Verabredungen über längere Zeiträume große Geduld erfordern.

Ein tharunischer Sonnentag

Den gesamten Arbeitstag (und in Tharun sind eigentlich alle Tage Arbeitstage, da es keinen 'freien Sonntag' gibt) regelt die Sonne: Zur Blauen Stunde erheben sich die Menschen und danken für das Ende der Nacht. Fischer eilen zu ihren Booten und fahren nach den Opferungen zu Ehren Numinorus

zum Ende der Stunde aus, während die Bauern, Hirten und Bewässerer zu den Feldern aufbrechen, denn zur Violetten Stunde beginnt die Arbeit, die bis zu den Weißen Stunden andauert. In der grellen Mittagshitze ist körperliche Arbeit ohnehin kaum möglich, so dass eine zweistündige Essens- und Ruhepause eingelegt wird, vor und nach der die Bauern Nanurta ehren. Am Nachmittag wird bis zur Violetten Stunde weitergearbeitet, ehe Bauern und Fischer heimkehren. Auch der Werktag der Handwerker und Händler erstreckt sich auf die zwölf Stunden von Violett zu Violett, auch hier sind die Weißen Stunden der heiligen Mittagsruhe vorbehalten, in denen Basare und Werkstätten geschlossen sind und die Menschen demütig daheim bleiben.

Auf den Festungen der Schwertmeister sind es vor allem die Dienerscharen, die in der Blauen Stunde mit den Vorbereitungen für das morgendliche Mahl ihrer Herren beginnen. Viele Speisen werden dafür schon am Vortag vorbereitet, denn in der Nacht wagt es kein Diener, seine Unterkunft zu verlassen. Zu beiden Weißen Stunden muss ebenfalls ein opulentes Essen vorbereitet werden. Den übrigen Tag werden Räume gesäubert, Bäder gereinigt, Reparaturen durchgeführt und die mannigfachen Wünsche der Herren erfüllt. Guerai und Schwertmeister speisen in der Violetten Stunde und beginnen mit der folgenden Purpurnen Stunde das tägliche Training, sofern sie keinen Wachdienst haben oder mit sonstigen Aufgaben betraut sind. Traditionell ist Purpur eher der mentalen Vorbereitung oder auch der Kontemplation vorbehalten, während die Roten und Orangen Stunden für das Waffentraining vorgesehen sind. Viele Inselherrscher nutzen die Purpurne Stunde auch für Audienzen und Empfänge hoher Gäste oder für den Austausch mit einem Ratgeber. Schwertmeisterliche Prüfungen, Duelle und Schaukämpfe finden zur Orangen Stunde statt, in der auch Shin-Xirit geehrt wird. Die Rote Stunde wird traditionell für Schlachteröffnungen oder auch für blutige Rituale oder Zweikämpfe favorisiert, mit denen Zirraku gehuldigt wird. Die Gelbe Stunde ist die Stunde öffentlicher Bittgesuche, Opferungen und der Übergabe von Abgaben an den Herrscher. Hier werden Audienzen gewährt, und auch die Tempel nehmen zu dieser Zeit die Opfergaben des Volkes entgegen. Das Mahl zur Tagesmitte findet zumeist in Anwesenheit des Herrschers im Thronsaal statt und dient oft zur Proklamation von Entschlüssen und Vorhaben. Der Nachmittag verläuft im Wesentlichen in umgekehrter Reihenfolge, wobei die zweite Gelbe Stunde nach dem Mittag den Schwertmeistern häufig der Entspannung in den Gärten, Parks, auf den Aussichtsterrassen oder im Dampfbad gehört oder der Hingabe dient. Zur Violetten Stunde des Nachmittags finden sich alle mit Ausnahme der Wachhabenden wieder zur Abendmahlzeit auf der Festung ein und die Blaue Abendstunde dient der Vorbereitung auf die Nachtruhe, die auch am Hof strikt eingehalten wird. Bis auf den Wachposten ist es während der Schwarzen Stunden niemandem mehr gestattet, die Unterkunft zu verlassen.



Tharunische Geschichtsschreibung

Obschon es in Tharun keine Jahreszeiten im eigentlichen Sinne gibt, gibt es doch lokal wiederkehrende Ereignisse, die durch (vermeintlich) natürliche Faktoren zustande kommen wie z. B. die regelmäßige Blüte einer bestimmten Pflanze, der Durchzug eines Regengiganten, ein Vulkanausbruch oder das Auftauchen von Fischschwärmen. Zu diesen Anlässen oder ihrer Herbeiführung finden z. B. Feste und Opferungen statt, die das eintönige Leben der Menschen zumindest für einige Tage unterbrechen.

Da die verstrichene Zeit in Tharun nicht gezählt wird, existiert eine Geschichtsschreibung nur in sehr ungeordneter und zeitlich schwer bestimmbarer Form. Entweder man erinnert sich an ein spezifisches, meist legendäres Ereignis – "Damals, als der Oberste Schwertmeister von seinem Reittier stürzte und dabei drei seiner Guerai unter ihm begrub", "Es war als der Fluss sich rot färbte und über die Ufer trat", "Es begab sich zu der Zeit, als der Monade einen Rakshasa niederrang …", "Als der Endurium-Kreuzdorn *Trümmerschlag* geschmiedet wurde" usw. – oder fasst einen längeren Zeitabschnitt unter dem Namen des lokalen, regionalen oder reichsweiten Herrschers zusammen: "Es war zur Zeit des Ulam Dadakir I., als …", "Als das Haus Fatamatai den Thron Roogas bestieg …". An größeren Höfen gibt es auch schriftliche, bildliche und kunsthandwerkliche Zeugnisse dieser Herrschaftsepochen in Form von Malereien, Gedichten, Lobgesängen und Andenken, so dass sich ein Gelehrter daraus mit einiger Mühe zumindest eine regionale Historie und Herrschaftsabfolge rekonstruieren könnte. Ältere Ereignisse werden an den meisten Höfen nur als Sagen und Legenden überliefert, und die Ursprünge der tharunischen Geschichte liegen fast vollständig im Dunkel der Vergangenheit. Die Azarai lehren, dass die Acht Götter 'seit allen Tagen' herrschen und die Zerstörung der unheilvollen Ursonne und die Vertreibung des Vernichtungsgottes werden als 'Anfang aller Tage' beschrieben. Fragen oder Andeutungen über eine Zeit vor diesem Zeitpunkt werden durch Blicke beantwortet, die jeden gottesfürchtigen Tharuner sofort verstummen lassen. Tatsächlich sind die Azarai aber die einzigen, die in ihren Tempel eine nennenswerte Zahl von Aufzeichnungen und Schriften aus vergangenen Epochen aufbewahren, um ihren Wissensvorsprung zu sichern und relevante religiöse Ereignisse und Gefahren für die Ordnung zu erinnern. Den Azarai des Ojo'Sombri obliegt es, diese archivarischen Schätze vor den Augen gewöhnlicher Menschen zu sichern.

Methoden der Zeitmessung

Wenngleich es keinen allgemeinen Kalender gibt und keine Zählung der Tage stattfindet, haben verschiedene Reiche doch teilweise sonderlich anmutende Methoden zur Zeitbestimmung entwickelt. So werden in den thuarischen Tempeln des Ojo'Sombri aufbewahrte Schrifttafeln mit einer hellvioletten Tinktur gekennzeichnet, die im Laufe von Generationen immer mehr nachdunkelt. Je dunkler die Mar-

kierungen, desto älter sind die aufbewahrten Dokumente. Andernorts tauchen die Azarai ihre Fingerkuppen stets in violette Farbe, ehe sie ein geheimes Schriftstück berühren, und erkennen an den bereits vorgefundenen Farbspuren das ungefähre Alter – dass darunter die Lesbarkeit der Funde mit zunehmendem Alter leidet, nehmen sie in Kauf, benetzen sie die Schriften doch mit Ojo'Sombris Farbe der Heimlichkeit.

An sinulitischen Höfen werden im Thronsaal beim Antritt einer bedeutsamen Reise Holzpanoramen aufgestellt, auf denen kleine Porzellanfigürchen die Reise nachstellen. Bedrohen einschneidende Ereignisse die Unternehmung, bestimmt ein Sindayru-Azarai die genaue Position der Ausgezogenen mit einem Orakelspruch.

Eine in Hashandra gebräuchliche Methode der Verabredung zwischen den Herrschern ist die Saatbotschaft, die mit einem Boten- oder Handelsschiff überbracht wird. Zumeist handelt es sich um mit Erde gefüllte Schmuckkästchen, die bei der Ankunft begossen werden müssen, bis eine Blüte aus der Erde sprießt und die Zeit zum Aufbruch gekommen ist. Ähnliche Verfahren der Terminbestimmung sind auch aus Kuum bekannt, dort allerdings in Form von wuchtigen Duftschalen, die nach einer Weile durch eine starke Geruchsentwicklung anzeigen, dass der Tag nah ist.

Verabredungen von kürzerer Dauer werden an vielen Orten in Form von Holzgestellen, an denen eine vorher abgezählte Anzahl von klimpernden Klangstäben hängt, vereinbart. Mit jedem neuen Tag muss ein Hölzchen entfernt werden, und wenn das Klangspiel verstummt, ist der besagte Tag gekommen. In Jü ist es üblich, mit einem süßlichen Fruchtgetränk zu einem bestimmten Tag einzuladen oder ein bestimmtes Ereignis wie eine Hochzeit oder ein Duell anzuzeigen: Der Eingeladene darf jeden Tag nur eine Tasse der zubereiteten Menge trinken, bis er den letzten Tropfen genommen hat. Martialischer ist der ilshitische Brauch: Dort werden Schalen nach benötigter Größe überreicht und dem Eingeladenen aufgetragen, dort zu den Roten Stunden einen Blutstropfen zu spenden, bis der Rand erreicht und der verabredete Tag somit gekommen ist.

Die im Inneren Reich Tharun eingeführte *Achtspanne* zur Bestimmung von Reisezeiten hat sich bisher nicht durchgesetzt, warnen doch manche Azarai davor, der gottgegebenen Einteilung des Tages eine weitere Struktur hinzuzufügen.

Abgaben und Handel

»Das wertvollste und vollkommenste Eigentum eines Schwertmeisters ist seine Schwinge. Mehr bedarf es nicht, ist sie es doch, durch die er zum Besitzenden wird und das höchste Gut erlangt, unmittelbar zu dienen und sich in jedem Augenblick seines Besitzes würdig zu erweisen. So wie sein Herrscher ihn nährt, kleidet und es ihm an nichts mangeln lässt, erfüllt er seinen Schwur, frei von allen leiblichen Bedürfnissen einzig die Sorge seines Herrn teilend. Dies ist es, das den Schwertmeister von den Besitz- und Sorglosen unterscheidet, denn diese sind Leib und nicht Schwinge. Und während das Volk stets einen Teil für sich behält, gibt sich der Schwertmeister ganz seinem Herrn hin.«

—Aus den Überlieferungen des hashandrischen Schwertheiligen Haras Shamazin

Die Bewohner der tharunischen Inselwelt sind nicht nur darauf angewiesen, sich selbst mit Lebensmitteln und den Dingen des täglichen Bedarfs zu versorgen. Sie müssen auch die aufwändige Hofhaltung ihres Inselherrn und seiner Schwertmeister sicherstellen, sowie die Tempel der Azarai laufend mit neuen Abgaben und Geschenken versorgen. Körperlich auszehrende Arbeit in der Landwirtschaft, beim Fischfang, in der Viehzucht und beim Sammeln von Beeren, Pilzen und Wildpflanzen sind nahezu überall verbreitet. Die Jagd auf größere Tiere ist hingegen wegen der Gefährlichkeit der Wildnis oft den Guerai vorbehalten. Vor allem Wolle und Lederverarbeitung bilden das Rückgrat der Kleidungsherstellung, doch auch die Verarbeitung von Insektenteilen der großen Käferarten ist gebräuchlich.

Alle Einwohner Tharuns sind ihren Herren zu Abgaben verpflichtet. Die Höhe der Abgaben obliegt dem Inselherrn, doch muss dieser seinerseits seinem Samakai Tribut leisten, und jener dem Reichsherrn und darüber hinaus dem Tharun. Nach der vom Tharun verfügten Abgabenordnung müssen alle Bauern, Fischer und Handwerker rechnerisch mindestens ein Achtel ihrer Erzeugnisse an den Marakai abgeben, ein weiteres Achtel erhalten die Azarai. Das dritte Achtel wird für den Archipelarshof aufgewandt, das vierte Achtel für die Hofhaltung des Reichsherrn und das fünfte Achtel fällt an den Tharun. Diese Abgaben werden freilich vom Marakai und seiner Verwaltung zusammen eingezogen und in unregelmäßigen Abständen an den nächsthöheren Hof weitergegeben.

Somit bleibt den Bauern weniger als die Hälfte ihrer Erträge, oftmals jedoch weit weniger, wenn der lokale Herrscher ein weiteres Achtel verlangt, eine Brigantaigruppe versorgt werden muss oder eine fordernde Nanja einen Teil der Ernte erhält.

Die meisten Tharuner besitzen nur das wenige, was sie am Leibe tragen und was sie an einfachen Gebrauchsgegenständen mit ihrer Hände Arbeit jenseits der Sippenarbeit schaffen oder geschenkt bekommen. Alle im Dorf verbliebenen Erträge gehören der ganzen Sippe und werden vom Sippenpatriarchen verwaltet. Aber auch dieser gemeinsame Besitz ist relativ, sind doch alle Sippenangehörigen zugleich Untergebene des Inselherrn, der über jedes Recht verfügt, um ihnen alles zu nehmen – das Leben eingeschlossen.



Tausch und Fernhandel

Da kaum ein Dorf alle nötigen Waren selbst herstellen kann, sondern sämtliche Tätigkeiten und Berufe an die Zughörigkeit zu einer Sippe gebunden sind, sind Tauschbeziehungen zwischen den Ansiedlungen unumgänglich. Viele Warenflüsse sind bereits durch die Anordnungen des Herrschers geregelt, der etwa verfügt, welches Bauerndorf wie viel Korn an die Waldsiedlung zu liefern hat und dafür eine bestimmte Menge Holz erhält. Der alltägliche Handel beschränkt sich auf die jeweiligen Inseln oder bei größeren Inseln sogar nur auf die unmittelbar benachbarten Dörfer. So tauschen die Handwerkssippen in größeren Dörfern oder Städten ihre Erzeugnisse mit den Bauern gegen Nahrungsmittel. Regelmäßige Märkte oder ständige Basare gibt es nur in größeren Städten, wo die individuellen Bedürfnisse weiter gestreut sind und durch die Spezialisierung von Handwerkskünsten, die Herstellung von Edelgütern sowie die größere Zahl von

Wogenspiel und Warenschau

Bevor an Land die Sippen der Händler und Krämer erlesene Waren von fernen Inseln weitertauschen können, müssen diese Waren erst einmal auf die Insel gelangen. Diese gefährliche, aber auch profitable Aufgabe erfüllen die Handelsfahrer. Die meisten von ihnen arbeiten im Auftrag eines Inselherrn, der ihnen Schiff, Mannschaft und Tauschware zur Verfügung stellt. Einige von ihnen erweisen sich jedoch als so begabt, dass es ihnen gelingt, zu einem eigenen Schiff zu kommen und auf eigene Faust tätig zu werden. Jene unabhängigen Handelsfahrer sind für gewöhnlich an jedem Hof gern gesehene Gäste, bringen sie doch neben Waren und Reisenden auch Informationen und Gerüchte jenseits der offiziellen Nachrichten und Depeschen.

Die Warenschau eines Handelsfahrers ist ein Ereignis, über das man lange redet: Tänzer, Akrobaten und Gaukler bringen die Gäste in Stimmung, Musik und edle Speisen sollen die Begierden der höfischen Gesellschaft anregen. Auf Tischen und Podesten werden sodann die Waren ausgestellt – Zier- und Schmuckgegenstände aus Glas, Porzellan, Edelsteinen, Gold und Silber, wohlriechende Gewürze, erlesene Teesorten. Und wenn die Gehilfen oder der Handelsfahrer selbst die ausgesuchtesten und auffälligsten Stücke präsentieren, wechselt so mancher Wertgegenstand (oder manchmal auch ein Gefallen) den Besitzer.

Einige Handelsfahrer sind bereit, Personen zu transportieren, deren An- oder Abreise nicht im Sinne des lokalen Herrschers ist, oder gegen eine Gegenleistung inoffiziell Botschaften zu überbringen. Auf diese Weise riskiert ein Handelsfahrer mitunter alles, was er bisher erarbeitet hat – es gibt genug Beispiele dafür, dass ein Inselherr Schiff und Waren eines Handelsfahrers konfisziert hat, der für die falsche Seite Partei ergriff.

Der Handelsfahrer hat oft eine seemännische Ausbildung genossen. Er wird auf Geheiß seines Inselherrn die Ausbildung begonnen haben, die ihn zu einem wertvollen Werkzeug des Herrschers macht. Womöglich entstammt er einer Familie von Händlern und hat bei Verwandten alles erlernt, was er für seine Profession benötigt. Vielleicht war er ein verdienter Numinai, der als Belohnung für große und pflichtbewusste Taten ein eigenes Schiff geschenkt bekam. Damit ein Numinai seiner Verpflichtung, einem Herrscher zu dienen, ledig wird, bedarf es allerdings außergewöhnlicher Umstände. Ein möglicher Fall ist der Tod eines Herrschers und die Feindschaft des neuen Herrn, die einen Numinai zur Flucht veranlasst.

Patriarchen eine wohlhabendere Schicht entstanden ist. In den Städten übernehmen Krämer den Warentausch oder ziehen von hier aus als Händler über die Dörfer, um seltene Handelswaren zu vertreiben.

Dennoch kann längst nicht jede Insel jeden benötigten und begehrten Rohstoff bieten, und so ist eine wesentliche Stütze der Zivilisation der Seehandel. Der Warentausch zwischen den Inseln eines Archipels wird von Händlern, die zugleich Numinai sind, im Auftrag ihres Herrschers organisiert, die sich so tatsächlich die meiste Zeit auf See befinden und zugleich auch das einzige Transportmittel für Passagiere zwischen den Inseln darstellen.

Der Fernhandel innerhalb eines Reiches ist eine prestigeträchtige Aufgabe, die von den Archipelaren bestellt wird. So erhält ein Marakai z. B. von seinem Samakai den Auftrag, Gewürze aus dem Nachbararchipel gegen Kupfer zu tauschen. Die Handelsfahrer sind zugleich meist Schwertmeister oder Numinai und fahren mit einem kleinen Gefolge Guerai, die die kostbare Ware und das Schiff schützen müssen. Diese Handelsfahrten sind aufgrund der großen Entfernungen aufwändige Unternehmungen, die leicht bis zu hundert Tage dauern können. Entsprechend eignen sich auch nur haltbare und wertvolle Waren überhaupt für den Handel zwischen den Archipelen.

Ein gefährliches Unterfangen sind Handelsreisen zwischen benachbarten oder gar noch weiter entfernten Reichen, sowie die Tributfahrten zum Tharunhof, an den von den Reichsherrschern die gesammelten Abgaben geleistet werden müssen. Da die gewaltigen Distanzen zwischen den Reichen Reisen von deutlich mehr als hundert Tagen erfordern, können solche nur von Handelsflotten mit militärischer Begleitung gewagt werden. Zumeist wird einem Archipelar vom Reichsherrscher die Aufgabe erteilt, einen entsprechenden Konvoi auszurüsten. Dieses Handelsprivileg, z. B. Seide aus Lania in Kuum gegen Rauschmittel zu tauschen, geht mit großen Belastungen, aber auch mit großen Vorteilen für den Samakai einher. Die Befehlshaber einer Handelsflotte sind in der Regel mächtige Schwertmeister, die mit der ihnen anvertrauten Besatzung in einem durchreisten Archipel das Machtgefüge gehörig verschieben können. So ist es kein Wunder, dass manche stolze und mit großen Hoffnungen versehene Flotte ihren Bestimmungsort oder Heimathafen nie erreicht hat.

Während Numinoru als Herr des Meeres der natürliche Schutzpatron aller Seereisenden ist, verwenden viele Handelsfahrer auch einen Teil ihrer Opfergaben für Ojo'Sombri, auf dass der Gott der Geheimnisse ihnen beistehen und ihre Geschäfte begleiten möge – besonders wenn die Mission heikel ist und die transportierte Ware nicht bekannt werden darf.

Wertgegenstände und Edelsteine

Geld in Form von Münzen oder anderen wertvollen Kleingegenständen, z. B. Muscheln oder Perlen, ist in Tharun unbekannt. Die Schwertmeister zahlen nicht für Dinge des täglichen Bedarfs, sie nehmen sich beim Volk, was sie benötigen. Wertvolle Dinge erhalten die Guerai durch Tausch oder Raub von anderen Guerai, von einem Handelsfahrer oder als Geschenke ihres Herrschers.

Auch wenn das Wirtschaftssystem in mancher Hinsicht sehr primitiv ist, so kennen auch die Tharuner Wertgegenstände, die fast nur ihrer Schönheit wegen geschätzt werden. Die häufigste Form solcher Schätze sind Edelsteine, die von Gefangenen und den Gruu in geheimen Minen geschürft werden. Sie gelten als Statussymbol, und ihre Besitzer – natürlich fast nur Schwertmeister, Azarai und Herrscher – stellen sie mit geradezu unverschämter Prunksucht zur Schau. Üblicherweise werden die Edelsteine durchbohrt, auf feine Ketten gereiht und schmücken dann Hals oder Arm- und Fußgelenke. Oder sie werden – vor allem bei Besitzern, die viel reisen und kämpfen müssen – in Metall gefasst und auf Ledergürtel aufgenäht.

Die Bedeutung der verwendeten Edelsteine ist sehr unterschiedlich und variiert von Ort zu Ort. Gewisse Steine sind aufgrund ihrer Farbe einem der Götter heilig: Mit Schmuck aus reinen Diamanten, sonnengelben Heliolithen, orangefarbenen Feuerquarzen, roten Blutsteinen, rosenfarbenen Luvulithen, violetten Amethysten oder azurblauen Lapislazulis bekennt sich der Träger zu dem jeweiligen Gott; lediglich schwarze Steine werden nicht getragen. Ungewöhnlichere Farben, wie von Jade, Türkis, Turmalin oder Jaspis, oder Kombinationen der Götterfarben können den Träger auch als Gefolgsmann eines Herrschers kennzeichnen. Manche Samakai oder Marakai haben sich – zusätzlich zu den Körperzeichnungen – wappenähnliche Farbsymbole zugelegt und erwarten auch von ihren Untergebenen, diese Farben zu ehren. Zuweilen wählt ein Schwertmeister aber auch Steine passend zu seiner Haarfarbe oder einfach einer Modeerscheinung folgend. Weit verbreitet sind ebenfalls die Schätze des Meeres. Perlen und Korallen und manch seltsame Kristalle stellen beliebte und begehrte Schmuckstücke dar.

Schließlich stellen magische Waffen, Rüstungsteile und Reittiere den reichsten Besitz eines Schwertmeisters dar, der nur unter besonderen Bedingungen gehandelt wird und große Gier auszulösen imstande ist. Da die Schwertmeister keinen Lohn im eigentlichen Sinne erhalten, sondern mit allen Annehmlichkeiten des Lebens durch die Bevölkerung versorgt werden, sind für Geschäfte zwischen Schwertmeistern nur solche Gegenstände von persönlichem Wert von Bedeutung. Neben den erwähnten Edelsteinen, Waffen oder Reittieren kommt aber auch magisches Metall als Tauschobjekt in Frage, ebenso wie (aber noch viel seltener und nur im Verborgenen) Runensteine oder Geheimnisse. Diese Tauschwaren können auch bei über See reisenden Händlern eingetauscht werden, der jeweilige Gegenwert ist hier dem Verhandlungsgeschick der Handelnden überlassen.

Zu den Edelgütern zählen zudem seltene Teesorten, Gewürze und auch feine Stoffe, und es kommt durchaus vor, dass ein Zeremonienmeister für eine besondere Teelieferung einen Edelstein zu geben bereit ist oder ein Inselherr sich für ein Seidenkleid zum Geschenk an seine Masha von der Schwinge eines besiegten Gegners trennt.

Tauschwerte, Maße und Gewichte

Auch das einfache Volk kennt nur den Tauschhandel und ist in Ermangelung von persönlichen Besitztümern nur selten selbst geschäftlich tätig. Innerhalb einer Dorfgemeinschaft erfüllen alle die ihnen vom Sippenoberhaupt zugeteilte Aufgabe, getauscht werden allenfalls selbstgebastelte Geschenke aus Anlass einer Vermählung, einer Geburt oder eines Fests. Solcherart Aufmerksamkeiten können allerdings durchaus Einfluss nehmen auf lokale Entscheidungen, z. B. den Neubau eines Hauses oder die bevorzugte Reparatur eines Bootes. In den größeren Städten ist es zwischen den bedeutendsten Sippen üblich, ein Anliegen durch ein besonderes Geschenk wie z. B. einen sehr gut gearbeiteten Teppich oder ein seltenes Gewürz zu befördern. Auf diese Weise können auch Teile der Bevölkerung zu bescheidenen Reichtümern gelangen.

Auf den Märkten und Basaren oder bei fahrenden Händlern werden die Erträge getauscht, die nicht für den Eigenverbrauch benötigt werden oder als Abgaben in die Kontore des Marakai wandern. Die Handelsform des Tauschs bringt es mit sich, dass der Wert eines Gegenstandes nur sehr schwer festzulegen ist. Der Gegenwert eines Tauschobjektes hängt immer davon ab, wie sehr ein Handelspartner das Objekt benötigt und kann von Ort zu Ort stark schwanken.

Natürlich verläuft der Warentausch nicht völlig willkürlich. In den größten Handelshäfen und Knotenpunkten haben sich gewisse Standardwerte herausgebildet, so dass man den Warenumschlag in etwa durch Tauscheinheiten darstellen kann. So werden Geschäftsabschlüsse zwischen den Gesandten zweier Herrscher gelegentlich in Tauscheinheiten errechnet und niedergeschrieben. Der Wert einer Ware wird dazu durch Gewicht oder Umfang bestimmt. Dieser fortgeschrittene Handel ist allerdings nur in den Hauptstädten der Archipele sowie im Inneren Reich zu beobachten.

Als Maßeinheiten für Längen dienen die körpernahen Maße Schritt, Elle, Spanne und Daumen, auch wenn diese Größen natürlich sehr ungenau sind. Für das Gewicht einer Ware wird meist ein typisches Objekt des alltäglichen Bedarfs eingesetzt. In Hashandra hat sich so etwa der Brotlaib durchgesetzt. Dabei bezieht man sich auf ein in diesem Reich überall verbreitetes Graubrot aus Sauerteig, das eine weitgehend regelmäßige Form hat. Im Reich Kuum hingegen ist ein Lederschlauch Kuumys ein gebräuchliches Maß, während in Memonhab Honigtöpfe verwendet werden. Natürlich ermöglichen auch diese Hilfsmittel nur eine recht grobe Bestimmung des tatsächlichen Gewichts.

Bei großen Mengen an Waren geht es denn auch sehr ungenau zu. Ein Marakai, der Abgaben an seinen Reichsherrscher zu entrichten hat, wird beispielsweise damit beauftragt, drei Schiffsladungen Bauholz an den Hof zu senden. Dass die Größe der entsendeten Schiffe einen erheblichen Einfluss auf den Umfang des Tributs hat, ist insofern unbedeutend, als dass ein unzufriedener Herrscher einfach ein weiteres Schiff anfordern könnte. So sind sich auch ohne genauere Absprachen meist alle Beteiligten darüber im Klaren, was bei einer Abgabe oder einem Handel gemeint sein könnte und erwartet wird. Für geringere Warenumfänge sind auch hier kleinere Maßeinheiten wie Fässer, Ballen oder Kisten gebräuchlich.

Mit Naturalien werden die wenigen reisenden Musiker-, Künstler- und Theaterfamilien bezahlt, deren Darbietungen nahezu allerorten willkommen sind. Die Gasthäuser, die sich an manchen Wegkreuzungen und in größeren Dörfern befinden, werden auf Geheiß des Inselherrn unterhalten, um entsandten Guerai ein Dach über dem Kopf zu bieten.

Die Tharunische Zählweise

Das Dezimalsystem ist in Tharun unbekannt, stattdessen wird auf der Basis der heiligen Zahl Acht gezählt. Die Bezeichnungen der acht Ziffern sind von den Namen der Acht Götter abgeleitet und lauten: *Sin* (Sehen), *Nan* (Dienen), *Shin* (Schwinge), *Zir* (Blut), *Pat* (Gnade), *Ojo* (Demut), *Num* (Meer), *Zin* (Gesetz).

Die Neun gibt es als Zahl nur insofern, als dass sie die Acht zusammenfasst und als 'Tharun' komplettiert, ansonsten wird sie als 'Eins und Acht' (*Sin* und *Zin*) gezählt. Demnach würden die Tharuner die Neun Reiche eigentlich als 'Eins und Acht Reiche' sprechen.

Die Null wird als Ziffer nicht benutzt, sondern bleibt namenlos und ist einfach 'nichts'.

1 = Sin
2 = Nan
3 = Shin
4 = Zir
5 = Pat
6 = Ojo
7 = Num
8 = Zin
9 = Tharun oder auch Sin und Zin
10 = Nan und Zin
11 = Shin und Zin
12 = Zir und Zin
13 = Pat und Zin
14 = Ojo und Zin
15 = Num und Zin
16 = Zin und Zin
17 = Sin und Zin Zin
18 = Nan und Zin Zin
19 = Shin und Zin Zin
20 = Zir und Zin Zin
21 = Pat und Zin Zin
usw.

In vielen Bereichen des Handwerks und der Architektur haben es die Tharuner allerdings zu Meisterleistungen gebracht, die ohne Mathematik und planerisches Herangehen nicht denkbar wären. Insbesondere die streng sym-

metrischen Palast- und Festungsbauten und die Statik der geschuppten Dachkonstruktionen erfordern Genauigkeit. So werden Baustoffe und Materialien wie Steine, Hölzer, Ziegel und Fliesen durchaus nach eindeutigen Größen produziert, in der Regel nach Musterstücken, die für den Bau entworfen wurden und deren vielfache Längen sich mit Messstäben und großen Holzwinkeln auf die Baustelle übertragen lassen. Die Baumeister tharunischer Paläste haben zudem ein erstaunliches Augenmaß und bildliches Vorstellungsvermögen, denn oft werden neue Teile der Festung oder Prachtbauten nur nach Beschreibungen oder gemalten Ansichten geplant gefertigt.

Entfernungen und Reisezeiten werden in Stunden oder Färbungen angegeben, etwa in dem man sagt, ein Dorf sei vier Stunden zu Fuß entfernt oder bis zur Roten Stunde mit einem Reitkäfer erreichbar. Weitere Entfernungsangaben werden nur in Tagen gezählt und sind, insbesondere bei Seereisen, mit steigender Entfernung immer ungenauer.



Die tharunische Götterwelt



Die Völker der Neun Reiche Tharuns verehren seit Menschengedenken ein Pantheon von acht Gottheiten, das als die *Acht Götter* oder die *Allgewaltigen Acht* bekannt ist. Auf den strengen Gesetzen dieser Götter beruht die tharunische Hierarchie und Gesellschaftsordnung, und jede Abweichung von den Geboten der Götter wird gleichsam als Auflehnung gegen diese heilige Ordnung erachtet. Die Deutung des göttlichen Willens obliegt allein den Azarai, den Priestern der Acht, die als unantastbar gelten und deren Wort an den Herrscherhöfen großes Gewicht hat. Für den Bestand der Hierarchie steht jedoch ein jeder gläubige Tharuner mit seinem Leben ein: der Bauer, indem er tagtäglich das Gedeihen seiner Felder lobt, die Saat ausbringt und die Ernte einholt, ebenso wie der Schwertmeister, der die Gesetzesbrecher vor seinen Herrn bringt und dessen Herrschaft gegen jeden Feind verteidigt.

Glaube und Gesellschaft der Tharuner durchdringen einander so sehr und so tief, dass ihr Denken und Handeln, ihre Sprache und Kunst von andächtiger Ehrfurcht und inniger Huldigung der Götter geprägt sind – und es für Absichten oder Handlungen wider die göttergewollte Ordnung kaum eigene Begriffe gibt. In den Sprachen Tharuns gibt es keine Umschreibungen für 'Freiheit' oder 'Gleichberechtigung', 'Unabhängigkeit' oder 'Selbstständigkeit', 'Philosophie' oder 'Revolution' – ihre Weltanschauung kennt keine Selbstbestimmung, sondern das ganze Leben ist durch die Hierarchie vorbestimmt. Nur wenige Ausgestoßene zweifeln an dieser Ordnung.

Andere Götter als die Acht werden in Tharun nicht verehrt, ja nicht einmal vermutet. Auch an die Götter vergangener Zeitalter oder aus der Zeit ihrer Einwanderung in die Hohlwelt haben die Tharuner keine Erinnerung, und das gelegentliche Auftauchen obskurer Kulte wird von den Azarai mit harter Hand geahndet. Lediglich diejenigen Giganten, Elementar- und Naturgeister und zuweilen auch Götzen, Dämonen und Bestien, die den Acht dienen oder von ihnen geduldet sind, erfahren gewisse Verehrung: Der Tharuner will von diesen Mächten und Wesen entweder verschont oder begünstigt werden.

Das Pantheon der Acht

»Als die Welt in tiefer Finsternis lag, das Chaos bezwungen und die Dinge neu geordnet wurden, offenbarten sich die Acht den Völkern Tharuns. In der Ersten Stunde entzündete Sindayru eine gleißende Sonne und ließ sie fortan in den Farben der heiligen Ordnung scheinen. Im Licht der Zweiten Stunde schenkte Nanurta ihre Fruchtbarkeit. In der Dritten Stunde schmiedete Shin-Xirit die heiligen Schwerter, um die Völker Tharuns zu schützen und In der Vierten erfüllte Zirraku ihr Blut mit Tapferkeit und Todesmut. In der Fünften Stunde brachte Pateshi ihnen Gnade und Heilung und in der Sechsten verhüllte Ojo'Sombri die frevelhafte Magie. In der Siebten Stunde umschloss Numinoru die Welt mit der Unendlichkeit des Ozeans. In der Achten aber erlosch alles Licht, und Arkan'Zin prüfte die Völker Tharuns, ob sie sich der neuen Ordnung als würdig erwiesen, und strafte alle anderen. Das waren die Ersten Acht Stunden, und seither kehren sie jeden Tag wieder.«

—*Aus* Die Acht Ersten Stunden*, Lektionen der Azarajin*

Die Acht Götter herrschen seit dem 'Anfang aller Tage' über Tharun und seine Bewohner, so werden es ihre Azarai nicht müde zu predigen. Das Licht der göttlichen Sonne huldigt mit jedem Farbwechsel einem der Acht und ihrer Einheit als Pantheon, während die lange Schwärze der Sonne Arkan'Zin als den Obersten der Götter preist. Die Allgewalt der Acht allein beschützt die Menschen vor dem Chaos und der Unordnung, und nur durch die bedingungslose Unterwerfung unter ihre heiligen Gesetze können sich die Menschen ihrer Gnade als würdig erweisen – und so preisen die Azarai die Namen der Acht an jedem Tag:

Sindayru der Gleißende, Gott des Lichtes und der Erkenntnis, ist der Hüter des himmlischen Wissens und der ewiger Beobachter am Firmament, dem kein Mensch und kein Frevel entgehen. Ihm gehören die Weißen Mittagstunden.

Nanurta die Spendende, Göttin der Fruchtbarkeit und der Hingabe, ist das Vorbild aller, die arbeiten, damit andere die Früchte ihrer Mühen genießen können. Ihre Zeit sind die Gelben Stunden.

Shin-Xirit der Unbesiegbare, Gott des Schwertes ist der himmlische Heerführer, der Schwertmeister der Götter, der Schutzherr der Guerai und der Waffenschmiede. Seine Zeit sind die Orangen Stunden.

Zirraku der Blutige, Gott der Tapferkeit und des Todes, ist der fürchterliche Gott, der von den Guerai Mut und Selbstaufgabe im Kampf und Furchtlosigkeit gegenüber dem Tod verlangt. Zirrakus Zeit sind die Roten Stunden des Tages.

Pateshi der Gnädige, Gott der Heilung und Hilfe, ist der freundlichste der Acht, hilft er doch all jenen, die begreifen, dass sie ohne die ordnende Macht der Götter nichts sind. Die Purpurnen Stunden sind Pateshis Zeit.

Ojo'Sombri der Fremde, Gott des Verborgenen und der Magie, ist der Bewahrer der Geheimnisse der Welt und der Mächte, die sie in Gang halten. Seine Zeit sind die Violetten Stunden am Morgen und am Abend.

Numinoru der Unergründliche, Gott des Meeres und der Unendlichkeit, ist der Herrscher des endlosen Weltenkreises. Numinorus Zeit sind die Azurblauen Stunden der Dämmerung.

Arkan'Zin der Unversöhnliche, Gott der Rache und des Gesetzes, ist der oberste Gott der Acht und ihr Ankläger und Richter, der unerbittlich jeden Verstoß gegen die Gesetze bestraft. Arkan'Zins Zeit sind die zehn dunklen Stunden der Nacht.

Vielerorts werden die Acht nach der Sonnenfarbe ihrer Stunde in zwei Gruppen geteilt: Die *Hellen Götter* Sindayru, Nanurta, Shin-Xirit und Zirraku, und die *Dunklen Götter* Pateshi, Ojo'Sombri, Numinoru und Arkan'Zin. Diese Benennung beinhaltet für die Tharuner mitnichten eine moralische Kategorie im Sinne von hell als freundlich und gütig und dunkel als unheimlich und schrecklich. Gleichwohl Arkan'Zin unter den Acht der gefürchtetste ist, zählt auch der gnädige und hilfreiche Pateshi zu den Dunklen Göttern, während der blutige Zirraku den Hellen zugeordnet wird.

Überall dort, wo es nur wenige Azarai gibt, weil der Hof zu unbedeutend ist oder die Erträge der Insel zu spärlich ausfallen, oder wo der Platz innerhalb der Festungsmauern begrenzt ist, sind die Tempelbauten nicht einzelnen Gottheiten, sondern jeweils den Dunklen oder den Hellen Göttern geweiht. Größere Tempel der einzelnen Gottheiten finden sich hauptsächlich in den Metropolen der Archipele und Reiche, wie auch jedes der Reiche mindestens ein Kloster jedes Kults unterhält.

Dass es unter den Göttern vor Urzeiten noch einen weiteren, den Gott der Endzeit und der Vernichtung, gegeben haben soll, nehmen die Azarai als Beweis der göttlichen Gnade der Acht gegenüber den Menschen. Denn als Arkan'Zin am Anfang aller Tage das alte Weltlicht zerstörte, das Ursprung von Chaos und Unordnung gewesen war, wollte jener Gott der Endzeit auch die Menschen vernichten, weil sie alle Götter durch ihre ständigen Sünden vergrämten. Doch die Acht in ihrer Gnade bewahrten Tharun vor diesem Schicksal: Sie rangen den Gott nieder, nahmen ihm seinen Namen und vertrieben ihn ins Nichts außerhalb der Welt. Mit sich musste er seine schrecklichen Heerscharen nehmen, die schon ihre Krallen gewetzt hatten, um die Menschen zu zerfetzen. Nach dem Ewigen Gesetz der Acht war der Gott ohne seinen Namen dazu verdammt, auf immerdar im Nichts zu wandern und erst am Ende aller Tage wiederzukehren. Alle Azarai preisen die Acht Götter noch heute alltäglich für diese Tat.

Die Religion der Acht

Im Glaubenssystem der Acht Götter verkörpert jeder von ihnen einen Pfeiler der Weltordnung. Wiewohl es in der Verehrung und in den Kulten der Acht durchaus Unterschiede zwischen den Neun Reichen gibt, wird ihre Einheit als Pantheon doch nirgendwo in Zweifel gezogen wie auch die Geltung ihrer Gebote und Gesetze absolut ist und keine Ausnahme kennt. So kennen die Kulte der Acht viele regionale Unterschiede und lokale Besonderheiten, und nicht immer herrscht Einmütigkeit unter den Azarai ein und desselben Gottes oder zwischen den Kulten. Doch der Glaubenskern ist stets der Gleiche, wie auch Streitfragen unter Azarai nichts sind, was ein einfacher Tharuner je erfahren darf, geschweige denn begreifen könnte.

Nach den Lehren der Azarai entspricht die geltende Gesellschaftsordnung genau dem Willen der Götter und kann durch niemanden als die Götter selbst verändert werden. Auch ist es niemandem möglich, aus der Ordnung der Acht auszubrechen – nicht einmal mit dem Tod. Denn die sündigen Seelen der Menschen, so lehren alle Azarai, machen einen immerwährenden Zyklus des Seins, den ewigen Kreislauf der Wiedergeburten durch, in welchem sie immer wieder aufs Neue von den Göttern Gnade oder Strafe erfahren. Danach ist der Tod stets nur der Übergang der Seele in ein nächstes Leben in einem neuen Leib. So wie die Geburt den gesellschaftlichen Stand in diesem Leben bestimmt, ist dessen Ende für das nächste Leben vorherbestimmend.

Die Überlieferung sagt, dass nur einer aus der heiligen Zahl von acht würdig genug ist, im nächsten Leben einen höheren Rang einzunehmen; alle anderen müssen mit einem unveränderten Platz zufrieden sein. Und nur den wenigsten ist es vergönnt, zu einem Diener der himmlischen Gefilde erhoben zu werden – die höchste Gnade, die die Acht den von ihnen auserwählten Seelen vorbehalten. Einige der Erhobenen werden in Tharun als Heilige verehrt und ihre Taten oder Worte erinnert.

Der Tod wird mithin stets als letzte Prüfung durch die Götter verstanden: Wer heldenhaft im Zweikampf fällt, hat Aussicht, nach dem Tod ein Gefolgsmann des Schwertgottes Shin-Xirit oder doch zumindest in der Gueraikaste wiedergeboren zu werden; wer ertrinkt oder einem Rirgit geopfert wird, gelangt auf diese Weise in das Reich des Meeresgottes Numinoru oder wird selbst ein Geschöpf des Ozeans; wer von einem Rakshasa getötet wird, dient in Zukunft dessen göttlichem Herrn Zirraku oder wird selbst zu einem.

Den Menschen sind ihre Tage von den Göttern bestimmt, und wie der Todgeweihte seinem Ableben begegnet, geht in ihr Urteil über sein Leben ein. Daher müssen Versager und Verstoßene befürchten, in Gestalt eines Monsters oder Geistes wiedergeboren zu werden. Die Aussichten, sich als Kletterferkel, Waran oder gar als Gruu würdig zu erweisen, erachten die Tharuner als gering, da man als Tier nicht den nötigen Verstand hat, und meist wird der Sünder bald in noch gräulicherer Gestalt wiederkehren. Das ständige Auftauchen neuer Scheusale, Unholde und Bestien und ihr niederes Verhalten werden von den Azarai als Beweis für ihr verachtungswürdiges Vorleben angeführt.

Damit die Seele eines Verstorbenen die sterbliche Hülle ungehindert verlassen und in einem neuen Körper übergehen kann, werden Leichname in den meisten Reichen eingeäschert. In Feuerschächten innerhalb der Tempel oder auf offenem Feld in der Roten Stunde verbrennen die Angehörigen die Leichname mitsamt Gaben und Geschenken für das nächste Leben. Auf See und an den Küsten werden die Toten hingegen der Unendlichkeit des weltumfließenden Ozeans übergeben, und wenn ein wildes Tier einen Menschen reißt, bleiben ihm dessen blutige Überreste zum Fraße überlassen.

Sindayru der Gleißende, Gott des Lichtes und der Erkenntnis

»Als aber die Ordnung in der Welt gegeben war, trat Sindayru der Gleißende, der Hüter des himmlischen Wissens und der Bewahrer der Letzten Antworten, deren Sinn gewöhnliche Sterbliche niemals verstehen werden, neben den Unversöhnlichen. Aus seinem dritten Auge ergoss sich ein Licht in die Finsternis, und daraus erschuf Sindayru eine neue Sonne, die er in die Mitte der Welt setzte, um den Menschen zu zeigen, dass sie das wahrhaft Göttliche in seiner ganzen Pracht nicht ertragen können. Und um den Menschen die Ordnung vor Augen zu führen und sie zu leiten, verlieh er jeder Stunde eine eigene Farbe. Und da wieder Licht in der Welt war, schauten und erkannten die Menschen die himmlischen Herren der Ordnung, warfen sich vor ihnen nieder und huldigten ihnen und ihrem heiligen Werk.«
—*Aus* Vom Anfang aller Tage

Wesen und Darstellung des Sindayrus

Sindayru ist der Erschaffer der Sonne Tharuns und Lichtbringer, der Göttern und Menschen Stunden und Tage spendet. Sein Himmelslicht, das die Tharuner manchmal auch 'Auge des Himmels' heißen, ist die Kraft, die Leben erhält, aber auch verbrennen und verdorren lässt.

Es gibt der Hohlwelt ein Zeitmaß, indem es seinen Schein in Farbe und Helligkeit verändert, in der Nacht völlig erlischt und so den Tageslauf der Menschen bestimmt. Von der himmlischen Warte aus sieht Sindayru in der Welt nach dem Rechten. Seinem Adlerblick entgeht nichts. Darum wird er von den Tharunern auch der 'Allsehende' genannt. Der fernhin sehende Beobachter der Allgewaltigen Acht gilt außerdem als Schutzherr der zweiundzwanzig sagenumwobenen Städte über den Wolken. *Kyheel Nookkipag*, die schon über allen Neun Reichen gesehen worden sein soll und die stets von einem Schwarm Riesenadler begleitet wird, ist die berühmteste.



Überdies ist Sindayru der Hüter des himmlischen Wissens, der die Antworten auf die letzten Dinge bewahrt, die für die Menschen immer unverständlich bleiben werden. Von diesen verlangt er Einsicht und Ergebenheit angesichts der unermesslichen Weisheit der Götter, die der Welt Licht und Ordnung gegeben haben. Die Tharuner verehren den am Himmel gleißenden Gott deshalb als Stifter aller Erkenntnis und Schirmer der Wissenden und Weisen. Denn er geleitet die Einsichtigen und Verständigen, die nach rechter Erkenntnis und Erleuchtung streben, und schlägt jene mit Blindheit, die von den Göttern abfallen und gegen sie aufbegehren. Am Anbeginn aller Tage war es Sindayru, der den abtrünnigen Neunten mit dem Sonnenauge blendete, auf dass ihm rechte Erkenntnis auf ewig verwehrt bleibt. Sindayrus Tageszeit sind die *Weißen Stunden*, wenn die Sonne gleißend brennt und die Welt in einen hellstrahlenden Glanz getaucht wird, der alles offenbar und klar hervortreten lässt. Dann ist eine beachtliche Fernsicht möglich– würde die Sonne nicht zu grell für das menschliche Auge scheinen. Zumeist wird der Sonnengott als hochgewachsener Mann mit weißem Adlerkopf und in weißer Tunika dargestellt. Demnach kleiden sich seine zumeist blinden, aber durch ihre heiligen Augenamulette seherisch erleuchteten Azarai in strahlend weiße Ornate. Sein Haupt ist strahlenbekränzt oder eine achtstrahlige Sonnenscheibe schwebt darüber. Statt einer solchen hält er manchmal auch eine Sonnenkugel in der rechten Hand. Seltener wird er mit weißen Adlerschwingen, auch fliegend oder von Vögeln umgeben dargestellt. Auf der Brust trägt er das *Allsehende Auge*, entweder als drittes Auge oder als Amulett. Bisweilen sitzt es auch als diamantenes Sonnenauge auf seiner Stirn. Diamanten gelten als die heiligen Steine Sindayrus, die er in der Welt verstreute, um den Menschen eine schimmernde Ahnung vom Gleichmaß der heiligen Ordnung zu geben. Daher sind auch die Augenamulette seiner Azarai zumeist mit Diamantsplittern versehen.

Glaubensvorstellungen und Lehren der Azarai

Kern des Sindayru-Kults ist die Sonne im Zentrum der Welt: "Schön erscheinst du Auge des Himmels, du lebendige Sonne, die das Leben bestimmt! Du bist erbläut am Anbeginn des Tages und hast Neun Reiche mit deinem Licht erfüllt. Herrlich bist du, groß und gleißend, hoch in der Mitte der Welt. Dein Leuchten umfängt die Inseln bis ans Ende von allem. Fern bist du, doch deine Strahlen sind auf Erden. Die Adler sind aus ihren Nestern aufgeflogen, ihre Schwingen preisen deinen Glanz!", heißt es im weithin bekannten *Großen Sonnengesang* oder *Hymnus des Gleißenden*, wie ihn die Azarai nennen. Die jeden Morgen aufs Neue bläuende Sonne bannt die Dunkelheit und die Furcht der Menschen und anderer Geschöpfe vor den finsteren Geistern der Nacht. Mit der Helligkeit nimmt im Laufe des Tages auch die Sonnenhitze zu. Am Mittag erreicht sie ihr Höchstmaß, um am Nachmittag wieder nachzulassen, ehe die Nacht Kühle bringt. Das ist der Tageslauf, nach dem die Tharuner leben. Sie sind Sindayru dankbar für jeden Tag und wähnen sich und ihr Tagwerk unter seiner Aufsicht. Über die Nacht wacht der Unversöhnliche. Nur dieser Wechsel sei wohltätig, lehren die Azarai, denn unaufhörliches Tageslicht ermüdet.

Das Volk verehrt Sindayru vor allem als Sonnengott, weniger als jenen Lichtbringer, der den Menschen auch zu Erkenntnis und Wissen verhilft. Dabei schenkt der Gleißende den Menschen aber nicht nur das Licht, das täglich wiederkehrt, sondern erhellt auch ihren Geist. "Es ist unmöglich, dass ein Mensch in die Sonne schaut, ohne dass sein Sinn dabei erleuchtet wird", sagen die Azarai. So wie die Stunde der gelben Sonne einmal der weißen vorangeht, so gelangt man durch Hingabe zur Erleuchtung. Und so wie auf die weiße Sonne wieder die gelbe folgt, so soll die erlangte Erkenntnis der heiligen Ordnung dienen. Wenn die Sonne gleißend weiß glüht, halten die Tharuner Mittagsruhe. Die Azarai ermahnen sie, sich in dieser Zeit ihres Tagwerks zu besinnen, ob das begonnene gut und recht ist, denn in der zweiten Tageshälfte können sie es noch bessern, berichtigen und bereinigen. "Schaue auf dich selbst, nicht auf die Sonne, wenn dein Garten nicht blüht", heißt es in einem Sprichwort aus dem Inneren Reich. Für das Gelingen ihres Tagwerks bringen die Tharuner zu Beginn der Weißen Stunden, die sie auch 'Stunden der Erkenntnis' nennen, Opfergaben dar. "Erfahrungen machst du gewiss jeden Tag. Zur Einsicht kommst du vielleicht zweimal während einer Saatzeit, zur wahren Erkenntnis und Erleuchtung allenfalls einmal im Leben", lehrte der große Azarai *Songdhan*, einer der *Acht Erleuchteten*, seine Schüler.

Die Azarai erklären, dass die Menschen ohne das erhellende Licht der Sonne den Urkräften des Chaos ohnmächtig ausgeliefert wären. Das Licht bringt ihnen Erkenntnis, damit sie sehen, wie die Dinge zu ordnen sind, und Erleuchtung, sobald sie in den Dingen die heilige Ordnung schauen. Dann werden sie einsehen, wie gut und recht die Götter alles in der Welt beschieden haben. "Denn Augen haben und Betrachten ist nicht dasselbe", sagte der Erleuchtete und heilige Seher *Sinugusatu*. Überdies hebt der Sinn der Menschen, das Licht der Erkenntnis zu schauen und Erleuchtung zu erlangen, sie in der heiligen Ordnung weit über Gruu und Rakshasa, die nur geringen Geist haben, hinaus und ihre Seelen näher zu den Göttern, wenn sie verständig und bereit sind, ihre kleindenkenden Begierden und hochfliegenden Wünsche hinter sich zu lassen. Rechte Erkenntnis und großes Wissen sind aber nur mit Sindayrus Segen zu gewinnen. Die Menschen können überhaupt nur etwas erfahren und wissen, weil die Götter sie erleuchten. "Hebe deinen Blick auf, und du wirst die Sonne sehen!", predigen die Azarai und lehren, dass alle Erkenntnis durch Erleuchtung kommt, die eine himmlische Eingebung ist, durch die Menschen über sich selbst hinauszugehen vermögen. So wie das Auge ohne das Licht der Sonne nichts wahrnehmen kann, so vermögen die Menschen ohne Sindayrus Segen nichts zu erkennen. Nur einem aus der heiligen Zahl von acht ist es bestimmt, wahre Weisheit zu erlangen, die meisten Menschen bleiben unwissend. Die von den Göttern Berufenen aber sollen nach rechter Erkenntnis streben, Wissen und Macht erlangen. Allerdings mahnen die Azarai, dass es Dinge gibt, an die der Sinn der Menschen nicht heranreicht. So kann des Menschen Auge die weißgleißende Sonne nicht erblicken, ohne dass deren himmlische Herrlichkeit sie blendet oder gar erblinden lässt. Die letzte Gewissheit haben allein die Götter, ihre Weisheit ist unermesslich.

Die Menschen bedürfen der Fingerzeige und Offenbarungen der Götter, sagen die Azarai und meinen, dass wahre Weisheit nur durch rechte Anschauung erlangt werden kann. Ohne diese Einsicht ist alles Wissen bedeutungslos und gar verderblich. Denn so unverrückbar wie die Sonne in der Mitte der Welt, so unwandelbar ist die heilige Ordnung. Etwas für wahr zu nehmen, was ihr augenscheinlich widerspricht, geißeln die Azarai als Verblendung, die, wenn die Menschen sie nicht als solche erkennen und zur Einsicht gelangen, zur Irrlehre verfallen kann. Darüber wachen vornehmlich die Azarai des Gleißenden und predigen, dass allein die Götter wahre Erkenntnis und Erleuchtung gewähren und verfluchen alle eigenmächtigen Wege, Wissen zu erlangen, vornehmlich die irrgläubige Runenzauberei, die in Verblendung und Verderben führt. Nur wer als einer der wenigen Auserwählten in seinem Leben nach rechter Erkenntnis gestrebt und wahre Weisheit erlangt hat, der könne als Erleuchteter darauf hoffen, nach seinem Tod ins Gefolge des Lichtgottes einzugehen, als Weißkopf-Adler oder Roch, Sindayrus Sendboten und Späher am Himmel, wiedergeboren zu werden oder gar ins ewigweiße Licht der himmlischen Warte aufzusteigen. Im *Großen Sonnengesang* heißt es dazu: "Aller Anbeginn ist Geburt aus dem Dunkel ans Licht. Das Samenkorn muss in die Erde versenkt werden, und in der Finsternis sterben, damit die schönere Gestalt sich erhebt und in den Strahlen der Sonne sich entfaltet".

Die Weissagungen der Azarai

Hohe Azarai nutzen ihre Sehergabe und Gesichte, um Würdigen den Willen der Götter zu offenbaren. Daher werden sie häufiger als andere Azarai von Inselherren und Schwertmeistern aufgesucht, um weisen Rat zu erhalten. Doch sprechen die Azarai nicht selten Warnungen und Verbote aus, die zu missachten kein Tharuner wagt, um nicht den Fluch des Himmels heraufzubeschwören. Darum ist der Wahrspruch eines Azarai ein heiliges Ritual, das nicht alle Tage ersucht und gewährt wird. Letztlich entscheiden die Azarai, ob einem Ansucher überhaupt Antwort gegeben wird.

Fremde von außerhalb der Neun Reiche mag es verwundern, wenn ein blinder Priester in den Himmel stiert, um Fingerzeige der Götter zu sehen. Häufiger benutzen die Azarai große Weisschalen , die sich in der Mitte der stets hell erleuchteten Tempel und Schreine befindet. Sie sind aus dem leuchtenden Metall *Sindayrum* gefertigt und werden mit einem klaren Abguss aus Baumöl und Wasser gefüllt. Manche Tempel und Klöster verfügen deshalb über Ölbaumgärten, denn der Ölbaum ist dem Sonnengott heilig. Am Mittag, der Zeit für große Offenbarungen und Orakel, spiegelt sich das Licht der gleißenden Sonne wunderbar im öligen Aufguss und auf dem Boden der Schale. Dennoch dient den Hohen Azarai bei allen Prophezeiungen das Augenamulett als Mittel der Eingebung. Im Gegensatz zu den Priestern der anderen Kulte sind Sindayrus Azarai bei ihren Ritualen stets nüchtern, denn es ist ihnen geboten, ihren Sinn niemals zu trüben.

Da Sindayru als Stifter aller rechten Erkenntnis gilt, verdammen seine Priester alle Wahrsagekünste, insbesondere das Runenlesen mithilfe der Scherben und Splitter des verderbten Weltlichts der Vorzeit. Denn sie wissen vieles über die im Krieg der Götter vernichtete Ursonne und ihre Kräfte. Unheilige Umtriebe werden von ihnen streng verfolgt. Dies tun sie, um ihre Stellung als heilige Hüter des Wissens auf Erden und ihren Anspruch als von den Göttern berufene Mittler rechter Erkenntnis zu behaupten.

Die Azarai üben alltäglich ihren Geist und kennen eine Vielzahl an Übungen, um Eingebungen des Himmels und vollkommene Erleuchtung zu erlangen. Sie streben ihr Leben lang nach wahrer Weisheit, die alle Dinge durchdringt, und Wissen über das Wirkungsgefüge der Welt und haben ihre Erkenntnisse über viele Menschenalter zusammengetragen. Es gibt etliche Heiligenlegenden von den *Acht Erleuchteten*, die berühmte Azarai, Seher und Weisheitslehrer gewesen sind. Auch werden von ihnen zahlreiche Sinnsprüche überliefert und Weissagungen, die bereits eingetroffen sind oder noch eintreffen sollen. Einer der berühmtesten Orakelsprüche wird dem Erleuchteten *Sonmada Surt* zugeschrieben, der unmittelbar nach dem Ausspruch von einem Roch zur Sonne hinauf getragen wurde: “Eines baldigen Tages wird auch einer Schar Fremden der Glanz der Sonnenordnung offenbar werden. Ihre Ankunft wird von dem Willen nach Erkenntnis und Erleuchtung geleitet, und beides werden sie erlangen wie kein Mensch vor ihnen!”

Die hellsichtigen Azarai

Sindayru hat eine große Priesterschaft. Seine weißgewandeten Azarai gelten als erleuchtete Seher, die über große Weisheit verfügen und den Willen der Götter offenbaren. Daher sind sie die bevorzugten Weisheitsbringer und Ratgeber bei Hofe. Selten sind sie im Kampf geübt, nicht viele von ihnen tragen Waffen, meist ein Paradet oder einen schweren Dolch, ihre üblichen Prunk- und Ritualwaffen. Bereits als Azarajin lernen sie den Himmel zu beobachten und seine Zeichen zu deuten. Sie lesen aus dem Treiben der Wolkenformationen, wie sie die Sonne verdecken oder freigeben, und aus dem Flug der Vögel. Die Tempelschüler werden unter hellsichtigen Knaben ausgewählt. Männer, die das zweite Gesicht haben, gelten als Erwählte des Gleißenden. Für gewöhnlich stammen sie aus höfischen Familien. Selten kommt es vor, dass sie aus niedereren Kasten erwählt werden, wenn ihnen ein Ruf vorauseilt und entsprechende Begabungen erkennbar sind. Ahnungsschwangere Mädchen und Frauen gelten hingegen schnell als Frevlerinnen. Wenn sie großes Glück haben, nehmen die Azarai auch sie mit in den Tempel, wo sie zu Priesterinnen der Spendenden erzogen werden. Die Azarajin haben ein beachtliches Pensum an heiligen Schriften zu studieren, die sie auswendig vortragen können müssen, bevor sie ihre Priesterweihe erlangen.

Wann dem Tempelschüler die Zeit für die *Sin-Dhara* oder Sinnprobe gekommen ist, lesen die älteren Azarai aus dem Vogelflug. Dann muss sich der Anwärter allein auf Pilgerfahrt zu einem Sonnenheiligtum begeben, um dort binnen acht Tagen Erleuchtung zu erlangen und damit die Antwort auf eine ihm vom heimatlichen Tempel mitgegebene Frage. Viele Kultstätten liegen auf großen Erhebungen, Klippen oder Tafelbergen, um dem Himmelslicht näher zu sein. Auch die Horste und Nester von Adler und Roch sind heilige Plätze.

In allen Neun Reichen berühmt sind allen voran das *Memonhabit*, die Tempelstadt in Memonhab, deren Mauern aus Sindayrum auch in der Nacht hell leuchten, sowie die

Rotunde des heiligen Rochs auf dem benachbarten Tutmarin. Weitere bekannte heilige Orte sind *Der Schrein der himmlischen Erkenntnis* auf Tainos im Reich Lania, die *Gleißenden Gelasse*, eine Klosteranlage auf der Hauptinsel Jü, die einer Gipfelburg gleicht, der *Adlertempel von Hantaruil* im conossischen Xeldos, die *Sonnenstelen* auf dem heiligen Berg *Thengeseno* der memonhabitischen Insel Temis und der hoch emporragende *Sonnenturm* von Hatrum, der auch *Turm der acht Adler* genannt wird.

Während denjenigen, die an der Sinnprobe gescheitert sind, ein Leben als Tempeldiener bestimmt ist, werden die Niederen Azarai in alle großen Glaubensgeheimnisse eingeweiht und erlangen wertvolles Wissen und beeindruckende Kenntnisse. Sobald die Zeichen am Himmel andeuten, dass ein Azarai reif dafür ist, steht ihm die *Day'Dhara* oder Sonnenprobe bevor, durch welche er in den hohen Rang erhoben wird. Dazu muss der Anwärter erneut ein entlegenes Heiligtum aufsuchen, um dort acht Tage dem Wechsel der Sonnenfarben entgegenzusehen, bis er wahre Erleuchtung erlangt hat. Dann, so heißt es, muss sich ihm himmlische Weisheit offenbart haben. Das Gleißen der Mittagssonne hat ihm bis dahin das Augenlicht genommen. Das ist das große Opfer, das er erbringen muss, dafür, dass ihm der Gott die seherische Gabe zuteilwerden lässt, die den Sinn des Azarai über die Grenzen von Raum und Zeit hinausreichen lässt. Etliche Anwärter stehen diese Prüfung nicht durch, denn zu sehr hängen sie an ihrem Augenlicht und geben auf. Sie bleiben ihr Leben lang Niedere Azarai. Einige aber sind danach geistig umnachtet, werden wahnsinnig und finden nicht mehr zu ihrem Heimattempel zurück. Die Azarai deuten ein solches Scheitern so, dass derjenige die Offenbarung des Gleißenden nicht zu ertragen vermochte.

Mancherorts ist es üblich, dass die blinden Augen samt Lidern verbrannt werden, so dass nur vernarbte Höhlen zurückbleiben. In einigen Tempeln ist es Brauch, dass die geblendeten Augen nach der Weihe ausgestochen, mit Säuren verätzt, herausgeschnitten oder mit goldenen Fäden zugenäht werden. Bei anderen Azarai bleiben grellweiße Pupillen zurück, deren Blick stets in weite Ferne gerichtet ist. Mit der Erhebung in den hohen Rang erhält der erblindete Azarai das weißgoldene Augenamulett, in Memonhab das mit einem Diamanten besetzte Augendiadem, als sichtbares Insignium seines hohen Priesteramts. Zugleich versinnbildlicht dieser priesterliche Brustschmuck, dass der erleuchtete Azarai die Welt durch jenseitige Augen und mit unendlichem Sinn betrachtet. Ihnen und wenigen anderen Erleuchteten erlaubt der Gleißende Einblicke in die letzten Dinge.

Die Tempel der Azarai Sindayrus sind Gebäude aus hellem Stein, zumeist mit Dächern, die mit Gold verziert oder mit Kristallen geschmückt sind. Bedeutsame Heiligtümer weisen Kuppeln aus Kristall auf. Ihre Tempelhallen bergen neben Kostbarkeiten aus Glas, Kristall oder Diamant auch schmuckvolle Darstellungen von menschlichen und göttlichen Augen, die den Gläubigen mit strengem Blick durchbohren, sowie Spiegel aus Quarz oder Obsidian. Die Sindayru-Bildnisse sind stets aus hellem und kostbarem Material – von Marmor über Kristall bis hin zu diamantbesetzten Kunstwerken – gefertigt.

Manche Tempel verfügen über Botentiere wie Weißkopf-Adler, Sonnenfalken, Riesenschmetterlinge oder Rochs, die in luftigen Horsten gehalten werden und dazu dienen, wichtige Nachrichten auszutauschen. In Memonhab und Tharun reiten die Azarai sogar auf einigen dieser heiligen Tiere.

Das Allerheiligste eines Sindayru-Tempels wird häufig von einem komplizierten Gebilde aus Kristallkugeln, Spiegeln, Prismen und Glaslinsen blendend hell erleuchtet. Das ständige Gleißen und Glitzern, Funkeln und Flimmern scheint sich mit den Bewegungen und Geräuschen des Betrachters fortlaufend zu verändern. Solche Lichtspiele nehmen den Blick eines ungeübten Betrachters rasch gefangen, und während der treue Diener des Gottes darin Erkenntnis und Erleuchtung finden kann, wird sich der Unwürdige in Schwindel, Verwirrung und Verblendung verlieren. Das Innere des *Tempels des Allerheiligsten Gleißens* in Muana Odoru etwa soll nur aus grellem Sonnenlicht bestehen, in dem sich nur die Höchsten Azarai zurechtfinden. Vom *Tempel der Mittagsstunden* heißt es, in ihm sei es zu den Weißen Stunden so heiß, dass die Azarai sich dem Licht der Sonne unverhüllt aussetzen. Eingeweihten gilt das sich auf dem Gipfel des *Jidduv*-Berges im thuarischen Raza befindliche Heiligtum *Himmlische Wacht* als Hort unermesslicher Schätze, die hier unter freiem Himmel dem Sonnengott zur Begutachtung dargeboten werden.

Nanurta die Spendende, Göttin der Hingabe und der Fruchtbarkeit

»Als die Welt nach dem Ringen der Götter in großer Aufruhr war und Elemente und Gewalten rastlos tobten und tosten, da erschien Nanurta die Spendende im Kreis der Acht. Auf Geheiß des Unversöhnlichen sank sie hinab und ließ sich binden an das Schicksal. Mit salbungsvoller Hingabe stillte sie das Wüten und linderte die Wunden der Welt mit ihrem fruchtbringenden Leib und schenkte der verheerten Erde frisches Leben. Und wo immer sie niederkam, spendete sie Fülle. Da endigte das Sterben und wich dem Weltlauf der Wiedergeburt. Und so verklang das Tosen, es verglommen die Flammen, es verstummte der Sturm, es beruhigte sich das Beben und die erneuerte Erde erblühte. Im Schoße der Göttin war die Welt wiedergeboren.«

—*Aus* Vom Anfang aller Tage

Wesen und Darstellung der Nanurta

Von Nanurta sprechen die Tharuner meist nur als der 'Göttin', denn unter den Allgewaltigen Acht ist sie die einzige weibliche Gottheit und die gebefreudigste. Sie ist die segensreiche Spenderin von Fülle und Wonne, welche die Fleißigen und Frommen für ihre Mühen belohnt und für kurze Zeit von ihrer Last und Bürde befreit. Ihre Tageszeit sind die Stunden der gelben Sonne, deren sattes Licht den Menschen, Tieren und Pflanzen Kraft und Wärme schenkt. Als Hüterin der himmlischen und irdischen Äcker, Felder und Haine sorgt sie für Gedeih und Ernte. Nanurta ist die Nährerin der Götter und Menschen, die allen Genuss und alle Freuden beschert. Darum sind ihre Beinamen auch 'Weise der Erde' und besonders im Volk 'Kornmutter'.

Überdies ist Nanurta die Konkubine der Götter, die sich ihnen hingibt und Vergnügen und Lust bereitet. Sie ist all jenen ein Beispiel, die sich anstrengen, damit andere sich an den Früchte ihrer Mühen laben können, und Sinnbild für die Ergebung der Menschen unter die Götter, des Volkes unter die Herren und Herrscher und – in den meisten der Neun Reiche – der Frauen unter ihren Mann. In der heiligen Ordnung und Hierarchie der Tharuner ist sie darum die holde Gönnerin der niederen Kasten und genießt größte Verehrung beim Volk auf dem Land, aber auch unter den Dienern bei Hofe. Insbesondere ist sie die Schirmerin aller Frauen, der Bäuerin wie der Masha, denen sie, wenn sie willfährig sind, Glück bei den Männern und viele Kinder beschert. So gebietet Nanurta den weiblichen Seelen strenge Sitte und gewährt Eheband und Mutterschaft ihren Segen.

Die Göttin wird als anmutige, wunderschöne Frau dargestellt, je nachdem welche Wunschbilder von Weiblichkeit in den Neun Reichen vorherrschen. So erscheint sie in Hashandra schlank, in Thuara fülliger und in Lania mit entblößten vollen Brüsten. Überall ist sie in weiche goldgelbe Kleider gehüllt oder auch nackt, mit Getreideähren als Haaren und Blumen zu ihren Füßen. Meist wird sie mit gebenden Händen dargestellt, bisweilen auch von den Bändern der Hingabe gefesselt. Seltener sind Bildnisse, die sie als Schwangere oder Gebärende zeigen. So kleiden sich auch ihre Azarai, von denen die Göttin als einzige unter den Acht auch weibliche hat, in gelbe Ornate mit goldenen Bändern. Die Priester tragen oft Ährenkränze auf dem Haupt, die Priesterinnen Blumen und Blüten. Alle Pflanzen gelten als von Nanurta behütet, und sämtliche Naturgeister werden als ihre Dienerinnen verehrt. Die Wälder, Haine und Weiher der Nanja, die als Nanurtas Töchter gelten, sind heilige Orte, an denen sich die Fruchtbarkeit der Göttin besonders entfaltet.

Glaubensvorstellungen und Lehren der Azarai

Von allen Acht Göttern bringen die Tharuner Nanurta wohl die meisten Opfergaben dar, verdanken sie ihr doch die Lebensgrundlage ihrer Gesellschaft. Ihr Gaben darzubringen, ist eine tägliche Gewohnheit, vor allem für Speise und Trank. "Göttin der Hingabe! Nimm an die Blumengebinde. Enthülle Dich uns und fülle die goldenen Schalen. Mische mit Nektar den Trunk und spende eine himmlische Wonne", so heißt es in einem allbekannten Bittgebet. Speiseopfer sind überall bekannt. Entweder wird dabei ein kleiner Teil der Nahrung Nanurta dargebracht, während der große Rest zubereitet wird. Oder aber der erste Bissen von der tischfertigen Speise wird nicht verzehrt und nach dem Mahl wieder der Erde übergeben. Das halten die Bauern so wie auch ihre schwertmeisterlichen Herren bei Hofe.

Ohne die Spendende würde das Land dorren, die Menschen darben und dursten, lehren die Azarai und singen ihren Lobpreis: "Als Erste hat Nanurta die Schollen aufgeworfen, als Erste spendete sie Früchte und Nahrung, als Erste schenkte sie Wonne und Genuss. Alles ist Gabe der Göttin." Denn am Anbeginn aller Tage schenkte sie den Menschen das Geheimnis von Egge und Pflug, auf dass sie das Land urbar machen, säen und ernten, und nicht mehr wie wilde Tiere rastlos umherirren. Damit begründen die Azarai vielerorts das Gebot des sesshaften Lebens und predigen, wer ohne Obdach ist, ist auch ohne Götter. Wenn die Zeit der Aussaat ansteht, werden Nanurta öffentliche Opfer dargebracht, um für die angehende Saatzeit ihren Segen zu erbitten. Das tun die Bauern unter Anweisung ihrer Ältesten auf den Feldern und der Marakai vor dem Haupttempel unter den Augen der Azarai. Überdies wird die Göttin in vielen bäuerlichen Bräuchen angerufen, die die Saatzeit begleiten. "Die himmlische Mutter der Früchte soll gefallen, mit ihrem Saatgut schwanger im Erdenleib", sagen die Azarai und zählen die heiligen 'Acht Arbeiten' des Bauern: das Pflügen, die Aussaat, das Eggen, das Jäten, das Mähen, das Einholen und das Einlagern der Ernte und zuletzt die Abgaben an den Herrn und den Tempel.

Eine Saatzeit beträgt im Mittel 300 Tage, doch kann sie nach klimatischen und landschaftlichen Bedingungen stark abweichen. Beschlossen wird sie mit dem achttägigen Erntefest, das mit dem Opfer für die neue Aussaat endet. In den acht Freudentagen wird nicht gearbeitet, sondern mit Festmahl, Tanz und Gesang ausgelassen gefeiert, mit allem, was nach den Abgaben an Inselherrn und Tempel und der Anlage der Vorräte noch zur Verfügung steht. Es sind beliebte Tage für rauschende Feste bei Hofe und für Vermählungen bei allen Kasten. Die Unvermählten bitten um einen gütigen Gemahl, die Verheirateten um Kindersegen. Denn auch die Fruchtbarkeit des Leibes ist ein Geschenk der Spendenden. Auf den Dörfern gibt es stets einige Frauen, die anderen als Geburtshelferinnen beistehen, in den großen Städten sogar Hebammen. Vorbilder sind die heiligen 'Acht Mütter', die in allen Neun Reichen bekannt sind, aber nie genauer oder einzeln genannt werden. Über größeres heilkundliches Wissen verfügen sie aber nicht, sondern sie überliefern Gebräuche und deuten, was zu tun ist.

Die Azarai lehren, dass Faulheit keine Früchte trägt und Trägheit nichts anderes als sittenlose Fäulnis ist. Der Faule ist ein Frevler, dem der Fluch der Götter droht. Unfruchtbarkeit und Ertraglosigkeit gelten als untrügliches Zeichen mangelnder Hingabe. Eine Ehefrau, die kinderlos bleibt, muss eine schwere Sünde begangen haben, und ein Bauer, dem die Ernte verdirbt, hat den Fluch der Götter und

Geister des Feldes auf sich gezogen. Das mahnen die Azarai nicht nur, die Tharuner leben gar danach. Üblicherweise versuchen sie die Göttin durch Fasten und reiche Opfergaben günstig zu stimmen. Frauen, die keine Kinder gebären, werden von ihren Männern jedoch früher oder später verstoßen. Ebenso werden Tagediebe von ihren Sippen harsch bestraft und wenn sie keine Einsicht zeigen, bald aus dem heimatlichen Dorf verbannt.

Alle kultischen Handlungen werden stets zu den Stunden der goldgelben Sonne abgehalten. Die Azarai lehren, dass die Menschen geradeso wie Nanurtas Stunden der orangeflammenden Sonne einmal am Tag vorangehen und ihr andermal folgen, nach göttergefälliger Anstrengung eine Labsal verdienen und aus dieser Kraft für neuerliche Anstrengungen schöpfen sollen. Und so wie die Stunden der Göttin der Mittagszeit, wenn die Sonne weißglüht, einmal vorausgehen und sich andermal anschließen, so erlangt derjenige, der genügsam und gehorsam ist, rechte Erkenntnis, welche ergeben der heiligen Ordnung und ihrem ewigen Erhalt dient. Darum predigen die Azarai frommen Fleiß. Mit heiliger Hingabe sollen sich die Menschen der ihnen zugedachten Aufgabe widmen, mag diese noch so mühselig und erschöpfend sein. So ist den Tharunern das ganze Leben durch die Geburt in eine Kaste ein Platz in der heiligen Ordnung zugewiesen, und jeder muss nach seiner Stellung in der Hierarchie ein Opfer bringen. Das lehrt das Beispiel der Göttin. Nanurta trat aber nicht wie die übrigen der Acht an die Seite des Unversöhnlichen, sondern wurde von ihm an die Erde gebunden und gewiesen, auf ewig zu dienen. Um dieses Geheimnis wissen die Hohen Azarai, doch würden sie dies niemals kundtun, nicht zuletzt, weil der Spendenden eine Verehrung widerfährt, welche dem Glauben an die Acht nur dienlich ist.



Ein Sünder ist der Selbstsüchtige und Geizige, der nur seinen Genuss sucht und diejenigen nicht bedenkt und beschenkt, welche die Götter über ihn gesetzt haben, lehren die Azarai. So ist es dem Diener geboten, seinen Herrn zu erfreuen, dem Volk seinen Herrscher und den Menschen die Götter. Und so verkünden die Azarai, dass nur derjenige, der in seinem Leben zu Wohl und Wonne jener gedient habe, die über ihn gesetzt sind, darauf hoffen kann, nach seinem Tod als Mensch unter der Sonne wiedergeboren zu werden. Nur die fleißigsten und unermüdlichsten Seelen sind auserwählt, in den himmlischen Gefilden die Äcker, Felder und Gärten der Göttin zu bestellen.

Die hingebungsvollen Azarai

Wohl kaum einer der Acht Götter hat so viele Azarai wie Nanurta, denn ihr dienen nicht nur Männer, sondern auch Frauen – in einigen Reichen wie Lania und Ilshi Vailen sind ihre Azarai sogar ausschließlich weiblich. Mehr als andere Azarai sind die Priester und Priesterinnen der gabenreichen Göttin Mittler zwischen Himmel und Erde und die beliebtesten im Volk. Sie deuten den Willen der Götter beim Sieben von Getreide und Graupen und auch aus der Weise wie Prunkhühner das Korn picken. Mithilfe der Eierschau stellen sie fest, indem die Eier aufgeschlagen werden, wie viele Kinder eine Schwangere gebärt, welches Geschlecht sie haben, welche Lebensdauer ihnen bestimmt ist, oder auch, ob sie durch einen bösen Blick verwünscht worden sind. Sie hüten ein großes Wissen von Kräutern und Pflanzen, kennen Aufgüsse und Absude, die Gesundheit und Empfängnis fördern. Sie bezeugen Vermählungen in den höheren Kasten und spenden den Ehesegen. In den niederen Kasten übernehmen diese Aufgabe oft die Ältesten der Sippen von Braut und Bräutigam, zumal die Wege von den Dörfern zu den Tempeln häufig weit sind und die Azarai kaum dem Ruf der Bauern folgen.

Nanurtas Priesterschaft ist keineswegs volksnäher und nahbarer als die Priesterschaften der übrigen Acht. Wenn die Azarai der Göttin zu Beginn der Saatzeiten in Prozessionen mit viel Prunk und Pomp über Land ziehen, um den Segen der Spendenden zu vollbringen, kommen die Bauern mit ihnen kaum in Berührung. Ziel dieser Prozessionen ist meist ein örtliches Naturheiligtum. Die Azarai, die die Prozession anführen, reiten auf furchteinflößenden Gottesanbeterinnen oder werden von Tempeldienern in Sänften getragen und von einem Geleit aus Schwertmeistern und Guerai abgeschirmt. Alle Opfergaben nehmen die Tempeldiener an, die Ältesten der Dörfer dürfen allenfalls bei einer Niede-

Von den Töchtern der Göttin

Nanurtas überirdische Dienerinnen sind die nymphenhaften Nanja, weibliche Naturgeister, die bei den Menschen als Töchter der Göttin ehrfürchtige Verehrung finden. Ihnen bringen die Bauern an idyllischen, sonst von Menschenhand unberührten Orten einen Teil ihrer Ernte, vor allem Feldfrüchte als Opfergaben auf natürlichen Steinaltären dar. Auch die Azarai suchen an diesen beseligten Plätzen Verbindung zu den Nanja, fühlen diese feenhaften Wesen doch, wie es um den Landstrich bestellt ist und sorgen für Wohl und Gedeih. So werden Nanurtas Kultstätten oft in der Nähe eines heiligen Hains errichtet, um die darin lebende Nanja als Schutzgeist und Wächterin zu gewinnen. Viele Reisende berichten von der blühenden Pracht der Oase *Narjana*, die inmitten der kargen Ebene der Tempelinsel Odoru gelegen ist und durch das Wirken der Nanja *Ninatta* ein von der Göttin gesegneter Ort voll grüner Pracht ist, an dem die Pilger einkehren, um in den immer frischen Wassern rituelle Bäder zu nehmen. Es heißt aber auch, dass die Dienerinnen der Spendenden einem Unwürdigen diesen belebenden Segen versagen, auf dass seine Pilgerreise inmitten der wundervollsten Schönheit ein jähes Ende findet.

In vielen Liedern beschworen werden auch die Wunder der *Insel der Immerwährenden Blüte*, die sich im Reich Lania befinden und Heimstatt vieler Nanja sein soll. Nur die höchsten Azarai der Nanurta kennen jedoch ihren genauen Standort und ihre Geheimnisse. Der besondere Stellenwert der Nanja in Lania ist auch für die im ganzen Reich geltende herausgehobene Verehrung fruchtbarer Frauen verantwortlich.

Die Nanja *Ireega* auf der kleinen Insel Cennema im lanianischen Archipel Kanda ist eine berühmte Seherin. Von ihr berichtet die Legende, dass sie einst den schwermütigen Samakai *Ma'Pil Suuminpo* zu glücklicher Herrschaft gewiesen habe. Seither bereist jeder neue Herrscher Kandas ihre Insel und sucht den Beistand Ireegas.

ren Azarai in der Jugendblüte vorsprechen. Den Azarai ist es aufgetragen, den Menschen die Schönheit der Hingabe und der Arbeit nahezubringen sowie die Unterwerfung des einfachen Volks unter die Guerai, der Guerai unter ihren Herrn und aller Menschen unter die Götter zu lehren.

Nanurtas Diener entstammen fast ausnahmslos ihren Tempeln, denn sie sind als Kinder einer Priesterin aus einer rituellen Vereinigung hervorgegangen. Doch werden nicht alle als Azarajin angenommen. Diese müssen sich nicht nur in ihren geistigen Begabungen hervortun, sondern auch von Wohlgestalt sein. Die Ungeeigneten werden an die Herrscher übergeben, denn diese haben stets Bedarf an kräftigen Knaben, um sie zu Guerai zu erziehen, und die Masha wählen ihre Schülerinnen gerne unter den Tempeltöchtern.

Die Azarajin lernen zunächst, ihre Oberen jederzeit zu bedienen, und müssen alle Tage barfuß gehen. In den Tempelgärten lernen sie wohltuende Kräuter und nutzbringende Pflanzen kennen. Bald lehrt man sie auch die Zubereitung besonderer Tees für das heilige Teeritual, das strengen Regeln folgt und der inneren Ruhe dient. Sie werden auch unterwiesen, Weihrauch, Wohlgerüche und wunderbare Mittel herzustellen, die der Körperpflege dienen, Verlangen wecken oder in heilige Erregung und Ekstase versetzen. Dazu verwenden sie den berauschenden Saft vom Gelben oder Goldmohn. So wie die Göttin ein erfreulicher Anblick für die Götter ist, so sollen auch ihre Diener stets eine sehr gepflegte und angenehme Erscheinung sein. Dies erfordert von den Azarai Gesundheit und Vervollkommnung mit Leib und Seele. Deshalb verfügen die Tempel und Klöster über nahe Badehäuser oder Dampfbäder, in denen die Azarai sich zur rituellen Reinigung versammeln. In geistigen und körperlichen Übungen wie dem *Lotossitzen* oder dem *Blütenatmen* lernen die Tempelschüler Einheit von Körper und Seele, um Begierden zu zügeln und sich selbst zu sammeln und zu vervollkommnen.

Abseits von Lania und Ilshi Vailen, die nur weibliche Azarai der Nanurta kennen, werden sie streng nach Geschlechtern erzogen. Während den Jünglingen die heiligen Schriften und Glaubenslehren unterrichtet werden, werden die Jungfern im Tempeltanz und allerlei Künsten unterwiesen, nicht zuletzt in der Liebeskunst. In allen Reichen bekannt ist die Liebeslehre des großen Azarai und Gesegneten der Göttin *Navaya Ytas* von *Sunam*, die zur Erziehung und Erbauung der Tempeltöchter dient, aber auch unter den Masha als *Sunamnurta* geläufig ist. Mit achttägigem Fasten und rituellen Übungen bereiten sich die Azarajin beiderlei Geschlechts auf die *Nan-Dhara* oder Heilige Hochzeit vor. In stundenlangen Litaneien und Tempeltänzen müssen sie nicht nur ihre Begabung und Eignung beweisen, ehe sie noch am selben Tag in der rituellen Vereinigung ihre Unberührtheit hingeben, um Nanurta binnen einer Saatzeit ein Kind zu schenken. Mit der Geburt gesunden Nachwuchses ist die Probe bestanden und die Eltern erfahren ihre Weihe zu Azarai. Die Tempel beherbergen deshalb immer auch eine Schar Kinder. Denjenigen, deren rituelle Vereinigung fruchtlos bleibt, bleibt auch das Priesteramt versagt. Sie erfüllen ihre heilige Pflicht als Tempeldiener, denen die Pflege des Schreins und der Gärten aufgetragen ist.

Mit ihrer Weihe erhalten die Priesterinnen und Priester eine Sichel oder einen schweren Dolch als Ritualwaffe. Sie studieren die heiligen Schriften und erfahren darüber hinaus die großen Glaubensgeheimnisse. So werden sie auch in die Rätsel der Nanja eingeweiht. Die Niederen Azarai, darunter viele Priesterinnen, dienen in den meisten Reichen hauptsächlich als Tempeltänzerinnen. Sie sind zudem die einzigen unter den Azarai der Acht, die ähnlich den Masha so etwas

wie Seelsorge betreiben. In der Zeit der Aussaat, wenn in den Tempeln die Heilige Hochzeit gefeiert wird, geben sich die Priesterinnen auserwählten Gläubigen und Würdenträgern hin. Überdies stehen sie anderen Azarai zur Huldigung der Unterwerfung und der Fruchtbarkeit zur Verfügung. Die Älteren, die ihren jugendlichen Liebreiz und ihre Gebärfähigkeit verloren haben, dienen als kundige Geburtshelferinnen, Erzieherinnen und Lehrerinnen der Jüngeren.
Die Hohen Azarai sind die Oberhäupter des Tempels. Nur ihnen ist es erlaubt, die großen Riten und Zeremonien vollführen. Um zum Hohen Azarai erhoben zu werden, muss ein Priester auf Pilgerschaft gehen, die ihn zum Heiligtum einer Nanja führt, um ihr seine Aufwartung zu machen und ihre Gunst zu erlangen. *Ja'Dhara*, die Nanja-Probe oder den 'Kuss der Nanja', nennen die Azarai diese Probe. Erhört und empfängt die Nanja den Anwärter, so ist das seine Weihe zum Hohen Azarai. Nach acht Tagen gibt ihn die Nanja wieder frei, gesegnet mit einem Blütenmal auf der Stirn.
An den Herrscherhöfen werden Nanurtas Priester als segenbringende Ratgeber sehr geschätzt, versprechen sich doch die Mächtigen von ihrem Wirken Glück und Gedeih ihrer Inseln. Auch die Priesterinnen stehen in hohem Ansehen und stehen häufig den Herrscherfrauen mit Rat zur Seite, um sich den Segen der Spendenden ins Haus zu holen und dem Gemahl Söhne zu schenken.
Gesegnete der Göttin, um die sich viele Legenden ranken, waren der Hohe Azarai *Nahibi* und seine Schwester, die Priesterin *Nahiba*, die die vom Meeresgiganten *Saminut* verheerten Gestade im kuumischen Archipel Nojotti binnen acht Tagen wieder aufblühen ließen und die Riesenheuschreckenplage von Tukeja abwehrten, indem sie die Erde öffneten, welche die Schwärme verschlang.
Im Alter begeben sich viele Azarai in die Einsiedelei, wo sie als Klausner eines kleinen Naturheiligtums einen zurückgezogenen Lebensabend verbringen.
Eine große Zahl der Kultstätten Nanurtas ist natürlichen Ursprungs, manche Schreine liegen beim vermuteten Wohnsitz einer Nanja. Teilweise liegen die Tempel unter der Erde, die als Leib der Göttin gedacht wird, und viele Klöster, gleich ob mit Holz oder Stein erbaut, über Kavernen. In den Neun Reichen berühmt sind die *Schoßkammern der Spendenden*, ein ganzes System von Grottenschreinen auf der Insel Sunam im tharunischen Sinulina. Die oberirdischen Anlagen verfügen über Lichthöfe, in denen auch viele Kulthandlungen stattfinden. Im Inneren sind die Tempel stets hell erleuchtet und geschmückt mit Blumen, Früchten und Erntegaben. Außen sind sie umgeben von prächtigen Gärten und fruchtbaren Feldern, selbst wenn dies in kargen Gegenden nur durch aufwändige Bewässerung erreicht werden kann. Für seine lebendigen Springbrunnen und Wasserspiele bekannt ist der *Hain der achtfachen Freude* auf Sarana im lanianischen Shina. Berühmt sind auch das Kloster *Goldenes Haus* auf dem Kotar-See der ilshitischen Insel Tuuri und der *Schrein der heiligen Saat* auf Aldria im conossischen Xandria und das *Vimana der himmlischen Wonne* im *Ewig blühenden Tal* auf der Hauptinsel Thuaras. Im Archipel Ychtra im Reich Conossos liegt die *Heilige Insel der Frauen*, auf der nur Priesterinnen leben, die der Herrin des Eilands dienen, der Nanja *Trophadei.* Es heißt, dass nur einer von acht Männern würdig ist, einen Fuß auf dieses Eiland zu setzen.

Shin-Xirit der Unbesiegbare, Gott des Schwertes und des Kampfes

»Im Kampf mit dem Neunten, als der Himmel im Taumel war, da war es Shin-Xirit, der aus Feuer und Glut hervortrat und den Allgewaltigen Acht den Sieg schenkte. Mit aller Macht des Gemüts erhob der, den man seit ehedem den Unbesiegbaren nennt, sein blitzendes und unaufhörlich schwingendes Schwert gegen den Feind, schlug Funken und Flammen und dem Widersacher eine bald brennende Wunde, aus der sich ein schwefliger Strom auf die Welt hernieder goss. Dies war die erste und letzte von acht schwelenden Wunden, dann war der Verderber gefallen. Und die Shinxasa, die Söhne des Schwertgottes, schlugen die alles verschlingenden Heerscharen des Friedlosen zurück ins namenlose Nichts.«
—*Aus* Vom Anfang aller Tage

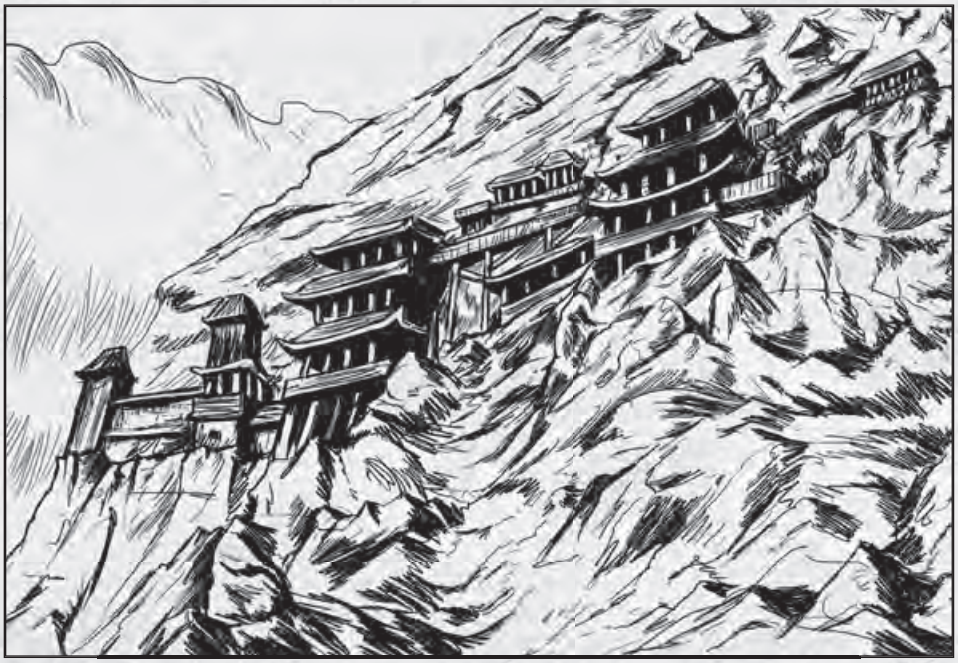
Wesen und Darstellung des Shin-Xirit

Shin-Xirit gilt als der Schwertmeister der Götter und himmlische Held, dem die Allgewaltigen Acht für ihren dauerhaften Sieg über den einstigen Widersacher ihrer Ordnung, den namenlosen Neunten, Dank bekennen. Seine in orangefarbene Ornate und Eisen gewandeten Azarai rühmen ihn alle Tage für diesen Triumph. Denn niemand übertrifft den Schwertgott im Kampf, weshalb er den Beinamen 'der Unbesiegbare' führt. Er zerschmettert jeden Widerstand, beschert den Sieg und bringt die Niederlage. Seine heilige Waffe ist das allgegenwärtige tharunische Schwert – die Schwinge in all ihren Ausführungen.
Shin-Xirit huldigen Guerai und Schwertmeister und rufen ihn an für einen guten und gerechten Kampf, dessen Ausgang Wille der Götter ist. Als Gönner der Krieger und Waffenschmiede und Schirmer ihrer Kaste treibt er die Guerai bis an die Grenzen des Möglichen. Sein Gesetz heißt Ehre, Ruhm sein Gebot. Shin-Xirit fordert Selbstüberwindung und übermenschliche Anstrengung, schonungslos bestraft er jede Unachtsamkeit. Seine Zeit am Tag sind die Stunden der orangen Sonne, die für den Kampf am besten geeignet sind. Dann ist die Sicht auf das Wesentliche begrenzt und in Reichweite der Waffe erscheint alles in klarstem Licht.
Meist wird Shin-Xirit als Mann im Lendenschurz mit gezückter Schwinge dargestellt. Zuweilen steht sein ganzer

Leib in einer Lohe oder ein Feuerkranz umstrahlt sein Haupt, weshalb man ihn auch als Feuergott und 'Gebieter der Flammen' verehrt. Von ähnlicher Erscheinung sind die Shinxasa, seine Söhne und Sendboten, die Vollstrecker seines Willens. Einst schlugen sie die allesverschlingenden Heerscharen des gebannten Gottes. Sie erscheinen auf dem Schlachtfeld, wann immer die heilige Ordnung gefährdet ist. Es heißt auch, dass der Unbesiegbare selbst sich gerne unter die Kämpfenden mischt und sich an Schweiß und Schwerterklang erfreut. In der Schlacht von Thatjang soll er als hünenhafter Schwertmeister in einer Bronn aus Eternium und mit acht Bannern auf dem Rücken erschienen sein und den Guerai von Jü den Sieg gegen ein Heer kahlhäuptiger Riesen aus den Bergen gebracht haben. Daher wird Shin-Xirit zuweilen auch 'Gott der acht Banner' genannt.

Glaubensvorstellungen und Lehren der Azarai

Shin-Xirit genießt seine größte Verehrung unter den Guerai und Schwertmeistern, doch hat er auch auf das Leben der geringeren Tharuner großen Einfluss. Als das am Anfang aller Tage vom Himmel herabgekommene Feuer kennt man ihn in allen Inselreichen, weshalb ihm zu Ehren große Feuer entzündet werden, die Raubtiere und Bestien abschrecken. Darin werden von den Bauern reiche Opfergaben den heiligen Flammen des Gottes übergeben, der ihre Dörfer vor Untieren und Ungeheuern schützen soll. Überdies glauben die Menschen, dass das Opferfeuer das Verbrannte geradewegs zu den Göttern bringt. Bei vielen dem Schwertgott gewidmeten Riten und Zeremonien ist die Gegenwart einer Flamme unentbehrlich. Zur Einweihung einer Schmiede wird sie im Heiligtum entzündet und zur neuen Esse getragen, um diese erstmals zu entfachen. Denn am Anfang aller Tage, so erzählen die Schwertmeister, offenbarte Shin-Xirit den Menschen das Rätsel von Feuer und Esse und schenkte ihnen das Geheimnis des Stahls, damit sie fortan nicht mehr wie wilde Bestien über einander herfallen, sondern Waffen schmieden und einen sittlichen Kampf führen.



Zu Urzeiten kamen durch den Neunten Streit und Zwist in die Welt, die er zu vernichten trachtete. Obschon die Allgewaltigen Acht den Widersacher niedergerungen und ins Nichts verbannt haben, so lehren die Azarai, ist seine üble Saat aufgegangen, die bei den Menschen in falscher Deutung der Dinge, in Irrtum und Verblendung einen fruchtbaren Urgrund fand. Wie aber Shin-Xirit den ersten Kampf der Welt entschied, sollen nach dem Willen der Götter Streit und Zwist im Zweikampf beigelegt werden. Darum, erzählen Azarai und Guerai, sandte der Schwertgott die Shinxasa unter die Menschen, sie das Schmieden zu lehren und im Umgang mit der Waffe zu unterweisen. Seither ist die Schwinge das erhabenste aller Schwerter und der sittliche Kampf das Gebot des Schwertgottes. Und bis auf den heutigen Tag sind die Shinxasa die letzten Lehrmeister der Guerai, die sie zur Schwertmeisterschaft führen.

Der Kampf ist ein Gebet an den Unbesiegbaren, predigen die Azarai, denn der Sieg ist sein himmlisches Geschenk. Siege erringen und Heldentaten vollbringen kann nur, wer Körper und Geist täglich übt, so dass er über einen gestählten Leib und einen eisernen Willen verfügt. Große Willensstärke fahre wie ein Blitz in einen Stein, schlage Funken und vermöge sogar eine Flamme zu entfachen, behaupten die Azarai. Allein in strenger Übung kann jener Kampfgeist gewonnen werden, den ein Mann braucht, um siegreich zu sein, ist Furcht doch nur der Auswurf der Trägheit. Wahre Schwertmeister aber suchen die Angst, um sie zu besiegen, fordern die Ermattung, um über sie zu triumphieren, und wagen die Herausforderung, um sie zu bestehen. Immer besser zu sein und andere zu übertreffen, ist zum Gefallen des Schwertgottes. Ohne Anstrengung ist nichts zu erreichen und körperliche Schwäche ist stets auch eine seelische und sittliche. Nur höchste Waffenbeherrschung und Opferbereitschaft bringen das Beste zum Vorschein, und nur das Beste ist gut genug für einen Schwertmeister der Götter von Tharun.

"Ein Mann mag achtmal acht Männer im Kampf besiegen, doch der größte Krieger ist, wer sich selbst bezwingt. Stark ist, wer einen Sieg über andere erringt. Wer aber einen Sieg über sich selbst erringt, ist mächtig. Die Furcht der Sonnenschwärze und alle Befürchtungen hinter sich zu lassen, bahnt einen neuen Tag. So ist jeder Sieg, den man über sich

selbst erringt, wie das Morgenblau.", so die Rede der Azarai. Darum soll der Guerai die Schwertgebote Shin-Xirits befolgen, die der Sage nach auf den mythischen Stählernen Obelisken der Weisung eingemeißelt stehen, und die heiligen acht Tugenden des Kriegers beherzigen. Nur wer frei von Fehl und Frevel ist und einen rechtschaffenen Kampf führt, der verdient den Sieg. Wer aber unterliegt, der hatte nach dem Urteil der Götter kein rechtmäßiges Anliegen. Als schamlos gilt, vom Unbesiegbaren den Sieg zu erflehen, es sei denn gegen unheilige Mächte. Bittet ein Kämpfer gar um göttlichen Beistand, obwohl er einen unrechten und ehrlosen Kampf führt, so ist dies Lästerung des Schwertgottes und zieht dessen Strafe nach sich, mahnen die Azarai. Ein Guerai soll beten: "O Unbesiegbarer, wenn ich obsiege, gib mir die Demut, nicht damit zu prahlen. Und wenn ich unterliege, gib mir den Anstand, nicht nach Ausflüchten

Inschriften auf den Stählernen Obelisken

Ein rechter Guerai versteht zu sterben

Wenn ein Guerai sein Schwert zieht dann sieht er
jedes Mal in die blutige Fratze des Todes

Früher oder später wird dich der Tod in Stücke reißen
darum sei wachsam dann wird er dich nicht überraschen

Frage dich nur ob du tapfer und
furchtlos sterben wirst
denn unwürdig ist es einem Guerai und Schwertmeister
feige zu sein

Der Zaudernde glaubt immer
zu leben wenn er dem Kampf ausweicht
Doch das Alter gibt ihm keinen Frieden
auch wenn ihn die Schwerter gewähren

Nur ein Guerai und Schwertmeister der kühn
und ohne Rücksicht auf das eigene Leben
streitet wird auch siegen

Im Schwertkampf wirst du nur dann bestehen
wenn du bereit bist zu sterben

Jeder lernt eines Tages den Geschmack
der Niederlage kennen
Schon mancher wurde von seiner eigenen Furcht besiegt
und nicht vom Feind

Der Schwertmeister sollte keinen Wunsch haben
zu gewinnen, zu überleben, Ehre zu erlangen, Schmach
zu vermeiden
denn dies lenkt ihn ab vom echten Kampf

Der Guerai sollte an gar nichts denken im Kampf
denn jeder Gedanke stört die Aufmerksamkeit
für den Kampf von Mann zu Mann

Zur Erziehung eines Guerai erzähle Legenden
selbstloser Ergebenheit und achtbarer Taten
begangen von berühmten Schwertmeistern

Ein Guerai ohne einen Herrn und
ohne Schwert ist kein Guerai

In der Abendbläue soll man
den Tag loben und das Schwert
wenn es erprobt ist

Die angemessene Gnade für einen verwundeten
aber noch gefährlichen Gegner ist nur ein schneller Tod

Gnädig zeige sich der Guerai und
Schwertmeister nur vor dem Kampf

Wenn ein Guerai Schaden erfährt rechne er
es der Schmach zu und gewähre
seinen Feinden keinen Frieden

Ist der Feind schwach so muss er
erbarmungslos überwältigt werden
Ist er stark so muss ihm mit wilder
Entschlossenheit begegnet werden
um aus seiner geringsten Schwäche
größten Gewinn zu ziehen

Der Guerai und Schwertmeister soll
wie ein Fluss von Lava sein
eine unwiderstehliche Gewalt
die ungeachtet aller Hindernisse
vorwärts fließt oder er möge sich vorstellen
er stünde mit dem Rücken gegen loderndes Feuer

Wenn der Guerai willig und tapfer ist
dann sind die Götter mit ihm

Gleichgültig um was es geht, sage nicht
ich werde es tun sondern nur
wenn die Götter es wollen

Fällt ein Guerai sieben Mal
soll er acht Mal aufstehen



zu suchen." Gerade so wie einmal am Tag Shin-Xirits Zeit zuerst die blutrote Stunde und später die goldgelbe Stunde vorangeht, so muss der Guerai mit Tapferkeit und Hingabe in den Kampf gehen, ohne die er weder begonnen, noch gewonnen werden kann. Und so wie andermal am Tag die goldgelbe und die blutrote Sonne der Stunde des Schwertgottes nachfolgen, so dient die Waffe einem Herrn und bringt den Tod.

Die schwerttüchtigen Azarai

Da der Kult des Shin-Xirit maßgeblich von den Schwertmeistern und Guerai gepflegt und überliefert wird, hat der Unbesiegbare weniger Azarai als die meisten der Acht. Nichtsdestoweniger sind die Herrscher eifrige Förderer seines Kults, sind sie doch darauf angewiesen, fähige und tüchtige Männer zum Waffendienst heranzuziehen. Solchen leisten die wehrhaften Azarai nicht, obschon sie nach eiserner Regel lebende Kriegermönche und fabelhafte Fechter mit der Schwinge sind. Die Auslese unter ihnen ist noch strenger als bei den Guerai, wobei die Azarajin oder 'Schwertjünger' neben den körperlichen auch herausragende geistige Eigenschaften mitbringen müssen, die sie jedem gleichaltrigen Zögling zum Krieger überlegen machen. Nur der Sohn eines Schwertmeisters kann Azarai des Schwertgottes werden, und nur wer Schwertmeisterschaft erlangt hat, kann ihm als Hoher Azarai dienen. Die Knaben werden mittels der *Xir-Dhara* oder Feuertaufe im Tempel erwählt, ehe sie ihre Laufbahn als Schüler und Schwertträger eines Azarai beginnen. Mit bestandener *Shin-Dhara* oder Schwingenprobe, die unter den Augen der Angehörigen ihres Tempels gefochten wird, erlangen sie die Weihe zum Niederen Azarai. Hohen Guerai stehen diese *Schwertbrüder* in Waffenkünsten in nichts nach, doch in ihren geistigen Fähigkeiten sind sie ihnen turmhoch überlegen. Shin-Xirits Azarai wollen Vervollkommnung nicht nur durch das Studium heiliger Schriften, sondern durch eine auf Übungen des Geistes und mit der Waffe beruhende Lebensführung erreichen. Sie pflegen daher strenge Askese in allen Dingen, die den Körper lähmen oder den Geist benebeln. Sie dürfen nicht streitsüchtig sein und ihre Fähigkeiten nicht aus selbstsüchtigen Gründen einsetzen. Manche Azarai widmen ihr Leben ganz der Suche nach einer tieferen Bedeutung ihrer Fechtkunst und verlassen das heimische Heiligtum, um sich auf eine 'Pilgerschaft des Schwertes' zu begeben. Diese führt sie in entfernte Archipele und Inselreiche, wo sie ihre Waffenkünste in fremden 'Schwertklausen' zu vervollkommnen suchen. Manche gelangen sogar in eine der legendären acht *Häuser der Schwertkunst* im Inneren Reich. Viele der Klausen gehören zu Schutzschreinen größerer Tempel und bedeutender Heiligtümer, nicht wenige sind entlegene, schwer zugängliche Wehrklöster, die auf Bergen liegen oder am Fuße eines Vulkans. Oft befinden sich ergiebige Minen in der Nähe. Weithin berühmt sind der *Shikhara der himmlischen Schwerter* in Jü, der *Schrein der Ewigen Esse* auf dem tharunischen Bornea, das *Kloster des achtfachen Sieges* auf Dirana im hashandrischen Rooga, der *Felsentempel der Feuerzungen* auf der kuumischen Insel Saada und das Bergkloster *Zinnen der allwährenden Glut,* Sitz des Ordens *Weg der Schwinge* auf der Hauptinsel Kuum, während der *Tiefe Tempel* auf Kai nur von Jüiten betreten werden darf. Dorthin begeben sich die *Schwertpilger*, um sich mit den ansässigen Azarai zu messen und sich unterweisen zu lassen. Die *Schwertbrüder* eines bestimmten Klosters oder Schreins kann jeder kundige Azarai an ihrem unverwechselbaren

Splitter aus Legenden der Schwertheiligen

»Risei Logur Caraigo, der im Archipel Sarpent nahe des Feuergiganten von Jukant lebte, war ein berühmter Azaraischmied. Sein halbes Leben verbrachte er als Eremit unter Tage, bis er eines Tages in der Mine, die er bewohnte, das Metall wachsen hören konnte. Von ihm sind etliche Lehrsätze überliefert, weil er sie in die Wände des Heiligtums meißelte, dessen Oberhaupt er bis zu seinem Tode war. Der wohl berühmteste seiner Sätze lautet: »Man erhitze noch so lange, als einer braucht, acht und nochmal acht Schritte zu gehen.«
—Legende aus dem Inneren Reich Tharun

»Von Thyos Pagar wird erzählt, dass er bemerkte, als er und seine acht Gehilfen mit Hämmern bei der Arbeit waren, wie die einzelnen Schläge Töne unterschiedlicher Höhe hervorrufen. Er hieß sie die Hämmer tauschen, nur um festzustellen, dass die Tonhöhen nicht von ihren Händen abhingen und wenn ein bestimmter Hammer nicht geschlagen wurde, ein Wohlklang entstand. So fand der Schwertheilige heraus, dass er seine Beobachtung auf Schalen übertragen konnte. Seither werden im Tempel von Thessa, wo er lebte und wirkte, gewaltige Gongs geschlagen.«
—Legende aus Thessara aus dem Reich Conossos

»Vor vielen Menschenaltern erschien Nebrid Naam Lloton, dem Archipelar von Tingshasa und Neffen des Tharun, ein Shinxasa, der eine große Schwertflamme trug. Daraufhin befahl er dem Meisterschmied Lagas, von dem es hieß, er sei von einem Monaden erzogen worden und habe bei diesem seine Kunst erlernt, Schwerter zu zwei Händen mit züngelndem Blatt zu schmieden, acht an der Zahl. Mit diesen gelang es Tingshasas Schwertmeistern, Schneisen in die feindlichen Langholzwälle zu schlagen, und ihrem Herrn zum Sieg zu verhelfen. Ein Schwert dieser Art nannte man alsbald 'Flammar'. Nach der Schwinge ist dieser die von Shin-Xirit am meisten geliebte Waffe «
—Aus einer in allen Neun Reichen bekannten Sage aus Tingshasa

Stil und leicht an ihren Schwingentänzen erkennen. Ziel der Pilgerfahrt ist es schließlich, über die Schwertmeisterschaft hinaus wahre Erleuchtung im Kampf zu finden, ein *Schwertheiliger* zu werden. Manch Hoher Azarai wird schon zu Lebzeiten als solcher verehrt und ehrfürchtig mit 'Unbesiegbarer' angesprochen. Ihn herauszufordern würde kaum einer wagen. Denn wer einem Azarai unterliegt, gilt als von den Göttern Verdammter und muss, sofern er dabei nicht den Tod gefunden hat, ein geächtetes und gesetzloses Leben führen. Wer aber einen Azarai besiegt, auf dem ruht der Segen des Schwertgottes. Doch ist kein Azarai jemals gezwungen, eine Herausforderung anzunehmen. Wenn, dann tut er dies aus freien Stücken, ihn dazu zu nötigen, ist unwürdig und entehrend und zieht, so glauben die Tharuner, die Strafe des Unbesiegbaren nach sich. Deshalb mischen sich die Azarai ihrerseits nicht in die Machtkämpfe und Fehden der Schwertmeister ein. Es ist ihnen geboten, nur dann und mit Waffengewalt einzugreifen, wenn sie die heilige Ordnung gefährdet sehen.

Zu den Ämtern und Aufgaben der Azarai gehört es, den Herrschern als Ratgeber und Lehrer zu dienen. Sie deuten den Funkenflug und Sprung des Glühspans beim Hammerschlag, um darin Vorzeichen für das Gelingen eines Schmiedewerks zu erkennen. In der Feuerschau suchen sie nach himmlischer Eingebung oder erforschen den Willen der Götter, um den Schwertmeistern vor Beginn der Schlacht ahnungsvollen Rat zu geben. Verzehren die heiligen Flammen das Opfer sogleich oder steigt eine helle Lohe gerade empor, ist dies ein günstiges Zeichen, das Gegenteil kündigt Unheil an. Gerne werden die Azarai als unparteiische Zeugen oder gar als Schiedsrichter zu rituellen Zweikämpfen gerufen, die deshalb sehr häufig auch bei einem Tempel oder Schrein abgehalten werden. Den Guerai rufen sie, sobald sie einen Anwärter auf die Schwertmeisterschaft für reif genug halten, einen Shinxasa als letzten Lehrer herbei. Dies geschieht oft im Allerheiligsten eines Tempels, das zu diesem Anlass ein durch etliche Feuerschalen in orange flackerndes Licht getauchter Kampfplatz wird. Zu verschiedenen Gelegenheiten vollziehen die Azarai Schwertsegnungen und Waffenweihen für die Guerai und Schwertmeister, die einen richtigen Schwertkult pflegen. Viele Gebete sind Anrufungen ihrer Waffe, deren Wesen sie beschwören wollen.

Die Azarai tragen – mit Ausnahme der unbewaffneten Azarai Ilshi Vailens – selbst nur vortreffliche Waffen, die sie zumeist mit eigenen Händen geschmiedet haben. Sie tun dies nach dem Vorbild der Shinxasa, die eins mit ihrem Schwert sind. In den Schreinen und Tempeln bewahren sie gesegnete Schwerter auf, die nur für bestimmte Zeremonien hervorgeholt werden. Manche dieser geweihten Waffen darf nur der Hohe Azarai des Heiligtums tragen, ein Recht, das vom Meister auf den besten Schüler weitergegeben wird. Über viele Menschenalter haben die Azarai ungeheures und eifersüchtig gehütetes metallurgisches Wissen von schmiedbaren Erzen, Legierungen und magischen Metallen gesammelt. Magische Waffen jedoch schmieden auch die Shin-Xirit-Azarai nicht, sondern überlassen diese Aufgabe den Monaden, die zu diesem Dienst vom Schwertgott bestimmt wurden.

Auch die sterblichen Überreste von Helden werden in manchen Heiligtümern aufbewahrt. Die Tharuner zeigen große Furcht vor den Seelen gefallener Feinde. Sie fürchten sich vor der Rache eines ruhelosen Kriegergeistes immer dann, wenn der Gefallene durch eine List und nicht durch einen Zweikampf zu Tode kam. Zum Gedenken von Helden haben die Azarai in den Tempeln Nischen eingerichtet, in denen sie verehrt werden. Manchem Schwertheiligen ist ein eigener Schrein gewidmet. Jenen, die ein ehrenvolles Leben geführt haben und ehrenhaft im Kampf gefallen sind, gewährt – davon ist jeder Guerai überzeugt – Shin-Xirit Einlass in die himmlischen Ruhmeshallen, wo ihnen als seinen Gefolgsleuten ewige Ehre zuteilwird.

Zirraku der Blutige, Gott der Tapferkeit und des Todes

»Als die alles verschlingenden Horden auf Geheiß ihres verstoßenen Herrn sich anschickten, die Welt zu verheeren, da trat Zirraku aus der Reihe der Allgewaltigen Acht hervor und stieß seinen schrecklichen Schlachtruf aus, dass die Welt erfüllt war von der Wut und vom Brüllen des Blutigen und große Furcht über den friedlosen Feind kam. Er schwang seinen wuchtigen Spälter und wütete unter den Würgern, schlug ihnen zehrende Wunden. Zirraku zerstückelte den vielarmigen Scheusalen Schädel und Schenkel und teilte den Tobenden abertausende Tode aus, bis die Welt getränkt war von den Tränen und dem Blut der Bestien. So fiel der Feind den Göttern zum Opfer. Allen Acht opferte Zirraku die Ausgeburten des Abgrunds, bis ihr Wehklagen verklungen, ihre Sinne erstarben, ihr letzter Atmen ausgehaucht und ihre letzten Säfte aus ihren leblosen Leibern geflossen waren. Trunken vom Blut des Bösen triumphierte die Tapferkeit.«

—*Aus* Vom Anfang aller Tage

Wesen und Darstellung des Zirraku

Zirraku ist ein grimmiger und grollender Gott und gilt als der Tapferste der Allgewaltigen Acht. Die Menschen fürchten ihn als den himmlischen Schlächter, der unter den Feinden der Götter Furcht und Schrecken verbreitet. Er findet größten Gefallen an blutigem Gemetzel und am Gebrüll der Guerai. Ihm huldigt alles, was das Blut in Wallung bringt. In den Schlachten der Götter am Anfang aller Tage tauchte er die Welt in Blut und gilt seither als der entsetzliche Gott des Todes. Er wütete unter den Heerscharen des Chaos und trieb sie in die Flucht. Die blutrünstigen Bestien, die noch in der Welt zurückgeblieben waren und umherstreunten, zwang er unter seinen Willen, auf dass sie bis in alle Tage als seine Knechte an ihre Blutschuld gemahnt werden. Daher verehren die Tharuner den Blutigen auch als den Herrn der

menschenfressenden Rakshasa, den Bezwinger und Bändiger aller Bestien, die er im Zaum hält und entfesselt, wie es den Göttern beliebt. Damit ist er nicht nur ein Schirmer der kühnsten Krieger, sondern auch der Kaste der Kymanai.
Zirraku verlangt von den Menschen die fügsame Hinnahme aller Schicksalsschläge und Strafen des Himmels. Von den Schwertmeistern und Guerai fordert er Tapferkeit und Treue im Angesicht des Todes und das Selbstopfer im Kampf, und vom Volk Opferwillen und Gehorsam gegen seine Herren und Herrscher, denen nach dem Willen der Götter die Macht über Leben und Tod gegeben ist. Denn nicht zuletzt ist Zirraku der erbarmungslose Walter des Ewigen Kreislaufs der Wiedergeburten.



Er tut die Tore des Todes auf, welche die Tharuner auch die acht Pforten des Schicksals nennen, durch die man ins nächste Leben eintritt. Seine Tageszeiten sind die Roten Stunden, in denen Sonne im Schein des Blutes strahlt, um den Menschen ihre Sterblichkeit vor Augen zu führen und sie an die Gebote der Götter zu gemahnen.
Zirraku wird meist als bulliger Mann mit der Fratze eines Rakshasa dargestellt, bisweilen hat er auch ein Paar Hörner auf seinem Haupt und in den Händen einen Spälter, zu Füßen umgeben von geschlachteten Scheusalen. Rotstiere, Streitböcke und Wildbüffel gelten als Zirrakus heilige Tiere. Ihre Hörner werden von seinen Azarai als Zeichen von Wildheit und unbändiger Kraft und Stärke getragen. Sie kleiden sich in blutrote Ornate und färben sich ihre Gesichter rot. Ihre Häupter bedecken sie gerne mit ausgeweideten Köpfen der heiligen Tiere.

Glaubensvorstellungen und Lehren der Azarai

Nur wenigen der Acht werden so viele Opfer dargebracht wie Zirraku. Dem Blutigen zu opfern, ist eine tägliche Gewohnheit, vor allem beim Schlachten, was seine Azarai stets zu den Stunden der roten Sonne tun. Sie lehren, dass jedes Wesen mit seiner Geburt das Blut empfängt und es mit seinem Tod als Opfer wieder darbringen muss. So bringen die Bauern dem Todesgott den ersten Schwall vom Blut des geschlachteten Viehs als Trankopfer dar. Sie glauben, damit das Unheil fernhalten zu können, welches ihnen von Unholden und Untieren immer wieder droht. Nach altem Brauch muss das Vieh völlig ausbluten, ehe es verzehrt werden darf. Denn die Tharuner glauben, dass die Seele beim Ausfluss des Blutes die sterbliche Hülle verlässt, ehe sie einen neuen Leib findet. Darum erachten sie alle Nekromantie und die Blutmagie der Morguai als abscheulichen Frevel gegen das Todesopfer und den Ewigen Kreislauf. Das frische Blut des Schlachtviehs wird gerne auf Tor- und Türpfosten gestrichen, um blutdürstige Geister zu besänftigen und aufzuhalten. Blut von Bullen und Böcken, so der Glaube, steigert die Manneskraft. Manche Herrscher lassen sich deshalb Blutbäder bereiten, weil sie sich einbilden, dass das häufige Eintauchen in den Lebenssaft mannbar, ja unverwundbar macht. So meinen sie, ihre Männlichkeit und Lebenskraft bis ins hohe Alter zu erhalten.
Tapferkeit, Treue und Opfermut sind die Tugenden, die Zirraku zugesprochen werden und nach denen die Guerai erzogen werden. Er treibt die Menschen dazu, ihre Feigheit und Verzagtheit zu überwinden. Die Überwindung der Furcht vor dem Feind und einem gewaltsamen Tod sind seine Beigaben zur Mannwerdung der Guerajin und gehen jedem Guerai in Fleisch und Blut über. Während der Schwertgott den Kriegern Siegeswillen und Ehrenhaftigkeit abverlangt, fordert der Blutige Kampflust und Schlachtenmut. Am Anbeginn aller Tage, so erzählen die Schwertmeister, zeigte Zirraku den Menschen durch sein Beispiel, wie Standhaftigkeit allen Anfeindungen trotzt. Und die Azarai bedeuten, so wie die Rote Sonne einmal am Tag der Orangen folgt und ihr andermal vorangeht, so entspringt der Tod der Gnade der Götter und bringt das Heil. Und so wie die Rote Stunde einmal am Tag der Orangen vorausgeht und ihr andermal anschließt, so braucht es Tapferkeit, um den Kampf zu beginnen, welcher den Tod bringen kann. Die Azarai mahnen, dass Feigheit vor einem Kampf oder vor der Hinrichtung sinnlos ist. Denn wenn nicht der Gegner oder der Richter den Zaudernden ohnehin tötet, tut Zirraku es bestimmt. Ob in diesem oder im nächsten Leben, der Götter Grimm werde die schuldhafte Seele greifen. Im Ewigen Kreislauf könne allein das Todesopfer die Seele läutern, damit sie nicht als Unwesen wiedergeboren werde.

Das Erscheinen von Monstren und Bestien, so erklären die Azarai, sei stets eine Prüfung durch die Götter. Den Rakshasa kommt dabei eine besondere Bedeutung zu. Als Zirrakus Sendlinge besteht ihr Dasein darin, dass sie den Mut der Menschen auf die Probe stellen und ihnen vielfachen Blutzoll abverlangen. "Die Fratze des Todes bleckt uns alle blutig an. Das, was allein der Tapfere zu tun vermag, ist, ihr furchtlos ins Antlitz zu blicken", so werden die Worte des Blutheiligen *Cul'Ramaer* überliefert. Während es den Azarai verboten ist, einen Rakshasa zu bekämpfen, nehmen die Schwertmeister diese Herausforderung gerne auf sich, um ihre Tapferkeit zu beweisen. Sie treten den Unholden mit der Gewissheit entgegen, dass derjenige, der von einem Rakshasa getötet wird, im nächsten Leben dessen himmlischen Herrn Zirraku dient. Das verheißen die Azarai und mahnen, dass der Groll der Götter wie eine Herde rasender Rotrinder über die Felder der Bauern kommt und alles zermalmt, was unter ihre donnernden Hufe gerät. "Das Blut der Frevler soll fließen in Strömen!", predigen die Azarai, und die Richter berufen sich darauf. Nicht selten verurteilen sie zu horrenden Leibstrafen, die den Gesetzesbrecher mit seinem Blut büßen lassen sollen. Martern sind auch manche Todesstrafen, allerdings fast nie bei den Guerai und Schwertmeistern, die nach den gängigen Gesetzen nur mit dem Schwert enthauptet werden.

Zirraku wird mit blutigen und kriegerischen Ritualen gehuldigt. Vor seinem grimmigen Gesicht zeugt bereits das mannhafte Ertragen von Schmerzen und Wunden als Beweis frommer Götterfurcht. Blutvergießen im Kampf und in der Schlacht sind ihm eine Freude, sofern die Gebote der Götter geachtet werden und damit der schwertmeisterliche Kodex. Den Geschmack von Blut und Tod erfahren die jungen Guerai schon bei der Schwingenprobe, denn nur einer kann als Sieger aus ihr hervorgehen, während die Verlierer nicht selten von Zirrakus blutigen Armen umfangen werden und den Tod in ihr finden. Die Herrscher und Heerführer und bringen vor der Schlacht ein großes Opfer im Tempel dar, um von den Azarai den Ausgang zu erfragen. Vor dem Kampf steigern sich manche Schwertmeister mit Rauschmitteln in Raserei, in der sie keinen Schmerz mehr erfahren. Nicht zuletzt zeugen die Narbenbilder der Guerai, Rakshasafratzen und Bildnisse anderer Bestien, die viele Schwertscheiden und Schilde, Helme und Rüstungen zieren, vom Bund mit dem Blutigen, ihrer Treue gegen den Todesgott. Waffen, die ihm besonders gefallen, sind Halb- und Kreuzdorne, die große Wunden schlagen. So auch der kuumische Reißer, der einen Menschen zweiteilen kann. Geheiligt ist ihm jedoch der Spälter, der von seinen Azarai wie auch den Guerai-Scharfrichtern als rituelle Waffe verwendet wird. Derart zeigt sich der Kult in vielen Gebräuchen der Guerai und Schwertmeister, von der Geburt bis zum Tod. Gueraifamilien bringen ihre Neugeborenen zum Tempel, wo sie von den Azarai einer strengen Auslese unterzogen werden. Die Priester prüfen die Säuglinge und entscheiden, ob sie stark genug sind und am Leben bleiben dürfen. Erachten sie das Kind als nicht überlebensfähig, wird es ausgesetzt. Nicht nur die Söhne, sondern auch die Töchter der Gueraifamilien werden dieser Auslese unterzogen, sollen sie doch später nur gesundes Geblüt gebären. Greise Guerai und Schwertmeister und solche, die dem Tod geweiht sind, suchen die Schreine des Blutigen auf, um ihr Leben von eigener Hand mit einem rituellen Selbstopfer zu beenden.

Die opfermutigen Azarai

Zirrakus Azarai sind Opferpriester, denen es geboten ist, nichts und niemanden zu schonen. Sie legen den Umfang der Tieropfer fest, welche eine Insel, ein Archipel oder ein ganzes Reich dem Blutigen zu erbringen hat. Überdies sind sie streitbare Männer, denen Furcht völlig fremd ist. Sie nennen sich selbst 'Blutsbrüder'. Es gibt nicht wenige unter ihnen, die die Schwertmeisterschaft erlangt haben. Sie sind berühmt dafür, dass sie sich in einen heiligen Blutrausch versetzen können, der der Raserei eines Rakshasa gleichkommt. Mit solchem Schlachtenwahn huldigen sie dem Tapfersten aller Götter. Wenn sie zu bestimmten Ritualen ihre blutroten Ornate ablegen, stellen sie ihre beeindruckenden Narbengeflechte zur Schau, die Ausweis ihrer Bereitschaft zum Selbstopfer sind. Sie schmücken sich mit Rubinen, Rubelliten oder Blutsteinen, Hörnern, Knochen und Schädeln. Im Kampf tragen diese Kriegermönche gerne Torax und Eisenrock und ein als Fratze gestaltetes Kuppet mit Hörnern. Häufig gehen sie gar mit entblößtem Oberkörper in den rituellen Zweikampf oder in die Schlacht, nicht ohne vorher den Gegner mit *Zirkiai* und *Rakuhaka*, ihren Kampfschreien und Schlachtrufen, zu beeindrucken und einzuschüchtern. Auch pflegen sie eigene Schwerttänze mit Kreuzdorn und Spälter. Ein berühmtes Wehrkloster, das viele Meister mit dem Spälter hervorgebracht hat, sind die *Blutigen Zinnen* auf Kuumej.

Um als Azarajin des Blutigen erwählt zu werden, müssen Knaben die gefährliche *Zir'Dhara* oder Mutprobe bestehen, um ihre Tapferkeit zu beweisen. Oft besteht sie in der Begegnung mit einem Rakshasa oder einem anderen Unhold, der allein für solche Rituale im Tempel gefangen gehalten wird. Die Zöglinge erfahren Tag für Tag eine harte Züchtigung durch ihre Lehrer, so die rituelle Knabengeißelung, die sie auf die quälerische *Raku'Dhara* oder Blutprobe vorbereiten soll. Bei dieser heiligen Tortur ist schon so manch hoffnungsvoller Tempelschüler zu Tode gekommen. Nachdem der Anwärter den blutigen Beweis seiner bedingungslosen Bereitschaft zum Selbstopfer erbracht hat, erhält er mit dieser seine Weihe zum Azarai. Um vom Niederen Azarai in den Rang eines Hohen erhoben zu werden, muss ein Bewerber den 'Opfergang der achtfachen Tapferkeit' bestehen, eine blutige Wallfahrt, die ihn zu acht Heiligtümern führt und auf der er achtmal dem Tod ins Auge geblickt haben muss. Eine in dieser Reihe tödlicher Prüfungen ist die Schwertmeisterschaft mit dem Spälter oder dem Kreuzdorn. Zirrakus Azarai pflegen darum vertrauensvolle Beziehungen zur Priesterschaft des Schwertgottes, so dass ein reger Austausch herrscht. Berühmte Pilgerstätten des Blutigen sind der *Zirrakurat* von Thyaka, der *Schädel der himmlischen Tapferkeit* in Zirraklion auf Ganthos und der kaum zugängliche *Felsentempel der heiligen Fratzen* auf Kuum.

Totenkult und Wiedergeburtsglaube

Der Tod ist das bedeutsamste Ereignis im Leben der Tharuner. Sie glauben, dass es blutige Zeichen für den unentrinnbaren Tod gibt. Darum predigen die Azarai, dass der Mensch auf den täglichen Tod vorbereitet sein und sich ihm tapfer fügen muss, denn die Art und Weise des Todes legt den Menschen auf sein Schicksal im nächsten Leben fest. Wer im Angesicht des Todes zaudert und sich damit eines nächsten Lebens als unwürdig erweist, der gilt als verdammt, als ruheloser Geist zurückzubleiben und die Sippe heimzusuchen. Daher muss die Seele des Verstorbenen rituell begleitet und von ihrem Totendasein befreit werden, damit sie nicht im Leichnam verbleibt und zu untotem Leben wiedererwacht. Da die Tharuner keine 'Unterwelt' kennen, gehen sie davon aus, dass die Seele des Verstorbenen durch den Tod ins nächste Leben übergegangen ist, wenn sie nicht von den Göttern aus dem Ewigen Kreislauf erlöst wurde und in die acht himmlischen Gefilde gerufen wurde. Die menschliche Daseinsform eignet sich nach Lehre der Azarai am besten, um von den Göttern eines Tages auserwählt zu werden. Denn als Mensch habe man Verstand, um sich tapfer und tugendhaft bis in den Tod bewähren zu können. Hingegen die Seele eines Gruu würde keiner der Götter aus dem Kreislauf freigeben, denn die Gruu haben keine Vernunft, wie es ihr viehisches Verhalten und ihre lasterhafte Lebensweise beweisen.

Die Menschen kennen etliche Sterberituale und Totenzeremonien. Sie wählen die Bestattung nach der Kaste des Verstorbenen und danach, wie er verschieden ist. Der Leichnam eines im Kampf gefallenen Guerai wird stets dem Feuer, dem Element des Schwergottes, übergeben und der eines Numinai einem Fluss oder der See, dem Reich des Meeresgottes. So setzen auch die Fischer ihre Verstorbenen auf einem Leichenfloß bei, während Bauern die ihren häufig in der Erde begraben und sie damit der Fruchtbarkeit spendenden Göttin anheimgeben. Kymanai werden bestattet, indem ihre Leichname den von ihnen betreuten Rieseninsekten zum Fraß dargeboten werden. Auch die Himmelsbestattung ist bekannt, insbesondere die Azarai des Sonnengottes pflegen sie. Dabei werden die Leichname auf Felsen oder eigens errichtete Türme gebracht, wo sie den Vögeln zum Fraß überlassen sind. Einige Herrscher lassen sich auch große Grabmale errichten, prächtige Mausoleen, in denen ihre Schädel und Gebeine, manchmal auch die balsamierten Eingeweide, insbesondere Hirn und Herz aufbewahrt werden, nachdem ihre sterblichen Überreste auf ganz gebräuchliche Weise bestattet worden sind. Mit ihren Grabstätten möchten die Mächtigen die Erinnerung der Nachwelt erlangen. Die Art und Weise der Bestattung ist überaus wichtig, denn diese soll anzeigen, welchem der Acht Götter der Verstorbene sein Leben hingegeben hat, in der Aussicht, dass jener seine Seele aus dem Ewigen Kreislauf entlässt, indem er sie zu sich ruft. Es gibt jedoch keine besondere Bestattung, die dem Todesgott Zirraku huldigt. Dennoch ruft auch er Seelen zu sich, diejenigen, die eines gewaltsamen Todes gestorben sind und Opfer einer Bluttat oder eines Untiers wurden. Deshalb wählen seine Azarai gerne den Opfertod, der sie zu Blutzeugen der Götter macht. Bevor ein greiser Azarai des Blutigen an Altersschwäche stirbt, lässt er sich von einem Rakshasa oder einer anderen Bestie in Stücke reißen.

Bei all diesen Bräuchen sind das Beisein und die Beihilfe eines Azarai segenbringend, aber nicht unbedingt notwendig, da nur Herrscher, Schwertmeister und hohe Würdenträger in feierlicher Zeremonie bestattet werden. Dagegen bringt das Volk, ehe es den Leichnam des Verstorbenen mithilfe der Tempeldiener in die tiefen Todesschächte hinablässt, allenfalls unter der Aufsicht eines Azarai das Totenopfer dar. Gemäß der Glaubenslehre, dass das zum Leben gegebene Blut mit dem Tod wieder geopfert werden müsse, werden auch die Totenfeiern von Blutopfern begleitet. Ein in allen Neun Reichen bekanntes Ritual besteht darin, dass der Azarai oder Älteste der Sippe den Schädel des Verstorbenen spaltet, damit die Seele den Leichnam sicher verlassen kann. Während die niederen Kasten im Kreis der Sippe gedenken, werden Herrscher und Schwertmeister im Beisein des Hofes bestattet.

Die Familien der Herrscher und Schwertmeister pflegen einen besonderen Ahnenkult, um einen sagenhaften Vorfahren zu ehren, der vor Menschenaltern gelebt hat und als Gründer der Dynastie oder Familie gilt. Von einem solchen Urahn nehmen die Nachfahren an, dass er von den Göttern aus dem Ewigen Kreislauf entlassen und in den himmlischen Gefilden empfangen wurde. Daher sind die Ahnen für ihre Abkömmlinge Vorbilder und Mittler zu den Himmlischen.



Als Opferpriester führen sie blutige Zeremonien durch. Das frische Blut eines geschlachteten Opfertiers, vorzugsweise die verbreiteten Rotstiere, wird von den Priestern als Trankopfer über und rings um den Altar gesprengt. Aus den Eingeweiden lesen die Azarai den Willen der Götter, in dem sie die Innereien des Tiers offenlegen und je nach Zustand von Leber, Lungen und Herz zu deuten wissen. Auch offene Wunden, Blutungen und Schmerzmale sind ihnen aussagekräftig. Darüber hinaus kennen die Azarai alte Rituale, die heilige Kraft des Blutes, das als Trunk gereicht wird, in sich aufzunehmen, um an seelischer Stärke zu gewinnen. Die Tharuner nennen dies die 'Zweite Seele' zu besitzen. Darüber hinaus geißeln sich die Azarai auch selbst und bringen sich im Selbstopfer Schnitte und Schmisse bei, um aus fallenden Blutstropfen oder im Zustand ohnmächtigen Schmerzes das Schicksal zu erforschen. Der Ritualtod eines Priesters kann gar einem bestimmten heiligen Zweck dienen. So wird in Conossos vom Hohen Azarai *Rasin Sakent* berichtet, der seinen Leib von acht Rotstieren zerteilen ließ, um zwei mächtige Morguaibrüder und ihre Anhängerschaft ausfindig zu machen. Einer der Stiere schleifte Sakents Haupt bis zur verborgenen Zuflucht der Blutmagier, und die seiner Spur folgenden Azarai und Guerai ergriffen sie und richteten sie hin. An dem Ort wurde später die *Dornenhalle von Bachtra* errichtet.

Die Azarai nehmen in den Tempeln auch die Einsegnung der Toten mit dem gebotenen Blutopfer vor. Große Tempel beherbergen oftmals Totenschächte, in denen Verstorbene bestattet werden. In der Betrachtung der beim Leichenritual gespaltenen Schädel deuten die Azarai Leben und Tod des Verstorbenen und schließen auf die Wandlung seiner Seele im Ewigen Kreislauf. Eine Legende aus Ilshi Vailen kennt den schädelkundigen Azarai *Maleth*, dessen Deutungen eingeschlagener Schädel immer wieder um die Frage kreisten, ob der Gefallene im Angesicht des Todes Furcht oder Trost empfunden hat. Überdies befinden sich in vielen Heiligtümern ganze Sammlungen von Schädeln oder auch, wie in Kuum, Schrumpfköpfen. Diese stammen jedoch von enthaupteten Verbrechern und von Unholden, deren Köpfe siegreiche Schwertmeister als Beweis ihrer Tapferkeit dem Tempel geopfert haben. Über die vielleicht größte Sammlung in den Neun Reichen verfügt der *Schädelschrein von Han'Ya* im Herzen von Conossos. Mit Kupfer ausgegossene oder darin eingefasste und mit Blutsteinen besetzte Rakshasaschädel werden als Gefäße für die blutigen Rituale verwendet. Die eindrucksvollsten Schädel in so manchen Tempeln stammen jedoch von erschlagenen Riesen. In solchen Knochenkrügen und Schädelschalen wird bei den Ritualen und Zeremonien vergossenes Opferblut aufgefangen. Andere sind versiegelt und dienen als Urnen und Behälter für Reliquien, in denen das getrocknete Blut, die balsamierten Eingeweide und auch Gebeine von Blutheiligen aufbewahrt werden. Die meisten sterblichen Überreste solch gesegneter Männer ruhen wohl im *Tempel des göttlichen Blutes* von Kho im memonhabitischen Archipel Asapsis. Als Blutheilige gelten tapfere Männer, die ihr Leben auf ehrenvolle Weise Zirraku geopfert haben und Märtyrer geworden sind. Doch wird manch ein Azarai, der wiewohl er viele dem Blutigen gefällige Mannestaten vollbracht hat, aber vom Tod verschont ein hohes Alter erreicht hat, als Heiliger verehrt, noch ehe er sich seinem himmlischen Herrn im Selbstopfer dargebracht hat. Von den Blutheiligen glauben die Menschen, dass Zirraku sie aus dem Ewigen Kreislauf entlassen und zu Schließern der Schicksalspforten berufen hat. Sie prüfen die Seelen und weisen ihnen den Eingang ins nächste Leben oder mit der Gnade der Götter in die acht himmlischen Gefilde.

Pateshi der Gnädige, Gott der Heilung und Hilfe

»Als der Unversöhnliche das wüste Weltlicht ausgelöscht hatte, das in abertausende, verglimmende Scherben zersprang und als tosender Feuerregen auf die Welt niederging, da lechzte der Neunte danach, auch die Menschen zu vernichten, die alle Götter durch ihre ständigen Sünden vergrämten. Da war es Pateshi der Gnädige, der sich als erster der Menschen erbarmte, sich zu ihrem freundlichen Fürsprecher vor den grollenden Göttern erhob und die Allgewaltigen Acht begütigte, auf dass sie den Heillosen und seine allesverschlingenden Horden niederwarfen und die Welt und ihre Wesen vor der Vernichtung bewahrten. So wurde dem Menschengeschlecht der Götter größte Gnade zuteil.«

—*Aus* Vom Anfang aller Tage



Wesen und Darstellung des Pateshi

Pateshi erscheint als der freundlichste der Götter, reich an Gunst und Güte gegen die, die ihm Ehre erweisen und huldigen. Er ist der himmlische Gnadenherr und Heilsbringer, und er erwirkte für die Menschen einst die Gunst der Götter und bewahrte sie vor dem Untergang. Jeder neue Tharun empfängt die von Pateshi in den *Gnadenerlassen der Acht* auf dem Berg Makros festgeschriebene Gnade des Himmels und herrscht als Gesandter der Götter.

Pateshis Zeit am Tag sind die Stunden der purpurnen Sonne, deren mildes Licht Hoffnung spendet. Er gilt als himmlischer Herr und Lenker der in ganz Tharun verbreiteten Wildkatzen. Sie sind seine heiligen Boten und werden daher als Mittler zwischen Menschen und Göttern betrachtet.

Allermeist wird Pateshi in purpurne Gewänder gehüllt, als Mann mit Katzenkopf dargestellt, der seine Hände wohl-

wollend dem Hilfe und Heilung Suchenden reicht. Und seine ebenfalls in Purpur gekleideten Azarai lobpreisen ihn ob seiner himmlischen Huld, denn vor allen anderen der Allgewaltigen Acht zeigt sich Pateshi den Menschen gegenüber mit unendlicher Duldsamkeit. Er ist sanftmütig, friedfertig und hilft all jenen, die eingesehen haben, dass sie ohne die Gnade der Götter nichts sind. Dennoch ist Pateshi alles andere als ein anteilnehmender, mitfühlender Beistand derer, denen nur ein geringer Platz in der tharunischen Gesellschaft beschieden ist. Auch seinen in der Heilkunst bewanderten Azarai ist Mitleid gänzlich fremd, sind doch der Menschen falsche Hoffnungen, die ihrem Eigensinn und ihrer Unwissenheit entspringen, Grund ihres Leids. Selbstsüchtige Begierden und Wünsche sind Sünde, denn sie freveln gegen den über jeden Zweifel erhabenen Willen der Acht. Nur dem Reumütigen und Bußfertigen, der seine Sünden glaubwürdig eingesteht und den Platz, der ihm in der heiligen Ordnung beschieden ist, demütig annimmt, dem wird Pateshi großzügig Hilfe und Heilung schenken. Und so groß die menschliche Selbstüberhebung ist, Pateshis Gnade ist größer.

Glaubensvorstellungen und Lehren der Azarai

"Wer Pateshi nicht ehrt, dem bleibt der Götter Gnade auf ewig verwehrt", sagt ein in allen Neun Reichen berühmtes Sprichwort. Pateshis große Güte, so lehren die Azarai, gelte weniger dem irdischen Leben an sich, schon gar nicht dem eines einzelnen Menschen, sondern offenbare vielmehr den Willen der Götter seit dem Anfang aller Tage, nachdem die Menschheit ihre ersten großen Sünden und Irrtümer begangen hatte. Eingedenk der göttlichen Gnade, die die Acht den Menschen erwiesen, indem sie sie vor der Vernichtung durch den Neunten bewahrt haben, mahnen die Azarai zur Ehrfurcht vor den Göttern. Nach ihrem Beispiel sollen die Menschen Gnade üben, welche den Rakshasa und wilden Bestien fremd ist, sie von diesen unterscheidet und über diese erhebt. Die wichtigste Glaubenslehre ist aber, dass alles Leid der Menschen aus irdischen Begierden und mangelnder Einsicht her rührt und stets eine Strafe der Götter ist, die sie durch Sünden vergrämen. Not und Elend sollen die Menschen an die Hinfälligkeit ihres Daseins erinnern und zur Demut führen, denn nur rechte Einsicht und Reue, fromme Buße und neuerliche Mühe können die Götter versöhnen. Reiche Bußopfer an den Schrein oder Tempel dürfen dabei nicht fehlen. "Ganz gleich, wie leidvoll das Gestern war, stets kannst du mit Pateshis Gnade im Heute von Neuem beginnen", ermutigen die Azarai und die Tharuner bringen Pateshi reiche Gaben und Geschenke dar, um ihn gewogen zu stimmen und Krankheit, Not und Elend abzuwenden.

Es ist aber nicht allein an den Azarai, Gnade und Hilfe zu gewähren, sondern wie es der Götter Wille war, die Menschen zu verschonen, ist dies gleichsam allen Großen und Mächtigen geboten, vom Vater auf den Sohn, vom Herrn auf den Diener, vom Richter auf den Gesetzesbrecher. Denn selbst der Mächtigste herrscht nur durch die Gnade der Götter, die ihn über andere stellt und ohne die er nichts ist. Wie aber Auflehnung gegen den Herrscher wider den Willen der Götter ist, so soll der Mächtige, den die Götter über jene gesetzt haben, die zu seinen Untertanen bestimmt sind, diesen gnädig und günstig sein, wenn sie ihm ergeben sind. So haben der Tharun, die Fürsten der Inselreiche und die vielen Inselherren die göttergegebene Herrschaft und Macht, die ihnen Recht und Gnade gleichermaßen gibt.

Gnadenerweise haben einen festen Platz im Leben der Tharuner. Pateshis Wirken in der Welt gleicht aus, was das Gesetz des Unversöhnlichen zu vernichten droht. Um dieses Geheimnis wissen alle Azarai, die diese Einsicht in das Weltgesetz teilen, aber niemals preisgeben. Gnade, so mahnen sie stattdessen, darf niemals erwartet werden, denn jede Hoffnung auf sie ist falsch und daher eine an sich schon todeswürdige Sünde. Demjenigen aber, der nicht um Gnade fleht, wird sie, hat er sie empfangen, als himmlische Macht erscheinen. Das Wirken der Gnade deuten die Azarai gleichnishaft mit dem Wechsel der Sonnenfarben: Gerade so wie Pateshis Stunden der blutroten Sonne vorausgehen und nachfolgen, gerade so ist es einmal der Tod, der eine Gnade ist und Heil verheißt, und andermal die Gnade, die Heilung bringt und vor dem Tod bewahrt. Die Gnade ist geheimnisvoll, gerade so wie die Purpurnen Stunden der violetten Sonne nachfolgen und vorausgehen, tritt sie aus dem Verborgenen hervor und entzieht sich als göttliches Geheimnis. Ebenso vergleichen die Azarai Pateshis Wesen gerne mit dem Leuchten von Katzenaugen selbst während der Sonnenschwärze. Genauso wirke die himmlische Gnade unter dem heiligen Gesetz.

Die heilkundigen Azarai

Aufgabe der Azarai Pateshis ist es, Hilfesuchende auf den rechten Weg zurückzuführen, den Frommen zu raten und die Sünder zurechtzuweisen. Sie sind aber weder Seelsorger, die Trübselige trösten, noch Prediger, die Zweifler bekehren, sondern vielmehr Mahner der Mächtigen und Fürsprecher der Menschen vor den Göttern. Als Ratgeber von Herrschern übernehmen sie gerne die Rolle des guten Gewissens bei Hofe. Darüber hinaus sind sie die einzigen Heiler und Ärzte in Tharun, die man wirklich als solche bezeichnen kann und sich auf die höhere Heilkunde verstehen, auf Medizin, Chirurgie und Arzneikunde.

Die begnadeten Knaben und angehenden Azarajin werden nach charakterlicher Eignung und von den Tempelkatzen erwählt. In der *Pa'Dhara* oder Katzenprobe wird erforscht, ob die Tiere einen Knaben meiden oder nicht. Suchen sie seine Nähe und berühren sie ihn gar, so gilt er als besonders Begnadeter. Wird er aber angefaucht, ja gekratzt, kommt dies einer Verwünschung gleich. Als Tempelschüler erlernen sie die Heilkunst, deren Studium für einen Azarai des Gnädigen eine lebenslange Aufgabe ist. Die anstrengende Ausübung ist vor allem Tätigkeit der Niederen Azarai, während die Höheren sich der Überlieferung, der Unterweisung der Jüngeren und der Pflege des Kults widmen. Um zum Hohen Azarai erhoben zu werden, muss der Anwärter die *Acht Heilswege* gegangen sein, eine Pilgerreise, die ihn zu

Der Kult der heiligen Katzen

Das gemeine Volk verehrt Katzen als Gnadengabe der Götter, um die Menschen vor lästigen Plagen zu bewahren und die Vorräte zu beschützen, denn diese Tiere erscheinen recht aufgeschlossen und eigenwillig, aber auch duldsam, sanft und gutartig. Die sich häufig putzende Katze verkörpert Reinheit und gilt als einziges Tier, das so rein ist, dass Wasser, aus dem sie getrunken hat, noch zur Waschung im Tempel geeignet ist. So stehen Katzen, denen heilende Kräfte angedichtet werden, für Gesundheit und ein langes Leben.



Die Azarai beobachten die Tempelkatzen auf Schritt und Tritt und die Ältesten in den Städten und Dörfern lesen ihre Spuren, um den Willen der Götter zu erkunden und die Zukunft zu deuten. Wenn eine Katze ihr Gesicht wäscht, werde es Regen geben, heißt es im Volk. Jede noch so kleine Geste wird aufmerksam bemerkt, um Hinweise über zukünftige Krankheiten und mögliche Heilungen zu erhalten. Schon deshalb käme weder ein Bauer, noch ein Schwertmeister auf die Idee, eine Katze einzusperren, gefangen zu halten oder ihr den Zugang zu seinem Heim und Haus zu verwehren, verheißt ihr Besuch doch stets Glück und Gnaden. Außer den Azarai umgeben sich vor allem vornehme Frauen und Masha gerne mit edlen Katzen in ihren Gemächern. Doch dürfen Katzen nicht mit der Hand berührt geschweige denn festgehalten werden, wenngleich die Berührung durch eine Katze als segensreich gilt. Versucht man eine Katze zu erjagen, so bringt das nach dem Volksglauben Unheil. Die Tötung einer Katze ist Tharunern undenkbar, und geschieht sie doch, dann ahnden sie strenge Gesetze. Jemand, der eine Katze getötet hat, muss damit rechnen, gar von Bauern festgehalten und gesteinigt zu werden. Er selbst und seine Nachkommen gelten bis in die achte Generation verflucht. Wenn eine Katze gestorben ist, deren häufiger Besuch viel Segen gebracht hat, ist es vielerorts Brauch, sich zum Zeichen von Trauer und Schmerz die Augenbrauen zu rasieren. Besonders Fromme, denen es unter Einsatz ihres Lebens nicht gelungen ist, eine Katze vor einem gewaltsamen Tod zu bewahren, reiben sich gar mit der Asche des toten Tieres ein und ziehen unter Selbstgeißelungen durch die Gassen. Verstorbene verbergen die abergläubischen Tharuner aber vor den Katzen, damit diese, nachdem ihre Seelen übergegangen sind, nicht als lebende Tote erwachen, wenn eine Katze über den Leichnam springt.

Die Aussicht, einmal selbst als Katze wiedergeboren zu werden, sehen die meisten, vor allem das Volk, als günstiges, gar glückliches Schicksal an. Dann hat man schon auf Erden großes Heil erfahren und ist ein dienstbarer Geist Pateshis geworden. Die Seele einer Katze, so glauben die Tharuner, wird mit ihrem Tod aus dem Ewigen Kreislauf der Wiedergeburten heimgerufen in den Schoß des Gnädigen. Dort in den Gefilden der Götter wandeln und wohnen die Himmelskatzen in Pateshis seligen Gärten und Gelassen.

Allein die heiligen Katzen gehen in Tempeln frei ein und aus und Tempeldiener sind damit beschäftigt, sie mit in Milch eingeweichtem Brot und Fischen zu füttern und ihre Hinterlassenschaften zu beseitigen. In vielen Heiligtümern des Pateshi hüten die Azarai die Tiere, kämen aber nie auf die Idee, sie abzurichten. In den Tempeln beschützen diese halbzahmen Katzen alte Handschriften vor Ratten und Mäusen und im lanianischen Archipel Shi'Asi die Kokons der Seiden-Schmetterlinge. In regelmäßigen Zeremonien werden die Tempelkatzen im oder vor dem Heiligtum in Kör-

ben ausgestellt, um die Huldigung des Volkes entgegenzunehmen.
In vielen Dörfern laufen Katzen in großen Scharen streunend umher, und die Tharuner bringen ihnen verschwenderische Opfer als Futter dar. Ihnen zu Ehren führen Künstler Musik und Tanz auf. Katzenleichen werden zum Tempel gebracht, wo sie von den Azarai üblicherweise bestattet werden. Bei etlichen Heiligtümern des Pateshi, vorwiegend in den Reichen Memonhab, Jü und Tharun, gibt es Grabanlagen für die Tempelkatzen. Nach ihrem Tod wird die sterbliche Hülle mumifiziert ins Totenmal gelegt.
Über die Grenzen des Archipels Laocantio hinaus berühmt ist das Orakel der Katze *Saniru*, die schon mehrere Menschenalter leben und so groß wie ein Pflugochse sein soll. Viele Tharuner, die große Buße tun wollen, nehmen die beschwerliche Pilgerfahrt zu ihrem Höhlenschrein auf der Insel Chianmar auf sich, um von ihr zu erfahren, wie sie die Gnade der Götter zurückerlangen können. Derart werden Katzen in allen Neun Reichen vergöttert und sind vielerorts Gegenstand von Legenden. Im tharunischen Archipel Arces berühmt ist die Geschichte des heiligen Katers *Rurm*. Als der Hohe Azarai *Hamun* während eines Angriffs von Gesetzlosen starb, stellte sich der Kater auf den Erschlagenen, betrachtete das Bildnis des Gnädigen und die Seele seines Herrn wanderte in den Körper des Tieres, wurde eins mit dem Wesen Rurms. Dabei bekam das Fell des Katers einen Goldschimmer, seine Augen erhielten die purpurne Farbe und seine Pfoten wurden weiß, bis zu der Stelle, die die geweihten Gewänder Hamuns berührt hatten. Dieser Legende zufolge stammen alle Tempelkatzen in Arces von Rurm ab und haben dieselben äußeren Merkmale, die ihr Stammvater bei der Errettung der Seele des Azarai erhalten hat. Eine andere Legende erwähnt, dass der Tharun selbst es vorzog, einen Ärmel seines Gewandes abschneiden zu lassen, als die in seinen Armen eingeschlafene heilige Katze *Kinemaneko* zu wecken. Und der Ulam von Hashandra ließ für die streunenden Katzen in seiner Hauptstadt ein prächtiges Freigehege anlegen, welches alsbald der *Garten der heiligen Katzen* genannt wurde. Vor den Toren seines Palastes steht außerdem die marmorne Statue einer Katze, die auf wundersame Weise acht Junge säugt.

acht verschiedenen Heiligtümern führt, wo er jeweils ein Geheimnis der Heilkunst erlernen muss, ehe er zu seinem heimatlichen Tempel oder Kloster zurückkehren darf. Während der ganzen Zeit dieser Wanderschaft muss der Azarai strenge Askese einhalten. Auf diese Weise tauschen die Azarai Erkenntnisse und Erfahrungen aus. Bedeutende Heilstätten, die von vielen Azarai des jeweiligen Reiches aufgesucht werden, sind die *Purpurne Pagode* von Jabila im tharunischen Archipel Sinulina, die *Hallen der himmlischen Heilung* im memonhabitischen Buphatis, die *Klause der bußfertigen Einkehr* im kuumischen Archipel Nojotti, der *Schrein der achtfachen Hilfe* in Jüs Hauptstadt Kö und der *Tempel der höchsten Gnade* in den Wäldern des ilshitischen Hindidens.
So haben Pateshis Priester über viele Menschenalter ihr geheimes und großes Wissen über heilkräftige Kräuter und Pflanzen gesammelt und über wundersame Wirkstoffe, die von Tieren und Ungeheuern gewonnen werden können. Sie hüten ihre Erkenntnisse und Erfahrungen eifersüchtig und geben sie nur vom Lehrer auf den Schüler weiter. Manche Kräuter gelten als heilig und dürfen gar nur von Azarai geschnitten werden. Als *Panazee* verehren und verwenden die Azarai die 'Katzenminze', die in allen Neun Reichen wächst und deren Wohlgeruch auf die heiligen Tiere anziehend wirkt und Ratten vertreibt. In einem Lehrgedicht, das jeder Azarai einmal lernen muss, heißt es über die Minze: "Wenn man sie pflanzt, wird sie von Katzen umtanzt. Wenn man sie sät, kommen die Katzen zu spät. Wenn man beim Pflanzen oder Ernten das Laub verletzt, kommen die Katzen von überall her, wälzen sich und fressen sie. So sind die Blätter zerfetzt." Aus den frischen Blättern bereiten sie einen heilsamen Tee zu und verwenden sie auch zum Würzen von Fleisch. Sie behandeln damit Fieber, Krämpfe und Zahnschmerzen, gegen die das Kraut gekaut wird, das allgemein das Wohlbefinden befördert. Ein von den Azarai streng gehütetes Geheimnis birgt der von Pateshi besonders gesegnete *Padrian* oder Schlafmohn, den sie auch 'Gewächs der Gnade' nennen. Er ermöglicht es, Schmerzen zu stillen und chirurgische Eingriffe erträglich oder gar erst möglich zu machen. Die Kur besteht oft darin, dass der Kranke ein Bußopfer tut. Die nächste Nacht darf er im Tempel verbringen, wobei ihn der Padrian in einen heiligen Schlaf versetzen soll. Dabei muss er wie eine Katze eingerollt liegen, was nach Ansicht der Azarai für den gesunden Fluss der Lebensenergien am günstigsten ist. Traumgesichte während des Tempelschlafs sollen ihm offenbaren, wie er Hilfe gegen seine Not und die Heilung seiner Leiden erlangen kann. Die Gesichte zu deuten und Rat zu geben, ist Aufgabe der Azarai. Meist erklären sie, mit welchen Mühen die Götter zufrieden zu stellen sind, oder führen Sünder, deren Schuld sich im Traum offenbart hat, ihrer verdienten Strafe zu.
Auch kennen sie Kuren, etwa die Nadelung bestimmter Stellen des leidenden Körpers, um die Krankheit verursachenden Dämonen auszutreiben, die in Körper fahren können, wenn die Götter und guten Geister den Sünder verlassen und um ihn zu strafen, ihren Schutz von ihm

genommen haben. Manche Behandlungen dienen schließlich dazu, den Sünder zu läutern, indem er seine Schuld bekennt. Solche Heilungen erscheinen Uneingeweihten als große Wunder. Daher erstaunt es nicht, dass den Azarai des Pateshi nachgesagt wird, sogar Tote wieder ins Leben zurückrufen zu können. Es gibt mehr als eine Legende, die von einem heilsamen Mirakel berichtet. Schon viele in Ungnade Gefallene, Sünder und Kranke haben Zuflucht im Tempel gesucht, doch entscheiden noch immer die Azarai, wem sie Hilfe und Heilung gewähren wollen und wem sie die Pforten verschließen.

Zur Gnade Pateshis gehört auch, einem durch Unfall oder Kampf zu schwer Versehrten einen gnädigen Tod zu schenken. Daher suchen die Azarai nach großen Gefechten das Schlachtfeld nach Überlebenden ab und entscheiden, wer zur Pflege in einen Tempel gebracht wird und wessen Leid beendet werden muss. Dabei verwenden sie oft starke Räucherlampen, deren erstickender Qualm einen schnellen Tod gewährt.

Ojo'Sombri der Fremde, Gott des Verborgenen und der Magie

»Als der Neunte niedergeworfen war, da trat ein fremder Gott aus dem Brodem, der über der Welt hing, empor und warf den achtfachen Bannfluch gegen den Widersacher. So nahm der Fremde ihm allen Nimbus und verstieß ihn samt seiner alles verschlingenden Heerscharen ins Nichts. Den Namen des Verdammten verhüllte er, auf dass er vor Göttern und Menschen bis ans Ende aller Tage verborgen und ein ewiges Geheimnis ward. Dieses und alle Mysterien der Welt verschließt seitdem jener im Bunde der Allgewaltigen Acht, der sich ihnen und den Menschen am Anbeginn als Ojo'Sombri zu erkennen gab.«
—*Aus* Vom Anfang aller Tage

Wesen und Darstellung des Ojo'Sombri

Die Menschen wissen nur sehr wenig von Ojo'Sombri, der sich ihnen nur selten zeigt, denn sein Wesen ist das Fremde und Verborgene. Sie kennen ihn vor allem als den Bewahrer der Geheimnisse der Welt und der Mächte, die sie in Gang halten, und als Hüter aller Magie. Er entscheidet, welchen Menschen diese Geheimnisse und Mächte offenbart werden. Eingeweihten gilt er als der Sombrai der Götter, der alle geheimen Künste beherrscht und das Mächtigwerden der Dinge und Geheimnisse in der Welt bewirkt. Seine Zeit sind die Stunden der violetten Sonne am Morgen und am Abend, in deren trügerischem Licht keine Klarheit herrscht, das alle Dinge als unwirkliche Schattenbilder erscheinen lässt oder verfälscht. Während sie am Morgen aus den Schemen treten und an Schärfe gewinnen, erscheinen sie am Abend wieder schleierhaft und entrückt. So rätselhaft und geheimnisvoll ist die Welt und unerforschlich der Wille der Götter, deren Wege menschliches Verstehen übersteigen.

Lediglich seinen Azarai und wenigen Auserwählten wie den Sombrai, den einzig anerkannten Magiern, gewährt Ojo'Sombri tiefere Einblicke in die kosmischen Mysterien. Seine Priester hüllen sich in violette Ornate, denn auch ihr Gott wird in einer solchen Robe dargestellt, deren Kapuze sein Gesicht im Dunkel und seine Arme in langen Ärmeln verbirgt.

Sagen und Legenden erzählen, wie der Gott seine Erwählten selbst auf die Probe stellt. Er erscheint ihnen unerkannt als Fremder und stellt ihnen eine rätselhafte Frage. Kennen sie deren weltumfassende Antwort, so beruft er sie zu seinen Adepten und entrückt sie in die himmlischen Gefilde. Dort wandeln und wirken sie als heilige Meister in den Verborgenen Kammern. Von den Allgewaltigen Acht war Ojo'Sombri derjenige, der dem Neunten den Namen nahm und als Gott der Magie das Achtfache Anathem, den heiligen Bannfluch, gegen den Widersacher gesprochen hat. Seither, so heißt es, verhüllt er des Verderbers Namen, der ein unsterbliches Geheimnis bleibt.

Glaubensvorstellungen und Lehren der Azarai

"Ein Fremder erscheint er von außen, ein Geheimnis ist er von innen", lehren die Azarai über den verhüllten Gott, dessen Mysterienkult eine geheime, nur Eingeweihten bestimmte Seite und eine nach außen gewandte, unverhüllte hat. Öffentliche Zeremonien, mit denen Ojo'Sombri gehuldigt wird, gibt es dennoch nur sehr wenige. Seine größte Verehrung findet er unter den Runenherren und Sombrai, doch auch das Volk wendet sich an ihn, vor allem im Verborgenen und im Schutz der alle Dinge unter dem Himmel verklärenden violetten Sonne.

In den Neun Reichen ist er als Beschützer der Fremden bekannt. An ihnen soll man sich nicht vergehen, lehren die Azarai, sondern ihnen ein offenes Haus bieten, denn jeder ist in der Fremde ein Fremder und bedarf der gastlichen Aufnahme geradeso wie die Götter den Menschen eine Welt bieten, die sie vor der Vernichtung bewahrt und ihnen bereitet haben. Daher opfert man Ojo'Sombri bei wohlbehaltener Ankunft an fremdem Ort, eigens am Ende einer beschwerlichen Reise, um in der Fremde als Gast willkommen zu sein. Gleichermaßen bietet Ojo'Sombri auch Schutz vor Fremden, denn nie weiß man, was eine Begegnung oder ein Besuch bescheren wird. Daher soll man einem Fremden Speis und Trank anbieten und mit ihm zum Wohl der Götter trinken. Daran, wie es ihm bekommt, zeige sich, ob er Freund oder Feind ist.

Oft erflehen die Menschen Ojo'Sombris Beistand, ihre kleinen oder großen Geheimnisse zu bewahren, sofern es sich nicht um eine Sünde oder Schuld handelt. Ein solcher Frevel, so geht die Furcht, zieht unweigerlich den Fluch des

Fremden nach sich. Bittsteller begeben sich vermummt in den Tempel oder Schrein, so dass sie sich unerkannt fühlen dürfen. Allein den Azarai, die Einlass gewähren und darüber wachen, dass kein Frevler eintritt, müssen sie sich zu erkennen geben. In von Schleiern verhangenen oder von hölzernen oder papierenen Wandschirmen verstellten Nischen des Heiligtums hinterlassen die Ansucher heimliche Opfergaben, die sie verhüllt und in Ritzen und Spalten der Tempelwände verbergen. Alle acht Tage werden die versteckten Gaben von den Azarai enthüllt und entfernt und sofern sie wertvoll genug und würdig erscheinen, in den Tempelschatz gegeben.

Überdies wird Ojo'Sombri angerufen, um sich vor Hexerei und Flüchen zu schützen. 'Ihr sollt nicht Wahrsagerei noch Zauberei treiben', predigen die Azarai und verdammen mantische und magische Praktiken, welche im Widerspruch zum Willen der Götter stehen. Alle Magie, so lehren sie, bleibe allein den Göttern und ihren Dienern vorbehalten, denn unwissende Menschen würden damit die Welt aus dem Gefüge bringen. Dennoch dulden sie die im Volk verbreiteten okkulten Handlungen, etwa das Vertrauen auf abwehrende Zeichen, Gesten und Sprüche oder die Verwendung von Talismanen, die Anrufungen von Natur- und Elementarwesen, die sie für fromme Geisterfurcht halten. Die Azarai tun das nicht wegen der zweifelhaften Wirkung solchen Treibens, sondern weil damit das Gedenken des Gottes der Magie gepflegt wird. Vielmehr erregt die Runenmagie ihren Argwohn. Nur wenigen sind die den verderbten Runensteinen innewohnenden, widernatürlichen Kräfte anvertraut, mahnen die Azarai und gestehen nur den Mächtigen zu, solche Steine zu besitzen und die magische Kunst zu üben. Für dieses ungeschriebene Vorrecht verlangen die Azarai von Runenherren regelmäßige und reiche Opfer an den Gott der Magie, den himmlischen Lehrer und Mahner der Sombrai. Die Azarai dulden keine Runenmagier, die ihre Künste nicht in die Dienste der Mächtigen stellen, und

Die *Mor'Kadi* oder Morguaibanner

Ojo'Sombris Azarai kennen die Dämonen bei ihren Namen und haben daher die Macht, sie zu bannen. Außerdem fordern sie zur Verfolgung von Hexenmeistern und Geisterbeschwörern auf. "Einen Morguai sollst du nicht am Leben lassen, ist er doch schon durch seinen Frevel dem Tod geweiht", heißt eines ihrer Gebote. Manche der Azarai sind erfahrene Aufspürer und Verfolger von Morguai und verfügen über sämtliche Fähigkeiten eines Inquisitors und Exorzisten. Diese unermüdlichen und gefürchteten *Mor'Kadi* oder Morguaibanner treten in besonderen Fällen auch in Begleitung eines Zinakai oder Schwertmeisters und eines erfahrenen Sombrai auf, die sie unterstützen. Sie holen sich bisweilen auch von den Azarai des Blutigen Beistand. Über mutmaßliche Blutmagier und Totenbeschwörer verhängen die Morguaibanner Gottesurteile, die dem Schuldbeweis dienen sollen. Häufig ist die Nadelprobe, der sich der Beschuldigte aussetzen muss, um seine Unschuld zu beweisen. Durch die Nadelung können Morguai leicht erkannt werden, ebenso durch die Tränenprobe. Denn von den Morguai heißt es, dass sie nicht mehr weinen können. Auch wird ein Mangel an Tränen während einer Folter als Zeichen für verdammungswürdige Blutmagie gesehen. Die übliche Leibstrafe für einen Blutmagier ist das Herausschneiden der Zunge, so dass er keine Zauber mehr sprechen kann. Doch belassen es die Mor'Kadi nicht damit, sondern zerstören seine Runensteine und schlagen ihn mit dem Bannfluch, auf dass er bald in geistiger Umnachtung zugrunde gehe.

Zwei Morguaibanner, über die Legenden erzählt werden, waren *Nerech Rahimkir* und *Ragud Nebir*. Der Tharuni Rahimkir stammte aus dem *Kloster der Heimlichen Wünsche*, das sich auf einer Insel im Kristallmeer von Laocantio befindet. Der Legende nach erkannte er in den Gedanken jedes Reisenden dessen wahres Begehren und erfuhr so die üble Absicht eines Morguai aus Sarpent. Als dieser ein Attentat auf den Samakai von Lao verüben wollte, legte der Mor'Kadi Vergessen über seinen Geist, so dass der Blutmagier seinen Auftrag, seine Künste und das Versteck der ihm von seinem Herrn anvertrauten Runensteine ganz und gar vergaß und unverrichteter Dinge nach Sarpent zurückkehrte. Im Zorn über den Verlust all seiner Runensteine erschlug ihn sein Herr und erst als sich dessen Blut violett verfärbte, erkannte der Sarpentan, welche Macht er herausgefordert hatte und entsandte reiche Demutsgaben nach Laocantio. Von Ragud Nebir wird erzählt, dass der thuarische Azarai den Eingebungen seines Herrn Ojo'Sombris folgend vom heimischen *Tempel des Flüsternden Fremden* in der Küstenstadt *Udrazeel* allein in die Wüstenei von *Raza* aufbrach. Nach acht Tagen ohne Speise und Schlaf entdeckte er einen See von Blut, an dem ein Morguai einen vorweltlichen Schrecken zu untotem Leben erweckt hatte. In vollkommener Verhüllung seiner selbst bestieg der Mor'Kadi das drachenartige Untier und riss ihm den blutigen Karfunkelstein aus dem Haupt. Als der Erwecker der Bestie dieser Tat gewahr wurde, tobte sein unheiliges Geschöpf in blinder Wut und taub für seine Befehle, verschlang ihn und ersoff in dem Blutsee, aus dem es geboren wurde. Nach seiner Heimkehr opferte der Azarai den Karfunkel auf dem Altar seines himmlischen Herrn, ehe er vor Entkräftung dahinschied.

verfolgen sie erbarmungslos. Von den Sombrai und allen Ausübenden geheimer Künste, etwa der Alchimie, erwarten sie regelmäßige Opfer. Runenherren, die die gebotenen Opfer vernachlässigen oder verweigern, bestrafen die Azarai empfindlich, und sie verfügen über die Mittel, Runensteine aufzufinden und zu zerstören.

Die Azarai lehren, dass alles, was Menschen wissen können, nur eine dunkle Ahnung sei und das Wesen der Dinge ohne Einweihe durch die Götter und ihre Diener nicht erfahrbar. Zwar haben die Acht den Menschen am Anfang aller Tage große Geheimnisse gewiesen, welche sich den Bestien und Gruu niemals erschließen werden, doch haben sie ihnen niemals alle enthüllt. So wie am Tag die violette Sonne einmal auf die azurblaue folgt und ihr andermal vorausgeht, so geht ein jedes Geheimnis aus den Urgründen hervor und entzieht sich ins Unergründliche. Und wie früh am Tag die violette Stunde der purpurnen vorausgeht und ihr am Nachmittag nachfolgt, so ist es ein Geheimnis um die Gnade der Götter und ein Segen für die Menschen, dass vieles im Verborgenen bleibt.

Um die Mächte und Mysterien der Welt zu ergründen, bedürfe es weit größerer Mühe als ein Mensch in seinem Leben aufzubringen vermag, sagen die Eingeweihten. Daher sei es allein ihnen als Auserwählten möglich, Einblicke in diese Geheimnisse zu erlangen. Nur durch Entsagung und Einweihung könne man mit den Göttern und ihren Sendboten in Verbindung treten und von ihnen aus dem Ewigen Kreislauf von Leben und Tod entlassen werden. Dies verlangt Bereitschaft zu lebenslanger Suche und Opferbereitschaft, wie sie auch Studium und Wirken eines Sombrai erfordern.

Die verschwiegenen Azarai

Vor allen Azarai sind Ojo'Sombris die größten Mystiker, doch sind sie nur wenige. Der Mysterienkult und seine Glaubensgeheimnisse werden aber auch von den Sombrai und allen, die die geheimen Künste üben, gepflegt und überliefert. Wiewohl Ojo'Sombri der Legende nach als Erschaffer der Schrift und irrtümlich auch der Runen gilt, geben die Eingeweihten ihre Gebräuche nur in einer Geheimsprache an ihre Schüler weiter.

Rituale und Zeremonien zu Ojo'Sombris Ehren werden im großen *Orbojo* oder Äußeren Kreis aller Geheimnisträger begangen, zuweilen aber auch nur der Azarai selbst, die den *Ombojo* oder Inneren Kreis bilden. Nur einer von acht Eingeweihten ist würdig, dem Inneren Kreis anzugehören. In gemeinsamen Tempeln, wie es sie am Hofe vieler Inselherrn gibt, gehören auch die jeweils ranghöchsten Azarai der anderen Götter zum *Ombojo*, der stets aus acht Geheimnisträgern besteht. Der Hohe Azarai oder Vorsteher eines größeren Tempels amtiert als Mystagoge. Er bestimmt, wem eine rituelle *Ojo'Dhara* oder Einweihung zuteilwird, bei der der Anwärter eine verhüllte Probe bestehen muss. Scheitert er, so darf er nicht mehr viel Hoffnung hegen, noch höhere Weihen zu empfangen.

Besondere Bedeutung haben die *Acht Riten*, von denen die meisten geheime sind. Mit der ersten werden die Azarajin ausgewählt, die zweite ist die Priesterweihe, bei der dem neuen Azarai der Ritualdolch aus blaurotem Obsidian verliehen wird, einer Vulkanglasart, die nur in der Hohlwelt vorkommt. Über die übrigen Riten, welche mit aufsteigenden Weihegraden verbunden sind, verlieren die Azarai kein Wort. Bekannt ist nur die Pilgerschaft der 'Achtfachen Ankunft' zu verschiedenen, häufig verborgenen Heiligtümern, mit der ein Azarai zum Hohen erhoben kann. Solche geheimen Stätten sind die *Grotten der acht Geheimnisse* auf Heko im Reich Jü, der *Schrein der himmlischen Träume* auf Dimvat in Ilshi Vailen, die *Verhüllten Klüfte* auf der thuarischen Insel Mingvalhu und das *Mandir der Magier*, das irgendwo im Reich Memonhab liegen soll. Bei seiner Reise soll sich der Anwärter in der Fremde als Fremder erfahren und muss bei jeder Ankunft an heiligem Ort jeweils eine ihm vorbestimmte Ojo'Dhara bestehen. Die letzte erwartet ihn bei seiner Rückkehr zum heimischen Tempel und ist zugleich seine Einweihe.

In geheimer Tempelarbeit versuchen die Azarai, Einsicht in das Wirken der Götter zu erlangen und die Mysterien der Welt zu ergründen, indem sie vermittels geistiger Versenkung Traumgesichte und erstaunliche Ereignisse deuten. Wie auch die Azarai des Gnädigen sind sie äußerst kundige Traumdeuter, die Träume als göttergesandte Gesichte interpretieren. Die von allen Azarai geteilte Geheimlehre unterscheidet zwischen Wahrträumen und Wahngebilden, denn die Götter und Geister bedienen sich auch der täuschenden Träume, um Dinge vor den Menschen zu verschleiern. Mit Gebet und Opfer versuchen die Azarai Wahrträume herbeizuführen, um in ihnen Geheimnisse zu schauen, die tiefer und höher reichen, als Worte beschreiben können.

Dabei glauben sie, dass ihnen all diese geheimen Bräuche von Ojo'Sombri enthüllt und verborgen worden sind. Die Azarai und Eingeweihten geloben unverbrüchlichen Gehorsam gegenüber ihrem Gott und ihren Oberen und strenges Stillschweigen über Rituale und Zeremonien. Wer die Gebote bricht und heilige Mysterien preisgibt, der hat sein Leben verwirkt, denn ihn trifft die 'Acht der Acht', dafür werden die verratenen Brüder sorgen. Um sich in der Geheimhaltung zu üben, erlegen sich die Azarai Schweigegelübde auf, verfassen Schriften in geheimen Glyphen und pflegen sogar eine Gebärdensprache, mit der sie sich untereinander verständigen können. Auf nicht Eingeweihte wirken die Gebärden wie beschwörende Gesten und magische Fingerzeige, die einfache Tharuner leicht einzuschüchtern vermögen.

Wie alle Azarai dürfen auch die Priester des Gottes der Magie keine Splitter der unreinen Ursonne besitzen, geschweige denn verwenden. Doch kann davon ausgegangen werden, dass sie alle Runen und ihre Kräfte sehr genau kennen. Ebenso verstehen sie sich auf alchimistische Untersuchungen von vielerlei Substanzen und die Herstellung von mannigfachen Rauschmitteln und Räucherwerken. Ihre große Macht beruht aber auf Einsichten in kosmogonische und götterweltliche Geheimnisse, die sie eifersüchtig hüten. "Wie oben, so unten; wie innen, so außen; wie im Großen, so im Kleinen", lehren die Eingeweihten und meinen damit, dass alle Wesen und Dinge über Sphären miteinander verbunden sind und durch bestimmte Rituale wechselsei-

tig beeinflusst werden können. So kennt man Ojo'Sombri mancherorts auch als den Hüter der Schleier und Schwellen zwischen den Welten, die er öffnen und schließen kann so wie die Pforten der Träume.
Ojo'Sombris Azarai haben auch gewisse Ahnungen von den Urgründen der Götterherrschaft und tiefere Einblicke in die Weltentstehungslehre vom Anbeginn aller Tage, dem Anbruch der neuen Welt und Ordnung. "Acht Götter sind über die vorhergehenden gesetzt und Ojo'Sombri ist das Geheimnis, das über allen ist", anvertrauen die Azarai allein ihren Schülern. Eine ihrer heimlichen Einsichten ist, dass vor dieser Welt bereits andere Welten existiert hätten, die durch Kataklysmen zerstört wurden, und dass die Menschheit jedes Mal ausgelöscht wurde. Die gegenwärtige Welt sei demnach die achte, nur dass die Menschen von den Göttern durch die Verbannung jenes Götzen, dem Ojo'Sombri den Namen nahm, vor der Vernichtung bewahrt wurden. Daran sollen sich die Menschen bis zum Ende aller Tage in Ehrfurcht erinnern. Seit seiner Verbannung verwahrt nun Ojo'Sombri den Namen des neunten Gottes und die Geheimnisse von Anfang und Ende der Welt, welche die Götter vor den Menschen verhüllt haben. Unter Eingeweihten geht die Legende von *Pasyde Prunveri*, einem Schüler des großen Azarai und Traumdeuters *Xao Rangasa*, der die Entstehung der Welt gesehen haben will. Von diesem soll Prunveri das Geheimnis von der Geburt der Götter erfahren und im mysteriösen *Verborgenen Tempel* auf der *Fremden Insel* vor der Welt verschlossen haben.

Numinoru der Unergründliche, Gott des Meeres und der Unendlichkeit

»Aus den Fluten des endlosen Ozeans entstieg am Anbeginn aller Tage Numinoru der Unergründliche, denn dies ist sein ewiges Element, und seine Wasser spülten allen Abschaum vom Antlitz der Welt, füllten die grundlosen Tiefen und schlossen alle verborgenen Pforten. Und der allumfassende Ozean umgab die Völker Tharuns, leckte die Wunden der Welt und wusch sie aus bis hinab in alle Abgründe und Tiefen. Seitdem ist er der Wächter des weiten Weltenkreises jenseits des kleinen Kreises, den die Götter den Menschen zubilligen, und die schiere Unendlichkeit seines Reiches der Wellen und Wogen lehrte die Menschen, sich in Bescheidenheit zu üben und nichts zu begehren als das, was die Allgewaltigen Acht ihnen bestimmt haben.«
—*Aus* Vom Anfang aller Tage

Wesen und Darstellung des Numinoru

Numinoru gilt als der erstgeborene Gott, als der, der schon immer war, der ist und der allezeit sein wird. Von allen Acht ist er derjenige, dessen Wesen am wenigsten wägbar ist, nicht von Göttern, nicht von Menschen. Daher rührt sein Beiname 'der Unergründliche'. Die Tharuner heißen ihn ferner den 'Großen Blauen' und den 'Gott der blauen Meeresstille'. Er ist der Herrscher des allumfließenden, endlosen Ozeans, der die Weiten des Weltenkreises umsäumt und die Inselreiche begrenzt und voneinander trennt. Sie kennen ihn auch als den Walter der Unendlichkeit, den Hüter der unerreichbaren Tiefen und den Wächter der himmlischen Gestade, die jenseits des Weltmeers liegen. Numinoru war es, der die Trümmer der urzeitlichen Götterkriege vom Antlitz der Welt spülte, ihre Brüche und Wunden auswusch und – das ahnen nur die Azarai – alle Zugänge nach Tharun verschloss.
Ein bekanntes Sprichwort besagt: "Numinoru nimmt und gibt nach seinem eigenen Gebot, rätselhaft selbst für den Unversöhnlichen". So erschafft und zerstört er, gebietet über Wellen und Wogen, welche das Land überfluten und unter ihrer Wucht erbeben lassen, Schiffe forttragen und verschlingen. Das Meer schwemmt neues Land an, welches an anderer Stelle fortgerissen wurde. Die See ist sein Reich, er ist der Gebieter all ihrer Geschöpfe. Alle Wasser haben im Ozean ihren Ursprung, mögen sie auch vom Himmel fallen oder aus dem Boden sprudeln, kehren sie doch stets wieder ins Weltmeer zurück. Daher gilt der Unergründliche als Vater aller Geister der Meere, Flüsse, Seen und Quellen und auch als Schutzherr der sagenumwobenen Städte unter der See, von denen es dreiunddreißig geben soll. Berühmt sind *Tistalan* und *Tivane*, die sich irgendwo zwischen Hashandra, Kuum und Tharun befinden. Ihre Bewohner sollen einzig den Meeresgott und seine Kinder verehren, die riesenhaften *Rirgit*, und von ihnen vor Unheil bewahrt werden. Diese molchartigen Kolosse sind ebenso wie die vielgliedrigen Seeschlangen und die meisten Geschöpfe der Tiefsee die Sendlinge des Meeresgottes. Ihr Auftauchen verstehen die Tharuner als erhabenes und zugleich furchtbares Ereignis. Denn Numinoru schickt immer wieder seine Diener aus den dunklen Tiefen des Meeres, um diejenigen zu prüfen, die zur See fahren. Darum ist er auch der himmlische Schirmer der hochangesehenen Kaste der Numinai wie der einfachen Fischer.
Numinorus Tageszeit sind die Stunden der bläuenden Dämmerung, wenn alle Umrisse verwaschen erscheinen und die Welt sich morgens aus einem Meer der Schemen und Schatten erhebt und abends wieder darin versinkt. Der Unergründliche wird in einem dunkelblauen Mantel dargestellt, weder sein Gesicht noch seine sonstigen Konturen sind zu erkennen. Viele seiner Bildnisse sind mit Gepränge aus Perlen und Korallen behangen, mit Kleinodien aus dem Meer und den Gebeinen von Seeungeheuern. So hüllen sich auch seine Azarai in lange, blaue Ornate und tragen solche Schmuckstücke.

Glaubensvorstellungen und Lehren der Azarai

In der Inselwelt der Neun Reiche ist das Meer allgegenwärtig und der schier unendliche Ozean der salzige Saum der von Menschen ersinnbaren Welt. Er ist die gefährliche Grenze, der Übergang von Insel zu Insel und vielfach von diesem Leben ins nächste. Das allumfließende Weltmeer ist Anfang und Ende jenes kleinen Kreises, den die Götter den Menschen beschieden haben, so lehren es die Azarai. Die Tharuner hegen ungeheure Ehrfurcht vor der See, die den Fischern ihre Lebensgrundlage beschert und allen Fernreisenden Lebensgefahr. Darum erflehen die Menschen Numinorus Segen für Fischfang und Seefahrt, denn es bedarf seiner Billigung, um in sein gefahrvolles Reich vorzudringen. Es ist nur selbstverständlich, dass jeder Seefahrer ein genügendes Opfer entrichtet. Vor jeder Ausfahrt gießen die Fischer Becher mit Reiswein oder anderen Köstlichkeiten ins Meer und bei jeder freudigen Heimkehr übergeben sie das prächtigste Stück ihres Fangs wieder der Flut. Für die sichere Überfahrt zu anderen Inseln bedarf es eines größeren Opfers, des Bluts eines warmblütigen Landtiers. Die Menge und Größe des Opfers bestimmen die Azarai des Meeresgottes, welche von den Numinai zuvor befragt werden. In beinahe jedem Hafen befindet sich ein Schrein, der letzte und der erste Ort, den die Seefahrer vor ihrer Ausfahrt und Ankunft besuchen. Im Zweifelsfall, wenn kein Azarai aufgesucht werden kann, muss der kundige Numinai selbst entscheiden, welches Opfer er für angemessen hält. Auch während der Seefahrt müssen Blumen, Speisen, Edelsteine oder auch menschliche Opfer ins Meer geworfen werden, um die Geister und Geschöpfe des Meeres in Numinorus Gefolge zu besänftigen. Endet eine Seefahrt gar verhängnisvoll, so dürfen die Numinai und Seeleute immerhin auf eine würdige Wiedergeburt hoffen. Denn von einem der sagenhaften Seeungeheuer gefressen zu werden, gilt als sicheres Schicksal im Dienste dieses gottähnlichen Geschöpfs. Hingegen derjenige, der einen Schiffbruch überlebt, dem wurde das Leben geschenkt.

Als Gaben Numinorus verstehen die Tharuner überdies alle Dinge, die das Meer an Land spült. Die Marakai wachen streng über ihr Strandrecht und beanspruchen die Güter, die an ihrer Küste angetrieben werden, als ihren Besitz. Doch müssen sie zuvor die Azarai befragen, die manche Meeresgaben als Tribute an den Tempel einbehalten. Strandraub ist daher ein todeswürdiger Frevel. Gerne lassen die Priester aus Muscheln Kelche anfertigen, die geweihtes Wasser bewahren sollen. Perlenringe versinnbildlichen den unendlichen Weltenkreis, mit Muschelhörnern begrüßen die Azarai die Dämmerstunden. Aus den Gebeinen von Seeungeheuern werden Spieße und Stangen hergestellt, die der Opferung von Landtieren und Firstlingen dienen. Solche erhält jeder Numinai bei seiner Einweihe im Tempel aus den Händen der Azarai. Selbst tragen sie lange Opferdolche aus Perlmutt, blauem Muschelstein oder Walhorn. Sehr selten, aber unersetzbar sind Ritualwaffen aus den Krallen eines Rirgit oder den Stacheln einer Seeschlange.

Die Azarai predigen, dass die Seefahrt eine große Prüfung der Tugenden ist und nur der lautere Seefahrer seine Bestimmung erreichen werde. Der Unlautere wird Opfer der See. Ganz gleich, ob für eine kurze Bootsfahrt durch die Bucht, ob nach Einholen des Tagesfanges weiter vor der Küste oder ob zum Stapellauf, die Tharuner tun nichts davon, ohne den unwägbaren Meeresgott mit Gaben und Gebeten zu bedenken. Schon lange bevor ein Schiff aufs Meer geschickt wird, muss der Segen des Unergründlichen ersucht werden. Darum werden seine Azarai um Schiffsweihen ersucht, die bereits mit einem Trankopfer auf der Schiffbauanlage beginnt. Der Steven des Schiffs wird mit Blumen und Bannern geschmückt, ehe nach dem Blutopfer das Schiff vom Stapel gelassen wird. Auch die Fischer taufen ihre Boote, doch vollbringt in Ermangelung eines Azarai vor Ort meist der Älteste der Sippe das Ritual. Diese Gebräuche sollen daran erinnern, dass Numinoru am Anfang aller Tage den Menschen das Wissen um Paddel und Segel anvertraute, damit sie Boote und Schiffe bauen. Seitdem, so die Azarai, fahren wagemutige Männer zur See, gelangen über ihre Inseln hinaus und begründen ganze Reiche. Niemals haben Gruu und Rakshasa Reiche geschaffen und ihre Welt so geordnet. Sie scheuen Brandung und Flut, denn sie kennen nicht Numinorus Segen. Diesen wirken seine Azarai für die Schiffsführer und ihre Mannschaften. Doch nicht nur Fischer, Bootsbauer, Segelmacher, Netzknüpfer und alle, deren Tagwerk von der Gönnerschaft des Unergründlichen abhängt, bringen ihm Geschenke dar, sondern auch die Bewohner des Binnenlandes. Sie opfern ihm bei den Brunnen, damit diese nicht versiegen oder austrocknen, und die Bauern in fruchtbaren Flusstälern danken ihm mit reichen Gaben für die wiederkehrende Überschwemmung und Bewässerung ihrer Äcker und Felder. Demnach kennt der Kult Numinorus etliche Naturheiligtümer, etwa heilige Buchten, Flüsse und Quellen, wo dem Unergründlichen folgsame Geister und Geschöpfe wohnen und walten.

Kultische Handlungen werden zu den Blauen Stunden der Dämmerung vollbracht, also bei Tagesanbruch und vor Einbruch der Nacht. Jeder Tag ist eine ganze Welt, sagen die Azarai, denn die Blauen Stunden eröffnen und beschließen das Werk der Menschen. Denn so wie die Welt in der Morgenbläue aus vollkommener Schwärze auftaucht und in der Abendbläue neuerlich im Schattenmeer versinkt, so unergründlich ist ihr Anfang und so dunkel ihr Ende. Und so wie einmal am Tag die blaue Sonne der violetten vorausgeht und ihr später folgt, so sind alle Mächte in der Welt aus Urgründen hervorgegangen und entziehen sich doch ins Unendliche und Unergründliche. Die wichtigste Lehre der Azarai besagt, dass der Mensch angesichts der nahen Dunkelheit, der Welt und der Götter unbedeutend ist und sich darum in Selbstbescheidung üben soll. “Zwei Dinge sind unendlich, das Weltmeer und die Vermessenheit der Menschen”, predigte der Hohe Azarai *Tresbal Tienien*. Der unendliche, allumfassende Ozean mahnt zur Demut und bewahrt damit die Welt und ihre heilige Ordnung, lehren die Azarai. Dass die Inseln begrenzende Weltmeer verhindert, dass sie sich im Weltenkreis verlieren, dass sich ihre Völker verstreuen und verfallen. So ist es der Wille der Götter, dass

ein jeder seiner Bestimmung folge und dort, wo er geboren wurde, diene, als was er geboren wurde. Denn nur wer an seinem Platz in der heiligen Ordnung, an den die Götter ihn gestellt haben, aufgeht wie ein einzelner Tropfen im unendlichen Ozean, dem wird große Seligkeit zuteil. Nur einer aus der heiligen Zahl von acht sei ausersehen, über seine Heimat hinaus zu gelangen, um das zu erfahren, wovon der Meerheilige *Sulnipi* sprach: "Manche Dinge sehen wir nur, wenn wir das Meer überqueren und nehmen sie nicht zur Kenntnis, wenn wir sie stets vor Augen haben."

Die Rirgit und andere Seeungeheuer

Als Numinorus Kinder werden die zahlreichen Seekreaturen bezeichnet, von denen viele einzigartig und von unterschiedlichster Form sind. Einige herrschen oder wachen über die sagenhaften Untersee-Städte, und andere durchkämmen frei die Meere, allzeit bereit, Numinorus Willen zu tun. Dabei kommt den gewaltigen Rirgit eine herausragende Stellung zu, werden sie doch als seine engsten Diener verehrt. Die Tiefenschlunde bringen den Lehren der Azarai zufolge immer wieder Auserwählte sämtlicher Völker vor ihren Herrn, um sie zu prüfen oder mit Haut und Haaren herunterzuschlucken. Manchen Azarai sollen die Rirgit sogar als Transportmittel dienen – ein untrügliches Zeichen, es mit einem Meerheiligen zu tun zu haben.

Die riesigen Meerestiere und ihr Laich gelten als heilig und unantastbar, und die Zeremonie der Eiablage, die an entlegenen Küsten stattfindet, wird von den Numinoru-Azarai mit tagelangen Gebeten und Opferungen begleitet.

Die Lhirsarasu sind die Vollstrecker von Numinorus Zorn, und die mächtigsten dieser Seeschlangen vermögen ein Schiff in die unergründliche Tiefe zu reißen oder es einfach zu zerbrechen. Oft überbringen die Lhirsarasu aber auch nur eine Warnung des Meeresgottes zur Umkehr, der sich kein gläubiger Numinai verschließen dürfte.

Auch die gepanzerten Hummer, die Numesquinne oder Meeresspälter, werden zur Dienerschaft Numinorus gerechnet. Dass die gefährlichen Tiere gern Jagd auf Schiffe machen und sie durchaus zu versenken imstande sind, gilt als Beleg für ihre göttliche Mission.

Daneben werden nahezu sämtliche anderen Raubfische, Rochen und wehrhaften Meerestiere als Diener und Gefolgsleute eines der Seeungeheuer angesehen und mit entsprechenden Bezeichnungen wie Seeguerai oder Meeresdorne bezeichnet.

Die Begegnung mit einem dieser urzeitlichen Ungetüme gilt den Tharunern als Prüfung, ein Angriff als himmlische Strafe für das Vordringen in eine Domäne, die eigentlich nur Göttern zusteht. Sich eines Seeungeheuers zu erwehren, betrachten sie daher als tollkühnen Frevel.

Zuweilen kommen reisende Schwertmeister oder Runenherren wohl auf den Gedanken, so ein Ungeheuer anzugreifen, aber es kann ihnen durchaus geschehen, dass sie zuerst den Numinai überwältigen müssen, dem es undenkbar ist, sich mit Waffen gegen Numinorus Sendlinge zu verteidigen. Ein Azarai des Unergründlichen würde sich gar widerstandslos selbst opfern. Dass Numinai, Schwertmeister und Guerai oft genug dem sicheren Tod zu entkommen suchen, sich gar gegen die Ungeheuer wehren, zählt zu den unausgesprochenen Geheimnissen etlicher Seereisen. Darum sind die Erzählungen der Numinai und Seefahrer voller Seemannsgarn.

Doch nicht alle Meerestiere sind den Azarai heilig: Als erbitterte Feinde aller Diener Numinorus gelten seit Urzeiten die Wasserdrachen oder Numhraza, die angeblich einem eigenen Herrscher gehorchen. In verbotenen Märchen ist von einem geschuppten Palast am tiefsten Grund des Meeres die Rede, von dem aus der Drachenherrscher seine schlangenleibige Brut ins Meer schickt, um Numinorus Reich zu erobern.

Etliche Numinai sind zudem ruhmreiche Walfänger im Dienste eines Inselherrn. Darin folgen sie dem Beispiel der Rirgit, welche die Nursuf oder Narwale jagen. Walhörner und der Tran erlegter Tiere sind daher beliebte Opfergaben in den Tempeln des Meeresgottes. Und auch die sich vorzugsweise in Flussläufen tummelnden Delphine gelten als Delikatessen und werden gejagt.

Die wachenden Azarai

Numinoru hat nicht sonderlich viele Azarai, sein Kult wird auch von den Numinai gepflegt und überliefert. Anders als diese fahren die Priester des Unergründlichen selten selbst zur See. Sie verstehen sich als des Meeresgottes Gesandte am Gestade, als achtsame Wächter der Grenze zwischen der kleinen Welt der Menschen und dem unendlichen Reich des Unergründlichen. Darum üben sich seine Azarai in Bescheidenheit und Wachsamkeit von der ersten bis zur letzten Stunde des Tages. Sie deuten den Willen der Götter, indem sie der Brandung lauschen, in der Gischt und im Spülsaum lesen, Gezeiten und Strömungen beobachten und nach Erscheinungen in und auf dem Wasser suchen. Dies tun sie häufig, um Vorzeichen für eine bevorstehende Seefahrt zu erkennen. Daher liegen viele ihrer Klöster an

der Küste, sie thronen auf steilen Felsen oder erheben sich in nur von der See her zugänglichen Buchten und Grotten. Berühmt sind die *Leuchtenden Türme über der Brandung* von Lao im tharunischen Archipel Laocantio, die *Blauen Grotten von Racip* im ilshitischen Sü'kar, deren genaue Lage nur Eingeweihten bekannt ist, und das *Haus der Dämmerung* im memonhabitischen Asapsis. Im Binnenland werden Tempel und Schreine über sprudelnden Quellen errichtet, an denen am Brunnen geopfert wird und die Azarai sich zur geistlichen Übung zurückziehen. Berühmte Pilgerstätten sind der *Brunnenschrein von Huuma* auf der Insel Kuum, der *Schwimmende Tempel* auf dem Thazeereng-See von Athyaka, sowie auf die *Heilige Wacht am Sawaj* und der *Treppentempel der Giganten vom Sumon,* den beiden großen Strömen auf der Insel Tharun.

Ihre Zöglinge wählen die Azarai vorzugsweise unter den Söhnen der Numinai. Von Kindsbeinen an müssen sie große Gemütsruhe beweisen, das erste Mal bei der Taufe im Meer, mit der die Azarajin ausgesucht werden, kaum, dass sie dem Säuglingsalter entwachsen sind. Jeden Tag beginnen und beenden sie mit rituellen Waschungen oder Bädern zu den Blauen Stunden, um das Tagwerk gereinigt anzugehen und sich gereinigt von den Mühen des Tages zur Nachtruhe zu begeben. Genau wie die Schüler der Schiffsführer lernen auch die angehenden Azarai zunächst alles Erdkundliche über ihre Heimatinsel und die Gestalt des Meeres, welches den Archipel umgibt, seine Gezeiten und Geschöpfe, Strömungen und Strudel, die Bewegungen der Winde und befahrbaren Seestraßen. 'Es gibt kleine Meere und kleine Schollen. Und Seelen von geringem Geist. Ihr Sinn ist nicht unendlich. Es herrscht kein Mangel an jenen, denen er mangelt', so heißt es in einem Lehrgedicht der Azarai. Denn die Tempelschüler sollen angeleitet werden, ihren Geist zu entfalten wie eine Schaumkrone sich entrollt und in grenzenlosem Glauben an die Götter die Fahrt ihrer Bestimmung aufzunehmen. Um sich in der geistigen Versenkung zu üben, kennen die Azarai zahlreiche Übungen, eigens dem Odem des Ozeans oder einer Quelle zu lauschen.

Mehr über das allumfließende Weltmeer und die Neun Reiche erfahren sie erst nach der Priesterweihe. Diese wird ihnen mit Bestehen der *Numi-Dhara* zuteil, der Probe auf dem Meer. Noch in der Morgenbläue fahren sie in einem Kanu allein hinaus, bis sie die Küste nicht mehr sehen, und dürfen nicht vor der Abendbläue zurückkehren. Fällt die Sonnenschwärze über sie herein, ehe sie das rettende Meeresufer erreicht haben, so ist ihnen der Tod gewiss. Dann wird angenommen, dass die Geister und Geschöpfe der See sie auf den Meeresgrund gezogen haben. Mit seiner Weihe erhält der Azarai ein Muschelhorn, das aus der Schale einer Meeresschnecke gefertigt wird. Es heißt, dass sie, wenn sie darauf blasen, das Meer aufwühlen und wieder beruhigen können. Damit sind die jungen Azarai eingeweiht, zur See zu fahren. Wiewohl sie über außergewöhnliche Kenntnisse der Seefahrt und über ein viele Menschenalter gesammeltes Wissen von den Mysterien des Meeres verfügen, lassen sie sich nur von besonderen Anlässen und Ereignissen dazu bewegen, selbst den Fuß auf ein Schiff zu setzen – birgt doch jede Seereise schon den Urgrund tollkühnen Frevels, wenn sie aus seichtem Anlass unternommen wird. Am häufigsten noch begleiten sie Numinai und ihre Mannschaften, die lange und gefährliche Fahrten zwischen Inselreichen unternehmen.

Fahren Azarai zur See, dann sind ihre dunklen Gesänge zu hören. Oft genug ist die Anwesenheit eines Azarai an Bord aber eine Bürde für die Seefahrer. Mit großer Ahnung beobachten die heiligen Männer ihr Tun, ob dabei den Geboten des Meeresgottes genüge getan wird, und gemahnen die Seeleute zur Selbstbescheidung im Reich des Unergründlichen und daran, wie unbedeutend ein Menschenleben angesichts der Unendlichkeit ist. Schon manche Besatzung wurde durch die verschwenderischen Opfer eines Azarai während der Fahrt in Not gebracht, wenn ihre Vorräte aufgebraucht waren. Auch der Gebrauch eines Runensteins *Wasser* durch den Numinai kann den Argwohn eines Azarai erregen, maßt sich der Schiffsführer doch damit eine Einflussnahme auf Numinorus Element an, die Sterblichen nicht zusteht. Allerdings gelten die Priester aber als Versicherung gegen Meeresgiganten, denn noch nie soll ein Schiff mit einem Azarai an Bord einem solchen zum Opfer gefallen sein. Mancherorts unterhalten die Azarai selbst Boote und Schiffe, die sie in blindem Vertrauen auf den Meeresgott steuern und erstaunlich oft genau ihren Zielhafen erreichen. Mittels der hochseetüchtigen Trimare aus Sarab Sanur werden die Hohen Azarai der Theokratie von Odoru an jeden Hof in Hashandra gebracht. In Kuum ist das Tempelschiff *Tiefe Strömung* auf dem Meer unterwegs und bereist nacheinander die meisten Häfen des Reiches. Und auf den Binnengewässern der Insel Tharun bringt die *Blaue Barke* die Hohen Azarai zu ihren Tempeln.

Um eines Tages zum Hohen Azarai erhoben zu werden, muss ein Anwärter die *Rir'Dhara* oder Beschwörung eines Seeungeheuers vollbringen. Wenn der Sendling Numinorus den Azarai verschont, so ist es ihm bestimmt, höhere Weihen zu empfangen und die letzten Dinge des Ozeans und die Urgründe der Welt zu erfahren. Manche von ihnen, so erzählen sich die Tharuner, sollen den Wellen und Wogen befehlen können, innezuhalten, um auf ihnen wandeln zu können oder mit einem Schritt ins Meer zu verschwinden, nur um am Strand einer anderen Insel zu erscheinen. Einige wenige sollen sogar Seebeben heraufbeschworen haben oder Ungeheuer aus den dunklen Abgründen und tiefen Gräben des Weltmeers, denen sie nach dem Willen der Götter gebieten können, um den Fluch des Himmels über ganze Inseln zu bringen. Die berühmteste Legende ist aber die des Meerheiligen *Naerbind*, der mit acht Azarai seines Klosters viele wundersame Inseln bereist und sogar die himmlischen Gestade jenseits des unendlichen Ozeans erreicht haben soll. Acht Tage nach seiner Rückkehr verschlang ihn beim Gebet am Strand eine gewaltige Welle, auf dass er nie mehr gesehen ward.

Arkan'Zin der Unversöhnliche, Gott der Rache und des Gesetzes

»Am Anfang aller Tage trat Arkan'Zin der Unversöhnliche ins lodernde Licht der Welt und sah, dass es Unrecht war. Von Zorn erfüllt vollstreckte er ohne Zaudern sein Urteil, und mit göttlicher Gewalt stieß er seinen Richterstab ins Herz des alten Unlichts. Und da sein Wille Gesetz ist, sein Richterspruch endgültig und seine Rache furchtbar, verlosch die unheilige Feuerkugel am Himmel und die Welt ward finster, nachdem der Flammenregen niedergegangen war. In der lichtlosen Schwärze richtete Arkan'Zin das Gefüge der Welt und unterwarf alles, was in ihr war, seinem Gesetz. Zu den Vollstreckern seiner Rache berief er die Arkanai, und seine Sendboten durchstreiften die Welt. Wo sie Ungeordnetes fanden, straften sie, bis alle Unruhe erstarb. Als aller Frevel getilgt und die Welt geordnet war, rief der Unversöhnliche die Götter an seine Seite und nahm ihre Eide entgegen, bis ans Ende aller Tage sein Gesetz zu achten und die Welt vor dem Chaos zu bewahren. Arkan'Zin nahmen die Götter als ihren Fürsten und Richter an, und die Ordnung der Allgewaltigen Acht war geschaffen.«

—*Aus* Vom Anfang aller Tage

Wesen und Darstellung des Arkan'Zin

Arkan'Zin der Unversöhnliche ist der göttliche Gesetzesbringer und himmlische Richter über Götter und Menschen. Im Pantheon der Acht ist er der Oberste und von allen der unnahbarste. Er wird von den Menschen eher gefürchtet, denn verehrt. Ein in den Neun Reichen berühmtes Sprichwort sagt: "Die Völker von Tharun fürchten den Tharun; und der Tharun fürchtet die Götter; doch die Götter fürchten Arkan'Zin den Unversöhnlichen." Sein Wille ist Gesetz und wer dieses bricht, den trifft sein heiliger Zorn, dem ist die Rache des Himmels bestimmt. Unerbittlich bestraft er jeden Gesetzbruch, sei es durch Bauern, Schwertmeister oder andere Götter. Von ihm erwarten die Tharuner Vergeltung und niemals Vergebung.

Arkan'Zin war es, der die Ursonne Glost zerstörte, auf dass Finsternis herrschte, und der Welt die heilige Ordnung gab und den Menschen den Schutz des göttlichen Gesetzes. Seine Zeit ist die Sonnenschwärze, die die einzelnen Tage voneinander scheidet. In diesen Stunden schrumpft die Welt der Menschen auf das Wenige, was sie mit Händen greifen können. Allein Arkan'Zins scharfer Blick durchdringt die lichtlose Nacht, in der die furchtbaren Arkanai oder Rachedämonen, die als seine Abkömmlinge und Sendboten gelten, Gesetzesbrecher heimsuchen, um zu strafen und zu sühnen.

Der Unversöhnliche wird als dunkler Schattenriss eines Mannes mit Umhang und mächtigem Richterstab dargestellt, mit einem Kopf voller Hörner, für gewöhnlich elf, und im Dunkeln glühenden Augen, zuweilen mit einer zornigen Fratze. Die Arkanai sind von seinem Abbild, und auch seine Azarai tragen dichtes, schwarzes Ornat, Richterstäbe und Masken mit Hörnern.



Glaubensvorstellungen und Lehren der Azarai

"Arkan'Zin kam, sah und richtete", schließen viele Gebete der Azarai, um den obersten der Acht zu preisen. Ihrer Lehre nach war es kein geringerer als Arkan'Zin, der die verderbte Ursonne in Myriaden Splitter zertrümmerte und damit Finsternis über die Welt brachte. Auf sein Geheiß kamen die Götter zusammen und hielten Gericht über die Geschöpfe Tharuns. Sie verstießen den Neunten, den Widersacher ihres Bundes, der die Welt zu verheeren trachtete, bis kein Leben mehr in ihr übrig sei. Arkan'Zin beschied, dass der Name des Neunten getilgt werde und er samt seiner abscheulichen Heerscharen für alle Zeit verbannt und verdammt sei, auf ewig im Nichts zu wandern. Für den Verstoßenen gibt es keine Wiederkehr, denn das Urteil Arkan'Zins ist endgültig. Darüber wachen die Diener des Unversöhnlichen an allen verbotenen Pforten der Welt, verfolgen jeden Eindringling und richten jeden, der versucht, eine davon zu öffnen. Jenseits dieser Durchgänge, so die Azarai, ist die lichtlose Schwärze, aus der die Arkanai unter die Menschen treten, um Arkan'Zins Willen zu vollstrecken. Hinter ihr liegt das fahle Nichts der Gottlosigkeit, die Farbenleere genannt, in

der alle Gesetzmäßigkeiten enden und alle Seelen verloren sind. Vor diesem Schicksal bewahrt die Völker Tharuns nur die Gnade der Götter, die ihnen zuteilwurde, als Arkan'Zin der Welt Recht und Gesetz gab und die heilige Ordnung schuf. Diese haben die Menschen und alle Geschöpfe allseits zu achten und wahren, wollen sie nicht den Zorn des Himmels heraufbeschwören. Die wichtigste Lehre seiner Azarai ist die Heiligkeit jedes Gesetzes der Rechtsordnung, die auf dem *Achttafelgesetz* beruht. Jenes erteilte Arkan'Zin den Menschen am Anfang aller Tage, damit sie rechtgeleitet seien, das Übel zu ächten und Sünden zu sühnen. Ohne Gesetz wären die sündenfälligen Menschen ohne Geleit und Obdach in der Welt, sie würden irren wie in lichtloser Nacht und müssten sich durchschlagen und abquälen wie Rakshasa und Gruu, predigen die Azarai. Derart ist die Rechtsordnung göttergegeben und Weltordnung. Jeder Verstoß gegen das Gesetz und jeder Versuch einer Veränderung fordert die unausbleibliche Rache des Himmels heraus, denn Gesetzlosigkeit bedeutet Gottlosigkeit. Die größte Sünde der Menschen, mahnen die Azarai, ist die Selbstüberhebung, die Empörung gegen das göttliche Gesetz und die Auflehnung gegen den vorherbestimmten Platz in der Hierarchie, wie etwa ein Morguai, der sich der Sterblichkeit nicht unterwerfen will. Anmaßung und Dünkel der Menschen zu strafen und zu sühnen, ist der Auftrag der Arkanai. Und nur die Rechtschaffenen und Gesetzestreuen werden beim Gericht der Götter über die Welt als Zeugen geladen oder gar selbst zu Dienern des Unversöhnlichen berufen.

Im Diesseits sind die Inselherren, ihre Richter und Schwertmeister damit betraut und dazu ermächtigt, das göttliche Gesetz zu wahren und über die Verfehlungen der Menschen Gericht zu halten. Nach Arkan'Zins Gebot der Rache ist diese in allen Neun Reichen gangbares Rechtsmittel und gar unerlässliche Pflicht, um die heilige Ordnung wieder herzustellen, so sie verletzt wurde. Demgemäß sehen die Schwertmeister und Herrscher in der Rache ihr gutes, göttergegebenes Recht vor allen anderen, und die Azarai predigen die Rache des Gesetzes, welche die Zinakai oder Richter üben. Diesen ist anbefohlen, gegen Gesetzlose mit aller Entschiedenheit vorzugehen und zu vollstrecken.

Einer der bekanntesten Lehrsätze der Azarai lautet: "Ein Vergehen erkennen, heißt, es rächen! Einen Frevler erkennen, heißt, ihn richten!" Zweifel und Zauder sind bei der Verfolgung eines Rechtsbruchs unvereinbar mit der Strenge und Schärfe der Gesetze und Gebote, Fehlurteile schlechterdings undenkbar, denn die Rache der Götter ist unfehlbar.

Das Maß der Rache hängt von der Schwere des Vergehens ab, doch eine Sünde nicht zu sühnen, sondern unbestraft zu lassen, wäre ein schwerer Verstoß gegen das heilige Rachegebot. Oft werden Söhne nur deshalb gezeugt, damit sie die Rache des Vaters weiter betreiben, was auch die Nachkommen zu Opfern der Rache werden lässt. "Ein Narr ist der, der den Vater tötet und die Söhne am Leben lässt", so sagt es ein Sprichwort der Schwertmeister. Manche Legenden berichten, dass den zur Rache Verpflichteten ein Fluch trifft, wenn er dem Gebot zur Rache nicht nachkommt. Da die Menschen in ihrer Selbstsucht und Rachgier das rechte Maß aber niemals finden, kann ihre Genugtuung nur eine unvollkommene sein. Wer aber vorteilssüchtige Vergeltung übt oder gar ein falscher Rächer ist, dem droht eine nächtliche Heimsuchung durch die gehörnten Häscher des Himmels, die finsteren Arkanai. Diesen ist die Genugtuung der Götter aufgetragen, denn sie allein kennen das rechte Maß. Die Azarai lehren, dass so wie die Nacht auf die Blaue Stunde folgt, so folgten Rache und Gesetz dem unergründlichen Willen der Götter. Und so wie auf die Schwarzen Stunden wieder eine Blaue dämmert, so unendlich deute sich ihr unfehlbares Urteil.

Arkan'Zins Stunden dienen der götterfürchtigen Nachtruhe und zugleich der Prüfung aller Wesen der Welt durch ihren himmlischen Richter. Wenn in der undurchdringlichen Finsternis der Sonnenschwärze menschliches Augenlicht versagt, entfaltet sich der Scharfblick Arkan'Zins. Diejenigen, deren Tag frei von Fehl und Sünde gewesen ist, sollen in der Nacht Erholung finden, während die, die rechtsbrüchig geworden sind oder gefrevelt haben, ihre gerechte Strafe fürchten müssen. Daher herrscht während der Schwarzen Stunden ein strenges Ruhegebot, die Menschen halten alle Türen und Tore geschlossen, laute Gespräche und Zusammenkünfte jenseits der ehelichen Begegnungen sind ihnen verwehrt. Eine Missachtung dieses Gebots, das Nächtigen unter freiem Himmel und das Entfachen von offenem Feuer in der Dunkelheit gelten als Verstöße gegen Arkan'Zins Gesetz. Lediglich in überdachten Räumen, auf den Wachstuben und Wehrgängen der Festungen und vor den Tempeln der Acht sind zur Nachtwache Lichter erlaubt. "Wer ohne Obdach ist, ist ohne Götter und Gesetz!", verkündigen die Azarai, und Arkan'Zins Zorn trifft daher häufig die Brigantai in der Wildnis und die Morguai, die die Nacht für ihre Bluttaten missbrauchen. Für die Widersacher der heiligen Ordnung gibt es keine Gnade, sondern nur Acht und Bann. "Unvergleichlich hast du gefehlt, unversöhnlich wirst du gestraft!", lautet stets der Schuldspruch der Azarai.

Die rechtsgelehrten Azarai

Arkan'Zin beruft nur wenige Azarai, doch werden seine Lehren und Glaubenssätze vornehmlich auch von den Herrschern und ihren Richtern bewahrt und weitergegeben. An den meisten Orten betreut ein Niederer Azarai einen Schrein im Tempel der Dunklen Götter, Hohe Azarai sind vornehmlich an den Höfen der Reichsherrscher und Archipelare anzutreffen. Arkan'Zins Priester sind rechtsgelehrte Männer und strenge Sittenwächter, die den Willen der Götter aus dem Gesetz deuten, über die Einhaltung der göttergefälligen Gebräuche wachen, Sünden geißeln und Sühne gemahnen. Sie kennen sämtliche Rechtsvorschriften sowie unzählige Richtersprüche. Doch hüllen sich die schwarzgewandeten Männer meist in düsteres Schweigen und erheben ihre Stimme nur dann, wenn es gilt, einen Frevel anzuklagen oder einen Schuldigen anzuzeigen. Sie werden bereits im Knabenalter ausgewählt und müssen beweisen, dass sie frei sind von Furcht, Jähzorn und Selbstsucht. Als Azarajin müssen sie die *Arkan'Dhara* bestehen, eine volle Nachtwache in verharrender Andacht, und werden hernach für jeden noch so kleinen Fehltritt gezüchtigt,

Die Arkanai

All jene Geisterwesen, die während der lichtlosen Stunden in Gassen und Straßen, auf Feldern und in Wäldern ihr Unwesen treiben, kennt der Volksmund als Arkanai oder Wesen der Nacht. Im Besonderen handelt es sich aber um die unheimlichen Söhne und Sendboten Arkan'Zins, die alle Zweifler peinigen und manchen Sünder gar ins Jenseits holen, wie schauerliche Legenden erzählen. Mancher sehr abergläubische Tharuner – und wer in Tharun ist nicht im Mindesten abergläubisch – verdächtigt die Arkanai, dem Unversöhnlichen tagsüber in menschlicher Gestalt als Azarai zu dienen.

Dass die Azarai des Arkan'Zin seinen dämonischen Dienern auf den ersten Blick zum Verwechseln ähnlich sehen, ist dabei kein Zufall und kann bei einem Nichtsahnenden zu unangenehmen Folgen führen. Manche Tharuner behaupten, dass die Arkanai in die schwarzen Richterstäbe der Azarai eingefahren sind oder mutmaßen, dass sie im Allerheiligsten der Tempel hausen. Die Azarai selbst schweigen sich über das Wesen der Arkanai aus, und nicht einmal ein Herrscher würde es wagen, von ihnen Auskunft über die schaurigen Sühnegeister zu verlangen. Auf welche Weise ein runenkundiger Beschwörer willentlich einen Arkanai herbeizurufen vermag, wissen höchstens die wagemutigsten Sombrai und skrupellosesten Morguai.

Das einfache Volk fürchtet die Anwesenheit eines Azarai des Rachegottes bei Tage fast so sehr wie das Erscheinen eines Arkanai in der Nacht. Die Tharuner sind überzeugt, dass die Azarai, sofern sie diese nicht selbst für Arkanai halten, über die Macht verfügen, einen solchen Rächer des Himmels zu rufen, um einen Frevel zu sühnen. Das Auftauchen eines solchen Dämons gilt dabei als untrügliches Zeichen, dass der Sünder die Aufmerksamkeit des Unversöhnlichen selbst erregt hat und dieser seine Verfehlung bestraft sehen will. Die Arkanai sind Vergelter und Vollstrecker göttlicher Strafbefehle und durch kein Sühneopfer zu besänftigen. Gegen Reue sind sie kalt und für Bekenntnisse taub. Sobald sie ihre Aufgabe erfüllt haben, verschwinden sie so spurlos, wie sie gekommen sind. Je mehr Hörner ein Arkanai trägt, desto mächtiger und gefährlicher ist er. Im Volksglauben gilt die Zahl der Hörner als Zeichen seines Ranges und damit auch für die Schwere des Verbrechens, das zu sühnen der Rachegeist gekommen ist. So wird die Heimsuchung durch einen einhörnigen Arkanai als Hinweis auf wiederholte Eigenmächtigkeit wie die Verletzung der Mittagsdemut oder der Nachtgebote verstanden, der vom Dämon noch nicht mit einer Blutstrafe, sondern einer einschüchternden Ermahnung geahndet wird. Mit der Züchtigung durch einen zweihörnigen Arkanai muss bereits rechnen, wer Neid oder Zwietracht sät oder seinen geringen Vorteil über das Wohl der Gemeinschaft stellt. Hingegen muss ein saumseliger Reisbauer befürchten, dass ein dreihörniger Arkanai ihm Rücken und Gesäß martert, auf dass er weder sitzen, noch liegen kann, während eine sich ihrem Mann verweigernde Frau befürchten muss, dass ihr das Haar ausgerissen und sie so ihrer Schönheit beraubt wird.

Ein vierhörniger Arkanai erscheint, um Diebstahl durch Verstümmelung der Hände zu ahnden oder einen vor seiner Verurteilung geflohenen Verbrecher durch Zertrümmern der Füße zu stellen. Beides sind Leibstrafen, die unweigerlich ein namenloses Schicksal nach sich ziehen. Der Ehebruch einer Frau oder die Notzucht durch einen Mann werden von fünfhörnigen Arkanai durch entstellende Leibstrafen wie dem Abbeißen von Nase und Ohren gerächt, während Raub, Mord, Verrat und Blutmagie durch Sechshörnige nicht geringer als mit dem Tod gerichtet werden.

Das Auftauchen eines Sieben- oder Achthörnigen deutet auf ein verdammungswürdiges Vergehen hin, dass durch mehr als ein Opfer gerächt wird, während ein neunhörniger Arkanai als Rächer gegen einen ganzen Landstrich gefürchtet wird. Diese hohen Arkanai sind es auch, die auch sämtliche Schattenwesen und Dämonen verfolgen und diejenigen, die sich mit ihnen eingelassen haben, heimsuchen.

um ihnen jede sittliche Schwäche auszutreiben. Denn ein Azarai des Unversöhnlichen muss in vollkommener Gesinnung und Gesittung vor seinen Gott und Richter treten können, sonst zieht er Todesschuld auf sich. Darüber hinaus wird den Tempelschülern das seit dem Anfang aller Tage, als die Götter es den Menschen auferlegt haben, überlieferte *Achttafelgesetz* gelehrt, welches sie bald im Wortlaut beherrschen. Mit bestandener *Zin-Dhara* oder Rechtsprobe erlangen sie die Weihe zum Niederen Azarai. Dabei muss der Anwärter im Allerheiligsten des Tempels einem Arkanai ins Furcht einflößende Antlitz blicken, um von ihm die Einsegnung seiner Hörnermaske zu empfangen. Zaudert er, so bestraft ihn der Dämon und der Zögling wird niemals Azarai, sondern muss sich mit einem Platz unter den Tempeldienern abfinden. Nach bestandener Prüfung wird dem neuen Priester das Gesicht, das er als Azarajin stets schwarz gefärbt hatte, mit der Maske verhüllt und der heilige Eid abgenommen, diese niemals öffentlich abzunehmen. Ein bis vier Hörner weisen sie als Niedere Azarai aus, fünf bis neun Hörner sind den Hohen vorbehalten. Diese Hörner-

masken sind aus Holz, festem Stoff oder Metall und werden in den wenigen Klöstern von den Azarai selbst angefertigt und für jedes neue Horn verändert und neu geweiht. Mit der Weihe erhält der Azarai auch seinen Richterstab. Die Handhabung der Ritualwaffe aus geschwärztem Metall hat er bereits als Priesterschüler geübt. Einige wenige Azarai, die die Schwertmeisterschaft erlangt haben, tragen neben dem Richterstab auch eine Schwinge oder andere Gueraiwaffen, wie sie auch ein Zinakai handhabt.

Ohne Not würde kein gemeiner Tharuner es wagen, einem Azarai Arkan'Zins die Aufwartung zu machen, wie auch dem Unversöhnlichen selbst nur als Wächter der heiligen Ordnung und himmlischen Richter der Welt gehuldigt, dieser aber niemals um Beistand ersucht wird. Vielmehr sind es die Azarai, die von sich aus auf den Plan treten, wann immer sie einen himmelschreienden Frevel erkennen oder vorhersehen, durch den die göttergegebene Ordnung bedroht oder beschädigt wird. Ihr Eintreffen wird daher als übles Omen, als Fingerzeig auf eine Untat gedeutet, denn sie treten stets als Ankläger auf, verhängen Bannflüche oder befehlen Gottesurteile.

Jeder rechtschaffene Tharuner sieht sich verpflichtet, dem Strafbefehl eines Azarai Folge zu leisten, so dass diese kaum jemals mit Widerspruch rechnen müssen. Ihnen wird nachgesagt, dass sie Lug und Trug schon in Worten und Taten zu erahnen und jeden Verrat und jedes Verbrechen zu enthüllen vermögen.

Wiewohl Herrscher und Richter in schwierigen Rechtsfragen zuweilen den Rat der Azarai einholen, werden sie bei Hofe nur selten als Ratgeber ins Vertrauen gezogen und ins engere Gefolge gezählt. Bei vielen Inselherren wiegt die Furcht vor den maskierten Azarai schwerer als ein möglicher Nutzen. Die irdischen Diener des himmlischen Gesetzbringers halten sich ihrerseits aus den Ränkespielen der Schwertmeister und Höflinge heraus. Noch mehr als andere Azarai sind sie auf ihren Nimbus der Unfehlbarkeit bedacht und treten daher niemals selbst als Richter oder Rächer auf. Sie bevorzugen es, gestrenge Aufseher über die nach dem göttlichen Gesetz geordnete Gesellschaft zu sein. So gilt ein jeder Herrscher, vom Marakai bis zum Tharun, nach der Götter Gesetz und Gnade nur dann als rechtmäßig, wenn er bei seiner Thronbesteigung vor einem Azarai des Arkan'Zin den heiligen Eid tut, das Gesetz allzeit zu wahren und Gericht zu halten über jene, die es brechen. Ebenso muss ein Azarai des Unversöhnlichen als Zeuge zugegen sein, wenn ein Herrscher seinen Zinakai beruft, um dem neuen Richter das Gelöbnis abzuverlangen. Jeder Richterstab wird auf dem Altar des Rachegottes gesegnet. Ohne einen Azarai als Beisitzer kann kein Hochgericht über die Irreleitungen eines Herrschers, Richters oder anderen Azarai gehalten werden.

Arkan'Zins Tempel, Schreine und Klöster sind selten, liegen häufig an entlegenen oder nur schwer zugänglichen Orten und bieten wenig Annehmlichkeiten. Dort verwahren die Azarai einen über Menschenalter hinweg zusammengetragenen Schatz an Gesetzen, den sie überschauen und auslegen. Darunter finden sich kunstvoll bebilderte Gesetzestafeln, Sammlungen von Rachepsalmen, rechtsgelehrte Schriften bedeutender Azarai und wohl auch Zeugnisse von Untaten und abschreckenden Ahndungen. Im Allerheiligsten herrscht zu jeder Tageszeit große Dunkelheit, in der sich nur die Azarai zurechtfinden, hier werden auch die Abschriften des *Achttafelgesetz*es aufbewahrt.

Einige Tempel und Klöster beherbergen Rechtsschulen, in denen die Azarai einander lehren, die von Zeit zu Zeit auch von Zinakai aufgesucht werden, die Unterweisung wünschen, und Schwertmeistern, die das Richteramt anstreben. Ein großer Gesetzeslehrer war einst *Heraano Djaennes*, den man 'Bronn und Horn des Rechts' nannte. Von ihm ist der Lehrsatz überliefert: "Das Gesetz ist hart und schonungslos, aber es ist das heilige Gesetz." Zeit seines Lebens legte er dem Tharun das Gesetz aus, erstellte Rechtsgutachten, wann immer dieser darum ersuchte, unterwies mehrere Tharunrichter und weihte sie ein. Ein anderer berühmter Azarai und Rechtsgelehrter war *Zalegal*, der Rache nicht nur gegen das Blut forderte, sondern auch Sühne gegen das eigene niedere Selbst. Von *Dariv Nivalid*, einem Hohen Azarai aus Sinulina, geht die Legende, dass er ein Gottesurteil über Gesetzlose verhängt hatte, ehe er von diesen gemeuchelt wurde. In der nächsten Nacht kehrte er als Arkanai wieder und suchte jeden seiner Mörder einen nach dem anderen heim und erfüllte so binnen acht Sonnenschwärzen die Rache des Himmels.

Dann und wann suchen Herrscher, Richter und hohe Würdenträger einen Azarai des Unversöhnlichen auf, um gegen ein Opfer Rechtsauskunft zu erbitten. Dazu verbringen sie zumeist die Nacht in stummer Andacht im Heiligtum und ersuchen den Richter der Götter und Menschen, ihnen den rechten Entschluss einzugeben. Auch kann es vorkommen, dass ein Schwertmeister, der schuldig geworden ist oder sich strafwürdig fühlt, zum Tempel kommt, um ein Sühneopfer darzubringen und seine Rechtschaffenheit und Gesetzestreue unter Beweis zu stellen, ehe ihn ein Arkanai aufsucht. Ein Sühneopfer kann Fasten und Verzicht bedeuten, ja sogar eine rituelle Selbstgeißelung, Selbstverstümmelung oder Selbsttötung. Eine solche Selbstanklage wagen allerdings nur die Unerschütterlichsten, sind Gnade und Vergebung doch Gaben, die nur Pateshi gewährt, während Arkan'Zin rächt und sühnt. Die Gottesurteile der Azarai sind zumeist große Rituale zu Ehren des Rachegottes. Dabei finden glühende Kohlen, Marterpfähle und schwarzer Rauch vielfache Verwendung – oder die bodenlosen schwarzen Schächte, die sich in manchen Heiligtümern befinden sollen. Darüber hinaus sollen die Azarai über peinigende Mittel und qualvolle Wege verfügen, den ihnen Überantworteten erschöpfende Beichten und Bekenntnisse abzuringen, und an den Leibern der von ihnen Verhörten sichtbare Male zu hinterlassen, an denen andere Azarai die vorgenommenen Torturen und damit die Verfehlungen erkennen können.

Arkan'Zins Heiligtümer sind trostlose und bedrückende Orte des göttlichen Gerichts, an denen auch das heimlichste Vergehen offenbar wird. Oft bestehen sie aus kargen und nur sehr spärlich beleuchteten Kammern, in denen jedes laute Worte zu ersterben scheint und schwarzer Dunst aus Kohlebecken und Räucherschalen alles Tageslicht trübt und zu verschleiern trachtet. Reichen Schmuck kennen die zumeist aus schwarz gebranntem Gestein oder dunklem Mar-

mor errichteten Heiligtümer nicht. Zu den berühmtesten Stätten des Unversöhnlichen gehören die *Zisterne der Lichtlosigkeit* im tharunischen Archipel Lota, von der es heißt, in ihr sammelten die Azarai einen Teil der Dunkelheit jeder Nacht, und die *Schwarze Pforte* unter der kuumischen Hauptstadt Ohtuul, durch deren tiefsten Schacht angeblich Arkan'Zins Reich selbst betreten werden kann. Das Kloster *Ar'Narkat* in Birdul auf der Tempelinsel Odoru, zu dem auch der *Tempel der Dunklen Stunden* sowie der *Platz der Nachtschwärze* gehören, ist das Hauptheiligtum des Kults in Hashandra und wird mit der Hauptstadt Muana Odoru durch die *Schwarze Straße* – eine von Marterpfählen gesäumte Allee – verbunden.

Weitere bekannte Heiligtümer sind die *Zelle der Achtfachen Marter* auf Lanos im Reich Conossos, der *Tempel des Ewigen Gesetzes* auf der memonhabitischen Insel Isir, der *Tempel der Schwarzen Sonne* auf Barat (ebenfalls Lota), der *Schrein der himmlischen Rache* auf Makkaad im thuarischen Joddaga, der *Turm der Elf Hörner* von Kö im Reich Jü und die *Pagode der acht Arkanai* auf Nembres im Reich Lania.



Die Neun Reiche



Die meisten menschlichen Bewohner der Hohlwelt leben seit den Anfangstagen ihrer Zivilisation in den Inselreichen, die zusammengenommen Tharun bilden. Nach ihrer Lage und Bedeutung werden die acht Reiche, die das zentrale Reich zu allen Seiten umgeben, die 'Äußeren Reiche' genannt, während das Kernreich Tharun als 'Inneres Reich' bezeichnet wird. Zusammen sind sie mit all ihren aberhunderten kleinen und großen Inseln die Neun Reiche Tharuns.

Die Entfernungen zwischen den Reichen sind immens und betragen stets mehrere tausend Meilen. Insgesamt erstrecken sich die Reiche an der breitesten Stelle über eine Entfernung von 25.000 Meilen. Eine weltumspannende Erkundungsreise vom bevölkerungsreichen *Hashandra* über das nomadisch geprägte *Kuum*, durch das sturmgebeutelte *Conossos* und das liebliche *Lania* bis zum ungestümen *Jü* und weiter über das heiße und trockene *Memonhab*, durch das felsige und karge *Thuara* und das kriegslüsterne *Ilshi Vailen* bis ins Zentrum *Tharun* würde daher wohl einen Gutteil eines Menschenalters brauchen.

Gleichwohl in der Beschreibung der Neun Reiche vor allem die besiedelten Gebiete vorgestellt werden, bestehen die Inseln Tharuns zum allergrößten Teil aus kaum zugänglicher Wildnis. Zerklüftet und unwegsam, urwüchsig bewaldet oder von Bergkämmen, Vulkanen oder Sümpfen geprägt ist ein Großteil der tharunischen Inseln, die deshalb vor allem an den Küsten und in den fruchtbaren Ebenen und Hügelketten von Menschen bewohnt werden. Das Landesinnere ist oft menschenleer und die Heimat von Ungeheuern und wilden Tieren, von denen die schaurigen Rakshasa die gefürchtetsten und entsetzlichsten Menschenfresser sind. Viele kleinere Inseln, die keine der Reichskarten zeigt, sind gänzlich von undurchdringlichem Dschungel, bizarren Felsformationen oder giftigem Morast bedeckt. Auf solchen Eiländern können sogar Menschen oder andere Kulturvölker unentdeckt und gänzlich frei von der tharunischen Gesellschaftsordnung leben, einfach weil sie noch niemand aufgestöbert hat. Allerdings müssen auch sie sich gegen die natürlichen Widrigkeiten behaupten. Unruhige Giganten, elementare Geister und fordernde Nanja prägen die oft wuchernde Natur oder verwandeln einen Landstrich in kurzer Zeit in verlorenes, lebloses Gebiet. Urgewaltige Stürme toben in den Wolken und auf dem Meer, peinigen die Küsten oder überfluten die Strände. Kurzum: Jenseits des überschaubaren Teils, den die Menschen Tharuns für sich erobert haben, wütet eine ungestüme, bedrohliche Welt. Und sie kann jederzeit die Lebensgrundlage der Tharuner rauben und sie mit Vernichtung und Tod überziehen.

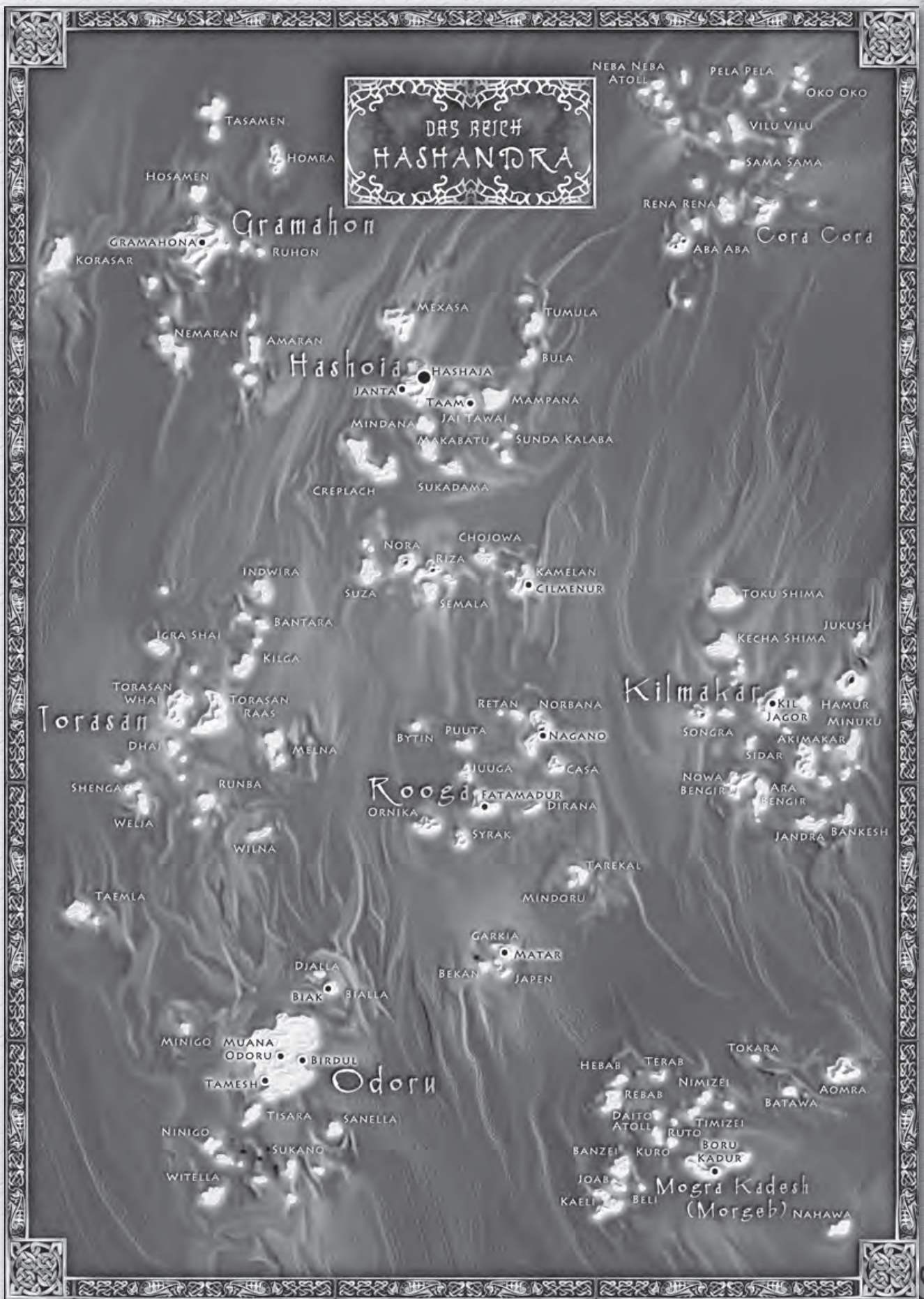
Die Herrscher Tharuns sind sich der Zerbrechlichkeit der ihnen anvertrauten Gesellschaft durchaus bewusst, weshalb sie die unbedingte Gefolgschaft, die sie den Acht Göttern schulden, auch von allen Untertanen erwarten. Jedes der Neun Reiche weist dabei allerdings kulturelle Besonderheiten und spezifische Ausprägungen auf. Die Grundzüge der tharunischen Herrschaft- und Gesellschaftsordnung, wie im Kapitel **Die Tharunische Gesellschaft** ab S. 42 beschrieben, sind in allen Reichen gleich wirksam, unterscheiden sich aber z.B. bei der Bedeutung der Geschlechtszugehörigkeit teilweise deutlich.

Der folgende Überblick über die Reiche und ihre bedeutsamsten Akteure kann aufgrund der schieren Größe unmöglich alle wichtigen Höfe, Städte, Inseln, Brigantaigruppen, Nanja-Haine oder Personen nennen, sondern beschränkt sich auf einige beispielgebende Schlaglichter. Die Beschreibungen der Reiche sollen vor allem einen Eindruck von den kulturellen Gegebenheiten, schwelenden, also spielrelevanten Konflikten und den jeweiligen Führungsrollen und Machtperspektiven, sowie möglichen Geheimnissen vermitteln. Der historische Zeitpunkt der Beschreibung auf einer 'derischen Zeitachse' kann recht frei, d.h. nach Bedarf bestimmt werden. Auch wenn nicht beabsichtigt ist, die Gegenwart Tharuns 'aktivgeschichtlich' fortzuschreiben, ist es durchaus möglich, dass Teile der angedeuteten Dynamiken in späteren Publikationen aufgegriffen werden.

Das Reich Hashandra

»Hashandra, meine altbekannte Heimat, und doch so vielgestaltig wie kein zweites Reich, das Innere Reich Tharun einmal ausgenommen! Nirgends gedeiht so viel Reis und Hirse wie auf den Terrassenfeldern seiner Inseln, nirgends sind die Schwingen so scharf und vollendet, und nirgends ist der Schwerttanz so kunstvoll und elegant wie hier! Seine großen Städte sind von majestätischer Schönheit: Im Herzen das herrschaftliche Hashaja mit dem Ulamssitz und seinen goldenen Dächern, und der alte Rivale, die waffenstarke Metropole Roogas! Schier unbeschreiblich erscheint mir der gleißende Glanz der Tempelstadt von Muana Odoru, Ziel aller Pilgerfahrer des Reiches und auch meines. Und wenn mein Schiff einst wieder die gebirgigen Gestade Torasans erreicht und die Passage zwischen Whai und Raas durchfährt, werden meine Augen mehr gesehen haben als jeder andere Hashandri zuvor.«

—Aus den Erzählungen des Maturai Copal Room aus Torasan-Raas


DAS REICH
HASHANDRA
Neba Neba Atoll
Pela Pela
Oko Oko
Vilu Vilu
Sama Sama
Rena Rena
Cora Cora
Aba Aba
Tasamen
Homra
Hosamen
Gramahon
Gramahona
Ruhon
Korasar
Mexasa
Tumula
Nemaran
Amaran
Hashoia
Hashaja
Janta
Taam
Mampana
Bula
Jai Tawai
Mindana
Makabatu
Sunda Kalaba
Creplach
Sukadama
Nora
Chojowa
Riza
Indwira
Kamelan
Cilmenur
Suza
Semala
Toku Shima
Jukush
Kecha Shima
Bantara
Igra Shai
Kilga
Kilmakar
Kil Jagor
Hamur
Minuku
Songra
Akimakar
Sidar
Torasan Whai
Torasan Raas
Torasan
Retan
Norbana
Bytin
Puuta
Nagano
Dhai
Melna
Juuga
Casa
Nowa Bengir
Ara Bengir
Shenga
Runba
Rooga
Fatamadur
Dirana
Ornika
Welja
Syrak
Jandra
Bankesh
Wilna
Tarekal
Taemla
Mindoru
Garkia
Matar
Djalla
Bekan
Japen
Biak
Bialla
Minigo
Muana
Odoru
Birdul
Tokara
Hebab
Terab
Nimizei
Aomra
Tamesh
Odoru
Rebab
Batawa
Tisara
Sanella
Daito Atoll
Timizei
Ninigo
Ruto
Sukano
Banzei
Kuro
Boru
Kadur
Witella
Joab
Mogra Kadesh (Morgeb)
Kaeli
Beli
Nahawa

Geographie: Hashandra liegt jenseits der Reiche Kuum und Ilshi Vailen und ist das am weitesten vom Zentrum entfernte Reich. Es besteht aus acht Archipelen: Hashoia, Rooga, Gramahon, Odoru, Torasan, Cora Cora, Kilmakar und Mogra Kadesh.
Wichtige Städte: Hashaja (24.000 Ew.), Muana Odoru (19.500 Ew.), Fatamadur (16.000 Ew.), Cilmenur (14.000 Ew.), Kil Jagor (10.500 Ew.)
Höfe und Bevölkerung: etwa 65 Höfe, 500 Schwertmeister, 3.800 Guerai, 700 Brigantai, 500.000 Hashandris
Herrschaft und Macht: Ulam Thuata Danakil (Hashoia), Samakai Akar Fatamatai (Rooga), Theokratie von Odoru, Tharungesandter Suhar Fahud Tanura (Jai Tawai)
Volk und Kultur: Hashandris, vorwiegend Reis- und Hirsebauern sowie Fischer, in der großen Mehrzahl schlank, hellhäutig, weißblonde Haare, gelten als fleißig und beherzt
Besondere Örtlichkeiten: Muana Odoru (Tempelstadt), Gramahon (aktiver Erdgigant), Igra Shai (Ameisenbau), Hashajada (Ulamsfestung), Matarin-See (Feuergigant), Mogra Kadesh (verwüsteter Archipel), Das Verbotene Mirakel

Das Reich Hashandra umfasst acht Archipele, von denen sechs die Kernarchipele Hashoia und Rooga umgeben. Obgleich wirtschaftlich stark und bevölkerungsreich, ist Hashandra doch aufgrund enormer innerer Konflikte und Verwerfungen ein eher unbedeutendes Reich.
Der Herrscher des Reiches *Thuata Danakil* führt den Titel *Ulam*, sein Arm reicht jedoch längst nicht mehr bis in alle Winkel Hashandras. So wird der Archipel Odoru von einer Theokratie der Azarai weitgehend autonom geführt, da der Ulam es nicht wagt, den Machtvorstellungen der Azarai Einhalt zu gebieten. Mehrere Archipele werden zudem von tiefgehenden Konflikten erschüttert oder gelten wie der Archipel Mogra Kadesh als in weiten Teilen zerstört. Jenseits von Hashandra wird *Danakil* deshalb als eher schwacher Herrscher eingeschätzt, obgleich er in der ersten Zeit nach seinem Antritt sogar als aussichtsreicher Anwärter auf den Tharunthron gegolten hat.
Die Schwertmeister zeichnen sich durch eine Vorliebe für die anderthalbhändige Schwinge aus und gelten als virtuose Schwerttänzer – ein Können, für das sie in ganz Tharun gerühmt werden, ebenso wie für die hoch entwickelte Schmiedekunst.
In Hashandra herrscht gemäßigtes, feuchtwarmes Klima vor, das für gute landwirtschaftliche Bedingungen verantwortlich ist. Das Reich kann sich eigenständig mit Reis- und Kornerzeugnissen versorgen und hat mit dem vergorenen Saft der Kiri-Früchte ein hochprozentiges Handelsgut vorzuweisen. Viele Inseln sind durch Hügelketten geprägt, die sich auf größeren Inseln auch zu Bergkämmen auftürmen können. Terrassenfelder und Bewässerungsgräben prägen die bewohnten Gebiete, während die unzugänglichen Wälder von Raubtieren und Ungeheuern beherrscht werden.

Herrschaft und Schwertmeister

Ulam *Thuata Danakil*, der Herrscher von Hashandra und Samakai von Hashoia, ist bereits sehr alt, und die Archipelare und Inselherren blicken der bevorstehenden Karrierechance hoffnungsvoll entgegen. Allerdings ist Danakil ein geschickter Diplomat und vermochte bisher seine Macht durch restriktive Rüstungsbeschränkungen und eine Politik der Interessensvermittlung zu erhalten.
Die wichtigsten Inseln der Archipele Rooga und Hashoia werden von verzweigten Schwertmeisterfamilien beherrscht, deren dynastischer Charakter zu einer starken verwandtschaftlichen Verflechtung geführt hat. Beide Archipele konkurrieren um die Herrschaft über das Reich, und nicht zu allen Zeiten residierte der Ulam in Hashoia.
Eine dritte Machtgruppe bilden die Azarai des Archipels Odoru. Die Hauptstadt Muana Odoru ist Sitz einer Theokratie, in der die Priester selber die Macht innehaben und mit fast 20.000 Einwohnern eine der größten Städte der weiteren Umgebung beherrschen. Die Theokratie ist berüchtigt für ihre Tribunale, die seit ihrem Bestehen Hunderte der Zauberei Verdächtigte hinrichten ließen.
Durch die vielen Konflikte ist es in den Randarchipelen zu einer Erosion der Machtverhältnisse gekommen, die zu verstärkter Piraterie, der Existenz von Brigantai-Banden und einer Vielzahl von Ausgestoßenen und Namenlosen geführt hat. So gilt Kilmakar als Archipel mit einem handfesten Brigantaiproblem, Torasan als Kriegsgebiet und Mogra Kadesh als von Namenlosen, Untoten und Gruu-Stämmen bevölkerter 'verlorener Archipel'.
Die Virtuosität der Guerai im Umgang mit der Schwinge zeigt sich besonders im Schwerttanz, einem bei feierlichen Anlässen gemeinsam zelebrierten Schauspiel aus exakt einstudierten Kampf- und Tanzfiguren, mit denen der Schwinge in riskanter Eleganz gehuldigt wird. Diese Darbietungen werden sowohl als Tanz eines einzelnen Schwertmeisters vor dem Hofstaat gezeigt als auch als Choreographie aller höfischen Schwertmeister zu Ehren Shin-Xirits und des Herrschers. Die Schwertmeister bevorzugen den Glanz der Bronn-Rüstungen, führen selten Schilde, da diese den vollen Einsatz der Schwinge behindern, und tragen unter Toppet oder Kuppet ihr Haar stets so, dass der metallische Schimmer zu sehen ist.
Ein unter älteren Schwertmeistern beliebtes Mittel zur Kontemplation ist die oft mehrstündige Teezeremonie, bei der der Gastgeber seinem Gast einen nach strengen Riten aufgebrühten Tee serviert und mit ihm über ein Thema sinniert.

Bevölkerung und Sozialstruktur

Die Einwohner Hashandras werden Hashandris genannt, sind in der Mehrzahl schlank, hellhäutig und haben zumeist weißblondes Haar und schmale Augen. Die Haare werden unter breiten Strohhüten verknotet, so dass sie bei der Arbeit nicht stören, bei Frauen auch zu langen Zöpfen auf dem Rücken geflochten. Bärte sind vollkommen unüblich, ebenso wie anderer Körperschmuck eher selten ist. Auf den Feldern tragen die Bauern lediglich Lendenschurze und Brusttücher, Fischer bei der Arbeit dagegen feste Gürtel, um ihre Netze darin einzuhaken. Die Stadtbewohner kleiden sich größtenteils in einfarbige Tuniken, Kaftane oder Tuchgewänder, üblicherweise in Erdtönen wie Braun, Umbra, Rostrot oder Ocker, die zugleich auch ihre Sippenzugehörigkeit anzeigen.



Hashandra ist ein bevölkerungsreiches Reich mit über fünfzig Höfen, die praktisch alle innerhalb einer befestigten Ansiedlung liegen. Die große Mehrzahl dieser Städte liegt am Meer, an einer Flussmündung oder in einer Bucht. Die Sippen der verschiedenen Handwerke einer Insel konzentrieren sich fast immer in der Hauptstadt, von hier aus wird der Binnenhandel organisiert, und alle Verkehrswege ins Inselinnere nehmen hier ihren Anfang.

Jenseits der Städte besteht die Bevölkerung fast ausschließlich aus sesshaften Reis- und Hirsebauern sowie aus Küsten- und Flussfischern, in den durch warme Strömungen begünstigten Gegenden auch aus Obst-, Tee- und Gewürzbauern. Besondere Bedeutung genießen die Sippen der Dammbauer, die die Felder und Plantagen durch Kanäle, umgeleitete Wasserläufe sowie hölzerne Wasserräder betreiben und diese fortwährend reinigen und den Wasserstand regulieren müssen.

Obwohl die Versorgung mit Nahrungsmitteln vergleichsweise gut ist, verschlingt die Herrschaft der Schwertmeister und der Azarai die meisten Erträge, so dass die Mehrheit der Menschen ein bescheidenes, oft ärmliches Leben führt. Die dörflichen und städtischen Sippenstrukturen sind sehr ausgeprägt und die einzige Bezugsgröße der Menschen. Mit Ausnahme der Ruderer verlässt kaum ein einfacher Hashandri jemals das Einzugsgebiet seines Dorfes, geschweige denn seine Insel. Und auch die Fischer entfernen sich nie weiter als eine halbe Tagesreise von der Küste, damit sie am Abend zurück sein können.

Die Hashandris gelten als fleißig und beherzt und werden vorzugsweise für ihre genügsame und die Launen ihres Reiches klaglos erduldende Haltung gerühmt.

Flora und Fauna

Die meisten Inseln sind sehr fruchtbar, das ausgeglichene Klima ist für die allgegenwärtige Artenvielfalt verantwortlich. Wiewohl die Küsten meist von Dörfern gesäumt sind und auch an Flussläufen viele Ansiedlungen existieren, werden ausgedehnte Gebiete im Inneren der Inseln von dichten Laub- und Farnwäldern dominiert, in denen Riesenkäferarten neben zahlreichen Wildtieren heimisch sind. Mit Fallgruben machen die Hashandris hier Jagd auf Wildtiere wie Elche, Löwen und Rotbären, deren Tatzen als Delikatessen gelten. Zu den Aufgaben der Jägersippen gehören auch das Plündern von Eiergelegen, das Sammeln von Pilzen und Knollen sowie das Ernten von Honig aus wilden Bienenstöcken. Die oft dschungelartigen Waldgebiete bringen aber auch Bestien wie Lykhora, Riesenskorpione und die unverwüstlichen Rakshasa hervor, die die Arbeit der Fallensteller, Jäger und Sammler zu einem gefährlichen Tagewerk machen. Auch alle Arten von Riesenfarnen und tückische Rankenpflanzen wie der Schlingwurz sowie Giftpilze durchziehen das Unterholz.

Besonders gefährlich sind die Diwen-Rudel, die selbst vor Angriffen auf Gueraigruppen nicht zurückschrecken. In den Dschungeln hausen Stämme von Nykolopen, wilden Raubaffen, die sogar über Riesenkäfer herfallen. Bedrohlich für die Ernten der Bauern sind Schwärme von Reisfeldratten oder Heuschrecken, die aus den Gehölzen hervorbrechen.

Die Küstengewässer und Flüsse sind fischreich, und im Umkreis kleinerer Atolle findet man Korallen und Muscheln, nach denen getaucht wird. Hüten müssen sich Taucher und Fischer vor allem vor dem Kjatai-Raubfisch sowie verschie-

denen Quallenarten, die zuweilen auch die Flüsse hinaufschwimmen und zur Plage werden können.
Als gefürchteter Meeresbewohner im Ozean zwischen Kilmakar, Rooga und Hashoia gilt auch der schwarze Narwal, dessen bis zu sechs Schritt langer Stoßzahn die halbe Besatzung eines Auslegers aufzuspießen in der Lage ist. Schwertfische werden von den Hashandris aufgrund einer alten Erzählung als heilige Tiere angesehen und stehen daher nicht auf dem Speiseplan, sondern werden aus den Netzen der Fischer wieder freigelassen.

Wirtschaft und Handel

Die milden klimatischen Bedingungen lassen auf den Terrassen der Bauern vor allem Reis und Korn üppig wachsen, nicht zufällig gilt daher der Laib des Sauerteigbrots als reichsweiter Gewichts- und Tauschwert. Besonders die in allen Schräglagen und gut bewässerten Hangplantagen gedeihende, rebenartige Kiri-Frucht und die aus ihr gewonnenen Weine und Schnäpse sind Spezialitäten des Reiches, die im benachbarten Ilshi Vailen als Aphrodisiakum geschätzt werden. Die süßen Kiwis und die herbe Frucht der *Dschungelkaktusblüte* sind seltener, aber nicht weniger begehrt.
Neben dem Ackerbau betreiben viele Dörfer auch Viehzucht. Haarschweine, Kletterferkel, Graubüffel und Prunkhühner werden in kleinen Gehegen gehalten. Rotstiere dienen als Zugtiere und sind deshalb auch in Notzeiten nahezu unantastbar. Wiesel oder Warane werden als Haustiere gehalten und schützen die Lebensmittellager vor Ratten- und Mäusebefall.
Kostbare Gewürzpflanzen wie Gelbwurz, Safran, Ajowan, Nanurtaminze, Pfeffergewächse und eine Vielzahl der gelben, weißen und roten Teepflanzen werden in Hochgärten angebaut, die spezieller Sorgfalt bedürfen und nicht selten unter der Obhut eines Zeremonienmeisters oder einer Masha stehen.
Ein bedeutender Teil der Spezialitäten wird von Hashoia aus per Schiffskonvoi als Tribut an den Tharunhof geliefert, wann immer der Tharungesandte danach verlangt.
Der Fernhandel mit Ilshi Vailen ist seit dem Untergang Mogra Kadeshs fast zum Erliegen gekommen, nur wagemutige Numinai riskieren es noch, den einstmals blühenden Archipel zu durchfahren. An einigen Höfen gilt eine sprachversierte Masha aus Ilshi Vailen als besonderes Statussymbol.
Exzellente Schwingen stammen aus den Schmieden der roogischen und hashoischen Höfe, da dort die Schwertmeisterkunst am weitesten ausgebildet ist. Diese Waffen sind sehr begehrt, werden aber nur sehr selten in andere Hände gegeben. Allerdings kommt es vor, dass sich Unterhändler aus anderen Reichen darum bemühen, gegen wertvolle Tauschwaren den Schüler eines hashandrischen Waffenschmieds in den Dienst ihres Herrn zu stellen.



Religion und Azarai

An allen großen Höfen erheben sich Tempel zu Ehren der Acht Götter, und besonders zahlreich sind Azarai des Sindayru, die an den großen Höfen zugleich als Gesandte der Theokratie von Odoru auftreten, sowie die Azarai des Zirraku. Muana Odoru hat sich unter der Führung der Sindayru-Azarai zum spirituellen Zentrum des Reiches entwickelt, das Ziel von Pilgerfahrten und Opfergängen geworden ist.
Die religiöse und politische Einflussnahme Odorus geht einher mit einer rigiden Ächtung jeglicher offener Formen von Magie. Der Runenzauberei überführte Magier werden daher vor das Tribunal in Muana Odoru gebracht und zum Tode verurteilt. Agenten der Theokratie, zumeist Azarai des Ojo'Sombri und des Numinoru, sind auf sogenannten *Wächterschiffen* unterwegs, um Runenherren aufzuspüren und unschädlich zu machen. Der Untergang von Mogra Kadesh und der durch vielfältige Anwendung von Runenmagie eskalierte Bruderkrieg um Torasan lassen die magiefeindlichen Predigten der Azarai umso berechtigter erscheinen.
Die Präsenz mehrerer Hoher Azarai an den Höfen hat diese vielerorts zu wichtigen Beratern des Regenten werden lassen, gleichwohl die Azarai untereinander um Einfluss konkurrieren und selbst innerhalb der Priesterschaften um Auslegungen und Interpretationen ihres Gottes streiten.
Insbesondere die Verehrung Zirrakus hat in Hashandra verschiedene Azarai-Kulte hervorgebracht, von denen die *Zarkuiten* und die *Kirkuliten* die größten sind. Während die Zarkuiten durch blutreiche Opferungen und Ritualhandlungen ihrem Gott huldigen, praktizieren die Kirkuliten qualvolle Todeszeremonien zu Ehren Zirrakus. Die Zarkuiten nehmen erheblichen Einfluss auf die Richterströmung der *Blutrichter*. Die Angehörigen dieser Rechtweisung urteilen nach *Zirrakus Gesetz* und rivalisieren mit den Vertretern des *Gesetzes der Schwinge*. Der wesentliche Konflikt besteht dabei in der Art der Bestrafung eines Schuldigen: Während die Blutrichter langwierige Hinrichtungen vorsehen, bei denen der Bestrafte seine eigene, höchst schmerzhafte Ausblutung miterlebt und dadurch sein Blut von dem Frevel gereinigt wird, steht das *Gesetz der Schwinge* für die Enthauptung, um den Übeltäter unverzüglich aus der Welt zu tilgen und seine Seele der Gerichtsbarkeit der Götter zu übergeben. Die Zirraku-Sekte *Rote Marterschaft,* deren Azarai durch Selbstgeißelung und Züchtigungen den Gottesdienst vollziehen, ist seit dem Untergang ihres Klosters in Mogra Kadesh hingegen von geringer Bedeutung.
Die geringe Anzahl an Azarai des Shin-Xirit, für die Weihe der Schwertmeister unverzichtbar, werden vom in Rooga gelegenen Kloster auf *Dirana* aus an die wichtigen Höfe entsandt, während Nanurta- und Pateshi-Azarai auf den meisten Inseln zu finden sind und die größte Verehrung durch die Bevölkerung erfahren. Daneben werden eine Vielzahl von Natur- und Wettergeistern, Nanja und lokalen Götzen mit Gaben bedacht.
An den kleineren Höfen repräsentieren die Tempel der Hellen und der Dunklen Götter, denen jeweils ein Hoher Azarai vorsteht, das Pantheon der Acht, da separate Gotteshäuser zu unterhalten den Hof überfordern würde.

Die Zirraku-Kulte Hashandras

Der bedeutende Zirraku-Kult hat in Hashandra drei konkurrierende Orden herausgebildet, die die Lehren des Blutigen verschieden gewichten. Die stärkste Gruppe stellen die *Zarkuiten* oder Blutsbruderschaft Zirrakus, die von Tamesh, der heiligen Stadt des Blutigen auf der Insel Odoru, aus Einfluss auf die hashandrische Richterströmung der Blutrichter nehmen und ein Informationsnetz unterhalten, das als *Adern des Zirraku* bezeichnet wird. In ihrem Kloster Zarkui, die eigentlich eine zackenförmige Festung innerhalb Tameshs ist, werden die drei großen Relikte aufbewahrt: Eine Sammlung von Gesetzestafeln, dem *Blutgesetz*, dem *Blutkelch*, der zum Vergießen des Opferblutes dient, und dem *Blutstuhl*, jenem gehörnten Thron, auf welchem jedes Ordensmitglied im rituellen *Blutsturz* in Zirrakus Dienste tritt. Derzeitiger Anführer der Zarkuiten und einer der acht höchsten Azarai der Theokratie von Odoru ist *Zirkalut*, dessen Schädel und Gesicht immer mit einer Kruste aus dunklem Blut bedeckt sind.

Den zweitgrößten Orden bilden die *Kirkuliten* oder Totenmönche, sie widmen sich dem Tod und der langsam verzehrenden Glut. Ihr Kloster Kirkul befindet sich ebenfalls in Tamesh und gleicht einem riesigen Krematorium mit zahlreichen Totenschächten, aus denen fortdauernd beißender Rauch quillt und in langen Aschefahnen ins Meer fließt. Die ganz in dunkelrote Tücher gehüllten Hohen Azarai des Ordens tragen rußende Kohlenlampen aus Eisen, mit denen sie Todgeweihte qualvoll ersticken und einen Raum in wenigen Augenblicken mit giftigem Qualm füllen können. Der greise Ordensherr *Kurraku* gilt als Meister der Todeszeremonie, und sein Atem selbst soll giftig sein.

Die *Rote Marterschaft* ist seit dem Untergang ihres Klosters *Tempels der Marternden Bestimmung* auf der Insel Rebab in Mogra Kadesh zu einer Sekte zusammengeschrumpft. Nach ihrer Lehre dienen Schmerz und Leid zur Huldigung Zirrakus, weshalb die Ordensmitglieder Selbstgeißelungen und Schmerzrituale bis zum Eintritt der Bewusstlosigkeit praktizieren. Ihre bevorzugten Waffen sind Spälter, während sie ihre Gesichter mit furchterregenden Rakshasa-Masken verhüllen. Der bullige *Narkut*, Ordensführer der Marterschaft im Exil von Tamesh, wartet auf ein Zeichen seines Gottes, um die Insel Rebab wieder in Besitz zu nehmen.

Seefahrt und Numinai

Das hashandrische Auslegerschiff mit seinem Mittelschiff und den von Ruderern besetzten Auslegern gibt es in verschiedenen Ausführungen und Größen. Es dient sowohl dem Transport der Handelswaren als auch der Abführung der Abgaben an die Archipelare und den Ulam. Die kleinsten Exemplare, die Küstenfahrer, werden nur für kurze Reisen zwischen benachbarten Inseln verwendet, während breite Lastenschiffe und die großen Gueraischiffe des Samakai hochseetauglich sind.

Der Ulam unterhält einige wenige kleinere Botenschiffe mit einem einfachen Segel, die als *Hashajadin*-Schiffe im ganzen Reiche bekannt sind und die die Namen der Archipele tragen.

Ein neuer Schiffstyp verbreitet sich allmählich aus Cora Cora in Gestalt breiter, kielgelegter Ruderschiffe mit nur einem stabilisierenden Ausleger.

Aufgrund der Ächtung der Runennutzung benutzen die Numinai aus Odoru keine *Wasser*-Runensteine, dort lenken häufig Numinoru-Azarai selbst die Schiffe. In den übrigen Archipelen pflegen die Numinai einen engen Kontakt zu den Azarai des Unergründlichen und verwenden die blauen Stunden auf See für aufwändige Opferzeremonien. Der Einsatz von *Wasser*-Runen wird nur im Geheimen betrieben und das Wissen um die Kunst des Navigierens mit seiner Hilfe nur von Vater zu Sohn weitergegeben, um die Azarai nicht zu erzürnen.

Die Seefahrt nach Mogra Kadesh ist durch den Fall des Archipels praktisch zum Erliegen gekommen. Gefahren durch Piraterie gibt es vor allem in Kilmakar rings um die Insel Saichal sowie in Teilen von Grahamon. Die Überfahrt durch die *Schwelle Hashandras*, eine quer durch den Archipel Hashoia verlaufende Meeresströmung, gilt wegen verschiedener Strudel und unberechenbarer Drift als Wagnis, das nur sehr erfahrene Numinai eingehen.

Riskant ist eine Fahrt wegen des starken Vulkanismus auch im Aschemeer im abgelegenen Teil Odorus sowie aufgrund zahlreicher Riffe rings um die Inseln Mindoro und Tarekal.

Reitkunst und Kymanai

Die Schwertmeister nutzen die in den bewaldeten und zerklüfteten Teilen der Inseln vorkommenden Riesenkäfer, vor allem Prunk- und Glanzläufer oder die mächtigen, aber seltenen Panzerläufer. Gottesanbeterinnen sind bei den Azarai sehr beliebt, das Reiten von flugfähigen Libellen ist dagegen durch die Sindayru-Azarai geächtet, da der Mensch durch das Fliegen der Sonne ungebührlich nahe komme. Als Botentiere verwenden die Azarai von Odoru allerdings einige heilige Weißkopfadler. Beliebt und religiös unbedenklich ist hingegen die Abrichtung von Jagdlibellen, die vorzugsweise zur Menschenjagd eingesetzt werden.

Der Bedarf an neuen Reittieren wird durch Jagdausflüge auf Dschungelinseln oder in entlegenen Gebieten gedeckt, bei denen nicht selten unerwünschte Bestien oder Ungeheuer aufgeschreckt werden. Das Einfangen eines lebendigen Tieres ist eine ehrenvolle Tat, und der erfolgreiche

Schwertmeister darf darauf hoffen, durch einen Kymanai in die Kunst des Reitens und der Tierkontrolle unterwiesen zu werden.
Der Kampf vom Rücken eines Reitkäfers gilt als hohe schwertmeisterliche Disziplin, der Angriff gegen das Tier jedoch als zutiefst unehrenhaft. Viele Schwertmeister nehmen ihr Reittier sogar mit auf ein Schiff, um bei der Ankunft im Zielhafen auf seinem Rücken zu thronen.
Die Kymanai Hashandras verwenden nur im Verborgenen einzelne Runensteine zur Abrichtung der Reitinsekten, zumeist leihweise einen Stein ihres Inselherren und unter Duldung der lokalen Azarai, die dafür selbst mit einem Reittier bedacht worden sind.
An einigen Höfen versuchen ehrgeizige Kymanai auch die Aufzucht von Jungtieren, eine mühevolle und nur selten einträgliche Arbeit, die aber die Fixierung erleichtert, da das Tier früh auf den späteren Reiter abgerichtet werden kann. Auf *Kamelan* ist jedoch auf diese Weise die Zucht des kleinen, aber wendigen Paradekäfers gelungen, der aufgrund seines orangefarbenen Chitinpanzers bei Schwertmeistern sehr begehrt ist.
Im Jagdschloss der Insel *Japen* experimentieren die Kymanai mit der Abrichtung von Riesenechsen, haben darin aber noch keine bahnbrechenden Fortschritte erreicht.

Architektur und Künste

In Hashandra dominiert eine rechtwinklige, symmetrische Bauweise. Viele Festungsbauten und Palastgebäude sind auf einem viereckigen Grundriss angelegt und gewinnen mit steigender Bedeutung an Höhe, Pracht und Größe. Eine Etagenbauweise ist unüblich, allenfalls die Quartiere des Herrschers und die Tempel liegen näher zur Sonne, und damit zu den Göttern, als die übrigen Gebäude. Gebaut wird mit lokalem Gestein, von dem allerdings aufgrund der aufwändigen Verzierungen mit bunten Kacheln, Metallplatten oder Wandmalereien wenig zu sehen ist. Sämtliche repräsentativen Gebäude werden von gestuften Dachkonstruktionen aus Edelhölzern überragt, durch die raffinierte Lichtschächte Tageslicht ins Palastgebäude leiten. Im Inneren werden die großen Gemächer durch Vorhänge oder hölzerne Schiebewände in kleinere Einheiten unterteilt.
Die meisten Städte gruppieren sich um Hügel oder künstliche Aufschüttungen, auf denen die Festungsanlagen errichtet sind. Gepflasterte Prachtstraßen, oft auf Stützen erhöht über den Dächern der Stadthäuser erbaut, oder große Rampen für die Reittiere und die Anlieferung der Abgaben aus den Dörfern führen hinauf. Üblich sind mehrere Tore und Kastelle, die die Zugänge bewachen sowie für verschiedene Aufgaben vorgesehen sind.
Die Stadthäuser sind aus Holz und Lehm errichtet und bieten Platz für eine Großfamilie und das ausgeübte Gewerbe. Werkstätten, Lager und Stallungen schließen sich meist hinten an die Häuser an.
Die Dörfer bestehen aus kreisrunden, strohgedeckten Hütten von großer Schlichtheit, lediglich in der Nähe des Dorfplatzes gibt es größere hölzerne Gasthäuser für durchreisende Guerai und andere Würdenträger. Umgeben sind die Ansiedlungen von hohen Knüppelzäunen, die Getier, Namenlose und Ungeheuer abhalten sollen.
Unter den Künsten stechen neben dem Schwerttanz der Schwertmeister vor allem Musik und Gesang hervor. Legenden- und Festlieder aus Cora Cora, die von Sängern mit hohen Fistelstimmen vorgetragen werden, genießen im ganzen Reich große Beliebtheit. Auch unter den Ruderern ist das Singen auf See sehr verbreitet, und eigentlich verbotene Erzählungen von den Brigantai werden oft in Form von Liedern überliefert. Musiziert wird mit Holz- und Blasinstrumenten wie Schlitztrommeln, Holzklangstäben, Suonas, Holzflöten oder sogar lebenden Tieren wie dem Sackmolch.

Geheimnisse und Magie

In vielen Teilen des Reiches wird die offene Anwendung von Runenmagie, sofern nachweisbar, von den Azarai verfolgt. Die Häscher der Theokratie in Odoru sind für Entführungen von Runenkundigen im Reich gefürchtet, reisen sie doch mit ihren Schiffen unbemerkt durch die Archipele. So soll es jüngst dem Sombrai des Ulam ergangen sein, als er sich aus dem Schutz der Ulamsfestung auf eine Reise mit unbekanntem Ziel machte. Vom ehemaligen Sombrai Roogas wird sogar gesagt, dass der Archipelar ihn zur Besiegelung einer Vereinbarung an Odoru ausgeliefert haben soll.
Der Einsatz von Runensteinen wird selbst von den Berufsgruppen der Numinai und Kymanai nur mit ausdrücklicher Duldung der lokalen Azarai oder unter großer Geheimhaltung praktiziert. Gleichwohl gibt es einige wenige Sombrai, die unter dem Schutz regionaler Herrscher stehen und auch für die Azarai nicht antastbar sind, darunter der Sombrai von Kil Jagor, von dem es heißt, dass er sogar über zwei *Geist*-Steine verfügen soll.
In Hashandra lassen sich Spuren fremdländischer Expeditionen finden, die verschiedene Bauwerke, Verstecke und Artefakte hinterlassen haben. So birgt die Pirateninsel Saichal in einer in die Felsenküste gebauten Festungsanlage ein verlassenes Heiligtum eines in Tharun unbekannten Totengottes, dessen Symbol ein halbes Rad zu sein scheint. Unter Verschluss gehalten werden an vielen Höfen die Spottlieder eines gewissen *Nurtiawan Zerzalion*, deren ketzerischer Inhalt sich angeblich mit verschiedenen Aspekten der göttlichen Ordnung befasst. In Gramahon hingegen wird die Legende eines ‘kleinen Kriegers’ namens Grok bewahrt, der sich angeblich monadengleich mit seinen Händen eine Rüstung, Helm und Axt aus Endurium schmieden konnte.
Die legendäre Eterniumschwinge *Hashandra*, eine der neun, die einst den Menschen Tharuns übergeben worden sein sollen, wurde schon seit vielen Generationen nicht mehr gesichtet und soll verschiedenen Gerüchten zufolge entweder nach Ilshi Vailen oder sogar an den Tharunhof entführt worden sein.
Ein Quell düsterer Erzählungen und Legenden ist der verlorene Archipel Mogra Kadesh, dessen Untergang in die An-

Der Herr von Timizei

Kein lebender Hashandri hat Nurtiawan Zerzalion je zu Gesicht bekommen, doch mancherorts werden jene Verse geflüstert oder frevelnde Worte aufbewahrt, die mit seinem Namen verbunden sind. In einfachen Reimen werden in den Dichtungen die Lehren der Azarai mit Spott bedacht und Elemente der Götterordnung infrage gestellt. Die *Spottlieder des Nurtiawan Zerzalion* können als umfangreichste Sammlung ketzerischen Gedankenguts gelten, und obschon die Azarai alles daran setzen, um ihre Verbreitung zu verhindern, taucht doch hin und wieder an vollkommen unerwartetem Ort ein neues Lied auf.

Der Urheber dieser Verse, die bereits seit einigen Generationen im Umlauf sind, hat sich vor mehr als einem Menschenalter im Archipel Mogra Kadesh eine Zuflucht errichtet und die Insel *Timizei* in kaum zu durchdringendem Dunst verborgen. Denn bei Nurtiawan Zerzalion, dessen Namen man mit 'Er, der die Tränen der Nanja trinkt und ewig im Tode verweilt' übersetzen würde, handelt es sich um einen degenerierten Morguai, der vor mehr als fünf Generationen als junger Auelf *Tingariel Hohelied* als Teilnehmer einer Expedition nach Hashandra gelangte. Während seine Gefährten einer nach dem anderen an der Mission zerbrachen oder den Tod fanden, überdauerte Tingariel die Zeiten und erforschte immer intensiver die Runenmagie. In seinem Herz wuchs die Bitterkeit über das Schicksal seiner Gefährten, die undurchschaubaren Pläne der Götter und auch manche Wahrheit über das Wesen der Welt und der tharunischen Ordnung, als er begriff, zu welchem Dasein die Nanja verdammt sind oder welches Leid den Gruu angetan wurde. Er schwor sämtlichen Göttern Rache und geriet auf den Pfad der Morguai, denn er erkannte, welche Macht dort für den Kundigen lauerte, und er durchbrach die Schranke und begann, das Sikaryan anderer Wesen zu rauben. Er wurde zu Nurtiawan Zerzalion und bereiste das ganze Reich, forschte nach den Schätzen und Geheimnissen anderer Magiekundiger, stahl Runensteine und hinterließ seine Erkenntnisse über die Welt in Form der Spottverse. In Mogra Kadesh stieß er auf die Hinterlassenschaften der dortigen Magiergilden und entdeckte auf der Insel *Timizei* eine verwaiste Festungsanlage der Mikillidin, die er als seine neue Heimstatt annahm. Als er der Nanja der Insel einen Teil ihrer Lebenskraft raubte und sie zu seiner Sklavin machte, hatte er den Weg zu einem Feylamia, einem Vampyrelfen, abgeschlossen. Seither ernährt er sich von den Tränen der Nanja und kann das Eiland nur für kurze Zeit verlassen. Seine Gedanken jedoch schickt er auf Reisen und erweckt durch Träume und geflüsterte Botschaften immer wieder eines seiner Spottlieder zum Leben.

Nurtiawan Zerzalion ist äußerlich ein hochgewachsener, schlanker Elf unbestimmbaren Alters, in dessen blassem Gesicht tiefschwarze Augen leuchten. Silbernes langes Haar bedeckt die elfischen Ohren, den Körper hüllt ein dunkelgrauer Kapuzenumhang ein, den ein schwarzes Amulett zusammenhält. Seine Enduriumschwinge *Blutraub* entstammt der Schmiede von Joab. Der Vampirelf verfügt über zehn Runensteine, beherrscht alle Spielarten der Traum- und Verwandlungsmagie und kann sich in die Gestalt eines von ihm getöteten Wesens verwandeln.

fangstage der Regentschaft Danakils fiel und mit dem Missbrauch der Magie in Verbindung gebracht wird. Flüchtlinge und Überlebende haben sich auf Inseln in Kilmakar, Rooga und nach Odoru gerettet und berichteten von dämonischen Seuchen, rasenden Luftgiganten und entsetzlichen Kreaturen, einem *Goldenen Fürsten*, der sich aus den Tiefen eines Berges erhob sowie von einem Spinnenkokon, der eine ganze Insel eingesponnen haben soll. Alle diese Ereignisse werden zudem mit einer Gilde von Runenherren namens *Mikillidin* in Verbindung gebracht.

Auf einer abgelegenen Insel im Archipel Torasan liegt eine grauschwarze Wüstenei inmitten eines undurchdringlichen Pilzwaldes, aus dem noch nie ein Mensch, der hineingegangen war, je wiedergekehrt ist. Kein Licht fällt jemals auf die Lichtung, so als läge sie unter einem unsichtbaren Schatten, der das Licht der Sonne verbirgt. Dieser unheilige Ort birgt das *Verbotene Mirakel,* jene Pforte, an der einst der Widersacher der Acht mit seinen Heerscharen verbannt wurde (**Das Rätsel der Acht Orte** S. 265).

Der Archipel Hashoia

Hashoia ist der bevölkerungsreichste Archipel Hashandras und stellt mit *Hashaja* auf der Hauptinsel und *Cilmenur* auf der Insel *Kamelan* zwei der größten Städte des Reiches. Der Sitz des Ulam mit seiner gewaltigen Festungs- und Palastanlage *Hashajada* verfügt mit der die Flussmündung des *Yala-Wao* überragenden Gueraifestung *Mahinao* eine eigens zur Verteidigung des Hafens vorgelagerte Burg. Die Metropole des Ulam erstreckt sich zu den Seiten zweier Hügel und zählt nach *Muana Odoru* die meisten Tempelbauten des Reiches. Nahezu alle Handwerkskünste werden hier ausgeübt und fast täglich treffen Händler und Reisende aus den Provinzen ein und bringen Tauschgüter und Neuigkeiten. Die Ulamsinsel kann sich trotz umfangreichen Kornanbaus aufgrund der Größe der Hauptstadt nur unzureichend selbst versorgen und ist auf Lieferungen angewiesen. Auf der anderen Inselseite befindet sich deshalb die Hafenstadt *Janta*, um Güter aus abgelegenen Teilen des Archipels an-



zulanden. Das Gebirge auf Hashoia birgt Eisen und Silber, während das Gold der Palastdächer auf der benachbarten Insel *Jai Tawai* abgebaut wird.

In *Taam*, der Hauptstadt Jai Tawais, residiert der Tharungesandte *Suhar Fahud Tanura*, der neben der Pflege eines üppigen Lebensstils der Suche nach der verschollenen Eterniumschwinge *Hashandra* nachgeht. Sein eitles, herrisches Gebaren und seine unangekündigten Besuche am Ulamshof, die zumeist der Einforderung von Tributlieferungen für den Tharun dienen, haben dafür gesorgt, dass der Ulam ihn durch Agenten überwachen lässt und nach einem Weg sucht, um den ungeliebten Gesandten loszuwerden.



Die Insel *Mampana* liefert Unmengen an Kiri-Früchten an den Ulamshof, während auf *Tumula* und den umliegenden Waldinseln Hölzer für den Bootsbau geschlagen werden. *Mexasa* ist für ausgezeichnete Schmiedearbeiten berühmt, das Bergmassiv der Insel birgt neben Eisen aber auch Enduriumvorkommen, weshalb als Inselherr stets ein Gefolgsmann des Ulam inthronisiert wird.

Die drei Eilande *Mindana*, *Makabatu* und *Sukadama* werden die Gewürz- und Teeinseln genannt, denn auf den Hangplantagen der regenreichen Inseln gedeihen viele Sorten von Kräutern und seltene Teepflanzen. Der Marakai von Mindana hat ein Brigantaiproblem, seit einige Schwertmeister sich vor dem Zugriff des despotischen Herrschers von Makabatu in die Wälder seiner Insel gerettet haben. Auf Sukadama ängstigen die Bauern sich seit einiger Zeit vor der *Schwarzen Nanja*, deren lebensfeindlicher Hain sich immer weiter auszubreiten scheint und schon einige Obstplantagen mitsamt der Feldarbeiter verschlungen haben soll.

Die sandige Insel *Creplach* mit der hüfttiefen Bucht von *Wakah* liefert Meeresfrüchte, Muscheln sowie bis zu mannsgroße Fische an den Ulamshof.

Das Atoll von *Sunda Kalaba* wird nur von Korallenfischern bewohnt, deren Inseln durch die unsteten Strömungen der *Schwelle Hashandras* immer wieder überspült werden.

Die jenseits der großen Meeresöffnung gen Rooga liegenden Inseln werden vom Inselherrn *Kamelans* dominiert. Die Hauptstadt *Cilmenur* ist der bedeutendste Handelshafen für alle Fahrten nach Rooga und Kilmakar und der Herrscher *Tash Albatur* gilt als Rivale des Ulam. So beansprucht er die vornehmlich von Insekten bevölkerte Insel *Chojowa* ebenso für sich wie er die Inselherren der kleinen Höfe in *Sarab Suza* und *Sarab Semala* heimlich zu Abgaben nötig. Zudem lässt *Albatur* auf einer im Landesinneren verborgenen Festung ein Heer ausheben, um für den geeigneten Moment gerüstet zu sein, und pflegt Austausch mit den Marakai von Toku Shima und Hamur. Weil seine Masha *Ikimi*, eine Tochter des Herrn von Mampana, von einem mittlerweile nach Kilmakar geflohenen Schwertmeister schwanger wurde und den Bastard auch noch erfolgreich versteckte, ließ er sie einkerkern. Wirtschaftlich profitiert Kamelan von seinen Bergwerken, die das seltene Rotgold fördern, sowie von der Aufzucht des beweglichen Paradekäfers. Die Inseln um *Suza* und *Semala*

dienen der Holzgewinnung und der Reittierjagd, auf *Nora* und *Riza* erschweren zwei Vulkane menschliche Ansiedlung. Die Herren der beiden Handelshäfen wetteifern um eine bevorzugte Behandlung durch Kamelan miteinander. Während Suza mit *Torasan Whai* tauscht, wird der Handel mit *Torasan Raas* über Semala abgewickelt.

Der Ulam von Hashandra

Thuata Danakil, vormals Samakai von Gramahon, hat bereits zur Mitte seines Lebens den Thron bestiegen, nachdem sein Vorgänger einer aus Mogra Kadesh eingeschleppten Seuche zum Opfer fiel. Er etablierte sich am Hof durch rigoroses Vorgehen gegen dessen Alliierte und durch den Rückhalt aus Gramahon und Cora Cora, die seither als ulamstreue Archipele gelten. Danakil ist es gelungen, selbst die traditionelle Rivalität seitens des Herrscherhauses aus Rooga in Schach zu halten.

Das Zeichen des Ulam sind acht zu einem Kreis gelegte stilisierte Kornähren, die die Stärke des Reiches Hashandras symbolisieren. Auf seiner Brust ruht eine Goldkette mit acht strahlenden Edelsteinen, den *Hashandril*, die angeblich vor magischer Beeinflussung schützen. Außerdem werden ihm umfangreiche Kenntnisse der Runensteine zugeschrieben, die es einem Gegenüber unmöglich machen sollen, die Unwahrheit zu sprechen.

Von seinem Vorgänger übernahm Danakil den Flammar *Hashois Glanz* aus purem Titanium, gerüstet ist er in einer schwarzen Endurium-Bronn aus seiner Heimat.

Danakil wird stets umgeben von den Schwertmeistern der *Julama*, seiner Leibgarde. Außerdem soll er eine geheime Loge ins Leben gerufen haben, die den Namen *Danakila* trägt und ein Netz aus Informanten und Spionen unterhält und daher über Entwicklungen im Reich bestens informiert ist.

Das Vertrauen des Ulam genießt neben seinem Shin-Makar *Jamada Mahajanga*, der ihm aus Gramahon folgte, der greise Hohe Rat *Aydin*, bei dem es sich um einen mächtigen Elementar-Runenherrn handeln soll. Der bedeutsamste Priester am Ulamshof ist der Azarai des Shin-Xirit *Harim Shamazin*, der als ein scharfzüngiger Kritiker gegenüber aus Odoru erhobener Forderungen gilt und von Danakil in Glaubensfragen deshalb bevorzugt befragt wird.

Dem Hof des Ulam gehören mehr als sechzig Schwertmeister an, die über das Heer der knapp 500 Guerai befehlen.

Der Ulam hat keine bekannten männlichen Nachkommen, obwohl es heißt, dass es sich beim roogischen Morguai *Huyan Malata* um einen verstoßenen oder entkommenen Sohn Danakils handeln soll. Ein weiteres Gerücht besagt, dass Danakil alle männlichen Säuglinge gleich nach der Geburt töten lässt und ihm seine sechs Frauen deshalb bislang nur Töchter geschenkt haben.

Danakils Masha *Ibara Saikaku* stammt von der Insel *Makabatu*, wo sie tiefes Wissen über die Schätze der Natur erwarb. Ihre Gestalt liegt stets unter einem Geflecht aus Blüten verborgen, die geradewegs ihrem Körper entsprungen zu sein scheinen.

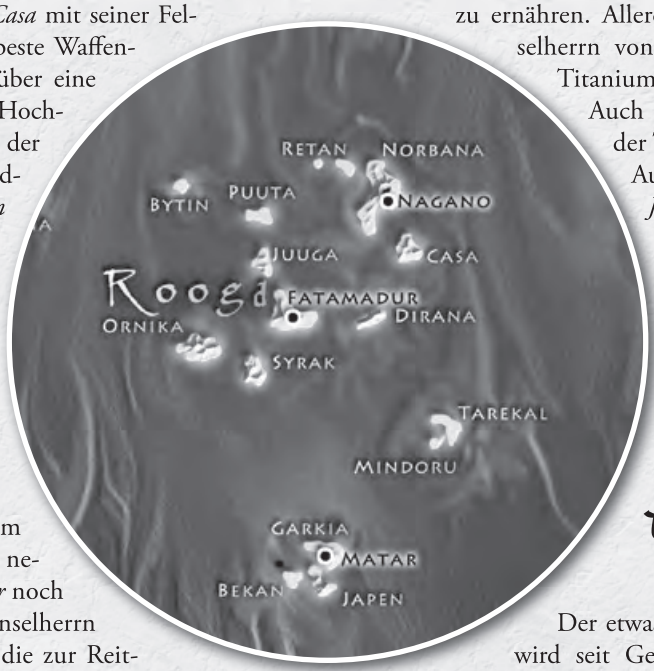
Der Archipel Rooga

Zu Danakils ärgsten Rivalen zählt der Herrscher über das mächtige Rooga, das in der Vergangenheit mehr als einmal den Ulam stellte und sich in seinem Selbstverständnis als eigentliches Reichszentrum versteht. Obschon flächenmäßig eher klein, ist Rooga wegen seiner Lage und seiner hochseetüchtigen Handelstrimare, deren Routen selbst bis außerhalb Hashandras verlaufen, ein großer Machtfaktor. Die Mehrzahl der Höfe wird von Schwertmeisterfamilien dominiert, die untereinander eine Vielzahl an Bindungen eingegangen sind. Diese Häuser legen Wert auf ihre Familienchronik, die sich mangels kalendarischer Systeme an den Herrschernamen orientiert und die Fortschreibung einer Ahnenreihe ist. In den Überlieferungen mancher Häuser haben sich Legenden von einer ketzerischen Besetzung durch kilmakarische Brigantai erhalten, die nur durch die Standhaftigkeit der edelsten Familien bezwungen worden sei.

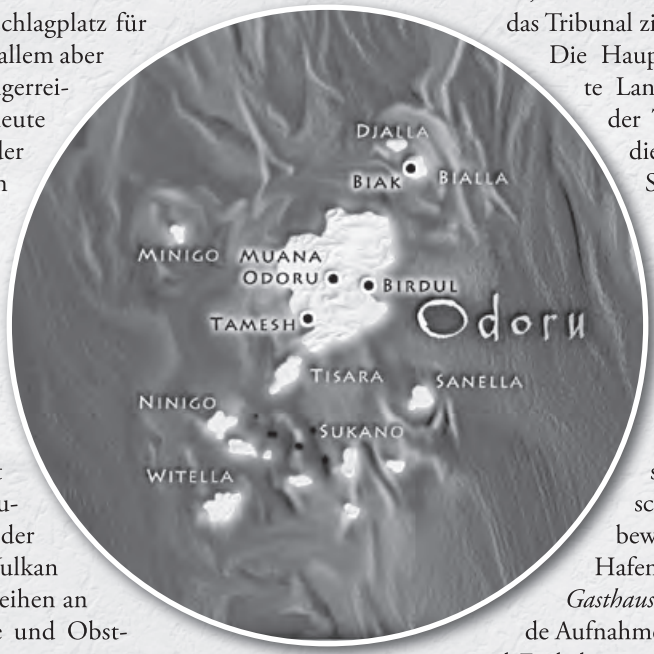
Dominant sind in Rooga die *Blutrichter* sowie die hohe Präsenz von Zirraku-Azarai, die auch den diplomatischen Kontakt nach Odoru abwickeln. Der Samakai *Akar Fatamatai* soll eine Leibwache aus geflügelten Riesen unterhalten, und Gerüchten zufolge haben bereits ein halbes Dutzend Mordanschläge auf ihn damit geendet, dass diese Riesen die Attentäter bis zu den Wolken trugen und dort einfach fallen ließen. Mithilfe verschiedener Pakte und heimlicher Einflussnahmen arbeitet *Fatamatai* zusammen mit dem düsteren Morguai *Huyan Malata* seit geraumer Zeit zielstrebig auf den Sturz des Ulam hin. Von der Hauptstadt *Fatamadur* aus hat Fatamatai ein ganz auf seine Dynastie ausgerichtetes Herrschaftssystem geschaffen. So steht ihm sein Bruder *Raak Fatamatai* als Archipelarsrichter zur Seite, während sein Sohn *Arak* über das militärisch bedeutsame *Norbana* herrscht. Mit dem Inselherrn von *Casa*, *Shariv Yonaigo*, verbindet ihn die Heirat mit dessen Schwester *Sharai*.

Die drei genannten Höfe und die von ihnen verwalteten umliegenden Inseln bilden den Kern der roogischen Macht-

fülle. Während auf Rooga neben dem Korn- und Reisanbau nach Silber geschürft wird, liefert die norbanische Hauptstadt *Nagano* Fischdelikatessen und hochwertiges Eisen. Das gebirgige, unwegsame *Casa* mit seiner Felsenfestung *Casadur* gilt als beste Waffenschmiede Roogas und soll über eine Enduriummine verfügen. Hochwertige Hölzer werden auf der als Gefängnis genutzten Waldinsel *Retan* geschlagen, *Bytin* bringt Kupfer und auf *Puuta* wird Zinn abgebaut. Auf der Insel *Dirana* unterhalten die Azarai des Shin-Xirit das abgelegene *Kloster des achtfachen Sieges*, zu dem zur Schwertmeisterprüfung zugelassene Guerai Roogas pilgern.



Von Bedeutung ist außerdem die Inselgruppe *Garkia*, die neben dem Haupthof in *Matar* noch die von einem verstoßenen Inselherrn geführte Insel *Bekan* sowie die zur Reittierjagd genutzte Dschungelinsel *Japen* und eine Vielzahl von Inselchen umfasst und die ob ihrer Entfernung zum Archipelarshof eine gewisse Autonomie beansprucht. Obgleich sie derzeit auf das Ansehen einer bloßen Provinz herabgesunken ist, gab es Zeiten, in denen Rooga von Garkia aus beherrscht wurde, und die Trümmer der Hochstadt von Matar bewahren manchen Schatz aus dieser Epoche. Als Umschlagplatz für den Handel mit Odoru, vor allem aber als Durchfahrtshafen für Pilgerreisen dorthin hat Garkia heute noch Einfluss, während der Handel mit Mogra Kadesh zum Erliegen gekommen ist. Zu allem Überfluss hält sich auf Japen eine Brigantaibande versteckt. Auf einer der Kleinstinseln Garkias lebt ein eigentümlicher Monade, der seine Handwerkskunst nur im Tausch gegen wahrhaft tragische Erzählungen einzusetzen bereit ist. Aufgrund der durch den unterseeischen Vulkan *Mataran* erwärmten See gedeihen an den Küsten seltene Früchte und Obstpflanzen.



Die Schwertmeister des waldreichen *Syrak* sind für ihren kuriosen Schwerttanz, den *Syraki*, bekannt, während der Herrscher von *Ornika* die Kornernten seiner Insel vor den Ausbrüchen eines Feuergiganten zu schützen versucht und ansonsten mit beiden Parteien Torasans handelt.

Fast gänzlich unbedeutend sind die benachbarten Inseln *Tarekal* und *Mindoro*, deren Herrscher kaum genügend Ressourcen verwalten, um mehr als ein Dutzend Guerai zu ernähren. Allerdings wird dem greisen Inselherrn von Mindoro der Besitz eines Titanium-Kreuzdorns nachgesagt. Auch gilt sein Senekai als Meister der Teezeremonie.

Auf der unbesiedelten Berginsel *Juuga* wollen Fischer gesehen haben, wie riesenhafte Vogelmenschen aus der Wolkenbank über dem Gipfel hinab gekommen sein sollen, doch habe der Samakai ein Anlanden auf der Insel untersagt.

Der Archipel Odoru

Der etwas abgelegene Archipel *Odoru* wird seit Generationen von den Azarai beherrscht, angeführt von den Priestern des Sindayru und dem Theokraten, der einem Rat der acht höchsten Priester vorsteht. Die fanatische Bekämpfung jedweder Form der Runenzauberei wird von hier aus nicht nur gepredigt, sondern auch exekutiert. Dabei versuchen sich die Azarai der einzelnen Götter gegenseitig ihre Tüchtigkeit zu beweisen, indem sie immer neue Angeklagte vor das Tribunal zitieren.

Die Hauptinsel Odoru ist die größte Landmasse Hashandras. Neben der Tempelstadt Muana Odoru, die das Glaubenszentrum der Sindayru-Priester bildet, beherbergt die Insel in den Häfen *Tamesh* und *Birdul* auch die religiösen Zentren der Zirraku- und Arkan'Zin-Azarai.

Doch die erste Station einer Reise in die Theokratie verläuft stets über die Pilgerinsel *Bialla*, denn die Wächterschiffe der Numinoru-Azarai bewachen die Zufahrtswege. Die Hafenstadt *Biak* verfügt über das *Gasthaus des Pateshi*, in dem Reisende Aufnahme finden und solange in Buße und Einkehr verweilen müssen, bis die Azarai des Klosters *Patosha* ihnen die Gnade der Weiterfahrt gewähren. Mittels eines Pilgerschiffs wird dann nach Tamesh auf die Tempelinsel übergesetzt. Die Stadt des Zirraku wird vom Obersten Azarai der *Zarkuiten* mit blutiger Hand beherrscht, und der bizarre Felsenbau des Ordensklosters *Zarkui* überragt die von großer Armut zeugende Stadt. Doch



auch der Haupttempel der *Kirkuliten* befindet sich hier, eine ewig den beißenden Rauch von verbranntem Fleisch ausstoßende Totenhalle.
Von Tamesh aus führt eine Straße ins Inselinnere bis zur blühenden Oase *Narjana*. Unter der Aufsicht der Nanurta-Azarai werden die Pilger für die Ankunft in Muana Odoru in den warmen Quellen rituell gewaschen und in der nötigen Unterwürfigkeit unterwiesen.
Das in der Inselmitte in Form eines mehrstufigen Achtecks errichtete Muana Odoru ist die zweitgrößte Ansiedlung Hashandras. Umgeben von sieben Sindayru-Heiligtümern befinden sich auf dem Gotteshof der *Palast des Theokraten* und der *Tempel des Allerheiligsten Gleißens*. Hier empfangen die Azarai des Allsehenden ihre Weihe und die rituelle Blendung des Augenlichts, und es heißt, dass im gleißenden Licht des Sonnentempels die Kraft dargebrachter Runensteine erlischt und diese fortan keinen Schaden mehr anrichten können. Im *Tempel des Tribunals* geißeln die Azarai des Zirraku die Schändung des Blutes durch die Morguai, die Azarai des Sindayru den Frevel wider die Erkenntnis durch die Sombrai und die Priester Arkan'Zins den Verstoß beider gegen die göttliche Ordnung. Hier finden all jene Runenkundigen ein Ende, derer die Theokratie habhaft werden kann.
Nur wenige Pilger werden bis in die *Heilige Stadt* vorgelassen, die meisten müssen sich mit dem Besuch der zweifellos ebenfalls prachtvollen Tempel der Acht Götter in den ersten beiden Ebenen der Stadt begnügen.
Die Stadt Birdul wird durch die von Opferpfählen begrenzte *Schwarze Straße* mit Muana Odoru verbunden und ist der Sitz des Arkan'Zin-Klosters *Ar'Narkat* mit dem *Platz der Nachtschwärze* und dem monolithischen *Tempel der Dunklen Stunden*, und ihr Hafen ist für die Reisen der Azarai vorbehalten.
Reisende steuern andere Inseln nur selten an. Einzig die Insel *Tisara* mit ihrer Hauptstadt *Dakao* steht als Sitz des kleinen Shin-Xirit-Ordens mit der *Halle des Orangen Schwertes* für pilgernde Schwertmeister zur Verfügung.
Sarab Sanur auf *Sanella* ist der Hafen der Numinoru-Azarai, denen die Trimare der Theokratie unterstehen und deren Numinai auf die Verwendung von Runensteinen verzichten.
Die Insel *Witella* verbirgt mit dem *Tempel der Glühenden Sehnsucht* das Haupthaus der Azarai des Ojo'Sombri, die verschleppte Runenkundige hunderte Tage verhören und peinigenden Untersuchungen unterziehen, ehe diese am Ende ihrer körperlichen und geistigen Kräfte nach Muana Odoru zur Verurteilung gebracht werden.
Im Aschemeer zwischen den unbewohnten Inseln *Ninigo* und *Sukano* befinden sich Vulkane, die die Seefahrt fast unmöglich machen.

Der Archipel Torasan

Torasan befindet sich in einem erbitterten Familienkrieg zwischen den hochbetagten Brüdern des Hauses *Caatas*, der die Inseln regelrecht ausgeblutet hat. Die Torasanis beider Lager betrachten jeden Fremden, der sich nicht sofort zu ihnen bekennt, als Spion für die Gegenseite. Die Verteidigungslinien haben den Archipel buchstäblich zweigeteilt, so dass die Inseln seither in *Raas* und *Whai* unterschieden werden. Diese Aufteilung leitet sich von den Namen der Gebirgsinseln im Zentrum des Archipels ab, auf denen jede Seite eine Festungsstadt unterhält und die seit der Regenschaft des mythisch verklärten *Torasan Caatas* vor sechs Generationen zum Doppelsitz des Herrschers erklärt wurden.
Nach gegenwärtiger Zählung wird der Konflikt *Zweiter Torasanischer Krieg* genannt. Auslöser war das spurlose Verschwinden der Titaniumschwinge *Torasana* nach dem Tod des Archipelars *Torata Caatas*. Zwischen seinen Söhnen brach ein Streit um die Nachfolge aus, der in mehrere heftige Gefechte um die Herrschaft über die Kerninseln Raas und Whai mündete. Doch keine Seite konnte die Überhand gewinnen, weder der Erstgeborene *Majata Caatas*, der über Torasan Whai herrschte, noch der Zweitgeborene *Batata Caatas*, der Torasan Raas

eroberte, errangen einen Sieg. So begann der Stellungskrieg, der den Archipel entzwei riss, und seither belauern sich beide Seiten feindselig, überfallen Handelsboote und Küstendörfer und versuchen durch Attentate, Intrigen und Hinterhalte oder heimliche Anwendung von Runenmagie, doch noch den Sieg herbeizuführen. Etliche Angehörige beider Parteien sind auf diese Weise zu Tode gekommen, doch die Oberhäupter sehen keinen Anlass, den Krieg zu beenden.

Verbreitet sind geschichtsklitternde Deutungen: So leitet Torasan Raas seinen Führungsanspruch daraus ab, dass es den *Ersten Torasanischen Krieg* gewonnen habe, da auf Raas der erste Archipelarssitz begründet worden sei. Auch die *Fünf Amethysten*, die Torasan Caatas der Legende nach auf beiden Inseln einst gefunden hatte und zur Herrscherkette zusammenfügte, beansprucht Torasan Raas für sich, doch wurde diese kürzlich von Torasan Whai erobert.



Obwohl der Krieg nicht mehr mit hoher Intensität geführt wird, ist der Archipel doch aufgrund der Kriegswirtschaft durch bittere Armut gezeichnet. Beide Seiten sind daher auf Einfuhren aus den Nachbararchipelen angewiesen und müssen sich ihrerseits von den Bodenschätzen der ergiebigen Hauptinseln trennen. Das gelegentliche Verschwinden von Runenkundigen lasten die Torasanis der Gegenseite an, ebenso wie sich kaum einer der in den benachbarten Archipeln spionierenden Agenten Torasans vorstellen kann, dass die *Torasana* womöglich von einer dritten Partei entwendet worden ist.

Von niemandem beansprucht wird die Insel *Igra Shai*. Sie gilt als von pferdegroßen Riesenameisen beherrscht, die über viele Generationen einen fast kilometergroßen Bau errichtet haben. Dass hier ein Götterfluch fortwirkt, halten die Azarai mit der Erzählung vom *Untergang von Igra Shai* wach.

Der Untergang von Igra Shai

»Einst ward sie die Perle am Rande der Welt geheißen, einst war sie Heimstatt stolzer Kämpfer und ihrer Weiber, einst war sie es, die Torasan beherrschte, ihre Schätze sind ungezählt. Selbst das sagenhafte Metall der dunklen Klingen fand man dort. Die Menschen waren reich und glücklich und unter dem Schutze Shin-Xirits gedieh das Volk von Igra Shai prächtig.

Eines Tages aber hieß der Samakai das Volk zu neuen Abgaben und willig folgte das Volk und gab dem Herrscher, was seines war im Namen der Götter. Doch nicht alle waren bereit, den ihnen aufgetragenen Anteil zu leisten, obschon sie dazu aufgefordert waren und reich genug, um zu leisten, was zu leisten befohlen war. So erzürnte das Volk seinen Herrscher und dieser starb in Gram und Pein.

Sein Sohn, der der neue Herrscher war, sprach: "Siehe Vater, das Volk ist satt und reich geworden, es ist Deiner überdrüssig und stellt sich gegen den Willen und die Ordnung der Götter." Als er zum neuen Herrscher gekrönt war, befahl er sogleich seinen Kämpfern, das Volk zu zwingen, zu leisten, was sein Vater zu leisten befohlen hatte. Doch ein Teil der Kämpfer verweigerte sich, denn sie waren satt und reich und ohne Antrieb, dem zu folgen, was befohlen war. Der Herrscher erzürnte und starb vor Gram und Pein wie sein Vater zuvor.

So kam dessen Sohn auf den Thron und er sprach: "Sind denn alle reich und satt, so soll es gut sein und ich werde bescheidener sein als meine Ahnen." Das tat er auch und erließ dem Volke die meisten Abgaben und befreite die Kämpfer von vielen Pflichten. Und als ihm Shin-Xirit befahl, einen neuen Tempel zu errichten, so entgegnete er: "Es gibt nichts, was ich geben kann, denn auch ich erhalte nicht mehr als das Nötige." So erzürnte er Shin-Xirit und dieser geriet in Wut vor Gram und Pein und rief Arkan'Zin, zu strafen den unwilligen Herrscher, seine Guerai und sein Volk.

Arkan'Zin kam, sah und strafte. Er hieß Herren, Guerai und alles Volk töten durch eine neue Kreatur, riesig und gefräßig und nimmersatt. Und Igra Shai, die Insel mit all' ihren Schätzen, war entvölkert und ohne Leben. Arkan'Zin aber befahl seinen Geschöpfen, fortan das Eiland zu bewohnen und alles, was dort gedeihe und sprieße auf ewig zu zermalmen.«

—Erzählung der Azarai aus Torasan



Der Archipel Mogra Kadesh (Morgeb)

Der Archipel Mogra Kadesh gilt als verlorener Archipel, nachdem im Gefolge von Thronstreitigkeiten Morguaimagie, Dämonen und andere finstere Mächte eingesetzt wurden. Die genauen Umstände des Falls des einstmals blühenden Archipels *Morgeb* sind so gut wie unbekannt, und auch die wenigen Flüchtlinge und Überlebenden schweigen meist über die Schrecken. Zwar wagen einzelne Numinai immer wieder Vorstöße, um Schätze, verfluchte Schwingen oder magische Hinterlassenschaften zu bergen, doch sind nicht viele dieser Missionen von Erfolg gekrönt.



Als gesichert gilt, dass sich der Untergang Mogra Kadeshs etwa zu der Zeit vollzog, als Thuata Danakil den Ulamsthron bestieg und sein Vorgänger aus Morgeb an einer rätselhaften Krankheit gestorben war, die auch die Pateshi-Azarai nicht lindern konnten. Eine tragende Rolle spielte nach manchen Berichten auch eine Verschwörung von Runenherren, die sich *Mikillidin* nannten und auf den Hauptinseln sowie auf der Insel *Banzei* Gildenhäuser unterhielten. Kaum bekannt sind hingegen die Strömungen der Mikillidin, die sich in die Artefaktschmiede der *Tanmadilli*, die Verwandlungsherren der *Birmakilli* sowie die Gefolgsleute *Tarbuls,* des Morguai von *Kaeli,* trennten und untereinander mit magischen Mitteln bekämpften – und dabei Kräfte entfesselten, deren sie selbst nicht mehr Herr wurden.

Eine weitere Kriegspartei sollen die Zirraku-Azarai der *Roten Marterschaft* von der bedeutsamen Insel *Rebab* gewesen sein, die nach dem Vorbild Odorus selbst die Herrschaft übernahmen. Glaubt man fiebrigen Warnungen, dann schürften die Azarai auf der Insel *Terab* nach einem glühenden Gestein und schufen aus ihm die entsetzlichen *Glutspälter*, um eine Schar unter den Befehl der *Marterschaft* gestellter Rakshasa gegen ihre Feinde zu führen. Doch bei ihren Grabungen weckten die Azarai in den Tiefen ein gewaltiges Ungeheuer auf, den *Goldenen Fürsten von Terab*, der Rebab und dem Haupttempel dieser Zirraku-Sekte zum Verhängnis wurde.

Auf den meisten Inseln wüten noch immer Seuchen und Ungezieferplagen, die die Bevölkerung beträchtlich dezimiert und die Grundfesten der Ordnung hinweggerafft haben. Im Zug dieser Ereignisse leidet die kleine Insel *Joab* unter Horden von Gruu, die sich enorm vermehrt haben und die Insel tyrannisieren. Sie sollen sogar den Monaden sowie die Gueraibesatzung durch ihre schiere Übermacht ermordet und gefressen haben. Die Insel Banzei soll hingegen durch die gewaltigen Netze einer dämonischen Brut aus Kaeli eingesponnen worden sein, und von Rebab heißt es, dass dort Scharen von Katzen inmitten einer entvölkerten Stadt hausen. Von *Aomra* ist der Ausbruch eines Vulkans überliefert, der die Zivilisation unter kochender Lava begraben haben soll. Aus den Tiefen des Meeres nahe der Insel *Batawa* schimmert gelegentlich ein kristallenes blaues Leuchten empor, während die Insel *Timizei* seit Generationen in einen undurchdringlich scheinenden Dunst gehüllt ist und die Heimstatt untoter Geschöpfe sein soll.

Über das Schicksal der Hauptinseln und der Archipelarsstadt *Boru Kadur* schließlich ist überhaupt nichts bekannt. Dunklen Gerüchten zufolge kreuzt ein von Dämonenhand gelenktes Totenschiff in den Küstengewässern, dem nicht einmal eine aus Odoru entsandte Expedition von Ojo'Sombri-Azarai entgehen konnte.

Insbesondere im durch das Wüten eines Luftgiganten in vier große und unzählige kleine Inseln zerbrochenen *Daito*-Subarchipel finden sich noch intakte Reste der einstigen Besiedlung. So residiert auf *Kuro* der sich als *Nayakai von Daito* bezeichnende eigenwillige Schwertmeister *Yarasul Barakil*, der über eine Schar Guerai und die knapp 2000 Überlebenden gebietet. Mit dem alten Runenherrn *Durkesh*, den er den 'Letzten der Mikillidin' nennt und der über die Bewohner der Insel *Ruto* herrscht, verbindet ihn eine lange Freundschaft, während er den erbarmungslosen Gruujäger *Shendoko* verachtet.

Auf der entlegenen Insel *Nahawa* befindet sich seit einiger Zeit ein Stützpunkt *Ilshi Vailens*, von dem aus die Gefolgsleute des *Ilshiiten* den Archipel erkunden.

Der Archipel Kilmakar

Kilmakar gilt als friedlicher Archipel, dessen Wirtschaftsleistung nicht unbeträchtlich ist, der aber dennoch nur geringe politische Bedeutung genießt. *Kilmakar* ist die größte Insel des Archipels. In ihrer Mitte erheben sich zwei Gebirgskämme, zwischen deren höchsten Erhebungen der Erdgigant *Onoro* ruht. Sagen zufolge haben die Archipelare ein Abkommen mit ihm, und er soll vor einigen Generationen ein Brigantailager vernichtet haben. Die Hauptstadt *Kil Jagor* liegt etwas von der Küste entfernt am Lauf des *Weißen Flusses*. Sie zählt über 10.000 Einwohner und wird von der mit Unmengen von Elfenbein verzierten Festung überschattet.

Der Samakai *Poradra Culanvir* regiert mit fester Hand, hat aber praktisch alle Hoffnung aufgegeben, jemals Herrscher des gesamten Reiches zu werden. Daher beschränkt er sich auf die Aufrechterhaltung der Ordnung und darauf, seine Festung mit kostbarstem Elfenbein auszubauen. Dass er seinen Erstsohn *Nagadra* für den Pakt mit dem Giganten opferte, ist eine nur im Geheimen erzählte Legende.

Kilmakars unwirtliche Schwesterinsel *Akimakar* ist wegen ihrer Minen, die Eisen und Gold fördern, sowie wegen ihrer ausgedehnten Kyma, die die größten Reitinsekten des

Archipels fängt und züchtet, wichtig. In der Hauptstadt residiert Culanvirs Zweitsohn *Viisor*, der zugleich auch der ehrgeizigste Anwärter auf den Archipelars-Thron ist. Darüber hinaus beschäftigt er sich mit dem Bändigen der Rieseninsekten.

Die Inseln *Nowa Bengir* und *Ara Bengir* haben in vergangenen Generationen immer wieder ihre gemeinsame Abgeschiedenheit für ein Komplott gegen den Samakai benutzt. Auch Culanvir ist so auf den Thron gelangt, während sein Mitverschwörer kurz darauf, ebenso der Tradition folgend, 'verunglückte'.

Kecha Shima liefert durch die kühnen Hochseefischer hohe Erträge, und das fruchtbare *Toku Shima* mit seinem Nanurta-Heiligtum in der *Gelben Ebene* gilt als Kornkammer des Archipels. Die Richter der Inselherren fungieren als Steuereintreiber und Begleiter der schweren Katamarane, die große Teile des Fischfangs bzw. der Reis- und Kornernte nach Kilmakar verschiffen.



Auf der annähernd kreisrunden Insel *Hamur* gibt es außer einem erloschenen Vulkan keine nennenswerten Erhebungen. Der Rest der Landfläche besteht aus welligem Hügelland und dichten Wäldern. Korn und Kiri-Früchte stellen die Hauptnahrungsmittel dar. Die Hafenstadt Sarab Hamur unter *Aidan Danhamur* kontrolliert nur etwa die Hälfte der Insel, während der weniger erschlossene Teil von einer seit Generationen zunehmenden Zahl von Brigantai beherrscht wird. Danhamur, der Sombrai sein soll, hat trotz seiner bescheidenen Mittel weitreichendere Pläne: Genährt von den diplomatischen Kontakten seines Richters *Haram Shamazin* nach *Toku Shima* und ins entfernte *Kamelan* träumt er insgeheim von der Eroberung der Ulamskrone. Als ersten Schritt hat er die Tochter des Inselherrn von Toku Shima zur Masha genommen.

Hamur vorgelagert liegt eine kleine Insel, die eine Sippe von Korallentauchern bewohnt. Unter der Bevölkerung herrscht der Glaube, dass sich auf der Insel Grotten mit heilkräftigen Quellen befinden, die von freundlichen Wassergeistern gehütet werden. Das Meer jenseits von Hamur wird als *Purpurozean* bezeichnet, weil zu den Däm-

Die Brigantai von Hamur

Die in den ausgedehnten hamurischen Wäldern lebenden Brigantai von Hamur haben es bisher verstanden, dem Inselherrn ihre wahre Stärke verborgen zu halten und seine Herrschaft über die Dörfer scheinbar unbestritten zu lassen. Tatsächlich könnten sie jederzeit die Kontrolle über ihre Inselhälfte an sich reißen.

Etwa die Hälfte der knapp vierzig Kämpfer hat Familie, so dass das Brigantai-Lager über einhundert Bewohner umfasst, die in Zelten und hölzernen Wagen leben und in wenigen Stunden den Standort wechseln können, wenn es nötig werden sollte. Da der einst hochangesehene Schwertmeister *Sayran Dhana*, unter dessen Führung die Gruppe zur heutigen Bedeutung erstarkte, seit einigen tausend Tagen verschwunden ist, führt sein Neffe *Sanyarin Dhana* mittlerweile die Brigantai an. Obgleich nicht der älteste unter den Brigantai, versteht er sich auf strategisches Denken und das Schlichten der mitunter handfesten Streitereien untereinander. Er besitzt das einzige Reittier sowie einen Langdorn aus Endurium.

Unter den Brigantai sind ungewöhnlich viele Schwertmeister, darunter *Batu Batarama*, ein gutmütiger, im Kampf jedoch entsetzlich wirkungsvoller Hüne, der einen gewaltigen Spälter aus Endurium namens *Einschlag* führt. Der Herrscher von Akimakar scheint ihm großes Unrecht zugefügt zu haben, durch das er gezwungen wurde, nach Hamur zu fliehen und sich den Brigantai anzuschließen. Besonders auffällig sind die ungestümen Drillinge *Jar, Jugari* und *Jundari*, die mit Batu zusammen die 'schwere Truppe' bilden und über einen gemeinsamen Runenschatz verfügen, sowie *Ra'Ida Janmara*, die einzige Frau unter den Kämpfern, die sich ihren Platz unter den Brigantai erstritten hat. Längst nicht alle Brigantai stammen von Hamur selbst, sondern haben sich wie Batu oder der schweigsame *Druuga* von benachbarten Inseln hierher gerettet oder kommen gar, wie der nervenkranke *Zoran Zoran*, aus dem fernen Cora Cora.

Wenngleich sich die Brigantai ebenfalls an den Erträgen der Bauern bedienen und nur selten ein geflohener Dörfler Aufnahme in ihren Reihen findet, achten sie doch darauf, keines der Dörfer übermäßig zu belasten und die Bewohner gegen Ungeheuer aus der Wildnis zu verteidigen. Daher kursieren unter den Hamuris insgeheim schwärmerische Geschichten über die Taten der Gruppe.

Die hamurischen Brigantai sind auch dem Archipelar ein Dorn im Auge, doch Culanvir schreibt das Problem eher der Unfähigkeit des hamurischen Herrschers zu und sieht keine Veranlassung, dem potenziellen Konkurrenten beizuspringen.

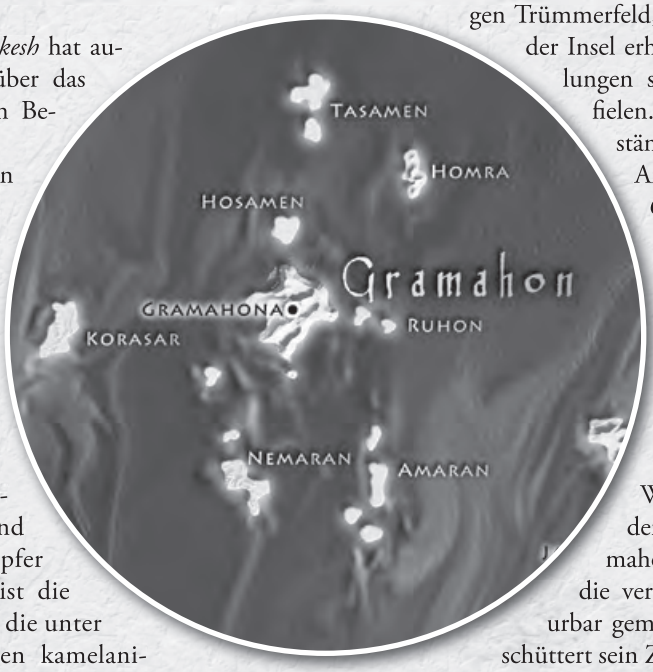
merungsstunden eigenartige Lichteffekte dem Meer diese Farbe geben. Die Fischer behaupten, dass dann purpurne Leuchtfische an die Oberfläche kommen, aus deren Spiel Eingeweihte große Weisheit erlangen könnten.

Minuku ist ein ähnlicher Außenposten wie Hamur. Seine spärlichen Einkünfte können kaum die Bevölkerung ernähren und ermöglichen dem Inselherrn nur den Unterhalt weniger Guerai.

Die Doppelinsel *Jandra Bankesh* hat außer als Hafen für Reisen über das Meer gen Ilshi Vailen kaum Bedeutung.

Auf den übrigen Inseln leben nur wenige menschliche Bewohner, die nur durch gelegentliche Besuche von Richtern beherrscht werden , oder sie sind gänzlich unbewohnt. Erwähnenswert ist *Songra*, auf der sich der einzige aktive Vulkan des Archipels befindet, ein gleichnamiger Feuergigant, in dessen Schlund die Songris Menschenopfer werfen. Die Insel *Saichal* ist die Heimat einer Piratenbande, die unter der Führung des geflohenen kamelanischen Schwertmeisters *Idor Anakai* die Schiffe aus Toku Shima überfällt. Der Piratenherr soll mit den Wasserelementaren einen Pakt abgeschlossen haben, der es fremden Schiffen unmöglich macht, den Unterschlupf anzulaufen.

Das Eiland *Jukush* wird, den Berichten einiger Numinai zufolge, die dort anlegen mussten, von drachenartigen Riesenechsen bewohnt, die sich gegenseitig und jedes andere Lebewesen attackieren.



Der Archipel Gramahon

Die Herrscher Gramahons befinden sich in einem aussichtslosen Krieg gegen einen Giganten, der den ehemals reichen Archipel zu einem unbedeutenden Teil Hashandras hat absinken lassen. Die große Insel *Gramahon* mit der einstmaligen Metropole *Gramahona* gleicht einem gewaltigen Trümmerfeld, seitdem sich der Erdgigant der Insel erhob und die meisten Ansiedlungen seinem Wüten zum Opfern fielen. Den in unregelmäßigen Abständen die Insel überrollenden Anstürmen stemmen sich die *Gramahonis* in verzweifelten Anstrengungen entgegen, doch obgleich nun schon die sechste Generation gegen den Giganten zu Felde zieht, kann von wirklichen Erfolgen nicht die Rede sein. Zwar gewährt der übermächtige Gegner seinen Widersachern lange Phasen der Ruhe, in denen Teile Gramahonas wieder errichtet und die verwüsteten Ländereien erneut urbar gemacht werden, doch dann erschüttert sein Zorn die Insel wieder auf eine solch vernichtende Weise, dass die Zahl der Toten jedes Mal in die Hunderte geht. Als jüngste Katastrophe gilt der Einsturz des Felsentempels der Dunklen Götter, der bisher den Gewalten widerstanden hatte, nun aber in einer Erdspalte verschwunden ist.

Aufgrund der Zerstörungen auf der Hauptinsel residiert der Samakai auf *Nemaran*, von wo aus auch die Feldzüge gegen den Giganten vorbereitet werden. Dabei setzt ein Heer der Gramahonis auf die Giganteninsel über und errichtet im



zerfurchten Hügelland einen Stützpunkt, der mit zahlreichen Wällen, Bollwerken und primitiven Steinschleudern gegen die nächste Offensive des Giganten gesichert wird. Dass von diesen Expeditionen nicht mehr bleibt als die auf vielen Meilen verstreuten Reste zerschmetterter Körper, geborstener Rüstungen und zersprungener Waffen, nehmen die Schwertmeister als Aufforderung, ihre Anstrengungen noch zu erhöhen.

Obwohl die Herrscher von *Homra* und *Tasamen* den Krieg um Gramahon als Prüfung der Götter ansehen, kommt es öfter dazu, dass sich Schwertmeister in andere Teile Hashandras absetzen, um dem nächsten Angriff zu entgehen. Das bergige *Homra* wird auch die Libelleninsel genannt, denn ungewöhnlich viele der begehrten Reittiere werden hier gefangen und gegen hochwertige Tauschgüter exportiert.

Auf der Insel *Korasar* hat sich sogar eine unabhängige Piratennation gebildet. Die dort ansässigen Brigantai genießen ihre Freiheit zwar auf Kosten der Bauern, sind aber bis zum Äußersten entschlossen, sich nicht mehr in die tharunische Hierarchie einfügen zu lassen.



Der Archipel Cora Cora

Über den Archipel Cora Cora ist nur wenig bekannt. Er gilt als traditionell ulamstreuer Archipel, fällt machtpolitisch aber ob der geringen Größe seiner Höfe kaum ins Gewicht.

Sämtliche Inseln und Guerai tragen Doppelnamen, und die Corai gelten vielerorts als trink- und sangesfreudiges Volk von Nichtsnutzen. Die Zahl der Guerai ist überschaubar und die Bevölkerung nicht so zahlreich, da etliche Inseln durch die raue See gezeichnet sind und ganze Küstenstreifen durch häufige Überflutungen und Meereseinbrüche nahezu unfruchtbar sind. So obliegt es den Fischersippen, die Versorgung der Höfe Cora Coras sicherzustellen.

Die Corais sind besonders in der Seefahrt bewandert und sorgen mit ihren schnellen Ruderschiffen für den Fernhandel mit Kuum und Tharun. Etliche vortreffliche Waffen aus den Schmieden Hashandras gelangten durch Cora Cora bereits ins kriegerische Kuum, wenngleich der Ulam diesen Handel unterbunden sehen möchte. Eingeführt werden kuumische Rauschmittel und Rohstoffe, die von hier aus weiter verbreitet werden.

Numinai aus *Aba Aba* und *Rena Rena* sind auswärts hoch begehrt, sorgen die dortigen Werften doch für stetige Verbesserungen im Schiffbau. Die Bewohner der Inseln *Vilu Vilu* und *Pela Pela* tragen ein großes Horn auf der Stirn, und bis heute weiß man nicht, ob dies angewachsen ist oder aufgesetzter Schmuck.

Das Reich Kuum

»Aus Kuum, dem Reich der Hornbüffel, Schmuckflügler und der gewaltigen Horden, hörte ich vieles, was mir am Anfang meiner Reise unglaublich erschien. So berichtete man mir von einer starken Strömung, die jedes Schiff mit sich reißen kann, von endlosen Ebenen und ihren nomadischen Büffelherden und von rauen Sitten und Gebräuchen selbst unter Schwertmeistern. Doch erst als ich die zerfurchte Küste der gewaltigen Insel Toom erblickte, wurde mir klar, wie groß die hiesigen Inseln sind gegenüber den hashandrischen Eiländern, denn beide Torasanischen Inseln zusammen wären weitaus kleiner als Toom mit seinen zerklüfteten Buchten, tiefen Schluchten und Hochebenen. Und meine erste Reise mit einer Horde führte mir die wahre Weite des Landes vor Augen.«

—Aus den Erzählungen des Maturai Copal Room aus Torasan-Raas

Im Gegensatz zu den anderen Reichen besteht das Reich Kuum im Wesentlichen aus vier großen zusammenhängenden Landmassen. Die Herrscherinsel Kuum ist eine der größten Inseln ganz Tharuns und fast zentral im Reich gelegen. Daneben gibt es die jeweils von einer großen Insel beherrschten Archipele *Toom*, *Kuumej* und *Hottotti*, sowie den Archipel *Nojotti*, der sich aus kleineren Inseln zusammensetzt. Das Klima in Kuum ist fast überall extrem. Die Hochebenen werden tagsüber sehr trocken und heiß, um in den Schwarzen Stunden von einer eisigen Kälte und schneidenden Winden heimgesucht zu werden. Auf der Hauptinsel Kuum liegt die Wüste *Kuuma*, die als der trockenste Ort Tharuns gilt.

Die großen Inseln sind von ausgedehnten Steppengebieten geprägt, in denen eine nomadische Viehzucht die wesentliche Lebensgrundlage bildet und sich gegen mannigfache Gefahren der Wildnis behaupten muss. Die Kuumis leben daher in wehrhaften Stammesverbänden, den sogenannten Horden, und ziehen in der großen Mehrzahl mit ihren Tieren, vor allem Hornbüffeln, über die Inseln. Den Männern und Frauen jeder Stammesgemeinschaft kommen dabei besondere Aufgaben zu.

Fruchtbarer als das übrige Reich ist der Archipel Nojotti, sowie der Subarchipel *Zuu*, ferner die an Früchten reiche Insel *Loom* im Archipel Toom. Wichtigstes Exportgut ist das aus dem Saft der Kuumblüte gewonnene Rauschmittel *Battuschikh.*

Der Herr des Reiches, *Kono Dojoodorj*, trägt den Titel *Kuumjakuum* (im Kuumischen 'Fürst der Fürsten') und führt

die Herrschaftswaffe des Reiches, *Kuum* mit Namen, eine Krummschwinge aus Eternium. Er ist bereits sehr alt und sein Ableben kündigt sich an. Aus diesem Grund bereiten sich die Thronanwärter im Reich auf das Ritual des Nachfolgekrieges vor. Der Kuum ('Fürst', im Range eines Samakai) von Kuumej *Batnaaran Batenkh* gilt als der wahrscheinlichste Nachfolger des Kuumjakuum.

Großen Einfluss auf die Geschicke im Reich haben die Vorsteher der drei Kriegerorden Shin-Xirits, Zirrakus und Arkan'Zins, sowie der Hohe Azarai der Nanurta *Namid Noton*, der den Archipel Nojotti zusammen mit einem Zinakai des Kuumjakuum verwaltet.

Die Kuumis setzen im Krieg von Hornbüffeln gezogene Wagen mit zahlreicher Besatzung ein und gelten als Wurfwaffen-Spezialisten. Typisch für die kuumischen Krieger ist die stark gebogene Krummschwinge, die *Kushra*, die es sowohl als einhändig geführte Variante als auch als Zweihandwaffe gibt.

Neben den herrschenden Stammesverbänden oder Horden hat sich mit den Brigantai auf Toom eine weitere ernstzunehmende Machtgruppe etablieren können.

Herrschaft und Schwertmeister

Anders als in anderen Reichen darf die Herrschaft des Kuumjakuum zu Lebzeiten nicht angefochten werden. Erst nach dem Tod des Herrschers und einer Zeit der reichsweiten Trauer tragen die Rivalen einen ritualisierten Nachfolgekrieg auf der Hauptinsel des Reiches aus. Dazu beginnt eine reichsweite Rüstung, gefolgt vom Übersetzen

Geographie: Kuum liegt zwischen Hashandra und Conossos. Es besteht aus den Archipelen Kuumej, Hottotti, Toom, Nojotti und der Hauptinsel Kuum.

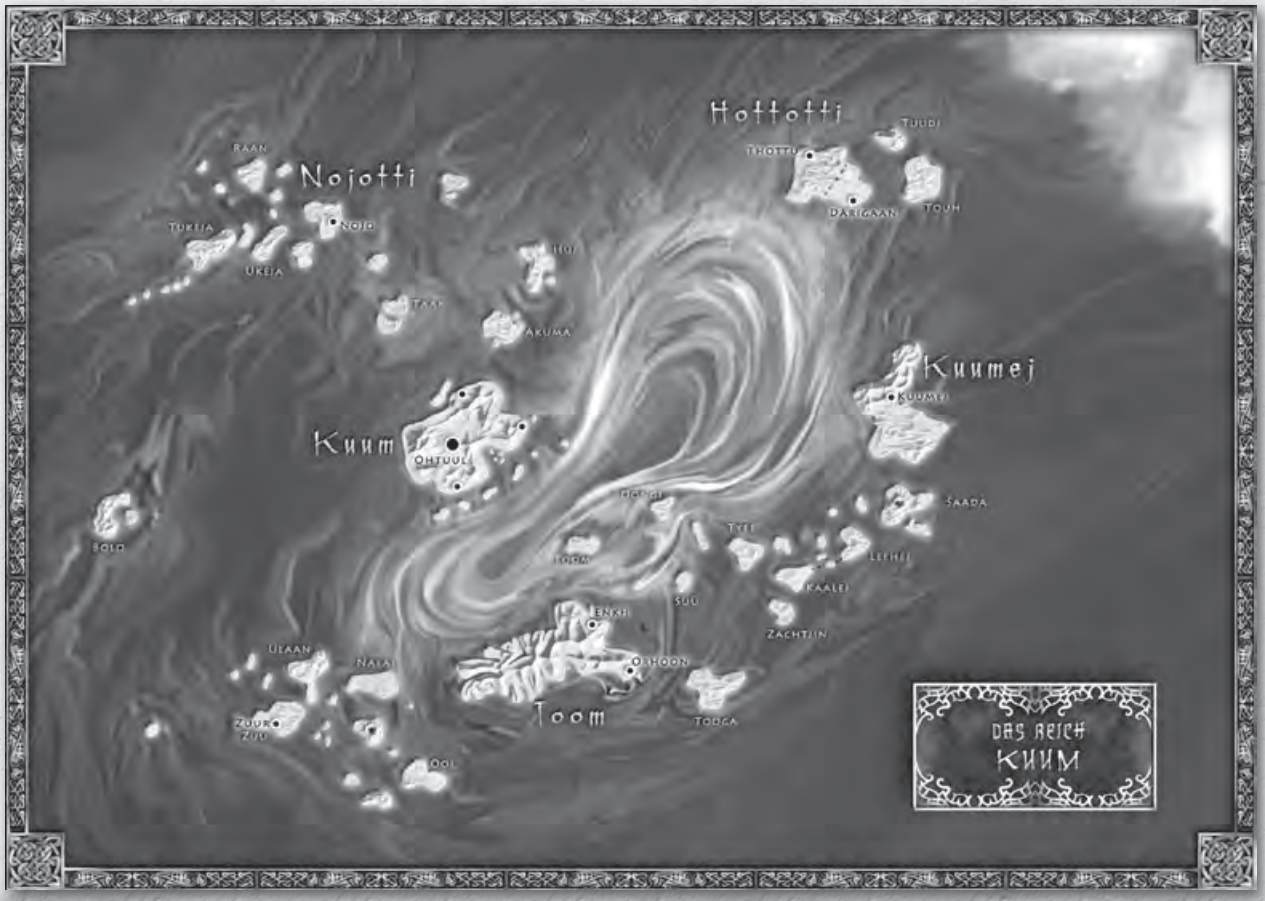
Wichtige Städte: Ohtuul (15.000 Ew.), Enkh (6.000 Ew.) und Orhoon (4.000 Ew.), Kuumej (8.000 Ew.), Darigaan (5.000 Ew.) und Thottu (6.000 Ew.) Nojo (5.000 Ew.), Zuu (6.000 Ew.)

Höfe und Bevölkerung: etwa 35 Horden, 400 Schwertmeister, 2.900 Guerai, 500 Brigantai, 300.000 Kuumis

Herrschaft und Macht: Kuumjakuum Kono Dojoodorj (Kuum), Kuumjacha Tiktu Khazan (Kuum), Kuum Batnaaran Batenkh (Kuumej), Höchster Azarai der Nanurta Namid Noton, (Nojotti), die Vorsteher der drei Kriegerorden

Volk und Kultur: Kuumis, vorwiegend nomadische Lebensweise, ausdauernd, widerstandsfähig und dunkelhäutig.

Besondere Örtlichkeiten: Festung des Kuumjakuum in Ohtuul, Fernhafen Hashandra in Zuu, Oase von Loom, Brigantaination im zerklüfteten Teil Tooms, Die Murmelnden Tiefen der Demut nahe der Insel Bolo (Weltwunder des Numinoru)



der Heereszüge der Kontrahenten auf die Hauptinsel, auf der sich die Gegner gegenseitig zu schwächen und gegeneinander auszuspielen versuchen, ehe die Entscheidung gesucht wird. Bis dieser Wettstreit entschieden ist, führt die zuvor für das Amt auserwählte 'Bewahrerin des Kuumjakuum', *Kuumjacha* genannt, zusammen mit der Leibwache den Hof. Derjenige, der als Sieger aus dem oft viele hundert Tage dauernden Krieg hervorgeht, zieht daraufhin in die Herrscherstadt ein und nimmt die Eterniumschwinge aus der Hand der Kuumjacha entgegen. Mit dieser tötet er daraufhin die Bewahrerin und das Ehrengefolge ebenso wie die Leibdienerschaft des alten Kuumjakuum.

Die Krieger-Orden Kuums

Alle Schwertmeister Kuums sind unabhängig von der jeweiligen Zugehörigkeit zu ihrer Horde in einem der religiösen Kriegerorden organisiert. Die Ausbildung aller Guerai des Reiches wird zunächst vom großen Orden des Shin-Xirit durchgeführt. Nach seiner Weihe tritt jeder Schwertmeister dann einem der drei Kriegerorden bei. Er entscheidet sich entweder, den bereits eingeschlagenen *Weg der Schwinge* weiter zu beschreiten und dem großen Orden des Shin-Xirit treu zu bleiben, oder wählt stattdessen den *Weg des Blutes* im Orden des Zirraku, oder den *Dunklen Weg* im Orden Arkan'Zins. Die Ritualnarben kuumischer Schwertmeister werden zusätzlich mit den Farben des jeweiligen Kriegerordens gefärbt, indem mit Nadeln orange, schwarze oder rote Farbe unter das Narbengewebe gestochen wird. Obwohl jeder Schwertmeister also einem der Kriegerorden verbunden ist, sind Vertreter aller drei Wege in der Zugehörigkeit zu ihrer Horde vereint. Im Kriegsfalle ergeben sich damit verdeckte Interessenskonflikte, da die Orden sich oft in den Verlauf einer Auseinandersetzung einmischen und ihren Einfluss auf die Ordenskrieger geltend machen.

Abgesehen von der Leibwache bleiben die Schwertmeister des Kuumjakuum nach dessen Tod nicht am Hofe der Bewahrerin. Wenn sie nicht mit den ihnen unterstellten Guerai an ihren Heimathof zurückkehren, gehen sie in eines der Ordensklöster auf der Hauptinsel, um mitunter im Auftrag des Ordens in den Nachfolgekrieg einzugreifen.

Der Shin-Makar oder die Befehlshaber eines Kuums sind gewöhnlich Ordenskrieger des Zirraku. Etwa alle achthundert Tage tritt der Orden vollständig auf Kuum zusammen und hält mehrtägige, blutige Festspiele ab, bei denen nicht wenige Kämpfe tödlich enden. Der Vorsteher des Zirraku-Ordens *Beryl Ulixu* gilt neben dem Reichsfürsten als mächtigster Mann in Kuum, denn sein Einfluss auf die Kommandanten der Guerai der Herrscher macht ihn zu einer zentralen Figur in den politischen Intrigen. Zudem ist er der Lehrmeister des Kuums von Kuumej, *Batnaaran Batenkh*.

Zinakai einer Horde kann nur ein Ordenskrieger des Arkan'Zin werden. An der Spitze des zahlenmäßig kleinsten Verbunds stehen zwei Hohe Azarai. *Dochin Kimama* wacht über die *Schwarze Pforte*, das unterirdische Heiligtum des Arkan'Zin-Tempels in Ohtuul. Durch diese Pforte soll Kimama angeblich das Reich Arkan'Zins selbst betreten können.

Eine drei Schritt lange schwarze Keule trägt der ebenso hoch gewachsene *Gerel Zhaban,* durch dessen Schule in den Bergen Kuums alle Richter des Reiches gehen.

Oberster Azarai des Shin-Xirit-Ordens ist der greise *Ojuuna Bajaan*, dessen weiße Haare und Bart noch immer einen orangen Glanz haben und dessen berühmter 'Langsamer Schwingentanz' nicht an Anmut und Selbstbeherrschung verloren hat. Trotz ungebrochener kämpferischer Eleganz muss er mittlerweile als geistig umnachtet gelten. Längst haben andere Azarai die Führung des Ordens übernommen und einen Rat gebildet, dem pro Archipel ein Hoher Azarai angehört. Zentrum des Shin-Xirit-Glaubens ist das Kloster *Zinnen der allwährenden Glut* an der Flanke des *Vidyaath* auf Kuum, ein Ort schier unerträglicher Hitze in mehr als dreitausend Schritt Höhe.

Der herrschende Kuumjakuum, *Kono Dojoodorj*, führt das Reich noch mit fester Hand, obgleich sein baldiger Tod erwartet wird. Ihm ist es gelungen, den Handel mit Battuschikh zu kontrollieren, in dem er auf der Hauptinsel Nojottis einen Verwalter eingesetzt hat, dessen Autorität durch die Anwesenheit des höchsten Azarai der Nanurta, *Namid Noton,* gesichert wird. Seine Kuumjacha *Tiktui Khazan* bereitet sich auf die bevorstehende Zeit der Trauer und des Krieges vor, in der es ihr zukommt, die Waffe des Kuumjakuum zu verwahren und die Herrscherwürde zu vertreten. Traditionell wird bei Thronantritt eine Tochter oder Enkelin des vorhergehenden Kuumjakuum zur Kuumjacha erwählt und dient bei Hof zeitlebens als Zeremonienmeisterin, Hüterin der Palastgemächer und Wächterin der Etikette. Dieses Ehrenamt wird auch deshalb an eine Frau vergeben, weil sie selbst keinerlei Anspruch auf den Titel des Herrschers erheben könnte und auch die Waffe des Kuumjakuum nicht zu führen imstande wäre (es sei denn, sie würde sich heimlich dazu ausbilden lassen).

Eine herausragende Bedeutung bei Hofe haben auch die Heiler des Kuumjakuum. Der Hohe Azarai des Pateshi *Mani Belmin* und der Runenherr *Oda*, dem die *Körper*-Runen des Kuumjakuum zur Verfügung stehen, streiten um die Gunst des Herrschers, den doch letzten Endes nur hohes Alter in die Knie zwingen kann.



Der mächtige Archipel Kuumej steht unter der Herrschaft des Kuums *Batnaaran Batenkh,* der sich bereits für den Nachfolgekrieg in Stellung bringt.
Der Archipel Nojotti, der *Archipel der sechs Herrscher* genannt wird, ist seit mehreren Generationen uneins und über die Nachfolge der Kuumswürde zerstritten. Die Horden Nojottis unterhalten etliche schwere Lastenschiffe und stellen den Hauptteil der kuumischen Flotte.
Der aus drei Inseln bestehende Archipel *Hottotti* wird nicht von der eigentlichen Archipelarsinsel, sondern von *Touh* aus regiert, da auf Hottotti ein Patt zwischen den rivalisierenden Horden *Thottu* und *Darigaan* enstanden ist.
Die langgezogene Hauptinsel des Archipels *Toom* besteht zu großen Teilen aus unzugänglichem, zerklüftetem Bergland, in das sich große Brigantaiverbände eingenistet haben. Der Subarchipel *Zuu* hat sich dem Zugriff des Kuums von Toom entzogen, der so nur die Kontrolle über die Insel Tooga und die von einem Sombrai beherrschte reiche Insel *Loom* wirklich gewährleisten kann.
Von den Guerai und Schwertmeistern wird nach dem Vorbild der Herrscherwaffe des Kuumjakuum die Krummschwinge, die Kushra, bevorzugt, von der es sowohl eine einhändige Variante gibt, die zusammen mit einem Schild geführt werden kann, als auch eine große zweihändige. Nur von Ordenskriegern des Zirraku wird der Reißer benutzt, eine lange Stangenwaffe mit einer groben, schweren Klinge, die fürchterliche Wunden reißt. Die Angehörigen des Arkan'Zin-Ordens führen schwere einhändige oder beidhändige Keulen aus Eisen, die zuweilen mit metallenen Dornen gespickt sind.
Häufige Verwendung finden auch Lanze, Bogen, Kehrling und Wurfspeer. Rüstungen sind in der Regel aus Bronze und Leder, das gleiche gilt für Helme und Schilde. Unter jungen Guerai beliebt sind kleine Faustmesser, die vorzugsweise bei den nicht seltenen Raufereien zum Einsatz kommen. Im Ringkampf ohne Waffen sind die Kuumis ohnehin von klein auf geübt.
Bemerkenswert ist der Einsatz großer Streitwagen, die von sechs bis acht Hornbüffeln gezogen werden und eine große Schar Speer- und Kehrlingswerfer sowie Bogenschützen in die Schlacht führen.
Kuumische Krieger tragen ihre Haare in langen einzelnen Zöpfen auf dem Rücken. Sobald ein Guerai die Schwertmeisterwürde erlangt hat, lässt er sich meist auch einen Bart stehen, um den Haarglanz stolz zu präsentieren. Besondere Aufmerksamkeit richten kuumische Ausbilder auf die Kunst des Ausspähens feindlicher Lager und Heeresbewegungen. Jede Heerschar unterhält eine Gruppe für diese Tätigkeit spezialisierter Guerai unter dem Befehl eines Schwertmeisters, der den Titel *Sindakai* trägt. Die gefährlichsten Aufgaben übernimmt der Sindakai selbst.
Weil den Frauen Kuums die Schlüsselrolle der Verwalterinnen innerhalb der nomadischen Stammesgemeinschaften zukommt, während sich die Männer dem Kriegshandwerk und den Tierherden widmen, werden typische höfische Ämter wie das des Zeremonienmeisters, des Vorkosters, der Maturai und der Beamten nicht wie sonst in Tharun von Guerai ausgeführt, sondern von ihren Frauen. So ist jeder Herrscher von gelehrten Frauen umgeben, denen zwar das Waffenhandwerk versagt ist, die aber mit Ratschlägen und der Umsetzung von Entscheidungen durchaus Einfluss auf seine Regentschaft nehmen können.

Bevölkerung und Sozialstruktur

Die Kuumis sind eher klein und kräftig, breitschultrig, mit brauner, ledriger Haut voller Falten und dunklen, dichten Haaren. Die extremen Umweltbedingungen haben ihre Widerstandskraft geprägt und wegen der großen Distanzen auf den Hauptinseln sind sie als sehr ausdauernde Läufer berühmt.
Haare tragen die Kuumis im Gegensatz zu den Schwertmeistern des Reiches kurz. Als Material für Kleidung dominieren Mäntel aus Wollstrick, Filz oder Büffelleder, die von einem breiten Gürtel gehalten werden. Die Kleidung der Frauen unterscheidet zwischen jener für Mädchen und jener für verheiratete Frauen. Während junge Mädchen schlichte und schmucklose Mäntel tragen, die denen der Männer gleich sind, ist die Kleidung verheirateter Frauen mit Stickereien verziert und mit Schmuck versehen oder gar aus Brokatstoffen hergestellt.

Ein Großteil des Volkes führt ein Nomadenleben. Gemeinsam mit riesigen Herden Hornbüffeln ziehen sie zum Weiden über die weiten Steppen der Hochebenen. Dabei dienen ihnen die Büffel auch als Last- und Zugtiere für bis zu sechs Schritt breite Wagen mit übermannsgroßen Rädern. Diese Karawanen werden von Schwertmeistern, Guerai und Azarai begleitet, so dass es sich eigentlich um fahrende Höfe handelt, die Horden genannt werden. Zum Schutz vor Kälte und Hitze dienen geräumige, zylindrische oder achteckige Zelte aus stabilen Holzkonstruktionen, mit Filz und Häuten bespannt, in deren Dachmitte eine Öffnung für eine Feuerstelle ist. In den Zeltsiedlungen der Horden wird auch die geschlechtsspezifische Arbeitsteilung der Kuumis sichtbar: Während die Männer unterwegs und bei Tageslicht das Sagen in der Horde haben und für das Treiben und Beaufsichten zuständig sind, unterstehen das Geschehen im Inneren der Zelte und alle Angelenheiten des Haushalts dem Kommando der Frauen. Es ist stets die älteste Frau, die über eine Zeltgemeinschaft gebietet und über den richtigen Auf- und Abbau wacht. Sie teilt die notwendigen Aufgaben ein und entscheidet über die Zubereitung der Mahlzeiten. Es gilt als höchst unehrenhaft, den Anweisungen und Wünschen einer Frau, die das Hausrecht innehat, in ihrem Zelt zu widersprechen. Im Umgang mit den Männern der Horde sind die kuumischen Frauen innerhalb der Zeltwände sehr souverän. So bestimmen sie allein, wann sich ein Mann zu ihnen legen darf, ebenso hüten sie die Besitztümer und Kostbarkeiten der Horde.



Aus Furcht vor Sandegeln und anderen Kreaturen der Wüste halten die Kuumis sich die katzengroßen Sombro-Echsen, die die drohende Gefahr wittern oder direkt verspeisen sollen.

An Flüssen und Wasserstellen findet man in Kuum häufig Brunnenhäuser, die Orte der geselligen Begegnung sind und in denen Alkohol und Battuschikh genossen werden kann. Die häufig zweistöckigen Bauwerke beherbergen im Erdgeschoss einen großen Gastraum für das einfache Volk und im Obergeschoss Pritschen und Séparées für Guerai und Schwertmeister.

Ein beliebter Sport ist das wilde Ringen, das, da ohne Waffen, von der einfachen Bevölkerung genauso wie von Kriegern betrieben wird. Wenn an einem Brunnenhaus zwei Karawanen aufeinander treffen, finden unverheiratete Männer und Frauen beider Horden zueinander und huldigen Nanurtas Fruchtbarkeit, und es kann sich leicht ein mehrtägiges Fest mit rüdem Verlauf entwickeln. Auch die Tiere werden zur Begattung zusammengeführt und müssen hinterher wieder anhand der Fellrasuren auseinander sortiert werden.

Brigantai gibt es in nennenswerter Zahl nur auf *Toom*, dessen Banden ausgestoßene Guerai anziehen und die dort zu einem beträchtlichen Problem geworden sind.

Flora und Fauna

Weite Teile der kuumischen Inseln bestehen aus endlos scheinendem Steppenland, dessen karger Bewuchs von den Büffelherden der nomadischen Horden abgegrast wird. Nur an wenigen Wasserlöchern und den zumeist versandeten Flüssen entsteht ein wenig Vegetation, überwiegend Sträucher und Büsche. Auf jeder Durchquerung der Steppe lauern jedoch noch weit größere Gefahren als Hunger und Durst. Davon künden die in die Felle der Hornbüffel rasierten Fratzen, die als Schutzzeichen gegen die plötzlichen Angriffe wilder Hornissenschwärme dienen.

Der Kuumische Blutwurm, ein im sandigen Erdreich lebender Blutegel von erstaunlicher Größe, der sich vorzugsweise in der Nacht an den Herden der Kuumis oder ihren schlafenden Hirten labt, gehört ebenso zum Schrecken der Steppe wie die Grolkuum-Kröte, die mit ihren kehligen Unkenlauten vor allem die Büffelherden in panische Angst zu versetzen im Stande ist. In den ausgetrockneten Teilen der Kuuma-Wüste kommt es immer wieder auch zu großen Ansiedlungen von Treiberameisen, deren Bauten und Gänge sich zuweilen über mehr als eine Meile erstrecken. Noch mehr gefürchtet wird nur ein Wesen, das nach den Sagen der Kuumis in den sandigen Tiefen der Wüste schlummert und dessen Frieden tunlichst nicht gestört werden darf. Sein unterirdisches Herannahen kündigt sich mit leisem Grollen an, das sich zu einem ohrenbetäubenden Donnern steigert. Die Wüste beginnt über Meilen hinweg zu beben, bis sich eine gewaltige Sandwelle heran wälzt und alles unter sich begräbt. Ob es sich bei dem Sandwälzer um einen träumenden Giganten, eine besonders große Wüstenbestie oder eine in der Wüste begrabene Seeschlange aus Numinorus Reich handelt, wie manche Azarai behaupten, ist unbekannt.

Das Herannahen eines Nanhraza, eines Erddrachen, ist ebenfalls imstande, eine Büffelherde über die Steppe zu zerstreuen, wenn die Schwertmeister auf dem Rücken ihrer furchtlosen Fersenläufer ihm nicht rechtzeitig entgegentreten.

Wildziegen, Haarschweine und Murmelmäuse streifen oft in kleinen Rudeln umher, wären sie doch alleine eine leichte Beute für die unablässig kreisenden Rotfalken und die Raubtiere der Steppe, zu denen Steppenwölfe, Sumgari-Ratten und die tückischen Sichelwiesel zählen.

Wirtschaft und Handel

Im Archipel Nojotti werden die Kuumblüten angebaut, die neben Öl als Grundlage für die Gewinnung des starken Rauschmittels Battuschikh dienen. Dieses kann als Dampf eingeatmet, wie Tabak geraucht, in verklumpter Form gegessen oder gelöst in Wasser, Säften und Wein genossen werden und löst starke Entspannungszustände und leichte Halluzinationen aus. Neben der Gewinnung, Veredelung und Weiterverarbeitung werden Pfeifen und Lampen, die für den Rauchkonsum nötig sind, hergestellt. Battuschikh ist über die Reichsgrenzen hinaus in Cora Cora, Gramahon, Thessara, Lania und Teilen des Inneren Reiches begehrt. Größere Bekanntheit genießt auch die Kuum-Myrrhe, die für viele Zeremonien der Azarai und der Kriegerorden verwendet wird und auch außerhalb Kuums gute Tauschwerte erzielt.

Die Berge Kuums, Kuumejs und Tooms sind reich an Edelmetallen, allein an Eisenerzen herrscht Mangel. Gold, Silber, Kupfer, Nickel und Bronzeerzeugnisse sind wichtige Güter im Handel mit den Nachbarreichen. Die Insel *Zuu* spielt eine wichtige Rolle als Fernhafen nach Hashandra, *Touh* dient als Überseehafen nach *Thessara* und *Ychtra* im Reich Conossos und die Flotten nach Tharun stechen von *Kuumej* aus in See. Begehrte Güter in Kuum sind Seide aus Lania, Kirischnaps und Schwingen aus Hashandra sowie Eisen und Waffenstahl aus Conossos.

Die Ernährung der Bevölkerung beruht im Wesentlichen auf der Viehwirtschaft. Die Büffelherden sind Lieferanten für Fleisch, Milch, Wolle, Haar, Leder und Horn. Der Kot der Tiere wird zudem als Brennmaterial verwendet. Neben den Hornbüffeln werden auch Wollziegen, Trampeltänzer und Bauchschweine gehalten. Kuumys wird das aus der Milch der Trampeltänzer vergorene, leicht alkoholische Getränk genannt, das einen prickelnd-säuerlichen Geschmack hat und eine wichtige Nahrungsgrundlage bildet.

Handwerke und Künste Kuums konzentrieren sich in den wenigen Städten, die an den Häfen oder Bergbauwerken entstanden sind. Einige Inseln des Subarchipels Zuu erwirtschaften Tabak, Bambus und Getreide. Fischerei wird nur in der Umgebung der Küstenstädte und in den Meeresbuchten Tooms betrieben.

Eine Sonderstellung nimmt Loom ein: Die außergewöhnlich reiche und fruchtbare Insel im Herzen Kuums ist Lieferant für Früchte und Gemüse im gesamten Reich.

Religion und Azarai

Im Angesicht der Weite der schier endlosen Steppen Kuums sind es Numinoru und Sindayru, zwischen deren Elementen die Menschen ihr Dasein bestreiten und die sie deshalb gleichermaßen ehren wie fürchten. In der einfachen Bevölkerung Kuums stehen Nanurta als Patronin der lebenswichtigen Herden und Sindayru besonders hoch im Ansehen. Die heiligen Vögel Sindayrus weisen den Nomaden den Weg zu den kostbaren Wasserstellen der Steppen, die wiederum selbst als heilige elementare Geister des Wassers oder als unergründliche Geschenke Numinorus gedeutet werden. Oft sind die Wasser der Brunnen von den großzügigen Kuumys-Opfern daher milchig gefärbt.

Da die kuumische See als ebenso unstet und gefährlich wie die Steppe gilt, erfährt der Gott des Meeres auch an allen Küsten große Verehrung. So wird morgens und abends mit den melancholischen Tönen langer Muschelhörner die blaue Stunde begrüßt und verabschiedet, um das Meer zu besänftigen. Der wichtigste Tempel Numinorus befindet sich stets auf See: das prächtige Tempelschiff *Tiefe Strömung*, das unter der Führung des höchsten Azarai Numinorus im Reich unterwegs ist.

Pateshi als Hüter des häuslichen Wohls preisen vor allem die Frauen Kuums. Nach jedem Zeltbau wird als erstes ein aufwändiger Gebetsschrein aus Horn und Holzschnitzereien aufgestellt. In kriegerischen Auseinandersetzungen schreiten die Azarai des Pateshi über das Schlachtfeld und heilen den einen Verletzten und schenken dem anderen einen gnädigen Tod. Battuschikh wird als Weg zu verborgenen Erkenntnissen betrachtet und so halten in jedem Brunnenhaus die Mönche und Azarai des Ojo'Sombri-Ordens Wacht über die Räusche der Kuumis, damit kein Unheil geschehe, das die Götter erzürnt.

Die Kriegerorden Shin-Xirits, Zirrakus und Arkan'Zins sind von größter Bedeutung für die Wehrhaftigkeit des Reiches, ist doch der Lebenslauf eines jeden Guerai einem dieser Orden verpflichtet. Jeder Orden ist in jedem Archipel präsent, gleichwohl befinden sich die wichtigsten Klöster, ihre Vorsteher und die zentralen Tempelbauten auf der Hauptinsel. Die sechseckige Stufenfestung des Kuumjakuum in Ohtuul birgt an jeder Ecke ein Heiligtum der Acht, in der Spitze einen Tempel Sindayrus, der nur dem Herrscher zugänglich ist und in den Katakomben unter der Erde, so tief unten, wie die Festung an der Erdoberfläche in den Himmel hinaufreicht, ein Heiligtum Arkan'Zins.

Seefahrt und Numinai

Die kuumische Seefahrt dominieren schwere, pontonartige Schiffe mit relativ großem Tiefgang und pompösen Aufbauten, Türmen und Bannern. Diese *Kuum'isen* werden von langen Laufgängen an den Längsseiten der Plattformen angetrieben. Manche von ihnen gleichen schwimmenden Palästen und sind so schwerfällig, dass sie plötzlichen Hindernissen auf See kaum rechtzeitig ausweichen können. Für den Handel finden vor allem kleinere Katamarane und Trimarane Verwendung.

Das Meer zwischen den kuumischen Inseln wird von einer starken Strömung beherrscht, die der Legende nach drei einander in endloser Jagd verfolgenden Wassergiganten zugeschrieben wird. Zahlreiche Stürme, Springfluten, Windhosen und Gischtnebel lassen jede Überfahrt durch Numinorus Reich zu einem waghalsigen Unterfangen werden – eins von acht Schiffen erreicht niemals seinen Hafen. Am sichersten reist es sich im Gefolge der Obersten Azarai des Numinoru-Ordens, die mit ihrem gigantischen Tempelschiff, dem größten Kuum'isen des Reiches, ohne Unterlass der kuumischen Strömung folgen. Diese geleitet das Schiff in einem ewigen Kreislauf durch alle Archipele, von Kuumej über Loom nach Kuum, von Kuum über Nojotti nach Hottotti und von dort zurück nach Kuumej. Im Fahrwasser des Tempelschiffs finden sich oft mehrere andere Schiffe ein, die sich eine behütete Passage im Schutz des Tempels

erhoffen. Die Ankunft des Tempelschiffs und der Begleitschiffe wird in jedem Hafen mit einem rauschenden Fest zu Ehren Numinorus begrüßt.

Zwischen den Inseln *Kaalej* und *Leehej* im Archipel Kuumej ist das Meer so seicht, dass es bei günstigen Wetterbedingungen mit Wagen oder Reittieren überquert werden kann. Für die Strecke werden allerdings mehrere Tage benötigt, so dass es sich dabei um ein mitunter gefährliches Unterfangen handelt und große Eile angewandt wird.

Die weit abgelegene, menschenleere Doppelinsel *Bolo* ist nur wenigen Numinai bekannt, ist sie doch nur durch eine waghalsige Fahrt durch schwere See überhaupt zu erreichen. Bolo besteht aus zwei Teilen: einer halbkreisförmigen Hauptinsel und einer felsenartigen Abspaltung. Zwischen den Inselhälften gurgelt und tost das Meer unablässig, gewaltige Wasserfontänen, endlose Strudel, sprühende Schleier und ein murmelndes Grollen wechseln einander so abrupt ab, dass die Felseninsel von keinem Schiff angesteuert werden kann. Die Fluten heben und senken sich nach einem geheimnisvollen Rhythmus und manchen Tags verschwindet das Wasser plötzlich zur blauen Stunde in ungeklärten Tiefen, so dass viele hundert Schritt unterhalb der üblichen Wasserlinie für kurze Zeit ein ausgedehntes Höhlenlabyrinth zwischen den Inseln freigelegt wird. In den tiefen Kavernen soll sich, wirren Legenden zufolge, einst eine Siedlung eines alten Wasservolkes befunden haben.



Reitkunst und Kymanai

Von besonderer Bedeutung für die Kyma Kuums sind die gigantischen Fersenläufer, auf denen meist zwei bis drei Kämpfer zusammen reiten und die Längen von sechs bis acht Schritt und eine Höhe von zwei Schritt erreichen. Zum Reiten tauglich sind nur die Weibchen, da die männlichen Tiere deutlich kleiner sind. Ein typischer und furchteinflößender Klang ist das dröhnende Trommeln der Hinterleiber auf den Erdboden mit dem sich die Reiter anhand einfacher Signalfolgen über

Das Fliegende Mädchen

»Zur Blüte der Herrschaft des Kuumjakuum Dorben Buudhikar brachte das Tempelschiff des Numinoru Kunde aus Kuumej, dass es der Spross eines Kymanai fertiggebracht habe, eine der wilden Hornissen zu reiten, was zuvor noch niemandem gelungen war. Und so rief der Kuumjakuum den Begabten nach Ohtuul, um seine Kunst zu begutachten. Doch als das Tempelschiff wiederkehrte, war es der Kymanai selbst, der dem Befehl des Herrschers folgte und zwei gebändigte Schmuckflügler präsentierte. Er bot den höchsten Schwertmeistern des Hofes an, die Hornissen zu reiten. Der Shin-Makar machte den Anfang, erklomm das riesige Tier und stieg mit ihm auf in die Lüfte, bis ihn das Licht der Weißen Stunde blendete und er den Halt verlor und vor den Mauern Ohtuuls zerschmettert zu Boden fiel. Der Zinakai wartete bis zur Nachtschwärze, ehe er den Schmuckflügler bestieg, und statt in die Höhe flog er hinaus in die unendliche Steppe. Doch am Morgen kehrte die Hornisse ohne ihn zurück, und der Zorn des Kuumjakuum war groß, hatte er doch seine besten Gefolgsleute verloren. So befahl er dem Kymanai, selbst die Hornissen zu besteigen, um seine zweifelhafte Kunst zu beweisen, doch da trat seine Tochter Tanju hervor, schwang sich auf einen der Schmuckflügler und ließ das Tier über dem Palast des Kuumjakuum durch die Lüfte tanzen. Das erzürnte den Kuumjakuum umso mehr, sah er doch durch das Mädchen die Ehre seiner Schwertmeister verletzt und ließ seine Bogenschützen auf sie anlegen. Sogleich erhob sich die zweite Hornisse wie von Geisterhand und Tanju entwischte den Pfeilen immer wieder, indem sie von Schmuckflügler zu Schmuckflügler sprang. Da trat der Sindakai des Hofes hervor und bat den Kuumjakuum um Einhalt, erkannte er doch, welches Talent hier zu sehen war, und der Herrscher willigte ein, Tanju als Lehrmeisterin in den Dienst zu nehmen, auf dass seine Schwertmeister es ihr eines Tages gleichtun mögen. Ihren Vater aber verurteilte er zum Tode, ehe er verstand, dass Tanju stumm und taub geboren war und niemanden anzuleiten vermochte, so sehr es der Sindakai auch versuchte.«

—Ein Märchen aus Kuumej

große Entfernungen verständigen können. Obwohl die Fersenläufer selbst mit ihren stachelbewehrten Beinen sehr wehrhaft sind, werden sie vor allem für den Einsatz von Speeren, Bögen und Kehrlingen verwendet. Geführt wird ein Fersenläufer von einem Schwertmeister, zu dem sich zwei Guerai gesellen. Der Nahkampf vom Rücken der Tiere aus ist nur mit einem Reißer möglich. Die langen Fühler der Käfer befähigen sie dazu, Wasserquellen aufzuspüren und Geräusche über große Distanzen wahrzunehmen. Ihre beweglichen, aus überlappenden Segmenten bestehenden Panzer sind für herkömmliche Waffen praktisch undurchdringlich und ihre fünfgliedrigen Füße ermöglichen ihnen sogar die Überquerung schwieriger Gebirgsstrecken.

Als Reittiere für einzelne Schwertmeister dienen die seltenen, riesenhaften Skorpione, die in der Wüste Kuuma wild gefangen werden.

Auf den Inseln Kuum und Kuumej gibt es kleine Geschwader fliegender Reiter, die sich der bläulich oder bronzefarben schillernden Schmuckflügler bedienen, einer gigantischen Hornissennart, die in Erdlöchern oder Höhlen lebt. Das Fangen und Fixieren dieser Insekten stellt eine gefährliche Aufgabe für Kymanai dar und erfordert die Verwendung eines *Geist*-Runensteins. Die Schmuckflügler sind nicht in der Lage, die Distanzen zwischen den Inseln Kuums mit einem Reiter belastet zu überbrücken, sodass sie im Kriegsfalle mit 'Hornissenschiffen' transportiert werden müssen, auf denen sie immer wieder auf speziellen Landeplattformen rasten und fressen können. Für die Reiter ist die virtuose Verwendung von Kurzbögen eine selbstverständliche Voraussetzung.

Im Subarchipel Zuu gibt es einige Libellenreiter, die mit Hilfe dieser geflügelten Insekten den Sprung von einer Insel zur nächsten wagen. Die Libellen werden jedoch nicht in Kuum gefangen, sondern aus Hashandra eingeführt.



Architektur und Künste

Auf vielen Insel Kuums findet sich ein Kloster eines der drei Kriegerorden. Diese sind oft an unzugänglichen Orten in großen Höhen oder Tiefen verborgen und stellen so fast immer gut zu verteidigende, wenn nicht gar für Heere unerreichbare Festungen dar.

Die Küstenstädte des Reiches erstrecken sich meist einige Meilen entlang des Wassers und messen selten eine Meile ins Landesinnere, während die wenigen Binnenstädte der Inseln kreisrund angelegt sind und von Palisaden oder Mauerwerken umgeben werden.

Die Stadt- und Palasttore der Städte sind mächtige, mehr als einen Schritt dicke Holzgewerke, die mit Stahl- und Bronzestreben verstärkt sind und nur mit der Kraft mehrerer Hornbullen bewegt werden können.

Auch in den Städten Kuums dominieren die runden Zelte der Nomaden. Nur wenige feste Gebäude bilden den Kern einer Ansiedlung. Typischerweise ist es eine trotzige Kuumsfestung oder ein Tempel, der aus Holz und Stein errichtet wurde und deren Aussichtstürme von bronzenen oder kupfernen Kuppeln gekrönt werden. Der Reisende wird an den Festungen Kuums wenig Beeindruckendes finden, und wenn, dann ist es wohl eher die Wehrhaftigkeit als die Schönheit des Bauwerks. Neben den Häfen der Inseln sind es meist Bergwerke zum Abbau der Erze, die von einer Ansiedlung umgeben werden, die Besucher anderer Reiche meist gar nicht als Städte anerkennen würden.

Feste Bauwerke sind auch die Brunnenhäuser an Wasserläufen oder den lebenswichtigen Tiefenbrunnen. Sie sind Zentrum der Begegnung zwischen verschiedenen Karawanen oder rivalisierenden Horden. Meist sind sie zwei- oder sogar dreigeschossig aus Holz und Stein errichtet und haben einen rechtwinkligen Grundriss.

Die Kunst des Rauchens von Tabak und die verschiedenen Praktiken der Einnahme des Battuschikh, das sowohl geraucht als auch gegessen oder in Schnaps gelöst getrunken wird, ist wohl die bemerkenswerteste Errungenschaft der Kuumis. Desweiteren ist die Schmiedekunst von Kupfer- und Bronzewaren weit fortgeschritten.

In der kuumischen Musik dominiert ein rauer, kehliger Gesang. Vor allem der Obertongesang, bei dem zwei Töne gleichzeitig gesungen werden, macht kuumische Musik zu einer faszinierenden Darbietung. Ebenfalls sehr beliebt in der Musik ist das Quälen kleiner Tiere, denen durch Quetschungen oder das Stechen mit langen Nadeln Schreie des Schmerzes entlockt werden.

Über die Reichsgrenzen hinaus berühmt ist das kuumische Marionettentheater, ein Schauspiel, bei dem mittels prächtiger Holzpuppen Geschichten von Krieg und Liebe erzählt werden.

Geheimnisse und Magie

Dem Orden Zirrakus soll ein gewaltiger Rakshasa-Schwertmeister angehören, der bei seiner Schwertweihe den Shinxasa niederrang und ihm seinen Flammar aus Titanium nahm.

Die Waffe wie auch der Rakshasa heißen beide *Tsir-Tsiü* und es ist nicht bekannt, ob die Waffe dem Träger oder der Träger der Waffe diesen Namen verlieh. Nur wenige Kuumis bekamen ihn je zu Gesicht und doch lebt er bereits seit mehreren Generationen im schwer zugänglichen *Felsentempel der heiligen Fratzen* auf Kuum. Der Legende nach war es dieser Rakshasa, der einst eine Kuumjacha des Kuumjakuum verfolgt und bezwungen hat, als diese nach dem Tod des Kuumjakuum ihr Ehrenamt ausnutzte und mit der Herrscherwaffe *Kuum* nach Tharun fliehen wollte.

An der Spitze der Festung Ohtuul auf Kuum befindet sich das Observatorium des Kuumjakuum, das nur durch den darunter befindlichen Sindayru-Tempel betreten werden kann. Die Azarai des Sindayru haben dort vor langer Zeit insgeheim zwei Runensteine, *Härte* und *Sehen*, zerstört, um damit ein Herrscherartefakt zu schaffen: ein riesiges Augenamulett, das nur der rechtmäßige Träger der Eterniumwaffe des Kuumjakuum benützen kann und das ihm ermöglicht, in den Weißen Stunden die gesamte Insel zu überblicken.



Der Kuumjakuum stellt den Kymanai seinen *Geist*-Runenstein zur Verfügung, um die Jagd auf Schmuckflügler zu ermöglichen. Ähnlich verhält es sich mit dem Sombrai Kuumejs, der von seinem Herrscher gezwungen wird, seinen Stein der Kyma der Insel zur Fixierung zu überlassen.

Der Runenschatz des Kuumjakuum bereitet seiner Kuumjacha *Khazan* große Sorgen, denn jeder Kuum, der die Reichswürde errungen hat, hat seinen Runenbesitz dem Erbe hinzugefügt.

Der aussichtsreichste Anwärter auf die Nachfolge, Batenkh, gilt aber als der Runen nicht kundig, und die Kuumjacha befürchtet, dass für den Fall des Sieges der neue Kuumjakuum den Runenschatz unter seinen Gefolgsleuten zerstreuen wird. Deshalb intrigiert Khazan gegen Batenkh und favorisiert entweder den Kuum von Hottotti oder Toom.

Der Inselherr auf Loom ist ein Sombrai, der sich mächtiger Pentagramm-Magie bedient, um die Nanja der Insel zu beherrschen. Der Kuum von Toom duldet die Regentschaft eines Nicht-Guerai, weil er sich von den Diensten des Sombrai im Krieg großen Vorteil verspricht.

In einem verlassenen Kloster des Ojo'Sombri auf einer abgelegenen Insel des Archipels Nojotti lebt ein Gelehrter, der mit Hilfe des verloren geglaubten *Geist*-Runensteins von Nojotti langwierige Meditationen betreibt, von denen er sich Erkenntnisse über die Beschaffenheit der Welt verspricht. Eine Entdeckung durch die Azarai fürchtet er sehr und so bedient er sich eines Luftgiganten, um die Insel in einem Nebel zu verbergen. Im Gegenzug belustigt er den Giganten mit seinen seltsamen Theorien.

Im Archipel Hottotti soll eine rätselhafte Bestie leben, deren Blick alleine töten kann und die von vier Mänteln der Elemente umgeben ist, so dass niemand ihre wahre Gestalt je erblickt hat. Seit Angedenken machen sich immer wieder Schwertmeister auf, die Kreatur zu stellen, doch bisher kehrte niemand von einer solchen Fahrt zurück.

Bald nach ihrer Berufung zur Kuumjacha konnte Tiktu Khazan den Diebstahl der Eterniumkushra des Kuumjakuum durch einen Schatten vereiteln. Aus diesem Grund wird gemutmaßt, dass die Kuumjacha einen großen Einfluss auf die Schatten habe.

Die Legende erzählt, dass vor einigen Generationen Schatten zugunsten des Zirraku-Ordens in einen Konflikt mit dem Arkan'Zin-Orden eingegriffen hätten. Bestialische Morde an Mitgliedern des Arkan'Zin-Ordens seien damals begangen worden. Seitdem wird nur noch sehr selten von Aktivitäten der Schatten in Kuum berichtet.

Die Herrscherinsel Kuum

Die Insel Kuum misst von Küste zu Küste etwa 500 Meilen und stellt damit eine der größten Landflächen Tharuns dar. Den Großteil der Insel macht eine karge Hochebene aus, die von umherziehenden Zeltdörfern bevölkert wird und die berühmte Wüste *Kuuma* birgt. Auf dieser Hochebene finden traditionell auch die entscheidenden Schlachten der Thronnachfolge im Reich statt und die Vorstellung der dort vom Sande verwehten Reichtümer haben die Phantasie und Tatkraft zahlreicher Schatzsucher beflügelt. Die Glut der Sonne macht das Leben auf Kuum beschwerlich und nirgends ist die Verehrung Sindayrus des Gleißenden und Numinoru des Unergründlichen aufopferungsvoller als an diesem wohl trockensten und heißesten Ort Tharuns. Wird eines der wenigen Brunnenhäuser in der Wüste von einer Horde erreicht, setzt eine Art religiöser Wahnsinn ein, in dem Sindayru und Numinoru in einer chaotisch anmutenden Weise gehuldigt wird, an den sich dann meist ein längeres Fest anschließt. Doch nicht nur die Menschen ziehen durch die Kuuma: Sie ist auch die Heimat vielfachen Ungetiers, darunter des Kuumischen Blutwurms und der Grolkuum-Kröten.

Die Küste Kuums wird ringsum von hohen Bergen gesäumt, in denen sich zahlreiche, zum Teil winzige Klöster befinden. Der Herrscher der Insel ist der Fürst der Fürsten Kuums, der Kuumjakuum, der in der Herrscherstadt *Ohtuul* im Zentrum der großen Wüste residiert. Gelegen auf einem steil ansteigenden Hügel auf der Hochebene kann die hundert Schritt hohe Stufenfestung fast die gesamte Insel überblicken. Das Heer in Ohtuul umfasst an die 80 Schwertmeister und etwa 600 Guerai.

Gen Nojotti, Kuumej und Toom gibt es an der Küste jeweils Ansiedlungen, in denen Hafenfestungen unterhal-



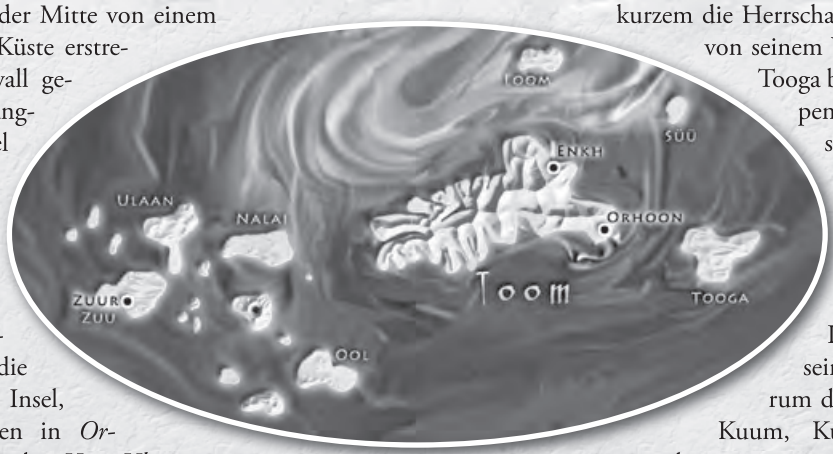
ten werden. Die Bedeutendste von ihnen ist *Huuma*, eine große Zeltstadt auf einem Hochplateau, deren heiliger *Brunnenschrein* einen scheinbar unergründlich tiefen Wasserschacht birgt.

Die Bergwälder im nach Toom gelegenen Teil stellen die einzige Holzquelle der Insel dar, sodass man auf die Einfuhr von den zahllosen kleinen vorgelagerten Inseln angewiesen ist. Diese Inseln unterstehen der Verwaltung einiger vom Kuumjakuum entsandter *Nayakai*.

Dem baldigen Tod des Herrschers mit Sorge blickt seine Masha *Moeimu-Me* entgegen. Die Tradition sieht es vor, dass sie ihrem Herrscher ebenfalls in den Tod folgt. Indessen hat sie einen Gutteil ihres Lebens noch vor sich und sucht nun insgeheim nach einer Möglichkeit zur Flucht in ihre Heimat *Sinulina* im Reich Tharun.

Der Archipel Toom

Die von gebirgigen Höhenzügen durchzogene Hauptinsel *Toom* wird etwa in der Mitte von einem sich von Küste zu Küste erstreckenden Palisadenwall geteilt, der den zugänglichen Teil der Insel vor den Überfällen der Brigantai schützen soll. In der Küstenstadt *Enkh* residiert der Kuum *Nodin Dologon,* der nicht nur die Brigantai auf seiner Insel, sondern auch seinen in *Orhoon* regierenden Zinakai *Hexa Ulagan* fürchten muss. Beide gehören dem Orden Arkan'Zins an und führen Keulen aus Endurium. Über die Frage, wie man mit den Brigantai Tooms zu verfahren habe, sind sie nachhaltig zerstritten. Während Dologon darauf setzt, die Brigantai gegeneinander aufzubringen und zu diesem Zweck Spione in die Brigantailager eingeschleust hat, spricht sich sein Zinakai für ein unnachgiebiges militärisches Vorgehen aus. Ulagan ist ebenfalls darüber erzürnt, dass der Kuum mit dem Sombrai Looms einen Nicht-Schwertmeister auf dem Thron duldet.



Der zweitgrößte Hof des Archipels findet sich auf der Insel *Zuu.* Der gleichnamige Subarchipel wird vom Inselherrscher *Broom Thimou* dominiert. Weitere kleine Höfe gibt es auf den Inseln *Ulaan, Nalai* und *Ool*. Letztere leidet unter einer wuchernden Kolonie aus Hirnkorallen, die den Zugang zur Insel immer mehr erschweren und schon mehrere Schiffe geentert haben.

Wirtschaftlich ist Zuu nicht nur als Hafen nach Hashandra von Bedeutung. Auf den zahlreichen Inseln wird auch Tabak und Getreide angebaut und Holz geschlagen.

Der Inselherr von *Tooga* ist noch sehr jung und hat erst vor kurzem die Herrschaft über seine Horde von seinem Vater übernommen. Tooga besteht nur aus Steppenland und ist entsprechend arm, stellt aber ein loyales Gefolge des Kuums.

Loom ist nicht nur eine besonders reiche und fruchtbare Insel, sondern wegen seiner Lage im Zentrum des Reiches zwischen Kuum, Kuumej und Toom auch von strategischer Bedeutung. Der hier herrschende Sombrai scheint ein treuer Gefolgsmann des Kuums zu sein.

Die Brigantaination

In den unzugänglichen Bergen Tooms haben sich große Zahlen von Brigantai aus allen Teilen des Reiches gesammelt, die in komplexen Höhlenanlagen leben oder in Häusern, die weit oben auf den bis zu 4000 Schritt hohen Bergen gelegen und nur über abenteuerliche Pässe zu erreichen sind. Zusammengenommen sind hier an die 500 Krieger versammelt, unter diesen knapp sechzig Schwertmeister. Allerdings sind die derzeit sieben Anführer um die Herrschaft über die Brigantai heillos zerstritten, weshalb sich mehrere Banden gegenseitig bekriegen. Die sieben Brigantaibanden weisen durchaus große Unterschiede in Lebensführung und Vorgehen auf. Haben sich manche der Gruppen eine disziplinierte Struktur erhalten, führen andere wegen übermäßigen Battuschikh-Gebrauchs ein eher verwahrlostes Dasein. Unter ihnen gibt es einige Runenkundige und eine waghalsige Hornissenreiterin, der als Kurier zwischen den Brigantailagern dient. Die skupelloseste Bande soll mehrheitlich aus Frauen bestehen und ein Schutzbündnis mit einem Wasserdrachen eingegangen sein

Die zerklüfteten Berge und die vielfach tief eingeschnittene Küstenlinie bieten einen perfekten Schutz vor Militärexpeditionen zu Lande oder zu Wasser. Mit großen Kanus stoßen die Brigantai aus den geschützten Buchten auf vorbeifahrende Handelsschiffe zu und berauben sie ihrer Fracht. Manche Banden dringen dabei bis in den Subarchipel Zuu vor und plündern kleinere Ansiedlungen. Auch an Land machen sie regelmäßig Überfälle auf die Horden jenseits der großen Palisade.

Nicht nur in den Plänen des Kuums von Toom spielen die Brigantai insgeheim eine wichtige Rolle, auch die Kuumjacha des Kuumjakuum versucht, die wilden Schwertmeister dafür zu gewinnen, den Kuum von Kuumej als Nachfolger zu verhindern. Während manche Brigantaigruppen keine Skrupel haben, solche Söldnerdienste auszuführen, werden sie dafür von den übrigen Banden umso heftiger bekämpft.

Der Archipel Kuumej

Der Kuum von Kuumej, *Batnaraan Batenkh*, der einen sagenumwobenen Spälter aus Titanium führt und dessen blutrote Narben ihn als Ordenskrieger Zirrakus ausweisen, gilt als der wahrscheinliche Thronfolger des Kuumjakuum, weil er es verstanden hat, sich den an Inseln reichen Archipel Kuumej bedingungslos untertan zu machen. Der Kuum gilt nicht nur als der großartigste und furchteinflößendste Kämpfer des ganzen Reiches, der eigenhändig einen Erddrachen erschlagen haben soll, sondern auch als begabter Heerführer und geschickter Diplomat. Selbst nicht der Runenmagie kundig, steht an seiner Seite der Sombrai *Guyuk,* dessen *Geist*-Runenstein die Garantie für eine umfangreiche Kyma ist. So kann Kuumej stolz auf sechs Reiter eines Schmuckflüglers in seiner Horde verweisen. In den Küstenbergen von Kuumej gelegen sind die *Blutigen Zinnen,* ein gewaltiges Wehrkloster des Zirraku-Ordens, das für seine Spälter-Kämpfer berühmt ist.



Der Inselherr von *Saada* ist ein Bruder des Kuums und diesem treu ergeben. Auf der Insel befindet sich mit dem *Felsentempel der Feuerzungen* das wichtigste Kloster Shin-Xirits im Archipel, formidable Schwertmeister gehen aus der Weihe im Feuerkreis von Saada hervor.

Leehej und *Kaalej* werden ebenfalls von Brüdern beherrscht und stellen im Heer des Kuums eine gemeinsame Schlachtreihe mit zwanzig Schwertmeistern, die bereits regelmäßig zu Manövern auf einer der beiden Inseln zusammentreten. Für diejenigen, die sich in diesen 'Übungs-Gefechten' besonders hervortun, haben die Inselherren den Preis einer Waffe und eines Schildes aus Endurium ausgelobt und so versuchen sich die Schwertmeister gegenseitig an Kühnheit zu übertreffen. Ob der Inselherr von Kaalej allerdings den Monaden seiner Insel davon überzeugen kann, diese auch zu schmieden, ist wegen dessen ausgeprägten Eigensinns noch nicht ausgemacht.

Die Frauen-Guerai von Kuumej

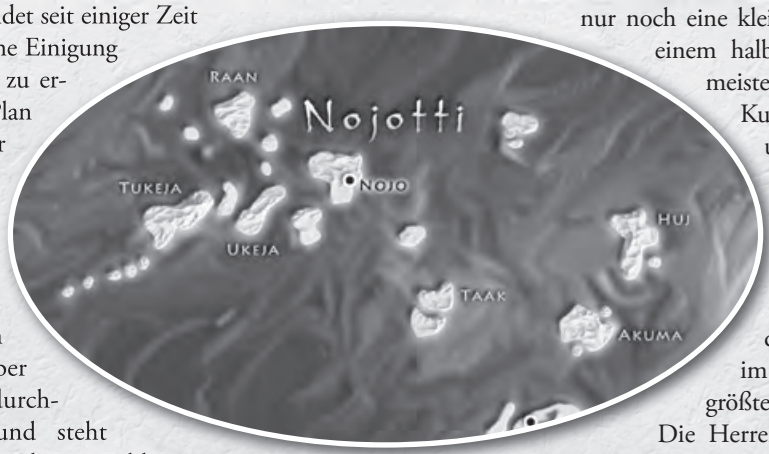
Der in jeder Generation mindestens einmal stattfindende Krieg zur Ermittlung des neuen Kuumjakum, an dem alle Inselherren teilnehmen, fordert naturgemäß große Opfer unter den Guerai und Schwertmeistern des Reiches. Daher kommt es auf einigen kleineren Inseln vor, dass aufgrund des Exodus der Männer ausgesuchte Töchter gefallener Schwertmeister zu Guerai ausgebildet werden. In Ermangelung eines männlichen Sohnes schließen sie die Lücke, die der Tod des Vaters und der Brüder am Hof hinterlassen hat. Sie werden dabei allerdings nicht offiziell zu Männern erklärt, sondern ihr Geschlecht wird schlichtweg nicht fest-, aber auch nicht infragegestellt. Unter den Guerai gelten sie für gewöhnlich als Außenseiter, doch gibt es einige kuumische Märchen, die von außergewöhnlichen Heldentaten der 'Frauen-Guerai' berichten. Eine der bekanntesten Geschichten Kuumejs handelt von der Schwertmeistertochter *Huuji Tabaan*, die nach dem Auszug des kuumejischen Heereszugs unter dem Kommando ihres Vaters gen Kuum in der Festung Kuumejs zurückblieb und sich plötzlich einer feindlichen Streitmacht aus Conossos gegenübersah. Sie verließ die Festung, sammelte unter den Stämmen der Insel alle geeigneten Männer und Frauen zusammen und formte aus ihnen eine eigene Armee. Huujis Heer eroberte Kuumejs Festung im Sturm zurück, und als ihr Vater zum neuen Kuumjakuum ausgerufen wurde, regierte sie bis an ihr Lebensende als sein Statthalter über Kuumej.

Der Archipel Hottotti

Im Archipel Hottotti herrscht der Kuum *Mancu Bahathur,* allerdings nicht auf der eigentlichen Hauptinsel, sondern auf *Touh*, deren Hafenstadt ein wichtiger Fernhafen nach Conossos ist.



Die Insel Hottotti ist zwischen den Horden der *Darigaan* und *Thottu* gespalten. Trotz eines erbittert geführten Krieges konnte keine Seite die Oberhand und damit die Kontrolle über die riesige Insel gewinnen. So ist in der Mitte ein über 200 Meilen langer Grenzstreifen entstanden, den beide Seiten mit großem Aufwand zu überwachen versuchen. Regelmäßig geraten Patrouillen in Scharmützeln aneinander und schwächen sich auf diese Weise kontinuierlich. Durch diese Konstellation steht es schlecht um die Anwartschaft auf den Kuumjakuum. Kuum Bahathur verwendet seit einiger Zeit seine Energie darauf, eine Einigung zwischen beiden Seiten zu erzielen. So sieht sein Plan vor, den Herrscher der Thottu auf den Thron von Touh zu setzen, wenn er selbst nur die Reichswürde erlangen könne.



Auf *Tuudi* hingegen regiert der Inselherr über eine Horde eher durchschnittlicher Größe und steht dem Kuum und seinen Plänen wohlgesonnen gegenüber. Tuudi ist nicht nur deswegen von großer Bedeutung, sondern auch wegen einer üppigen Enduriumförderung, die den Horden Hottottis trotz drastischen Tributs an den Kuumjakuum hervorragend gerüstete Schwertmeister beschert.

Schiffskonvois, die von Touh nach Conossos reisen, berichten übereinstimmend von einer tief über dem Meer hängenden dichten Wolkenbank, die die Überfahrt zu einem Wagnis macht – und das nicht nur wegen der aufgewühlten See, sondern auch, weil immer wieder Hagelschauer aus Pfeilen vom Himmel herab regnen und schon manches Schiff auf diese Weise verloren ging.

Der Archipel Nojotti

Im Archipel Nojotti bestimmt die Landwirtschaft auf den Kuumblütenfeldern das Leben. Auf der Hauptinsel gibt es nur noch eine kleine Horde in *Nojo* mit einem halben Dutzend Schwertmeister. Die Pflichten des Kuums hat ein vom Kuumjakuum entsandter Zinakai übernommen. Zusätzlich sichert die Anwesenheit des höchsten Azarai der Nanurta *Namid Noton* die Battuschikh-Ernte im Archipel, die für Kuum größte Bedeutung hat.

Die Herren der restlichen sechs Horden auf *Tukeja, Ukeja, Raan, Taak, Akuma* und *Huj* streiten seit Generationen um die Vorherrschaft im Archipel und liefern sich regelmäßig Seegefech-

te mit ihren beachtlichen Flotten. Sind die Horden auch verhältnismäßig klein, bilden die Trimarane Nojottis doch das Rückgrat der Reichsflotte und sind für den Fernhandel mit Battuschikh unverzichtbar. Glücklicherweise ist es bisher keinem der Streiter gelungen, den gelegentlich aktiven Meeresgiganten *Saminut* auf seine Seite zu ziehen.
Die Zeremonienmeisterin des Inselherrn von Tukeja, *Narantzetzeg,* gilt als besonders sprachgelehrt. Sie soll nicht nur fließend Hashandrisch und Connossisch sprechen, sondern sogar in der Vogelsprache zwitschern können. Tatsächlich sieht man sie oft auf den ausladenden Balkonen des Palastturmes, umgeben von vielen Vögeln, seltsame Zwiesprache halten.

Zwischen den Inseln Tukeja, Ukeja und Raan gibt es große Schwärme fliegender Fische, die die Fischer in einer Art Treibjagd fangen. Dabei werden große Mengen einer geheimnisvollen Flüssigkeit, die die Azarai des Pateshi in der *Klause der bußfertigen Einkehr* auf Raan herstellen, ins Wasser gegossen. Dies scheint die Fische aus dem Schutz des Wassers zu treiben, so dass sie sich in den zwischen den Booten gespannten Netzen verfangen. Der Tempel ist wegen seiner Heilkunst ein beliebtes Pilgerziel des Pateshi-Kults. Kaum jemand ahnt jedoch, dass der Tempel ausschließlich von Frauen unterhalten wird, die ihre Konturen unter den dichten Azarai-Kutten verbergen.

Das Reich Conossos

Geographie: Conossos ist den Reichen Kuum, Lania und Tharun benachbart. Seine Hauptinseln sind Conossos, Thessara, Ychtra, Ganthos, Xandria, Meeros und Athyaka.
Wichtige Städte: Han'Ya (27.000 Ew.), Zirrakli-on (21.000 Ew.), Aptandra (14.000 Ew.), Thessa (12.000 Ew.), Numin Eleya (11.000 Ew.), Ych (9.000 Ew.)
Höfe und Bevölkerung: etwa 45 Höfe, 400 Schwertmeister, 3.000 Guerai, 400 Brigantai, 390.000 Conossis
Herrschaft und Macht: Prinzip Zelos Arastin (Conossos), Samakai Orst Iphagan (Ganthos), Trum der Riese (Insel der Riesen), Prinzipien-Richter Rhada'an Mantys (Conossos)
Volk und Kultur: Die meisten Conossis haben dunkle Haare und Augen und einen bräunlichen Teint. Man sagt ihnen nach, dass die Kargheit ihrer Inseln sie hartherzig gemacht hat. Zu den Vasallen des Reiches zählt auch ein Stamm von Erdriesen im Archipel Ganthos.
Besondere Örtlichkeiten: Nest des Orkans (erloschener Vulkan auf Conossos, Haupt-Aufenthaltsort des Luftgiganten Shensche), Blutmeer von *Ymtra* (Weltwunder des Zirraku), Monaden-Mine auf Thessara.

»Das wilde, weite Conossos empfing uns gleich mit einem schrecklichen Sturm, der unser Boot an die schroffe Küste einer unbenannten Insel warf. Die Hälfte unserer Paddler hatte Numinoru zu sich gerufen oder der Gigant Shensche in sein Reich erhoben, denn er ist es wohl, der die Archipele von Conossos unablässig peinigt. Weil unsere Vorräte durchnässt und verdorben waren, blieb uns nur die Jagd, und tatsächlich wurden wir auf dem kargen Eiland fündig und erlegten bald den ersten Rotstier. Das war ein Festmahl, doch als uns plötzlich eine ganze Herde die Hörner zeigte, traten wir den Rückweg an und setzten unser Boot in Stand. Bald kamen wir nach Manthay, wo uns der Marakai willkommen hieß und mir seine Tochter zur Gespielin anbot. Sie hatte eine Wildheit in den Augen und auch in den Hüften, die ich seither nie wieder gespürt habe.«
—Aus den Erzählungen des Maturai Copal Room aus Torasan-Raas

Conossos wird, mehr noch als von seinen Inselherren, von den Unbilden des Wetters regiert, und an der Spitze dieser Herrschaft steht unangefochten ein rauer und launischer Wind. Er schleift selbst die Knochen der erdgebundenen Gigantenleiber und nährt sich von ihnen, so dass auf den Inseln des Reiches steinige Ebenen und zerklüftete Gebirge die charakteristische Landschaftsform darstellen. Der Wind wirft grimmig Wellen an Riffe und Strände und mahnt die Numinai, es selbst im Angesicht des heimatlichen Hafens nicht an Wachsamkeit fehlen zu lassen. Er peitscht den Regen über Meer und Land oder dörrt in warmen Sonnenstunden die Erde aus, rüttelt an Dächern und zerrt an Kleidern. Heim des herrischen Windes ist der höchste Gipfel der Hauptinsel, den man das *Nest des Orkans* nennt. Hier thront der Luftgigant *Shensche* als dunkle Wolkenbank, von hier aus entsendet er Stürme und Gewitter ins ganze Reich oder streift höchst selbst gewaltig und mitleidlos über die Inseln, wenn ihn – was offenbar häufig geschieht – Verdruss oder Zorn überkommen. Mensch, Tier und Monstrum sind seinen Launen gleichermaßen ausgeliefert.
Shensche hat dem Großteil des Reiches seinen Stempel aufgedrückt und genießt als gefürchtete, aber unabwendbare Geißel der Götter eine diesen nur in wenig nachstehende Verehrung, die seit einiger Zeit auch Menschenopfer umfasst. Der einzige lebende Conossi, der dem Giganten bislang erhobenen Hauptes zu begegnen wagte, ist der Prinzip des Reiches, *Zelos Arastin*, und es heißt im Volk, jener könne dem Sturmwind mit der Götter Segen gar gebieten und ihn gegen seine Rivalen unter den Inselherrschern und Archipelaren entsenden.

Die Conossis leben mit dem Wissen, quasi jederzeit und überall dem Urteil des Prinzipen und dem Zorn des Himmels ausgeliefert zu sein. Sie sind in den Nachbarreichen als mürrischer, hartherziger und wenig humorvoller Menschenschlag bekannt: störrisch wie die Rotstiere, die ihre Lebensgrundlage darstellen, spröde wie ychtrischer Stahl und hart wie das Endurium, das sie in ihren Minen finden. Zu den ungewöhnlichsten Untertanen des Reiches gehört ein Stamm von acht Schritt großen Riesen im Archipel Ganthos, der bis zu einem gewissen Grad Kultur und Lebensweise der Menschen angenommen und sich deren Herrschaft unterworfen hat. Ihre Heimat, von jedermann nur die Insel der Riesen genannt, liegt am äußersten Rand des Archipels.



Herrschaft und Schwertmeister

Conossos wird von der gleichnamigen Insel und ihrer Hauptstadt Han'Ya aus vom so genannten Prinzipen beherrscht. Dem Gesetz nach darf diesen Titel beanspruchen, wer bereits im Range eines Archipelars steht, über genügend Guerai verfügt, um sein Recht nötigenfalls im Krieg behaupten zu können, und wer einen mächtigen Feind des Inselreichs oder ein besonders schreckliches Monstrum besiegt hat. Über dieses Gesetz wacht ein Rat aus Hohen Azarai, der auch bestimmt, ob eine Tat gemessen an denen des vorigen Prinzipen oder eines Konkurrenten groß genug ist, um einen Anspruch zu rechtfertigen. Der dadurch politisch überaus einflussreiche Rat sah sich so zeit seines Bestehens den Forderungen so manches Samakai ausgesetzt, hat aber auch bereits drohende Kriege unter Rivalen durch ein Machtwort oder das offizielle Ausrufen etwa einer Drachenjagd im Keim ersticken können.

Zelos Arastin, der derzeitige Prinzip, regiert nicht unangefochten, doch hat jede direkte Opposition gegen ihn in dem Moment aufgehört, in dem es ihm ganz offenkundig gelang, die Macht des über der Hauptinsel thronenden Luftgiganten gegen seine Gegner zu lenken. Der Prinzip ordnete nach einigen verheerenden Orkanen an, den Giganten fortan regelmäßig mit würdigen Menschenopfern von allen Archipelen zu besänftigen. Er selbst gab am *Nest des Orkans* freiwillig seine vier halbwüchsigen Söhne hin und konnte daher einen ähnlichen Preis von den übrigen Herrschern verlangen. So mancher hoffnungsvolle Erbe starb auf diese Weise den Opfertod, bevor er zum Konkurrenten Arastins heranwachsen konnte. Gleichzeitig beraubt der Brauch das Reich allerdings auch einer beklagenswerten Anzahl künftiger Schwertmeister, die gegenüber Bedrohungen von außen fehlen.

Auf den conossischen Inseln leben vergleichsweise viele Guerai, die nicht aus etablierten Kämpferfamilien stammen. Die meisten von ihnen kommen aufgrund ungeschriebener Gesetze nie über den Rang des Niederen Guerai hinaus, dennoch strahlt etwas vom Glanz der Kriegerkaste auf ihre Familien ab. Geradezu einzigartig ist, dass sich hierzulande, wenn auch nur auf sehr seltene Empfehlung hin, selbst Erwachsene in die Ausbildung zum Guerai begeben können, vor allem solche, die auf den Viehweiden Tapferkeit gegenüber wilden Bestien gezeigt haben. Diese von Angehörigen anderer Reiche fassungslos 'Bauernguerai' genannten Kämpfer erreichen selbstverständlich so gut wie nie die Perfektion derjenigen, die von Kindesbeinen an die Wege Shin-Xirits erlernen. Höhere Weihen und Ämter sind ihnen ebenso verschlossen wie Waffen aus magischen Metallen, und ihr Leben als Vieh- und Minenwächter endet in der Regel schnell in den Klauen einer Bestie. Ihre charakteristischen Ritualnarben zeigen jedermann unübersehbar ihren niederen Rang. Sie dürfen aber darauf hoffen, nach ihrem Tode noch einmal vom Schwertgott geprüft und von ihm als wahre Guerai für würdig befunden zu werden, oder eine weitere Bewährungsprobe in einem neuen Leben zu erhalten. Als 'Empfehlung' für das Nachleben gilt das Opfer einiger Tropfen edleren Blutes, meist des befehlshabenden Hohen Guerai, an der Leiche des Gefallenen.

Die Guerai führen für gewöhnlich Langholz sowie einen Schweren Dolch, erfahrenere Kämpfer die Schwinge als Hauptwaffe, wobei die Halb- und Zackenschwinge besonders verbreitet sind. Eine Besonderheit der Bauernguerai ist die Verwendung der *Hornaxt*, gelten Äxte doch andernorts nur als Werkzeuge und als Waffen vollkommen untauglich.

Die Sturmreichen der Reiter werden ebenso wie Langhölzer der Fußkämpfer überwiegend in der Variante als Hörner ausgeführt, deren Spitzenform von einer mittig gespaltenen geraden Klinge bis zum ausladenden, zweifach geschwungenen Gehörn eines Rotstieres reicht.

Der conossische Kampfstil bevorzugt wuchtige Hiebe mit der Klinge, weswegen es geradezu als exzentrisch gilt, Fechtwaffen wie den Langen Dorn zu führen. Als zweihändig geführte Klinge ist vor allem der Kreuzdorn als 'kleiner Bruder' des stets im Namen Zirrakus geführten Spälters beliebt. Im Fernkampf sind Rotar, Fesselsteine und Kurze Spanne gebräuchlich. Auf der Hauptinsel und dem Archipel Xandria verwenden in eingespielten Jagdtrupps organisierte Guerai Donnerrohre zur Großwild- und Monsterjagd, etwa auf Lykhora und Drachen. Das Geheimnis der Herstellung von Donnerpulver liegt in den Händen des Prinzipenhofs, wo es Gerüchten zufolge ein Azarai Ojo'Sombris hütet, und eines xandrischen Sombrai-Zirkels.

Die traditionelle Rüstung ist der Torax in Kombination mit Toppet, Eisenrock, Schintern oder Beinlingen. Charakteristisch ist der große conossische Rundschild, der gern mit Monsterfratzen, Kampfdarstellungen oder Sieg und Glück verheißenden Zeichen geschmückt wird. Er kommt dem schnörkellos-brutalen Kampfstil der Conossis mehr entgegen als das Paradet, dessen Gebrauch als Spielerei angesehen wird.

Als lebensgefährliche Mutprobe gilt unter jungen Guerai das Niederringen eines Rotstieres. In Gestalt des Blutringens hat sich daraus eine waffenlose Kampftechnik entwickelt, die vor allem die Bauernguerai pflegen.

Bevölkerung und Sozialstruktur

Die Conossis sind dunkelhaarige, oft sehnige Leute mit meist braungebrannter Haut und eher kantigen Zügen. Das einfache Volk kleidet sich in ungefärbte Wollstoffe, aber häufig auch in festes Leder. Wohlhabende Familien, Guerai und Schwertmeister genießen das Privileg gefärbter Kleidung und importierter feiner Stoffe aus Tharun und Lania.

Die größeren Städte sind trutzige, düstere Zitadellen, groß genug, um im Kriegsfall zumindest theoretisch die Bewohner aller Dörfer der jeweiligen Insel aufzunehmen. Tatsächlich wird das Überleben des Reiches jedoch nicht hinter den basaltenen Mauern, sondern täglich auf den Weiden und Ebenen erkämpft: Rinder und Ziegen sind die womöglich wichtigsten Rohstofflieferanten der Bevölkerung, die nahezu restlos verwertet werden. Selbst das Blut von Rotstieren wird in kleinen Mengen vom lebenden Tier abgezapft, um es mit Milch als Stärkungsmittel zu trinken oder Käsen zuzusetzen.

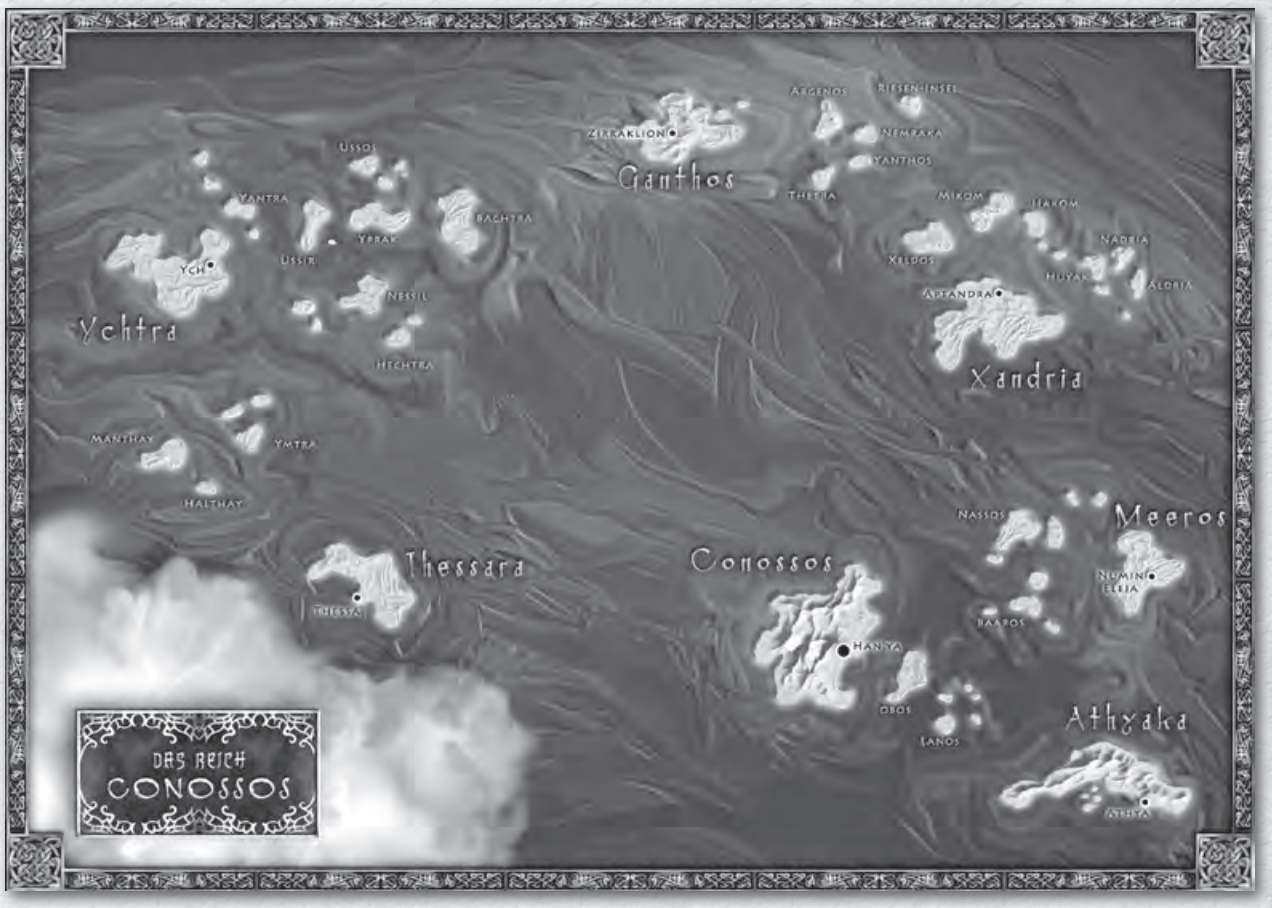
Die Herren von Conossos

Der Prinzip Zelos Arastin hat vergleichsweise jung den Thron bestiegen, nachdem er sich als Schwertmeister und Heerführer besonders hervorgetan hat. Seitdem trägt er die legendäre Eterniumklinge des Herrschers, die in Form eines Blitzes geschmiedete Zackenschwinge *Conossos*, stets bei sich, doch führt er sie niemals im Kampf. Öffentlich ließ er erklären, es gäbe wohl in ganz Conossos keinen würdigen Gegner für sie – insgeheim aber fürchtet er selbst den Fluch der Waffe, der das Blut eines unwürdigen Trägers in flüssiges Feuer verwandeln soll. Zwar ist der bullige, stiernackige Zelos ein mehr als selbstbewusster Mann, nur weiß längst niemand mehr, wen und was die stolze Klinge nach einer endlosen Reihe von Prinzipen überhaupt noch als würdig anerkennen mag. Arastins Verehrung im Volk ist dank seiner Erfolge in der Beschwichtigung Shensches groß, manche vergleichen ihn gar mit dem legendären Luftprinzipen, der seinem Heereszug zur Eroberung Tharuns die überwältigende Kraft des Giganten vorausschickte.

Unter den verbliebenen Rivalen des Herrschers ist der rüstige Samakai von Ganthos, *Orst Iphagan*, wohl derjenige, der ihn eines Tages tatsächlich herausfordern könnte. Sein Hass auf Zelos Arastin ist groß, denn er hat durch einen fürchterlichen Sturm und das anschließend angeordnete Opfer zur Besänftigung Shensches alle mannbaren Erben verloren. Orsts militärische Macht käme der des Prinzipen durchaus nahe, sollte es zum offenen Kampf um den Thron kommen, weiß er doch andere Unzufriedene hinter sich und vor allem die Riesen des Archipels unter seinen Streitern.

Einer dieser ganthischen Riesen ist auch der wohl ungewöhnlichste Inselherrscher im Reich: *Trum* ist nicht nur Stammesfürst, sondern ein waschechter Schwertmeister mit stahlblauem Haarglanz. Seine knapp drei Schritt lange 'Halbschwinge' *Schwarzstein* ist Monadenwerk und besteht aus einem einzigen Stück unverhüttetem, magisch geformten Enduriumerzes. Trum ist wie diese Waffe: urtümlich, ungeschlacht und fürchterlich im Kampf.

Ein weiterer Schwertmeister von Rang ist *Rhada'an Mantys*, der oberste Bewahrer der *Prinzipien*, der Gesetze und Lehren des Prinzipen. Er ist gleichsam diplomatischer Gesandter, Richter und Henker, sieht sich jedoch dem Amt, nicht der Person des Prinzipen verpflichtet, weswegen man ihn bei Hofe eher furchtsam als respektvoll den Prinzipien-Richter nennt. Rhada'an Mantys ist ein glühender Anhänger Zirrakus und im Rahmen des schwertmeisterlichen Kodex gerecht, unbestechlich und geradezu gefährlich gewissenhaft. Er gilt als ebenso unbeirrbar wie der Riesenskorpion, auf dem er zu reiten pflegt, doch könnte er auch der drohende Giftstachel über dem Haupt eines maßlosen Prinzipen werden.



Conossos ist von seinen Herden abhängig, die unter dem Schutz ihrer Hirten und Niederer Guerai teilweise weit außerhalb der Städte und Dörfer weiden und gegen wilde Tiere und Monster verteidigt werden müssen. Selbst einfache Hirten verfügen dort draußen über 'Werkzeuge', die andernorts dem einfachen Volk wohl nur direkt am Schlachttag erlaubt wären, und einige von ihnen können sogar leidlich mit diesen primitiven Waffen umgehen.

Ähnlich gefährlich wie die Bauern leben die Küstenfischer, denn die Gewässer werden nicht nur von launischen Winden, sondern auch von mancherlei Meeresungetüm heimgesucht, das Fangspieß und Netz nicht schreckt.

In den Gebirgen der größeren Inseln treiben die Conossis Bergwerke tief in die Gigantenleiber, wo unter anderem auch Endurium gefördert werden kann. Hier schuften Verbrecher und gefangene Gruu unter schlimmsten Bedingungen.

Seit der Prinzip Menschenopfer für den Luftgiganten Shensche gefordert hat, erhalten die bis dato wenigen Brigantai in den Bergen mehr Zulauf. Hier finden diejenigen Zuflucht, die als Opfer ausersehen waren, den vermeintlich ehrenvollen Gang in den Tod zum Wohle ihrer Familie jedoch nicht gewagt haben und flohen. Und hier träumen diejenigen von Rache, die in den schrecklichen Stürmen, die Shensche erzeugte, alles verloren haben, die aus Armut zu Namenlosen zu werden drohten und sich diesem Schicksal nicht fügen wollten. Noch sind die Brigantai kein ernst zu nehmender Machtfaktor, aber je fester der Griff des Prinzipen wird, desto mehr riskiert er, dass ihm auch einst treue Untertanen durch die Finger rinnen.

Flora und Fauna

Conossos ist großenteils von genügsamen und robusten Pflanzen- und Tierarten geprägt. Das Zarte und Zerbrechliche scheint hier auf den ersten Blick keinen Platz zu haben und man sagt sogar den Nanja des Reiches nach, härter, wilder, ja, knorriger als anderswo zu erscheinen. Den zerstörerischen Launen des Luftgiganten Shensche, die den Boden abtragen und Bäume entwurzeln, ist es wohl auch zuzuschreiben, dass es kaum größere Vögel und keine fliegenden Rieseninsekten im Reich gibt. Kleinere flugfähige Arten leben bodennah, und kaum eine kommt auf mehr als einer Insel des Reiches vor. Nur die widerstandsfähigen Lykhora und die ungestümen Erd- und Feuerdrachen trotzen der Himmelsmacht des Giganten, und selbst einige dieser Monstren werden nach überraschenden Unwettern zerschmettert unter den Klippen der Archipele gefunden.

Wo es Wind und Wetter zulassen, erheben sich Wälder mit dichtem Unterholz, karge Steppen und unterschiedlich üppige Weidegründe, die neben der tückischen, aber fischreichen See die Nahrungsgrundlage für Mensch und Tier bilden. Kein Hang scheint zu steil und keine Einöde zu wüst für die conossischen Rotstiere, die nahezu auf allen Inseln in scheinbar unerschöpflicher Zahl anzutreffen sind und die dort, wo ihnen die Menschen keinen Einhalt gebieten, kleinere Wildtiere unterjochen oder verdrängen. Hin und wieder kommt es sogar vor, dass eine aufgebrachte Rinderherde außer Kontrolle gerät und eine menschliche Ansiedlung dem Erdboden gleichmacht.

Etliche Formen des Lebens sind zudem vor den Unbilden des Wetters unter die Erdoberfläche gewichen. Die zerklüfteten Gebirge bieten Höhlenbewohnern reichlich Lebensraum, wobei fleischfressende und monströse Arten gerade während der dunklen Sonnenstunden auf der Jagd nach Beute durchaus bis in die Ebenen vorstoßen, darunter auch einige der seltene Grottendrachen. Allen Gefahren zum Trotz brechen immer wieder Menschen in die Berge auf, um ihrerseits zu jagen oder nach nahrhaften und heilkräftigen Kräutern oder Pilzen zu suchen, die an den richtigen Fundstellen in überraschender Vielfalt wachsen.

Wirtschaft und Handel

Conossos ist aufgrund seiner überwiegend kargen Landschaft gerade eben in der Lage, sich nach Abgabe der Tribute an Götter, Geister und Herrscher selbst zu ernähren. Abgesehen vom Tribut an den Tharun werden conossische Lebensmittel daher nahezu ausschließlich innerhalb der Reichsgrenzen gehandelt. Die Archipele Ychtra und Ganthos stellen dabei, solange sie nicht von Shensche heimgesucht werden, die Kornkammern des Reiches dar. Ihre Erträge helfen, Missernten auf anderen Inseln auszugleichen, aber auch die besten Weine und Brände werden aus den Früchten der hiesigen Inseln gewonnen. Der blinde Riese *Fillmaar* keltert auf der Insel der Riesen einen außergewöhnlichen, schweren Rotwein, der auch als Tribut an die Höfe des Archipelars und des Prinzipen verschifft wird.

Auf allen Inseln weiden Ziegen und vor allem Rotstiere, deren Milch und Fleisch meist direkt vor Ort verarbeitet und verzehrt und selten weit gehandelt wird. Auf die zusätzliche Einfuhr von Nahrungsmitteln aus anderen Reichen ist man zwar nicht zwingend angewiesen, doch ist der Spielraum bis zu einer Hungersnot gering, und das Wohlwollen der für das Wetter verantwortlichen Giganten, allen voran Shensche, teuer erkauft. Zudem werden gerade an den Höfen und in den Tempeln der Azarai Genussmittel, Gewürze und einige (haltbare) Speisen hoch geschätzt, die das Reich selbst nicht hervorbringt.

Von der Hauptinsel Conossos und von Athyaka aus bestehen daher enge Verbindungen zu den äußeren Inseln des Inneren Reiches Tharun, von wo man hauptsächlich Luxusgüter bezieht, während man auf dem Archipel Meeros haltbar gemachte Ernteüberschüsse sowie die begehrte Seide aus Lania einhandelt, die man auch weiterverkauft. Im Gegenzug (und als Tribut an den Tharun) bieten die Conossis vor allem Metalle und Erze, deren Abbau in Minen zunehmend zu vernichten droht, was die strengen Mächte von Erde, Luft und Regen überhaupt an Waldbestand erlauben. Da auch Bau und Instandhaltung der Flotte Holz in Unmengen verschlingt, beginnt Conossos langsam aber sicher auch hier einen Einfuhrbedarf zu entwickeln. Weitere Exportgüter des Reiches sind hochwertiges Horn, Leder und Pergament aus den hiesigen Rotstierzuchten sowie Weihrauch aus Xandria für die Tempel.

Die Archipele Ychtra und Thessara bestreiten den Fernhandel mit dem Reich Kuum. Hier wird, unter anderem für einen Anteil der aus Lania bezogenen Seide, vor allem das Rauschmittel Battuschikh eingeführt, das sich gerade in Thessara größter Beliebtheit erfreut.

Der Handel mit dem Nachbarn Lania könnte in allernächster Zukunft empfindlich gestört werden, hat Zelos Arastin doch unlängst versucht, sich mit Gewalt einiger Lania-Schnecken und in deren Zucht bewanderter Kymanai zu bemächtigen – denn warum sollte er nur der Zwischenhändler für lanianische Seide auf dem Weg in fernere Reiche sein, wenn sich dieser begehrte Stoff auch in Conossos selbst gewinnen ließe? Der Plan des Prinzipen sollte sich allerdings als totaler Fehlschlag erweisen: Die gefangenen Tiere gingen außerhalb ihrer Heimat schnell zugrunde, während ihr Diebstahl die künftigen Verhandlungen für Waren aus Lania sehr zum Nachteil der Conossis beeinflussen dürfte.

Das Joch des Blutigen

»In den frühesten Tagen, als die Götter die Welt ordneten, da waren die Reiche der Menschen wild und wüst und unwirtlich. Die Luft brannte in den Lungen, der Boden war aufgerissen von den Urgewalten, wilde Tiere und Ungetüme herrschten in den Bergen und Tälern und Ebenen, und die Menschen fürchteten sich sehr.

Zirraku aber sah auf das Reich Conossos, und grimmig lachte der Blutige! Er offenbarte sich den Menschen in all seiner Gewalt und sprach: "Dies ist das Reich Conossos, das mir ein Wohlgefallen ist! Nichts wird es euch freiwillig geben außer den Tod. Nichts soll dem Müßiggehenden in den Schoß fallen! Nichts sei in diesem Reich errungen, wenn nicht um Blut und um Schweiß! Macht es euch untertan, so soll euer gerechter Lohn euch zuteilwerden!"

Und in seiner Gnade gab Zirraku dem Volk von Conossos den wilden Rotstier und das erste Joch und sprach: "So sollt ihr es fürderhin alle Tage halten: Den wilden Rotstier niederzuringen, euch zu nähren von seinem Fleisch, seinem Blut und der Milch seiner Kühe, dass ihr von seiner Stärke kostet und sie zu der euren machet. Ihn zu zwingen unter das Joch und die Erde unter den Pflug. Denn so haben es die Götter gefügt: dass jeder erringe, was ihm zugedacht, und jeder sich der Pflicht beuge, die ihm auferlegt."

Und deshalb zwingen wir den wilden Rotstier und klagen nicht über die Mühsal des Lebens, denn das ist unser Joch, und was wir erringen, ist der gerechte Lohn, den uns die Götter geben.«

—Conossische Legende vom Anfang aller Tage

Religion und Azarai

Im Reich Conossos hat der Blut- und Todeskult des Zirraku großen Einfluss. Das Leben hier ist hart, doch wer sich klaglos und tapfer bewährt, wer kämpft und nicht wankt, kann den Blutigen womöglich als unbarmherzigen und doch gerechten Fürsprecher im nächsten Leben gewinnen.

Die Sorge der Azarai

Mit wachsender Unruhe beobachten die Azarai aller Kulte die abergläubische Furcht der Conossis vor der Gewalt Shensches und die Verehrung, die daraus erwächst. Zwar ist es üblich, den Geistern und Elementarwesen als Vasallen der Götter Opfer darzubringen, der 'Sturm von Conossos' allerdings beginnt in der strengen Hierarchie der Mächte schleichend einen Platz einzunehmen, der ihm nicht zusteht. Ist es Sindayrus Wille oder der Hochmut des Giganten, der kaum Vögel, die geheiligten Götterboten, in Conossos nisten lässt? Verlangt er nicht etwas zu viel Tribut von den Numinai, die ihn gleich nach dem Unergründlichen um ruhige See bitten? Ist es bereits Sünde gegenüber Zirraku und Arkan'Zin, dass Shensche in manchen Gebeten conossischer Patriarchen als 'Hoher Richter im Himmel' tituliert wird? Und was sicherlich ebenso beunruhigend ist: Mit der Furcht der Conossis vor dem Giganten wächst zunehmend auch die Verehrung seines mutmaßlichen Meisters, des Prinzipen, über das einem Menschen zustehende Maß hinaus. Jeder Konkurrent aber, dem der Rat der Azarai einen Anspruch auf das Herrscheramt zugestehen könnte, sähe sich direkt der Bedrohung durch den übermächtigen Giganten ausgesetzt.

Hinter dem Hörnerthron

Während die übrigen Kulte gerade erst beginnen, sich diese Fragen zu stellen, haben die Azarai des heimlichsten der Acht bereits gehandelt und im Alleingang Pläne geschmiedet. Einen Giganten können wohl nur die Götter selbst in die Schranken weisen, das Ende eines anmaßenden Prinzipen aber gehört zum Lauf der Welt und kann von Sterblichen bewerkstelligt werden.

Je ein Hoher Azarai Ojo'Sombris des Fremden dient seither dem Herrn von Conossos und dessen ärgstem Rivalen, dem Archipelar von Ganthos, als heimlicher Berater, und ihr erklärtes Ziel ist, den Streit der beiden zum Kampf um den Thron werden zu lassen. Angebliches Geheimwissen ihres Ordens ist es, das den Prinzipen endgültig vom Gebrauch der Schwinge *Conossos* abbrachte – mit dem Ergebnis, dass die vernachlässigte Waffe ihm mittlerweile wohl *tatsächlich* den Dienst im Kampf verweigern würde. Im bevorstehenden Kräftemessen hat Zelos Arastin damit einen wichtigen Trumpf bereits verloren. Als nächstes gilt es nun, das Bündnis des Prinzipen mit Shensche nachhaltig zu erschüttern und Orst Iphagan gleichzeitig zum Griff nach dem Thron zu ermutigen.

Den Rotstieren kommt in der Verehrung des grimmigen Gottes besondere Bedeutung zu. Schon ihr dunkelrotes Fell wird mit den Roben der Zirraku-Azarai verglichen. Dass diese Tiere fürchterliche Kämpfer sein können und sich doch dem Joch unterwerfen, ist ein hierzulande beliebtes Gleichnis der göttlichen Ordnung. Die kultische Bedeutung der Rinder geht so weit, dass ihre Attribute in den Darstellungen Zirrakus selbst auftauchen: Standbilder des Blutigen werden (wie sonst nur Arkan'Zin) gehörnt dargestellt, sein Spälter mit einer Parierstange in Form eines Stierhauptes verziert. Einige Bilder Zirrakus stellen ihn sogar mit Hufen dar, mit denen der Gott die Leiber der Zauderer und Pflichtvergessenen zermalmt und verstümmelt. Die rituellen Waffen seiner Azarai und Anhänger unter den Schwertmeistern sind neben dem heiligen Spälter oft Hörner, hier Stierhörner genannt, deren Doppelklinge weiter auseinander gebogen ist als sonst bei dieser Langholz-Variante üblich.

Zum Tode Verurteilte werden in Conossos zuweilen mit Rinderblut besprengt oder tragen gar präparierte Stierhäupter über den eigenen Kopf gestülpt, wenn sie vor ihren Richter treten, um sie als Opfer Zirrakus an seinen Herrn Arkan'Zin zu kennzeichnen. Diese Maske verbirgt als willkommener Nebeneffekt mögliche Anzeichen von Angst im Gesicht des Delinquenten (womit Zirrakus Lehre gestärkt wird, dass man seinem unausweichlichen Tod gefasst begegnen soll), allerdings manchmal auch Knebel, die etwa verstockte Rebellen an der weiteren Verwirrung des Volkes durch ketzerische Reden hindern sollen. Auch die Menschenopfer an den Giganten Shensche werden diesem wie Opferstiere präsentiert, bevor er sie mit der Wucht des Orkans zerschmettert oder zerreißt.

Die Azarai Nanurtas und Pateshis haben auf den fruchtbaren Archipelen Ychtra und Ganthos noch den größten Einfluss, da hier die Wohltaten der Götter für die Aufrechten und Treuen am meisten spürbar sind. Im überwiegenden Rest des Reiches stellen sie das schlechte Gewissen der Menschen dar, denn so karg wie das Reich sich vielerorts zeigt, scheint es die göttliche Gnade einfach nicht genug zu verdienen.

Die Kulte der übrigen Götter unterscheiden sich nicht wesentlich in Auftreten und Glaubensausübung von ihren Geschwistern in den übrigen Reichen. Mit dem Rat der Hohen Azarai, der über den Anspruch des Prinzipen entscheidet, stellen die Kulte jedoch auch eine starke politische Macht dar.

Seefahrt und Numinai

Die conossischen Inseln verfügen neben einer Vielzahl an Fischerbooten über eine kleine Flotte von Dreibäumen und Küstenfahrern, die sich in nicht allzu gutem Zustand befindet. Das meiste Bauholz der Küstenstädte wird für die Instandhaltung der Minen im Inselinneren sowie der wenigen großen Schiffe, zumeist Seetrimare, reserviert. Letztere dienen gleichzeitig als Patrouillen- und Eskortschiffe, dem Krieg in heimischen Gewässern sowie dem Binnenhandel,

werden aber nur selten jenseits des Reiches eingesetzt. Solide Werften werden nur in den Archipelen Ychtra und Meeros unterhalten, und allein das Wüten des Shensche lässt die Verwendung von Segeltuch undenkbar erscheinen.
Kontakte nach Kuum, Tharun oder Lania werden somit zum größten Teil über deren Handelsflotten abgewickelt, wobei conossische Numinai die Gäste empfangen und als Lotsen in tückischen Gewässern sowie als Mittler zu den hiesigen Geschöpfen Numinorus fungieren. Gerade dem Reich Lania kommt das durchaus gelegen, lässt es doch nur ungern fremde Schiffe in sein Hoheitsgebiet – speziell solche, die nachweislich schon mit mehr Waren heimgefahren sind, als man ihnen verkaufen wollte.
Die Numinai des Reiches verfügen nur über wenige Runensteine, allerdings finden sich in ihren Reihen mehrere Azarai Numinorus, die mit der Stimme ihres Gottes zu sprechen wissen und rechtschaffene Besatzungen sicher durch die Untiefen und Riffe bringen können, von denen es hier mehr als genug hat. Viele Numinai und auch die Küstenfischer bringen nicht nur Numinoru Opfergaben dar, sondern bitten auch Shensche um eine ruhige Fahrt – die Zahl der von einem Orkan zermalmten Schiffe hat sie gelehrt, den Zorn des Giganten zu respektieren.



Reitkunst und Kymanai

Im Reich Conossos lassen sich die meisten den Kymanai bekannten Reitinsekten und Jagdtiere finden, mit Ausnahme der jüitischen Tausendfüßler sowie flugfähiger Rieseninsekten, die offenbar auf keiner der Inseln vorkommen. Besonders häufig werden die schnellen Glanzläufer abgerichtet, während die größten Gattungen den angesehensten Schwertmeistern vorbehalten sind. So reitet der Prinzipien-Richter einen tiefschwarzen Riesenskorpion, während der Herrscher selbst einen Panzerläufer bevorzugt und bereits zwei Exemplare bei waghalsigen Reitausflügen zu Tode geritten hat.
Die berühmtesten Kymanai des Reiches dienen in der Kyma des Prinzipen auf der Hauptinsel. Hier werden vor allem Prunk- und Glanzläufer gezüchtet und unter dem Einsatz von zwei dauerhaft verliehenen *Geist*-Runensteinen zu exzellenten Reittieren herangezogen. Die Jäger-Guerai der Hauptstadt versorgen die Kyma zudem alle paar hundert Tage mit größeren Bestien wie eben Riesenskorpionen und Panzerläufern aus dem Inselinneren, von denen jedoch selbst hier nicht jedes Exemplar erfolgreich ausgebildet werden kann.
Auf Xandria mühen sich zwei alte Kymanai seit langem, eingefangene Lykhora zu Reittieren auszubilden, um den Conossis den Himmel zu eröffnen, der ihnen durch das Fehlen geeigneter Insektenarten verschlossen ist. Die Ausbildung dieser Bestien ist jedoch selbst mit Hilfe einer *Geist*-Rune ein sehr schwieriges Unterfangen, das nur sehr selten glückt. Als gänzlich undenkbar gilt das Abrichten der Feuer- und Erddrachen, entsprechende Berichte aus dem fernen Reich Thuara werden als frevelhafte Märchen angesehen.

Architektur und Künste

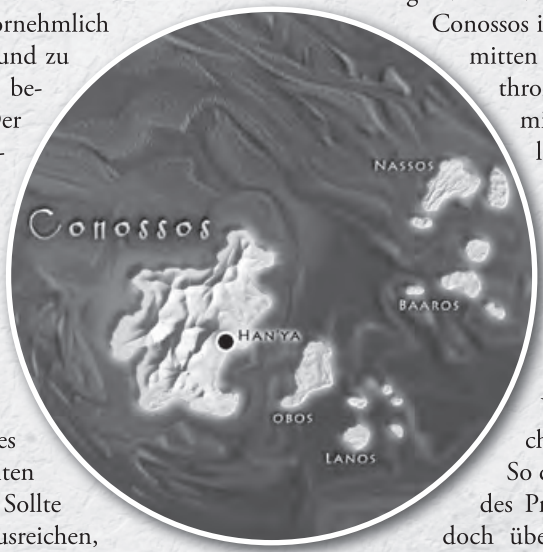
Stein und Lehm sind die bevorzugten Baustoffe des Reiches, wohingegen Holz vorrangig für Minen sowie im Schiffbau verwendet wird. Die ländliche Bevölkerung haust in windschiefen Lehmhütten und manchmal auch natürlichen Höhlen, Schwertmeister bewohnen düstere Türme, und die Archipelare residieren in mächtigen Zitadellen, welche Giganten am Beginn aller Tage aus den Leibern ihrer erzenen Brüder geschlagen zu haben scheinen. Conossische Bauwerke sind meist mit den Worten wuchtig und robust zu umschreiben und zeigen wenig architektonischen Zierrat. In den Städten ist es allerdings üblich, die wehrhaften Mauern besonders wichtiger Gebäude (wie Herrscherpalästen und Tempeln) mit Wandmalereien zu versehen, die kämpferische, kultische oder Jagdszenen darstellen, wobei die Grenze zwischen diesen Bereichen fließend ist.
Die Guerai tragen die Zeichen ihrer Herrscher (wie den gezackten Blitz der Familie Arastin) und ihrer persönlichen Verdienste meist in Form von Schnitt- und Brandnarben am Leib. Eine Ausnahme stellt das vor langer Zeit aus Lania ausgewanderte (man könnte auch sagen: verbannte) Haus Jasairu auf Meeros dar, das seine Angehörigen in blauer Farbe tätowiert, wobei die robuste conossische Kristallorchidee das Hauptmotiv darstellt, deren Blütenzahl den Rang des Guerai kennzeichnet. Musiziert wird vor allem mit Schlaginstrumenten und Hornflöten, wobei die Melodien von geradezu ekstatischen, wilden Rhythmen bis zu dunklen und traurigen Klageliedern reichen, die dann oft vom kehligen conossischen Gesang begleitet werden. Leichte und fröhliche Tanzweisen dagegen wird man selbst auf den Festen der Inselhöfe selten hören. Auch die hiesigen Masha tragen dem Rechnung: Ihre Dichtkunst, ihr Gesang und ihr Tanz haben etwas Wildes, Ursprüngliches und Dunkles an sich, das die Conossis sehr schätzen.

Geheimnisse und Magie

Runenzauberei wird in Conossos freilich nicht offen unter den Augen der Azarai praktiziert, aber auch nicht gezielt oder besonders hartnäckig verfolgt. Kommt es aber dazu, dass ein Morguai oder ein aufsässiger Runenherr bekämpft werden muss, hält die robuste Vegetation der Inseln eine Waffe dafür bereit:

Die Wurzeln des *Conossischen Môlu* sind sowohl hochgiftig als auch, möglichst frisch verwendet, von zauberhemmender Wirkung. Die Pflanze erfreut sich daher einer gewissen Beliebtheit vor allem unter einigen Azarai und den mysteriösen Schatten, die ein Gift, dessen Opfer selbst durch Heilungszauber kaum gerettet werden kann, durchaus zu schätzen wissen.

Auf der Insel Xandria forscht ein kleiner Zirkel Sombrai unter dem Schutz des Archipelars Kehept Vaan, der selbst ein nur mäßig begabter Runenherr, aber Erbe einiger wertvoller Bruchstücke der alten Sonne Glost ist. Die Sombrai dienen dem Herrscher vornehmlich als Alchimisten und Runenleser, und zu diesem Zweck gewährt er ihnen begrenzt Zugriff auf seine Runen. Der Zirkel nutzt seine Magie unter anderem, um Donnerpulver für die Schusswaffen des Samakai herzustellen und zu verbessern. Ihr ambitioniertestes Vorhaben aber halten die Zauberer selbst vor ihrem Gönner bislang geheim: Sie sammeln Runensteine mit dem Zeichen der Luft, um kraft höherer Runenmagie eines Tages vielleicht den launischen Giganten Shensche unterwerfen zu können. Sollte Runenzauber allein dazu nicht ausreichen, gibt es zumindest einen verbitterten Sombrai im Zirkel, der sogar die Zerstörung *aller* bis dahin gesammelten Sonnenscherben in Betracht zieht, um den Luftgiganten mit deren entfesselter Macht direkt anzugreifen. Ein solcher Schlag dürfte allerdings selbst eine elementare Katastrophe ungeahnten Ausmaßes heraufbeschwören.



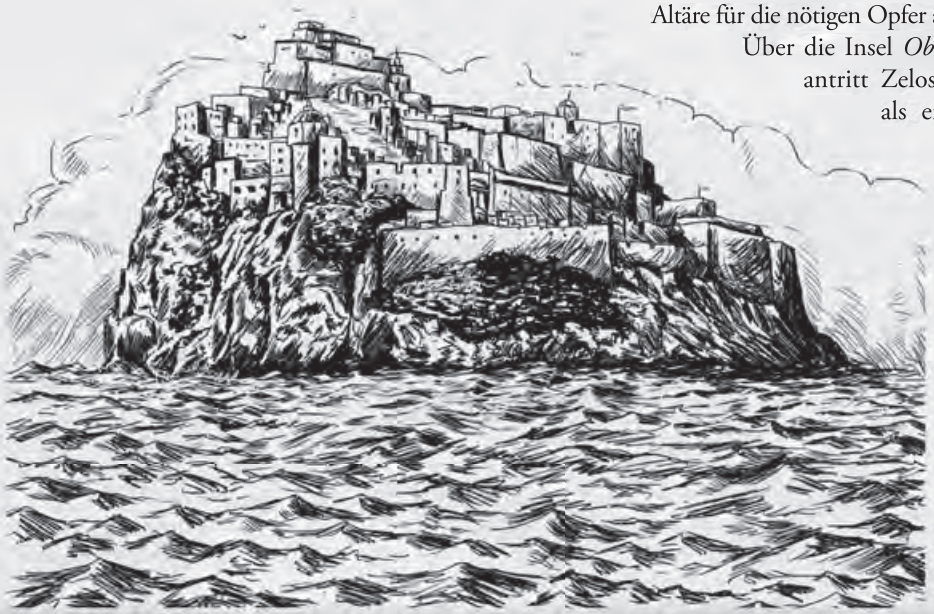
Das Meer nahe der Insel Ymtra verbirgt einen der Orte, die eingeweihten Azarai als die Weltwunder Tharuns gelten. Inmitten blutroten Wassers treiben die scharfkantigen Bruchstücke einer ehemaligen Insel umher, auf der sich die Trümmer einer Festung aus den Urzeiten der Welt befinden. Eine einzelne Felsformation ragt noch aus den Wellen auf und birgt das *Letztgültige Gebeinhaus des Krieges* – jenen mythologischen Ort, an dem die Rakshasa von Zirrakus Blut kosteten und zu seinen Dienern wurden.

Der Archipel Conossos

Die namensgebende Hauptinsel des Archipels und Inselreichs Conossos stellt zugleich auch die größte zusammenhängende Landmasse des Reiches dar. Das Eiland Conossos ist ein hoch aufragender Koloss inmitten tückischer See. Auf hohen Klippen thront die steinerne Hauptstadt Han'Ya mit ihren trutzigen Verteidigungsanlagen und dem Palast des Prinzipen mitsamt des *Schädelschreins Zirrakus*. In dessen basaltener Halle steht der Hörnerthron, der Herrschersitz des Prinzipen, der aus den mit Endurium, Zirrakulit und rotem Gold beschlagenen Hörnern und Stoßzähnen etlicher Wesen, vom Rotstier bis zum Drachen, gefertigt wurde.

So düster und bedrohlich die Festung des Prinzipen auch sein mag, sie wird doch überschattet vom *Nest des Orkans*, einem erloschenen Vulkan, dessen Gipfel meist von den dunklen Wolken des Luftgiganten Shensche verhüllt wird. Ein gewundener Pfad führt die Hänge des Berges hinauf, gesäumt von Schreinen der Acht Götter und einer Vielzahl lokal bekannter Geister. Dieser Weg ist dem Prinzipen und den Hohen Azarai der Insel vorbehalten – und den Opfern, die den Giganten mit ihrer Lebenskraft besänftigen sollen.

Die Hauptinsel ist vergleichsweise dicht besiedelt, allerdings von Gebirgsketten durchzogen, die wilden Panzerläufern, Gruu und den Feuerdrachen allein gehören. In den Tälern weiden die Herden der Conossis, und allenthalben finden sich Altäre für die nötigen Opfer an die Geister der Wildnis.

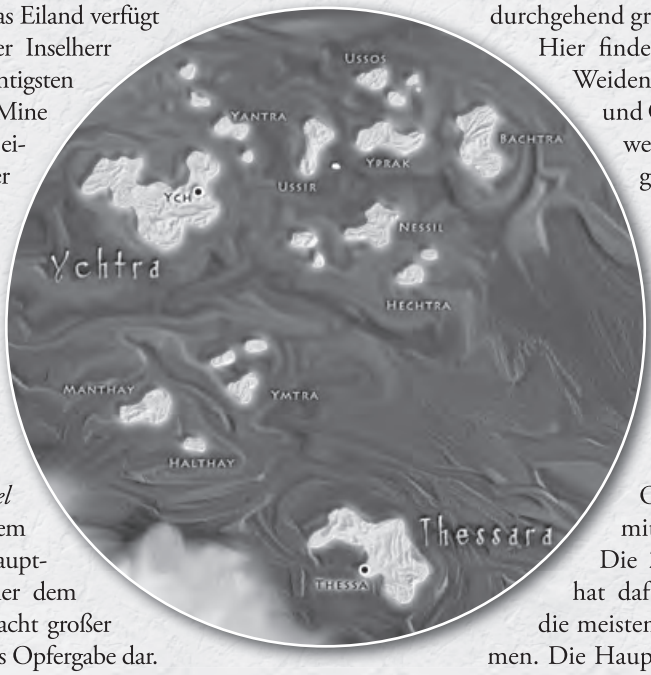


Über die Insel *Obos* brach kurz nach dem Amtsantritt Zelos Arastins ein Unglück herein, als ein gewaltiger Sturm die Insel nicht nur stark verheerte, sondern auch mit rätselhaften Trümmern und hunderten zerschmetterter Leichname übersäte – Bruchstücke und Körperteile, die offenkundig vom Himmel herabgekommen sein mussten.

Auf *Lanos* befindet sich mit der *Zelle der Achtfachen Marter* einer der wenigen Arkan'Zin-Tempel, weshalb der Prinzipien-Richter die Insel vor jeder Rundreise aufsucht.

Die Insel Thessara

Thessara ist nur eine einzige Insel, jedoch groß und bevölkerungsreich genug, um ihren Herrscher in den Rang eines Archipelars zu erheben. Das Eiland verfügt über reiche Bodenschätze, der Inselherr kann jedoch den vielleicht wichtigsten nicht frei nutzen: die Endurit-Mine im Herzen der Insel wird von einem Schmied aus dem Volk der Monaden beansprucht und ist für Menschen tabu. Gerade der einäugige Riese jedoch ist es, dessentwegen die mächtigsten Schwertmeister des Reiches Conossos einmal im Leben nach Thessara zu pilgern pflegen, um dort die Gunst einer Monadenklinge zu ersuchen. Im *Tempel des Achtgefälligen Wohlklangs*, dem Shin-Xirit-Heiligtum der Hauptstadt *Thessa*, bringen sie daher dem Schwertgott zu den Klängen acht großer Gongschalen ihre alte Waffe als Opfergabe dar.



Ebenfalls auf Thessara ansässig ist die *Halle der Imagination,* das Haus eines alten Sombrai, der sich so perfekt auf alle Spielarten der Verwandlung und Sinnestäuschung versteht, dass ihn jeder seiner Schüler und Gäste vollkommen anders in Erinnerung behält.

Der Thessaran, wie der Samakai auch genannt wird, ist *Havid Arrakul*, ein eher durchschnittlicher Schwertmeister, der sich als Lieferant wichtiger Rohstoffe unentbehrlich zu machen versucht und ansonsten alle seine Ambitionen mit seinem Titel erfüllt sieht. Er ist daher sehr darauf bedacht, von seinen Nachbarn weder als Bedrohung oder Rivale, noch als leichte Beute angesehen zu werden.



Der Archipel Ychtra

Der Archipel Ychtra besteht aus einer Vielzahl größerer und kleinerer Inseln, die für conossische Verhältnisse durchgehend grün und fruchtbar erscheinen. Hier finden sich neben den üblichen Weiden vor allem Obstplantagen und Olivenhaine, von denen nicht wenige von Nanja bewohnt und gesegnet werden. So ist die Insel *Ussir* für ihre Obstbrände bekannt, während der Herrscher von *Nessil* sich einer Herde zweiköpfiger Rotstiere rühmt. *Bachtra* hingegen wurde fast seines gesamten Viehbestands beraubt, nachdem ein Orkan die Tiere ins Meer blies – ein Omen, das die Zirraku-Azarai mit Besorgnis erfüllt.

Die Zersplitterung des Archipels hat dafür gesorgt, dass von Ychtra die meisten Numinai des Reiches stammen. Die Hauptstadt *Ych* mit seiner großen Schiffswerft ist Anlaufpunkt vieler Händler und der gastfreundliche Archipelar *Magid Asparas* stets gut über die Vorgänge in den Nachbarreichen informiert.

Ein kleines Eiland bei *Hechtra* wird die *Heilige Insel der Frauen* genannt und nur von den Nanurta-Dienerinnen bewohnt, die die lokale Nanja verehren und ihre Gärten bestellen.

Die Bodenschätze des Archipels stehen deutlich hinter den Feldfrüchten zurück. Ychtrische Erze werden zwar durchaus abgebaut und verwertet, gelten im Vergleich zu denen der anderen Archipele allerdings als minderwertiger und finden traditionell keine Verwendung beim Schmieden von Schwingen. Das hält die Marakai der Inseln *Manthay* und *Halthay* allerdings nicht davon ab, um die Minen auf den kargen Inseln nahe der Insel *Ymtra* Krieg zu führen.

Auf den unbenannten Inseln rund um *Yantra* und *Ussos* verstecken sich bisweilen Brigantai und Namenlose als einzige menschliche Bewohner. Die Natur ist hier oft ungefährlicher als auf den größeren Eilanden, und es gibt keine Ansiedlungen, die einen Richter oder andere Schwertmeister alarmieren würden. So können die Ausgestoßenen hier eine Weile ungestört überleben. Die See jenseits von *Ymtra* wird *Blutmeer* genannt,

denn sie ist von messerscharfen Klippen durchzogen, die jedes Schiff aufschlitzen, und schimmert zu jeder Stunde blutrot. Seefahrer berichten, dass selbst Riesenquallen, Muränen und sogar *Megalos-Haie* hier verenden. Gerüchte erwähnen zudem eine Felseninsel, auf der sich ein geheimes Mahnmal des Zirraku befinden soll.

Der Archipel Ganthos

Ganthos, einer der entlegensten Archipele der bekannten Welt, ist nach Conossos der bedeutendste des Reiches, und *Zirraklion*, seine Hauptstadt, eine schier uneinnehmbare Festung. Der Haupttempel des Zirraku-Kults *Schädel der himmlischen Tapferkeit* – ein einem riesenhaften Stierkopf nachempfundener Bau aus dunkelrotem Basalt, der durch ein maulartiges Tor betreten wird – liegt hier, nicht auf Conossos, und entsprechend groß ist der Einfluss der blutroten Azarai.

Ganthos ist neben Ychtra Teil der Kornkammer des Reiches, wurde allerdings unlängst vom Wüten des Luftgiganten Shensche hart getroffen. Die Felder und Haine des Archipels hat der Sturm aufgerissen, und viele Ganther, auch Archipelar Orst Iphagan, haben auf die eine oder andere Art Verwandte und Freunde an die Naturgewalt verloren. Dem Prinzipen dient man hier nur zähneknirschend, und wenn Orst Iphagan jemals gegen ihn zu den Waffen rufen sollte, wird Ganthos ohne Zweifel folgen. Zur Gemahnung an seine Söhne, die der Samakai Shensche opfern musste, hat er seine drei Töcher *Ursha, Arina* und *Orishi* sowie die Witwen seiner Söhne *Nahida, Cakili* und *Gamaja* als Botschafterinnen an die anderen Archipelarshöfe entsandt.



Die Minen-Insel *Argenos* ist die Hauptfundstätte eines seltenen Erzes, des rötlich glänzenden Zirrakulits. Von diesem Metall geht die Sage, es sei das steinerne Blut eines gewaltigen Rakshasa, den ein Hoher Azarai vor ungezählten Tagen seinem Gott geopfert habe.

Von *Nemraka* stammt die Masha des Prinzipen Arastin, und seit dieser einige ihrer Kinder Shensche opferte, verfluchen die Menschen seinen Namen vor dem Schlafengehen – ein Vergehen, das der Prinzipien-Richter bisher mit Rücksicht auf die angespannte Situation zwischen Ganthos und dem Herrscherhof ignoriert hat.

Das äußerste Eiland ist die Riesen-Insel. Hier lebt ein Stamm Erdriesen unter der Führung des Schwertmeisters *Trum* mehr oder weniger nach den Gesetzen und der Kultur der Conossis. Die Riesen haben Guerai, Azarai und Richter, sie haben Bauern und Hirten, achten die Götter und sprechen Conossisch, auch wenn ihre Namen einer anderen, älteren Zunge entstammen. Unverständlich für ihre menschlichen Nachbarn ist allerdings, dass die Erdriesen Nanurtas Lehren von der Unterwerfung der Frau unter den Mann weder kennen noch zu lernen bereit scheinen – ein Verhalten, das zumindest auf den umliegenden Inseln schon manche Frau ermutigt hat, gegen die tharunische Geschlechterordung aufzubegehren.Die menschlichen Azarai sind derzeit damit zufrieden, dass den Kreaturen immerhin zum Teil ein den Göttern gefälliges Leben zu glücken scheint, und vermeiden über diesen besonderen Punkt noch den offenen Disput. Orst Iphagan jedenfalls hat Trum als vollwertigen Inselherrscher anerkannt und nennt ihn seinen Vasallen.

Der Archipel Xandria

Xandria gilt in Conossos als der Archipel der Geheimnisse. Seine Inseln sind karg, steinig und zerklüftet. Schwarze Felsnadeln ragen allenthalben auf wie von der Zeit vergessene Termitenbauten und werden von Wind und Sand glatt geschliffen. Schroffe Klippen werden von Wind und See ausgehöhlt und bieten den Lykhora zu Dutzenden Brutplätze und Jagdgründe. So unwirtlich die Inseln sich geben, so reich sind sie paradoxerweise an Monstrositäten.

Auf Xandria wurden einst die meisten Runensteine des Reiches geborgen, bis der Strom der Sonnenscherben letztlich versiegte. Nichtsdestotrotz ist der Archipel noch heute das Zentrum der conossischen Sombrai, die den besonderen Schutz des Archipelars *Remos Brasahin* genießen, und auch der eine oder andere Morguai mag hier, freilich ohne dieses Privileg, sein Unwesen treiben. Von der Hauptinsel des Archipels stammt der xandrische Weihrauch, der über den Hafen Aptandra nach Han'Ya und von dort nach halb Tharun verschifft wird.

Der Herrscher der Insel *Xeldos* ist für seine exotische Menagerie bekannt, in der er angeblich eigenhändig gefangene Drachen und Riesenechsen präsentiert, darunter einen sprachbegabten Sonnendrachen. Dessen spöttische Tiraden wider die tharunische Ordnung sind vor allem dem lokalen Sindayru-Azarai ein Dorn im Auge, die im *Adlertempel von Hantaruil* einen der wenigen Nistplätze der Weißkopfadler behüten.



Auf *Aldria* befindet sich in einer Kaverne das Nanja-Heiligtum *Schrein der heiligen Saat*, zu dem kein Licht der Sonne vordringt, sondern das von gelbleuchtenden Blüten erhellt ist. Die Aldrianer sorgen dafür, dass Wasser in die Erdspalten geleitet wird, um den versteckten Hain zu versorgen.

In den Schluchten von *Mikom* und *Hakom* hausen einige verschlagene *Knochenspinnen*, deren Brut den Einwohnern zu schaffen und die Pfade über die Berge nahezu unpassierbar macht.



Der Archipel Meeros

Meeros ist das Tor nach Lania oder besser der Hafen, den die lanianischen Schiffe anlaufen, wenn sie mit Conossos Handel treiben. Numin Eleya, der Sitz des Archipelars *Hashan Jasairu*, profitiert sichtlich von diesem Handel und gilt als die schönste Stadt des Reiches, oder anders gesagt, als die einzige Stadt, die sich um ein solches Attribut überhaupt bemüht. Polierter Marmor ersetzt hier das schwarze conossische Gestein, und die robuste, aber zart und filigran erscheinende Kristallorchidee, das Zeichen des herrschenden Hauses Jasairu, blüht allerorten. Zudem gilt die bereits hochbetagte Masha *Choini-Him*, die man auch die *Orchideenherrin* nennt, noch immer als Frau von unerreichter Grazie und Gelehrsamkeit.



Meeros unterhält neben Conossos die größte Flotte und ernährt sich neben der Viehzucht überwiegend vom Fischfang. Die hiesigen Numinai sind erfahrene Lotsen und befehligen die Eskortschiffe, die fremde Händler in den meeroischen Gewässern in Empfang nehmen.

Der Archipel war der Ausgangspunkt einer fehlgeschlagenen Expedition im Auftrag des Prinzipen, um in den Besitz einiger Lania-Schnecken zu gelangen. Sollte sich der reiche Nachbar zu Vergeltung bemüßigt sehen, dürfte es aufgrund dieser Verwicklung und der strategischen Lage ebenso Meeros sein, das als erstes den Stich spürt.

Mancher Inselherr, darunter der Herrscher von *Nassos*, argwöhnt jedoch schon seit langem, dass das ursprünglich lanianische Haus Jasairu mitnichten in Verbannung lebt, wie behauptet wird, sondern sein mutmaßliches Exil den offensten und dreistesten, zugleich jedoch langwierigsten und erfolgreichsten Versuch von Spionage darstellt, den das Reich je erlebt hat.

Die Insel *Baaros* ist für ihre heißen Quellen bekannt, deren Wasser bis in die Marmorbecken der Bergstadt *Milaar* geleitet werden. Ihr Nanurta-Tempel ist als Ort der Erholung unter den Herrscherhäusern beliebt und wird gelegentlich für vertrauliche Gespräche aufgesucht.

Die Insel Athyaka



Athyaka ist wie Thessara ein einzelnes Eiland, dessen Inselherrscher *Jurst Hamos* den Rang eines Samakai innehat. Der Nachbar des Archipels Conossos bestreitet einen Teil des Fernhandels mit Tharun, obgleich seine Küsten- und Binnengewässer, allen voran der *Thazeereng-See* mit seinem *Schwimmenden Tempel*, als die Laichgründe einiger der mächtigsten Diener Numinorus gelten und der Schiffsverkehr hier ohne die Azarai des Unergründlichen kaum vonstattengehen könnte. Als Numinorus größter Ausdruck von Unmut gilt ein alter, vernarbter Megalos-Hai, der allem gefährlich werden kann, was kleiner ist als eines der wenigen conossischen Kriegsschiffe. Die Jagd auf das Monstrum jedoch ist von den Azarai verboten und unter Todesstrafe gestellt worden – ein Urteil, welches das Untier nicht selten selbst vollstreckt, denn auf Athyaka ist es üblich, Missetäter dem Meer zu überantworten. Davon gibt es auf der Insel reichlich, hat sich in den gebirgigen Gebieten abseits der Hauptstadt doch ein Brigantaiführer zum Despoten aufgeschwungen und hetzt die Fischer gegen den athyakischen Regenten auf.

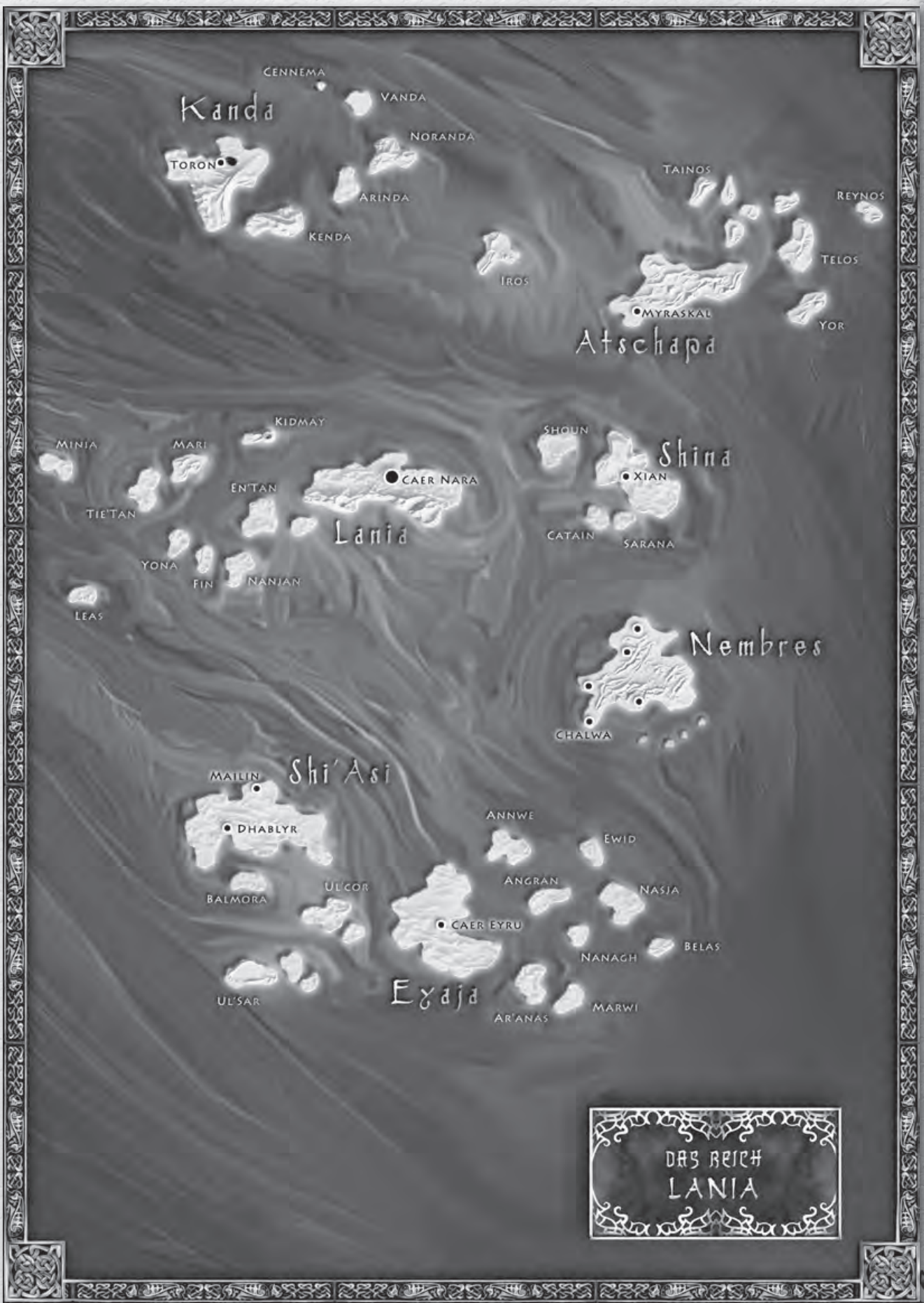
Athyakas vorgelagerte Kleinstinseln trugen früher dichten Baumbestand, wurden aber restlos abgeholzt und gleichen nun leblosen Wüsteneien, die allenfalls von Krebsen, Würmern und Amphibien bevölkert werden.

Das Reich Lania

»Wie lieblich und mild ist doch das kleine Lania gegen das karge und stürmische Conossos, aus dem wir übersetzen. Und wundersam ist es zudem, denn seine Schwertmeister reiten auf Schildkröten und seine allenthalben hochangesehen Frauen hüllen sich in Seide so fein, dass man durch sie hindurch sehen kann wie durch einen Nebelschleier. Diese Seide stammt von den Schneckenfarmen, deren Inneres die Lanier wie ein Geheimnis hüten. Das Reich scheint wahrlich von Nanurta gesegnet, denn es blüht und sprießt in schönster Pracht und bringt Pflanzen und Blüten hervor, die ich nirgendwo anders zu sehen bekam. Daher rührt wohl auch der Wohlstand seiner Menschen, denn Hunger muss in Lania fast niemand erdulden. Doch so wohlgenährt die Lanier sind, so weich sind sie auch im Kampf, denn sie tragen nur leichte Rüstungen und meiden die schweren Waffen.«

—Aus Erzählungen des Maturai Copal Room aus Torasan-Raas

Das zwischen Conossos und Jü gelegene Lania gilt den meisten Bewohnern Tharuns als exotisches Reich, dessen Name allein Bilder von Luxus, raffinierten und dekadenten Sitten, den in Seide gehüllten Schönheiten und grazilen Schwertmeistern des ‘Seidenvolkes’ heraufbeschwört. Selbst in den benachbarten Reichen, in denen Lania oft ein ‘Land der Konkubinen und Diener’ oder ‘Reich der Seidenfrauen’ genannt wird, verbirgt man damit nur, dass man den ‘sieben grünen Archipelen’ Lanias ihren Wohlstand neidet. Lania ist ein friedliches Reich, da der allgemeine Wohlstand nur wenig Unzufriedenheit hervorbringt. Offen ausgetragene Kämpfe unter den Inselherren gibt es hier kaum. Das täuscht jedoch darüber hinweg, dass hinter den Kulissen viele Mächtige Intrigen spinnen.

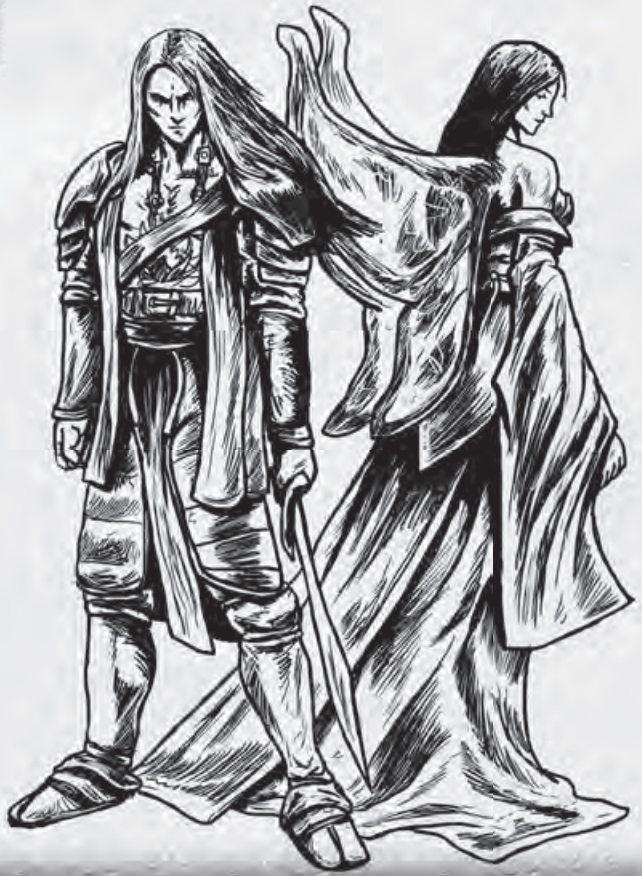

Cennema
Kanda
Vanda
Noranda
Toron
Arinda
Kenda
Tainos
Reynos
Telos
Iros
Myraskal
Yor
Atschapa
Kidmay
Minia
Mari
Shoun
Shina
Caer Nara
Xian
En'Tan
Tie'Tan
Lania
Catain
Sarana
Yona
Fin
Nanjan
Leas
Nembres
Chalwa
Mailin
Shi'Asi
Annwe
Dhablyr
Ewid
Angran
Nasja
Balmora
Ul'Cor
Caer Eyru
Belas
Nanagh
Ul'Sar
Eyaja
Ar'Anas
Marwi
Das Reich
Lania

Geographie: Lania liegt zwischen Conossos und Jü und besteht aus sieben Archipelen: Lania, Shi'Asi, Eyaja, Nembres, Shina, Kanda und Atschapa
Wichtige Städte: Cael Nara (24.500 Ew.), Cael Eyaru (18.600 Ew.), Xian (17.000 Ew.), Chalwa (15.000 Ew.), Dhablyr (14.000 Ew.), Myraskal (13.000 Ew.), Toron (10.500 Ew.)
Höfe und Bevölkerung: etwa 55 Höfe, 350 Schwertmeister, 2.600 Guerai, 300 Brigantai, 360.000 Lanier
Herrschaft und Macht: Nur'Tan Ya'Nath 'mit dem Bogen' (Lania), Masha Ho'shi (Lania), Samakai Eok'Tai Aiman (Eyaja), Samakai Ke'Neth 'Eisenfaust' (Atschapa), Morguai Lhopan (Nembres)
Volk und Kultur: Lanier, Korn- und Obstbauern, daneben Produzenten von Luxusgütern, meist schlank, mit schwarzem, rotem oder weißem Haar, seidiger Haut und Mandelaugen, gelten als unterwürfig loyal, exotisch und bisweilen dekadent. Fruchtbare Frauen werden verehrt.
Besondere Örtlichkeiten: Kilkar'Na (Ojo'Sombri-Klosterfeste mit dem Bibliotheksturm Baras), Riesen-Ruinen auf Ul'Sar, Steinkreisheiligtümer zu Ehren der Nanja, Ruineninsel Nembres, Awa'Nurda, genannt die Insel der Immerwährenden Blüte (Weltwunder der Nanurta)

Die meisten Lanier dienen treu ihrem lokalen Herren, wie es Nanurtas Lehren vorschreiben, doch erkennt kaum jemand, das genau darin die Gefahr liegt, sollten sich die Herrscher Lanias eines Tages von Tharun und den Mandaten der Acht Götter abwenden. Derzeit herrscht *Ya'Nath 'mit dem Bogen'* als *Nur'Tan* über Lania. Der Nur'Tan gilt in anderen Reichen als wohlhabender, aber auch weicher Herrscher, weshalb einige seiner Nachbarn die Macht unterschätzen, die in Lania schlummert.
Weite Teile des Reiches sind sehr fruchtbar und bringen reiche Ernten hervor. Das Klima ist zumeist mild und die Verehrung der Nanja ist allgegenwärtig. Fruchtbare und schwangere Frauen sowie kinderreiche Mütter genießen in Lania daher besonders hohes Ansehen und stehen im Mittelpunkt des höfischen Lebens und der Familienstrukturen.

Herrschaft und Schwertmeister

Der Nur'Tan Ya'Nath entstammt dem Haus der *Arka* und hat den Titel von seinem Vater geerbt. Das hohe Ansehen, das dieser genoss, machte die Erbfolge vergleichsweise unproblematisch. Selbst Tyrannen wie die Archipelare von Atschapa und Eyaja wagten es damals nicht, sich dem Erben entgegenzustellen, sondern intrigieren bis heute nur in aller Heimlichkeit gegen den Thron. Die meisten Gefolgsleute des Nur'Tan stehen ohnehin treu an seiner Seite, denn durch geschickte Handelspolitik hat der Nur'Tan Lanias Reichtum erhalten und sogar vergrößert. Dieser Erfolg gestattet es ihm nicht nur, dem Tharunhof die geforderten Abgaben zu leisten und genug zurückzubehalten, um selbst in großem Luxus zu leben, sondern auch, einen deutlichen Teil der Erträge bei einflussreichen Sippenpatriarchen zu belassen, die auf diese Weise am Glanz Lanias teilhaben.
Die Schwertmeister Lanias und ihr Kampfstil sind vor allem eins: elegant. Die Echsenbronn wird zwar als schwere Kampf-Rüstung in Zweikämpfen getragen, aber meist tragen die Krieger Lanias leichte oder gar keine Rüstungen, um maximale Bewegungsfreiheit zu gewährleisten. So erinnert der Kampfstil der Lanier bisweilen mehr an akrobatische oder tänzerische Darbietungen als an einen Waffengang. Doch sollte man nicht vergessen, dass dies meist ein tödlicher Reigen und das dargebotene Kunststück vielleicht das Letzte ist, was der Gegner im Leben sieht. Eine Besonderheit der hiesigen Schwertmeister sind die Ehrennamen, wie *Gruuspalter, Windklinge* oder *Fünfte Klinge des Hauses Hargaia*, die statt oder neben dem Familiennamen geführt werden und besondere Leistungen oder Fähigkeiten hervorheben. Nicht jeder Schwertmeister führt einen solchen Namen, denn dieser wird meist von anderen Schwertmeistern verliehen. Auch ersetzen hier Tätowierungen die Schmucknarben und jedes Herrscherhaus hat eigene Formen, jedoch sind Muster floraler oder geometrischer Natur verbreitet, so dass man oft Blüten, Blätter oder Kreise und Spiralen auf den Körpern der Guerai und Schwertmeister bewundern kann. Diese Hautbilder werden selten in mehr als einer Farbe angelegt.



Die bevorzugten Waffen sind Halb- und Kurzschwingen, der Langdorn und Kurzbogen. Ringe, manchmal mit Dornen bewehrt, werden an die Enden der langen Haare geflochten und können so mit einem Schwung der Haare als improvisierte Waffen eingesetzt werden. Die aus Erntewerkzeug hervorgegangenen Sichelmesser sind dagegen unter den Brigantai weit verbreitet.
Eine lanianische Eigenheit sind auch die Halben Guerai, die es an den größten Höfen gibt. Bei ihnen handelt es sich um als unfruchtbar geltende junge Frauen, die deshalb ihre Familien verlassen haben. Sie werden mit Holzwaffen ausgestattet und darauf trainiert, im Kriegsfall die erste Reihe zu bilden und den eigenen Bogenschützen Deckung zu geben. Manche erlernen auch selbst das Bogenschießen oder das Werfen von Holzspeeren – Stahl und Schwingen sind ihnen jedoch verwehrt.

Bevölkerung und Sozialstruktur

Lanier sind eher schlank gebaut, mit feinen Gesichtszügen und oft leicht schräg stehenden, mandelförmigen Augen. Das schwarze, rote und seltener blonde oder weiße Haar wird meist lang getragen und akzentuiert die helle, seidig schimmernde Haut der Lanier. Bärte sind eher selten, doch wenn, bevorzugen junge Männer einen kurzen und ältere Männer einen langen Bart. Die Kleidung besteht meist aus Beinkleidern und knie- oder bodenlangen Seidenmänteln mit weiten Ärmeln, die durch breite Seidengürtel zusammengehalten werden. Beim einfachen Volk findet man ähnliche Kleidung, doch ist diese meist aus weniger teuren Stoffen gefertigt. Frauen tragen ähnliche Kleider wie ihre Männer, verzichten jedoch meist auf Beinkleider. Die bessergestellte Lanierin trägt deutlich extravagantere Kleider, gelegentlich aber auch eng anliegende, den Körper betonende Kostüme, die mit Perlen oder Metallverzierungen benäht wurden, oder sie behängt sich gar nur mit ihrem Schmuck. Bei öffentlichen Anlässen stellen viele Frauen ihre Brüste offen zur Schau, um ihre nanurtagegebene Fruchtbarkeit zu betonen. Beinahe jeder wohlhabende Lanier trägt einen Silber- oder Kupferspiegel bei sich. Dies dient sowohl der Überprüfung der eigenen Schönheit, ist aber auch ein gebräuchliches Signal- und Blendwerkzeug im Dienste der Guerai und Schwertmeister.
Die lanianischen Frauen werden insbesondere in der Blüte ihres Lebens für ihre Fruchtbarkeit verehrt und wohlbehütet. Kinderreichtum und erfüllte Lust gelten als wertvollste Geschenke der Göttin Nanurta. Mütter und Großmütter stehen als ehrwürdige Ahninnen unter dem Schutz der gesamten Familie. Daher würde kein Lanier auf den Gedanken kommen, eine Frau zu schlagen oder schlecht zu behandeln. Seine Frau zufriedenzustellen und sie nicht zu grämen, ist oberstes Ziel der lanianischen Männer. Junge Frauen, die nicht fruchtbar sind und keine Kinder gebären, verwirken diesen hohen Status jedoch – ihnen bleibt oft nur ein Leben als Konkubine oder ein Abstieg zu einem *Halben Guerai*.
Gut die Hälfte der einfachen Lanier lebt in bescheidenem Wohlstand und ein nicht unbeträchtlicher Teil der Bevölkerung muss sogar als reich gelten. Innerhalb der Städte sind

Das Frauenideal Lanias

Als Schutzgöttin Lanias und des Nur'Tans gilt Nanurta und ihre ungezügelte Fruchtbarkeit, die durch die Nanja und die gebärfähigen Frauen des Reiches repräsentiert wird. Wahre Freude an der Hingabe und das Hervorbringen einer Leibesfrucht werden als Huldigungen Nanurtas verstanden, und das Wohl der Frauen steht dabei an erster Stelle.
Diese Verehrung aller fruchtbaren Frauen hebt zwar nicht den Unterschied zwischen den Geschlechtern auf, bestimmt aber das Verhältnis zueinander auf eine völlig andere Weise als in den anderen Reichen. Als Ideal gelten in Lania der Schutz der Frauen und die Unterordnung der Männer unter die leiblichen Bedürfnisse des hoch geschätzten weiblichen Geschlechts. Neigungen und Sehnsüchte einer Frau zu erfüllen und ihr Befriedigung und Glück zu schenken, sind zentral für einen schwertmeisterlichen Gemahl, und diesem Vorbild folgt die gesamte lanianische Gesellschaft. Ein ergebener Schwertmeister wird den Wünschen einer angesehenen Frau stets folgen, und ihr selbst dann zu Hilfe kommen, wenn er vermutet, dass es sich wahrscheinlich um eine ihm gestellte Falle handelt. Die Ehre einer lanianischen Dame zu verteidigen, ist für jeden Schwertmeister selbstverständlich, ihr die erbetene Hilfe zu versagen hingegen ein Sakrileg.
Die herausgehobene Stellung der Frauen schließt ein, dass sie sich mehr als einen Gemahl ihres Standes wählen können und umgekehrt sich mehrere Frauen auch einen Gemahl teilen können. Eifersucht und Besitzdenken sind in Bezug auf die Fruchtbarkeit einer Frau in Lania geächtet, denn sie wählen selbst, wem sie sich hingeben. Zweifel an der Vaterschaft eines Kindes kennen die Lanier dennoch nicht, behauptet doch jede Nanurta-Azarai, diese feststellen zu können.
Die Masha Lanias sind die reinsten Inkarnationen dieses Frauenideals, ihre Schönheit, ihr Liebreiz und ihre Seidentänze werden in zahllosen Liedern und Märchen gerühmt – genau wie die Namen der Schwertmeister, die um sie geworben haben oder für sie gestorben sind. Anders als in den anderen Reichen werden die Masha Lanias nicht verschenkt, sondern wählen selbst ihren Herrn unter den Verehrern und Anwärtern aus.

die Menschen vor allem mit der Herstellung von Genuss- und Luxusartikeln und der Leistung von Diensten aller Art beschäftigt. Gebildete Künstler bieten ihre Dienste ebenso an wie zahlreiche Konkubinen. Im ländlichen Lania ist man dagegen vor allem mit Landwirtschaft und Viehzucht, zu der auch die Seidenfarmen zählen, befasst.

Die lanianische Gesellschaft ist in 'Häusern' organisiert, deren Genealogie so sorgfältig verfolgt wird, dass sich die Angehörigen einer Großfamilie ihrer Verwandten auf den benachbarten Inseln durchaus bewusst sind. Die Vermählung zweier Häuser ist ein großes Ereignis, bei dem zumeist gleich mehrere Söhne und Töchter heiraten und ein buntes Fest gefeiert wird. Den Frauen wird dabei die Auswahl ihres Gemahls überlassen, denn nur sie wissen, welcher Mann ihnen die meiste Wonne zu spenden vermag.

Flora und Fauna

Jenseits der lanianischen Städte und Dörfer mit ihren ausladenden Obstarkaden und Terrassenfeldern für Getreide, Tee und Gewürze, geht das Land meist erst in Grastäler, dann in große Misch- und Urwälder und schließlich in die Bergwälder über. Berühmt sind die Inseln für ihre süßen Litschis, die nahrhaften Nanurtabeeren, sowie vielfarbige Kirschen und Pflaumen, auch wenn anderes Obst wie Weintrauben und Äpfel ebenfalls in Fülle gedeiht. Reis und Weizen sind die gängigsten Getreidesorten, die in Umgebung der meisten Siedlungen angebaut werden. Häufige Bäume und Pflanzen in Lanias Wäldern sind Ahorn, Nuss, Jasmin, Magnolien, Ginko, Weide, verschiedene Kletterpflanzen, Kiefern, Pinien und Bambus.

Lanias Landschaften zeichnen sich zudem durch die zahlreichen Nanja aus, die man hier fast allerorten finden kann. In der Nähe ihrer Heiligtümer lassen sich häufig Heilpflanzen wie Wundblatt und Blutbeeren oder noch wundersamere Gewächse wie der Nanjaschleier und die Aza'dhara entdecken. Aber auch Zauberwesen wie Sonnendrachen, Hornlöwen und düstere Namure oder Lebende Bäume werden von diesen magischen Orten angezogen. Die zumeist friedlich wirkenden Wälder des Reiches sind jedoch auch Heimat zahlreicher Schwingenzahntiger, Diwen-Rudel, Rakshasa und vereinzelter Nayruaza, der Walddrachen. Die Lüfte über vielen Gebirgsweiden gehören wilden Hippogriffen und Flügelpferden, und die Flussregionen und Mangroven mit ihren Orchideen und Seerosen beherbergen neben den großen Buntkarpfen auch den räuberischen Drachenfisch, hinterhältige Udushu, Lhirzuggi-Sumpfwürmer und die unheimlichen Moloken. Im fischreichen Meer gedeiht der Lania-Wasserfarn, und auch einige Salzeichenwälder treiben zwischen den Inseln des Reiches. Unter den Wellen

Kyal und Onji

»Lania ist der Ort, an dem Nanurta sich, von den Fesseln der Lust gebunden, das erste Mal den anderen Göttern hingab und ihnen erste Kinder gebar. Bis heute ist das Land von ihrer Hingabe und Fruchtbarkeit durchdrungen. Nanurtas Töchter sind in Lania so zahlreich wie sonst nirgends, und der Steinkreis von Neng'Eosteh ist eines ihrer größten Heiligtümer.

Die Azarai der Nanurta vom Steinkreis Neng'Eosteh orakelte dem Schwertmeister Kyal, dass er, um Onji, den Rakshasa mit den Dreißig Armen zu besiegen, den Stahl des Monaden von Iros, die Guerai des Herren der Festung Arkaydo und das Blut von Lin Tamas benötigt.

Kyal ritt mit seiner Reitschildkröte Tzukumi zur Insel Iros und erbat sich von dem einäugigen Zauberschmied eine Klinge, die er jedoch erst gewährte, nachdem er einen Drachen erschlagen hatte, in dessen Blut er die Waffe kühlte. So erhielt Kyal die Schwinge 'Shinhraza'.

Nun forderte Kyal den Herren von Arkaydo auf, ihm seine Guerai zur Jagd auf den Rakshasa zu überstellen, doch dieser, in Furcht, seine Männer könnten den Tod finden und seine Festung so ihren Schutz verlieren, lehnte ab. Erbost erinnert Kyal ihn an seine Pflicht, Nanurta und dem Nur'Tan zu dienen und forderte ihn zum Kampf, an dessen Ende Kyal der neue Herr von Arkaydo war.

Jetzt fehlte Kyal nur das Blut des Schwertmeisters Lin Tamas, doch dieser war, wie auch seine Söhne, schon lange tot. Lin Tamas Tochter mit einer Nanja aber war Tamas, eine der mächtigsten Sombrai der Neun Reiche und Kyal ritt auf dem Rücken des Hippogriffs Gajiko zum luftigen Bergrefugium der Tamas. Kyal nutzte seine edle Gestalt und seine Eleganz beim Tanz mit der Schwinge, um sich Tamas dienstbar zu machen. Nachdem sie sein Lager geteilt hatte, erzählte ihr Kyal von seiner Queste, Onji zu besiegen, und Tamas bat die Schwestern ihrer Mutter um Hilfe. Die Nanja schenkten Tamas Holz, aus dem die Sombrai mittels der Runensteine ein Schiff, groß genug den Schwertmeister und sein Gefolge zu tragen, formte. Aus der Seide von tausend Schnecken aber woben die Nanja in einer Nacht ein Segel und nachdem die Figur einer Nanja den Bug zierte, taufte man das Schiff 'Hyazina'. Der Schwertmeister Kyal und die Guerai von Arkaydo setzten zur Insel des Rakshasa Onji über. Die Männer stellten den Riesen, und während die Guerai todesverachtend ihren Herrn vor den Schlägen des Onji schützten, hieb Kyal ihm mit Shinhraza einen Arm nach dem anderen ab und das Feuer des Drachen, das in der Klinge wütete, versiegelte die Wunden, auf dass die Glieder nicht nachwuchsen. Als der letzte Arm zu Boden fiel, stürzte auch Onji mit den Dreißig Armen tot zur Erde. Siegreich kehrte Kyal heim und herrschte von Arkaydo noch bis ins hohe Alter gerecht und im Dienste Nanurtas, welche ihm und seinem Weibe viele Söhne schenkte.«

—Ein Märchen Lanias

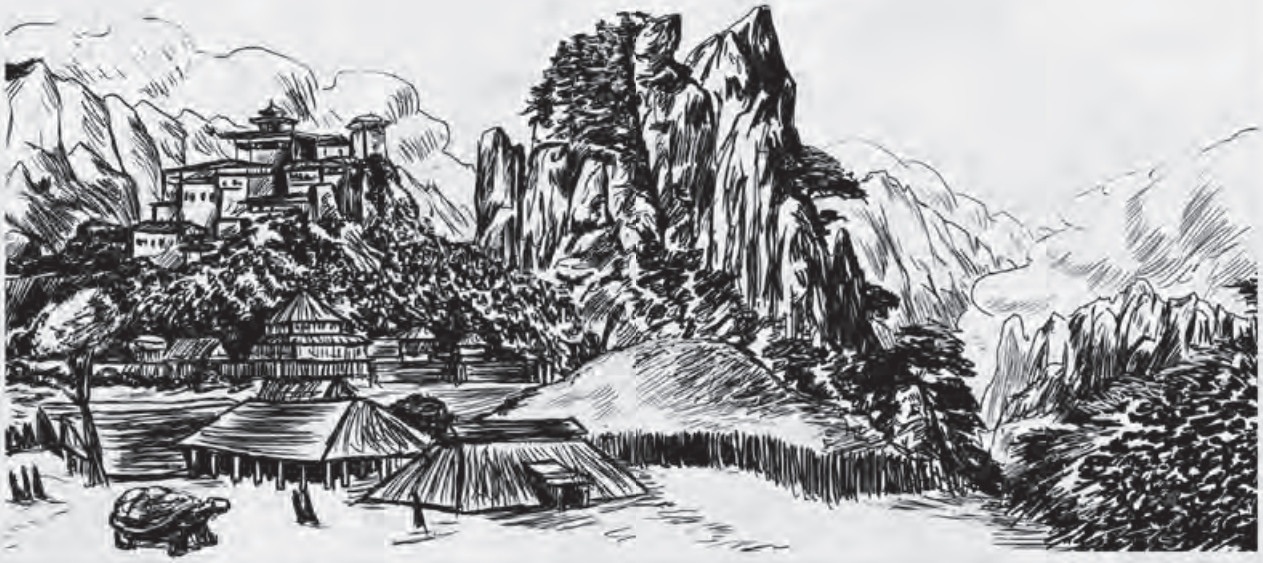
jedoch ringen die Numhraza, die Wasserdrachen, mit den Geschöpfen Numinorus um die Macht.
Bemerkenswert mag auch sein, dass es in Lania – von den Riesenschmetterlingen Shi'Asis und den Riesenspinnen von Nembres abgesehen – so gut wie keine Rieseninsekten gibt. Zu den bedeutendsten Tieren Lanias zählen dafür die Seide produzierenden Lania-Schnecken und die in der Reiterei bedeutenden Riesenschildkröten des Reiches.

Wirtschaft und Handel

Berühmt sind die Inseln für ihre Seide, die aus dem Fangschleim der Lania-Schnecken gewonnen wird. Die Seide wird direkt zu Kleidung oder zu strahlendem Satin weiter verarbeitet und auch die Seidenmalerei ist eine beliebte Kunstform an den Höfen lanianischer Herrscher. Auf mehreren Archipelen findet man gewaltige Seidenfarmen, in denen die ausgewachsenen Lania-Schnecken motiviert werden, ihren Fangschleim auszuwerfen. Das ist keine ungefährliche Arbeit, da die bis zu pferdegroßen Tiere bisweilen auch Lebewesen menschlicher Größe zu ihrer Beute zählen. Die Riesenschnecken kommen in der freien Wildbahn nur selten vor, würden aber ohne die Riesenschildkröten sicherlich bald zur Plage werden. Es ist unter Todesstrafe verboten, die Schnecken an Auswärtige weiterzugeben und die Tiere aller Farmen werden jeden Tag in Sindayrus Stunden der Wahrheit abgezählt. Zwar wurden gelegentlich doch einige Schnecken in andere Reiche 'entführt', doch gelang die Zucht dort aus unbekannten Gründen bisher nicht. Neben der Seide werden vor allem die Häuserschalen der Schnecken verarbeitet, beispielsweise zu Musikinstrumenten, Kämmen, Rüstungselementen oder farbigem Kalkputz für das Bauwesen – ganz zu schweigen von giftigen Schneckensekreten, die skrupellose Kymanai oder Brigantai abzweigen und zu Waffengiften verarbeiten. Das noch ungiftige Fleisch der Jungtiere dagegen ist eine dekadent-luxuriöse Delikatesse für die Herrscherkaste.
Doch auch neben den Schneckenprodukten ist Lania bekannt für seinen Handel mit Luxuswaren wie Porzellan aus Rakshasaknochen, Duftwasser und -öle, Schildpatt, Schmuck und kunstvoll verzierte Waffen. Ein ausgewähltes Sortiment dieser Güter ist stets auch Teil der Abgaben an den Tharun. Überschüssige Erträge werden mit Conossos und Jü gegen Edelmetalle und Delikatessen gehandelt.
Für den inneren Reichshandel sind die riesigen Land- und Wasserschildkröten von enormer Bedeutung. An Land sind die Schildkröten ausdauernde Transporttiere und auch im Wasser überwinden die Amphibien mit Leichtigkeit die Meeresdistanzen zwischen nahe gelegenen Inseln. Gelegentlich kann man ganze Konvois von Schildkröten beobachten, die Körbe und Flöße ziehen. Der Fernhandel mit anderen Reichen dagegen wird mit Schiffen bestritten. Die Herrscher schätzen es jedoch nicht, wenn fremde Schiffe Lania anlaufen, auch wenn dies nicht gänzlich unterbunden werden kann. Es fällt ihnen aber deutlich schwerer, ihre Waren einzutauschen, da sie allerorten mit Argwohn und Zurückhaltung rechnen müssen. Deshalb wird der Fernhandel meist über eigene, mit Nanja-Figuren geschmückte Schiffe abgewickelt. Lanianische Azarai begleiten meist die Handelstransporte und prüfen die Waren und Passagiere. So kommen vergleichsweise wenige Fremde ins Reich, was den Ruf der Exotik nur noch verstärkt.

Religion und Azarai

Die zahlreichen Nanja sind für den starken Kult zu Ehren Nanurtas, der Konkubine der Götter, verantwortlich. Selbst unter den Mächtigen finden sich viele Anhänger Nanurtas, die an den heiligen Steinkreisen den Nanja Geschenke hinterlegen und nicht wenige Familien behaupten von sich, eine lokale Nanja unter ihren Ahninnen zu haben.
Die wohl größten Steinkreise sind *Neng'Eosteh* auf Lania, *Finbas* auf Eyaja und *Dharas* im Zentrum der Stadt *Dhablyr* auf Shi'Asi. Der Steinkreis wird oft auch als Grundform für den Aufbau der hiesigen Nanurta-Tempel verwendet.
Aufgrund der besonderen Stellung Nanurtas und der lanianischen Frauen sind auch die Azarai der Nanurta allesamt weiblich und hochangesehen. Die Lanier schät-





zen es, wenn ihre Frauen Erfahrung in den Liebeskünsten haben, weshalb in den Städten jede junge Frau eine kurze Zeit als Liebesdienerin im Tempel der Nanurta verbringt. Dabei ist es Tradition, der Frau danach eine bunte Glasperle für ihre Kette zu überreichen, wobei jede Farbmischung eine spezielle Bedeutung besitzt und ihre Fähigkeiten widerspiegelt. In den abgelegenen Regionen der Bergwalddörfer bieten sich die unvermählten Töchter mancher Familien ebenfalls im Namen Nanurtas Durchreisenden an, doch anders als in den Städten hat diese Tradition eher die Funktion, frisches Blut in die kleinen Gemeinden zu bringen. Die Kinder, die aus diesen Verbindungen hervorgehen, werden zu gleichberechtigten Kindern des Vaters der Mutter.

Die Lanier gelten aufgrund ihrer großen Bindung zu Nanurta anderswo als Menschen, die sich gerne unterordnen und Freude spenden wollen, weshalb man oft glaubt, dass sie keine guten Anführer hervorbringen und sich vornehmlich den schönen Genüssen hingäben. Angeblich soll dies auch der Grund sein, warum die Lanier noch nie den Tharun gestellt haben.

Die Götter Pateshi, Sindayru, Numinoru und Shin-Xirit stehen ebenfalls in hohem Ansehen und ihre Tempel und Schreine innerhalb der Siedlungen werden bereitwillig mit Opfergaben überhäuft, um den Göttern für ihre milden Gaben zu danken. Dagegen werden die Götter Arkan'Zin, Ojo'Sombri und Zirraku vergleichsweise wenig mit Zuwendungen bedacht. Zwar wird diesen Göttern und ihren Dienern hoher Respekt gezollt, doch viele Lanier wissen, dass nur ihr Fernbleiben das glückliche Leben der Lanier erlaubt. Daher fürchtet man diese Götter eher als dass man sie verehrt. Ihre heiligen Stätten befinden sich zumeist abseits der Siedlungen, um eine Abgrenzung zum Alltag der Menschen vorzunehmen, die zunächst beschwerlich zu den Tempeln pilgern müssen, um zu opfern. Das Auftauchen der wenigen Azarai dieser Götter in den Siedlungen wird oft als düsteres Omen gedeutet.

Eine weitere Besonderheit ist der hiesige Ahnenkult. In Lania ist man bemüht, die unerledigten Geschäfte und Verpflichtungen eines verstorbenen Verwandten oder Freundes zu erfüllen, da der Glaube weit verbreitet ist, dass viele so lange als ruhelose Geister in der Welt verweilen, wie sie das Gefühl haben, das etwas in ihrem Leben nicht vollendet wurde. Erst wenn diese letzte Aufgabe erfüllt ist, können ihre Seelen wiedergeboren werden.

Ein unregelmäßig stattfindendes Fest ist das Drachenfest, bei dem die Vertreibung der tyrannischen Drachen der Urzeit durch die Götter gefeiert wird. Als Drachen verkleidete Menschengruppen werden dabei von als Götterdiener Kostümierten durch die Straßen 'gejagt', wobei die Drachenkostüme mit ihren Schlangenleibern eher an die gefürchteten Wasserdrachen der Meere erinnern. Dazu werden Feuerwerke gezündet, Funken- und Knall-Pulver verbrannt und Nahrungsgeschenke verteilt.



Seefahrt und Numinai

Die Numinai und die Hochseeschifffahrt sind ein bedeutender Faktor für Lanias Reichtum. Schiffe mit lanianischen Handelswaren können in vielen Häfen der Nachbarreiche angetroffen werden. Die schlanken Seidensegler stammen vornehmlich aus den Werften des Nur'Tan selbst, hat dieser doch eine Leidenschaft für den Schiffsbau entwickelt. Die Segel, die aus Seide bestehen sollen und als reißfest gelten, werden jedoch stets durch Ruderer unterstützt, da die Winde zu unberechenbar sind, um sich einzig auf ihre Kraft zu verlassen. Die Schiffe sind vielfach mit Blumen geschmückt und tragen fast immer eine weibliche Galionsfigur, welche die Nanja darstellt, die das Schlagen des Holzes erlaubt hat.

Aus gleichem Grund wird neben Numinoru auch Nanurta vor Beginn einer Seereise angerufen und ihr für das Geschenk ihrer Tochter gedankt. Und geht ein Schiff auf See verloren, wird auch der Nanja ein Opfer gebracht. Zudem kursieren mannigfaltige Legenden und Gerüchte über die besonderen Eigenschaften und Kräfte lanianischer Schiffe, die angeblich aus dem noch lebenden Holz eines Nanja-Hains gefertigt sein sollen.

Auch die Küsten- und Hochseefischer Lanias verfügen teilweise über Segeltücher aus Seide auf den kleinen Auslegerkanus. Die in ganz Tharun begehrte Lania-Seide hat zur Bildung eines Netzes von Seewegen der Seidenhändler geführt, das als 'Seidengespinst' bezeichnet wird. Neben der Seide werden auf diesen Routen auch andere Luxusgüter transportiert und kostbare Rohstoffe zurückbefördert. Leider sind die Reisewege nicht so geheim, wie die handelsfahrenden Numinai das gerne hätten. Dort, wo das Seidengespinst in Küstennähe rückt, lauern daher vielerorts Seidenräuber darauf, die kostbaren Ballen in ihre Gewalt zu bringen.

Eine Gefahr anderer Art stellen die aggressiven Fischmenschen dar, die von der finsteren Unterwasserstadt *Neng'yol* in den Untiefen zwischen Lania, Atschapa und Shina auch Seeleute und Küstenbewohner attackieren und bisweilen entführen. Die Bewohner scheinen offenbar Einfluss auf die See nehmen zu können, berichten doch manche Numinai davon, dass ihre Schiffe regelrecht dorthin getrieben wurden. Auch von Riesenfischen, die ihnen als Reittiere gehorchen, und von einem kolossalen tintenfischartigen Ungeheuer, das in ihren Diensten stehen soll, dringen immer wieder Berichte an den Reichshof. Bislang hat der Nur'Tan aber kein Mittel gefunden, um gegen diese Bedrohung vorzugehen.

Reitkunst und Kymanai

Wegen der aggressiven Riesenspinnen, die mit Vorliebe Käferarten attackieren, gibt es vermutlich nur wenige andere Rieseninsekten in Lania. Lediglich auf Shi'Asi, der Schmetterlingsinsel, kennt man Riesenfalter, die sich zum Reittier eignen. Die Schwertmeister und Kymanai in Lania nutzen daher die einheimischen, jedoch seltenen Flügelpferde und Hippogriffe, sowie die großen See- und Landschildkröten des Reiches als Reittiere.

Die Riesenschildkröten unterteilen sich in zahlreiche Arten. So gibt es die riesenhaften Schnappschildkröten, die aufgrund ihres Furcht erregenden Aussehens von Schwertmeistern und Richtern geschätzt werden. Große und knallbunte Schmuckschildkröten dienen als Sänftenträger für die Masha und Gemahlinnen der Schwertmeister, und kleine, aber massive Felsschildkröten arbeiten als Zug- und Lasttiere für die Bauern der bedeutenden Höfe.

Die Schildkrötenreiter stellen zu Lande, angetan mit Vollhelmen, Echsenbronn und Sturmreiche, eine zwar langsamere, dafür aber kaum aufzuhaltende Reiterschar dar. Die Reiter der aquatischen Meeres- und amphibischen Sumpfschildkröten erlauben, Flüsse und Küsten effektiv zu kontrollieren. Zudem verfügt das Reich, dank des hiesigen Wasserfarns, der den Reitern der Wasserschildkröten für einige Stunden das Atmen unter Wasser erlaubt, sogar über eine tauchfähige Reiterei.

Flügelpferde und Hippogriffe werden von den Kymanai nahezu ohne den Einsatz von Runensteinen gezähmt. Dazu werden meist Jungtiere eingefangen und von klein auf an Menschen gewöhnt. Die wenigen kleinen Zuchten wetteifern dafür um den Besitz der edelsten Tiere. Bei der Abrichtung der meisten Riesenschildkröten und der Reitschmetterlinge von Shi'Asi sind Runensteine jedoch unabdingbar. Die intelligenten Chi'itiri-Hornlöwen wiederum erwählen sich ihre Reiter selbst – kein Kymanai hat es bislang geschafft, einem der stolzen Wesen seinen Willen aufzuzwingen. Jene, die es versuchten, bezahlten den Versuch meist mit ihrem Leben.

Architektur und Künste

Die üblichen Wohnhäuser der Lanier sind im Nogari-Stil erbaut, der sich durch ein zweites, kleineres Dach über dem Hauptdach auszeichnet. Bei der einfachen Bevölkerung sind das meist ovale Hügelhäuser, während die Patriarchenfamilien in opulenteren Häusern residieren. Die Palast-Festungen in Lania folgen dem exzentrischen Geschmack ihrer Erbauer und wirken oft wie eine Kombination des Nogari-Stils mit Fremdelementen, die vor allem durch Kunstfertigkeit und Luxus bestechen. Oft liegen die Residenzen der Mächtigen auf einem Hang oder Berg, der einen nahe gelegenen Ort überblickt. Städte und Dörfer werden oft auf großen Hügeln errichtet und sind von übermannshohen Palisaden und Mauern umgeben. Die meisten Siedlungen der Lanier finden sich vor allem in Küsten-, Fluss- oder Seennähe, um eine gute Bewässerung der Felder zu gewährleisten.

Kunsthandwerke sind weit verbreitet. Die bekannteste Form der Kunst ist die Seidenverarbeitung sowohl in der Mode als auch der Malerei. Seide steht auch im Mittelpunkt der verführerischen Schleiertänze der Masha, die sich zu einer wiegenden Musik nach und nach ihrer acht Seidentücher entledigen.

In der Musik werden Streichinstrumente und Flöten aus Schneckenpanzer sowie ein lieblicher Frauengesang bevorzugt. Zuweilen dienen die musikalischen Darbietungen der Herbeiführung von trancehaften Zuständen, mit denen der Göttin der Hingabe gehuldigt wird.

Eine beliebte Wanderkunst sind die Schattentheater, bei denen hinter einer Seidenwand Holzmodelle Schattenfiguren werfen, mit denen Schauergeschichten erzählt werden. Nicht selten spielt in diesen Märchen ein Rakshasa, ein Morguai oder gar ein Schatten eine Rolle, der von einem Recken mithilfe einer Nanja bezwungen wird.
Im Schmiedehandwerk blüht die Schmuck- und Spiegelherstellung, und der gefaltete Stahl ist eine hohe Kunst unter den Guerai-Waffenschmieden.

Geheimnisse und Magie

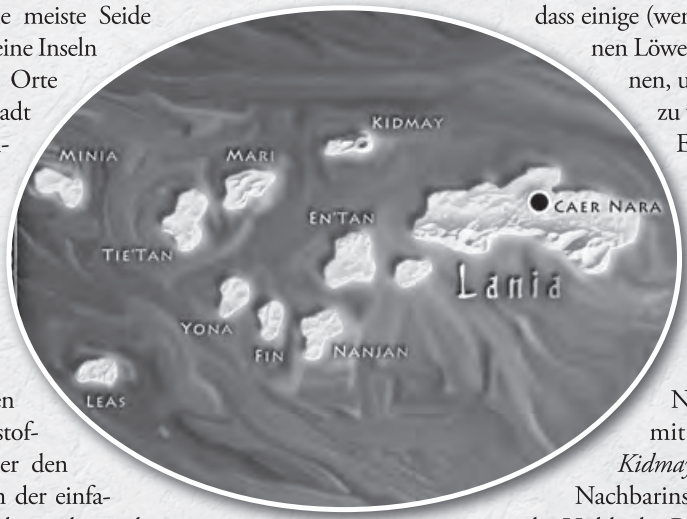
Die Lanier halten das 'Unterwerfen' von Runensteinen für eine Beschäftigung, die den Mächtigen zusteht – daher ist Runenmagie weniger geächtet als in anderen Reichen. Das Werfen von nachgebildeten Runensteinen ist eine beliebte Orakelmethode des Volkes. Auch ist hier eine Hain- und Heckenmagie verbreitet, wie sie wohl in keinem anderen Reich zu finden ist, wenngleich sich diese Volksmagie meist auf die Anfertigung von Talismanen und alchimistische Pflanzenkunde beschränkt. Anderswo wird dieser Umgang als Beleg der Dekadenz Lanias gedeutet, aber er webt auch einen magischen Schleier der Mystik um das Reich. Die Sombrai agieren viel offener, auch wenn sie darauf bedacht sind, nicht das Missfallen der Azarai zu erregen. Da die hiesigen Sombrai es jedoch als ihre Pflicht betrachten, das Volk vor den Machenschaften der ansässigen Morguai zu schützen, sind die Zauberer weithin gut angesehen. Im Volksmund kursieren zahlreiche Legenden über Sombrai und ihre Duelle mit den finsteren Morguai, und manche dieser Geschichten fabulieren sogar von einem Krieg der zwei Traditionen.
Nahezu ebenso viele Legenden ranken sich um die Nanja, ihre Zauberkraft und die Magie, die ihre heiligen Heimstätten umgeben. Man berichtet von Verwandlungen von Übeltätern, seltsamen Quellen, die Menschen in ihr Gegenteil verwandeln, Menschen, die nach langer Zeit ohne gealtert zu sein von einer Nanja heimkehrten, wundersamen Heilungen und Flüchen. Eine beliebte Sagengestalt Lanias ist Nurian, die wandernde Nanja.
Im Seegebiet zwischen den Inseln Lania, Shi'Asi und Nembres, von der Magie zahlreicher dort heimischer Nanja verhüllt, liegt *Awa'Nurda,* die sagenumwobene *Insel der Immerwährenden Blüte*, Ort des Weltwunders der Nanurta. Das Eiland besteht aus einer einzigen blühenden Wiesenlandschaft aus abertausenden von Blumen, Pflanzen, Stauden und Blüten. Alles steht in vollem Wuchs und ständiger Blüte, allerorten sprießen neue Triebe und knospen junge Sprossen hervor, und wo etwas verwelkt und verblüht ist, keimen sofort neue Schößlinge empor. Diese wundersame Wiese scheint kein Ende zu haben, und sobald man einige Schritte auf ihr getan hat, findet man nicht mehr zur Küste zurück, sondern wird von den zahlreichen Nanja der Insel umgarnt und Teil der hier unvergänglichen, immerblühenden Natur. Das *Unumstößliche Orakel der Fruchtbarkeit* nennen die Azarai diesen Weissagungsort, es zeigt im ewigen Sprießen und Vergehen von Blumen und Pflanzen das Schicksal der Welt Tharun.
Vermutlich wissen nur die höchsten Azarai der Acht Kulte, wie man zu dem wundersamen Eiland gelangt. Doch immer wieder suchen Gläubige nach der Insel und geben die Hoffnung nicht auf, diesen in den Psalmen der Nanurta-Azarai besungenen Ort zu finden. Denn auf Awa'Nurda soll jede Verletzung und Krankheit vergehen, sogar die Toten in ihr altes Leben zurückfinden, und niemand soll hier je alt werden.

Nurian, die Wanderin

Tatsächlich handelt es sich bei der wandernden Nanja um eine almadanische Auelfe. Träumen folgend fand sie vor langer Zeit ihren Weg in die Hohlwelt und erschloss sich die Runenmagie. Sie gibt sich als Nanja aus, was ihr die Lanier angesichts ihrer beträchtlichen magischen Fähigkeiten bereitwillig glauben. In all der Zeit erhielt sie immer wieder Visionen religiöser Natur, wie sie das Elfenvolk sonst nicht kennt, und als sie sich schließlich auf diese einließ, spürte sie, wie göttliche Kraft sie durchströmte. Nurian glaubt nun, dass Nanurta, die alte Göttin ihres Volkes, sie zu sich rief und für eine Aufgabe erwählt hat. Langsam beginnt sie durch den Nebel der Traum-Visionen zu erahnen, dass Nanurta ein bitteres Geheimnis umgibt. Auf ihren Wanderungen ist sie bemüht, dem Bild einer Nanja gerecht zu werden und setzt heimlich die Magie von sieben Runensteinen wie auch ihre erwachten karmalen Kräfte ein, um den Menschen zu helfen. Noch hat sie jedoch nicht gefunden, wonach sie sucht.



Der Archipel Lania



Im Archipel Lania wird die meiste Seide produziert und verarbeitet, seine Inseln gelten als die friedlichsten Orte in Tharun. Die Hauptstadt des Archipels und des Reiches, *Cael Nara*, ist eine der schönsten, reichsten und größten Städte Tharuns. Märchenhafte schwimmende Gärten und Felder sind dem Hafen vorgelagert und bringen unter anderem Seerosen und andere Blumen hervor, die zu teuren Duftstoffen verarbeitet werden. Über den kunstvoll verzierten Häusern der einfachen Lanier erhebt sich die Oberstadt mit dem Palast des Herrschers aus Alabaster und weißem Marmor. Die seidenen Banner mit dem Wappen des Nur'Tan, einer grünen Schildkröte, umgeben von Seerosenblüten auf Weiß, flattern überall im Wind. Hunderte von Hornlöwen-Statuen zieren die Aufgänge zum Palast als Wächter und man glaubt, dass einige (wenn nicht gar alle) der steinernen Löwen zum Leben erwachen können, um die Feinde des Herrschers zu vernichten.

Eine halbe Tagesreise von Cael Nara entfernt liegt *Neng'Eosteh*, ein gewaltiges Steinheiligtum aus mehreren Kreisen, das um den Hain der Nanja *Bidija* errichtet wurde. Bidija gilt als Schutzpatronin des Nur'Tan und soll sein Haus mit Fruchtbarkeit segnen.

Kidmay, eine von Lanias direkten Nachbarinseln, beherbergt die vulkanische Höhle des Riesen-Richters Kylar, welche mit einem überraschenden Luxus eingerichtet ist. Trotzdem wagt es niemand, sich an der oft leer stehenden Höhle zu vergreifen. Auf der Insel *Mari* wiederum befindet sich im Gebir-

Der Nur'Tan und sein Hofstaat

Der Nur'Tan Lanias, *Ya'Nath 'mit dem Bogen'* trägt seinen Beinamen, weil er bis zu seiner Thronbesteigung seine Mannspanne niemals aus der Hand legte. Er kommt allmählich in ein Alter, in dem die Kräfte der Jugend verblassen, doch noch bewundert man seine Kunst mit der Schwinge. Eine der wundersamsten magischen Klingen Tharuns, die Enduriumschwinge *Regenknochen,* ist dem Herrscher stets zur Hand. Beseelt mit dem Karfunkel eines erschlagenen Wasserdrachen, erlaubt die Magie der Klinge die Herrschaft über die Elemente Luft und Wasser. Man sagt daher wahrheitsgemäß, dass der Nur'Tan vom höchsten Turm seines Palastes den Winden und Wolken gebietet und so für vorteilhaften Regen sorgt. Dass die legendäre Reichsschwinge Lanias seit vielen Generationen ans Innere Reich verloren ging, kann der Herrscher wie schon seine Vorgänger nicht ändern.

Ya'Nath gilt eigentlich als gerechter und vergleichsweise gütiger Herrscher, doch kann das in keiner Weise von seiner Masha *Ho'Shi* gesagt werden. Von ihr heißt es, sie spräche alle Sprachen und Dialekte Tharuns und nutze ihr diplomatisches Geschick, um heimlich ihre Wünsche bei Hof, im Archipel und sogar im Reich durchzusetzen. Tatsächlich sind Ho'Shis Absichten auf den Sturz des Nur'Tan gerichtet, dessen Position sie durch vielfältige Intrigen zu schwächen versucht. Denn Ho'Shi entstammt der ehemaligen Herrscherfamilie der Insel *Shoun*, die dem vor langer Zeit nach Conossos verbannten Haus *Jasairu* treu geblieben ist und dafür vom Vater des Nur'Tan vor das Schwert gestellt wurde. Einzig Ho'Shi überlebte, denn sie befand sich von Kindesbeinen an am Archipelarshof von Shina, wo sie zur Masha ausgebildet wurde. Von hier aus ging sie als Geschenk an den Hof des Nur'Tan, und als die Masha *Choini-Him* des verstoßenen Hauses Jasairu ihr aus Meeros heimlich Gedichte und Lieder vom Schicksal des Hauses Jasairu zusandte, beschloss sie, Rache am Herrscher Lanias zu nehmen.

Eine unbestechliche, wenngleich höchst ungewöhnliche Stütze des Nur'Tan ist hingegen der Feuerriese *Kylar*, der als Archipelarsrichter die Inseln bereist und für das reibungslose Einholen der Abgaben zuständig ist – eine Aufgabe, die ihm allein aufgrund seiner Erscheinung bisher keine Schwierigkeiten bereitet.

Auch die Herren der bedeutsamen Seiden-Inseln *En'Tan* und *Tie'Tan*, die Schwertmeister *Yean'Lu* und *Ry'Kaer* mit ihren großen Gefolgen stehen treu zum Reichsherrscher und sind für Ho'shis Schmeicheleien und versteckte Drohungen unempfänglich.

Eine neue Spielerin bei Hof ist die bezaubernde *T'lan*, eine Azarai Nanurtas, die den Nur'Tan immer öfter von seiner Wolfshund-Zucht und dem Bau neuer Schiffe ablenkt, mit welchen Ho'shi ihren Herrn zu beschäftigen pflegt. Noch überlegt die Masha, ob es nützlich wäre, die junge Azarai in das eigene Schlafgemach zu locken oder einem Konkurrenten zu verehren, unwissend, dass T'lan sehr wohl um die Bestrebungen der Masha weiß, sich über ihre gottgegebene Position zu erheben.

ge eine Schule der Sombrai, an der mehrere Runenzauberer, Runenherren und Runenhandwerker wirken. Lehrmeisterin des *Zirkels der Tamas* soll manchen Flüsterungen zufolge *Tamas*, eine weibliche Sombrai und Tochter des legendären Schwertmeisters *Lin Tamas* mit einer Nanja, sein. Ihrem Einfluss wird auch zugeschrieben, dass die Schule seit einiger Zeit auch kluge Mädchen aufnimmt.

Der Archipel Shi'Asi

Shi'Asi besteht nur aus zwei größeren Inseln, der Hauptinsel *Shi'Asi* und der kleineren *Balmora*. Der Archipel wird auch die Schmetterlingsinseln genannt, denn tatsächlich gibt es hier zahlreiche Arten der Falter bis hin zu den riesigen Reitschmetterlingen. Die Verpuppung der Schmetterlinge wirft ebenfalls Seide ab, die aber bei weitem nicht so fein und in so großen Mengen zu gewinnen ist wie die der Lania-Schnecke. Viele wohlhabende Shi tragen große Schmetterlingsflügel aus bemalter Seide als Rückenschmuck, was den Mythos von Schmetterlingsmenschen entstehen ließ. Ein lokales Märchen behauptet zudem, dass eine der kleinen verharrenden Wolken über Shi'Asi eine Stadt trägt, in der wahre Schmetterlingsmenschen leben. Tatsächlich werden manche abgeschieden lebenden Familien und Sombrai in den Stunden des blauen Zwielichts von kleinen, geflügelten Menschen besucht, deren lange, spitzen Ohren fast wie Fühler aus ihrem Seidenhaar hervor lugen und deren Augen in den feinen Gesichtern strahlen wie Edelsteine. Bei diesen Treffen sollen Waren und Geheimnisse getauscht werden, so wollen es jedenfalls einige entfernte Nachbarn jener Familien und Runenzauberer gesehen haben.



Neben den bunten Schmetterlingen sind die Inseln auch für ihre Kirsch- und Pflaumenbäume und deren Blütenpracht berühmt. Die Nanja der Pflaumenbäume um die Stadt *Mailin* herum sind sowohl für ihre dunkelvioletten Haare, die reichen Ernten ihrer Haine, als auch für ihre lüsterne Verspieltheit bekannt. Bedeutender ist nur *Dharia*, die Nanja des Steinkreises *Dharas*, deren riesiger Wohnbaum sich im Zentrum von Shi'Asis Hauptstadt *Dhablyr* befindet. Herr von Dhablyr und Archipelar *Aedh Dagan* ist insbesondere den Fruchtweinen, die aus den Ernten der Obstbäume erzeugt werden, sehr zugetan, weshalb die tatsächliche Macht meist in Händen der Hofangehörigen liegt. Jene, darunter seine Masha und die Azarai, verstehen sich darauf, den betrunkenen Monarchen geschickt zu manipulieren. Die Trunkenheit des Samakai scheint jedoch nicht zu einem Verlust der Kampffertigkeit zu führen, wie mancher ambitionierter Schwertmeister, der gegen den 'Betrunkenen Meister' antrat, in der Stunde des Todes erkennen musste.

Das kleinere Balmora ist für seine reichen Ernten, wagemutige Handelsfahrer und Hochseefischer sowie die schlafende Gigantin *Balmora* bekannt, nach der die Insel benannt ist.



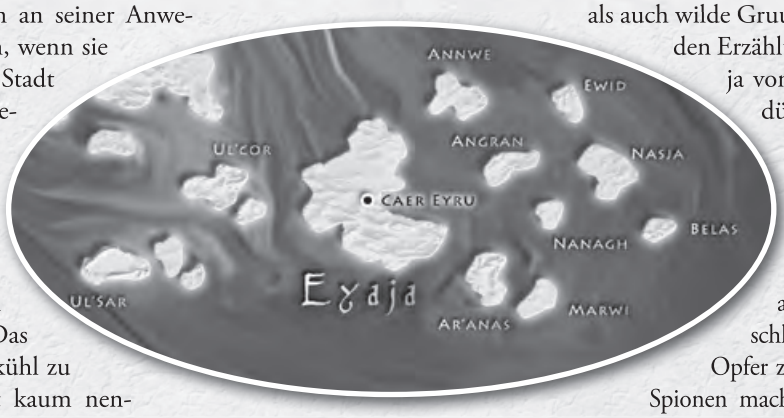
Der Archipel Eyaja

Die Inseln Eyajas sind für ihre weiten, hügeligen Grasebenen und damit für ihre Viehzucht berühmt. Auf der Hauptinsel *Eyaru* liegt die Hauptstadt *Cael Eyaru*, von der aus der Archipelar *Eok'Tai Aiman* herrscht. Eok'Tai gilt als herrsch- und selbstsüchtiger Tyrann. Seine Masha, *Aideen*, eine gebürtige Shi, die noch immer ihren Flügelschmuck trägt, gilt als schönste Frau des Archipels. Um sie seinem Harem hinzuzufügen, raubte der Samakai sie ohne Skrupel ihrem Mann, dem Schwertmeister und Runenherr *Mi'Dhir 'Silberschwinge' Armagha*, den er sogleich wegen Rebellion zum Tode verurteilen ließ. Mi'Dhir flüchtete jedoch mit einigen Getreuen in die Wildnis und stellte sich unter den Schutz der Nanja. Er und seine Nebenfrau *Deidra* führen nun eine Brigantaischar an, die als 'Silberne Kraniche' bekannt sind und gezielt dem Samakai schaden. Weil das Verhalten des Samakai in weiten Teilen Lanias Abscheu auslöst, erhält die Bande laufend neuen Zulauf auch honoriger Guerai, die die Schmach der geraubten Frau rächen wollen.

Auf Eyaru findet sich die Ojo'Sombri-Klosterfeste *Kilkar'Na* mit dem gewaltigen Bibliotheksturm *Baras*, der eine der größten Sammlungen von Schriften und Artefakten beherbergt – Werke, die allesamt nicht für die Augen gewöhnlicher Sterblicher bestimmt sind.

Auf der Insel *Ul'Sar* finden sich an der Steilküste gigantische halbversunkene Ruinen, die wohl nicht zufällig aussehen, als seien sie von Riesen erbaut. Die meisten Einheimischen meiden den Ort abergläubisch, weshalb sich der Sombrai *Mo'Ran*, ein bekannter Morguai-Jäger, hier ein Versteck

gesucht hat. Mit den Riff- und Felsriesen der Insel muss der Sombrai jedoch eine Übereinkunft geschlossen haben, scheinen sie sich doch an seiner Anwesenheit nicht zu stören, wenn sie bisweilen in der 'alten Stadt nach dem Rechten sehen'. Die Nachbarinsel *Ul'Cor* ist für seine wilden Brigantai berüchtigt, die sich bisweilen in einen echten Kampfrausch kämpfen können. Das Klima Eyajas ist eher kühl zu nennen, denn es gibt kaum nennenswerte Berge. Zudem zieht die Wolkengigantin *Moriga* in gemächlichen Kreisen über den Archipel. Ein berühmtes 'Wunder' in Eyaja ist der *Regen der Feuerblüte*. Von Lania aus kann man, wenn man Tharuns Reiche im Rücken hat, in den dunklen Stunden ein Licht am Himmel sehen, das von den Laniern *Feuerblüte* genannt wird, da es etwa einmal pro Generation 'erblüht' und von orange-roten Blütenblättern umgeben zu sein scheint. Kurze Zeit später geht ein Regen von Gestein auf Eyaja nieder, der jedoch freudig begrüßt wird, enthält er doch stets große Mengen achtstrahliger Sternenrubine. Menschen, die durch diesen Göttersegen zu Schaden kommen, müssen nach dem Volksglauben eine geheime Schuld auf sich geladen haben.



Die Insel Nembres

Nembres ist eine einzelne düstere Urwaldinsel, der nur wenige unbewohnte Kleinstinseln vorgelagert sind. Seine Siedlungen sind genau wie die Hauptstadt *Chalwa* fast durchgehend Hafenstädte, in denen sich aber die größten Tempel der dunkleren Acht Götter innerhalb Lanias finden. So erhebt sich in der Stadt *Shabres* mit der *Pagode der Acht Arkanai* das bedeutendste Heiligtum des Arkan'Zin im Reich Lania – ein Ort, der durch einen Felsvorsprung immer im Schatten liegt. Fast scheint es, als würde die Pagode als Bollwerk gegen das Inland von Nembres dienen. Denn das 'Dunkle Herz' von Nembres ist von einem Ring Berge wie von einer Mauer umgeben und birgt uralte Ruinen, deren einstige Bewohner offenbar nicht die Acht verehrten. Gewaltige Schätze und Mysterien werden hier vermutet, aber auch Fallen, uralte Flüche und geheime Wächter. Die Rakshasa sollen hier ein eigenes Reich haben und Drachen in zähem Ringen mit Riesen und heimtückischen Riesenspinnen liegen. In den Bergen gibt es sowohl nicht ausgebeutete Endurium-Vorkommen als auch wilde Gruu-Stämme, glaubt man den Erzählungen. Selbst die Nanja von Nembres sollen eher düsteren Gemüts sein.



Sicher ist jedoch, dass einige Morguai in Nembres Schatten hausen. Gefürchtet wird der Morguai *Lhopan*, der angeblich die abgeschlagenen Köpfe seiner Opfer zu seinen Wächtern und Spionen macht. Tatsächlich sind die fliegenden Köpfe, aus denen grünes Geisterfeuer leuchtet, Gegenstand zahlreicher Erzählungen in ganz Lania.
Die bedeutendste, wenn auch illegale Handelsware von Nembres sind Artefakte aus den Ruinen, die von Schmugglern an den Azarai der Acht vorbei von der Insel geschafft werden. Der mächtige Schwertmeister und Archipelar *I'An 'Fluchklinge'* scheint nur mäßiges Interesse daran zu haben, die Schmuggler zu behindern und es heißt, dass seine schönen Masha, die Zwillinge *Sa'Ra* und *La'Ra*, einst selber erfolgreiche Artefakträuberinnen waren, bevor der Samakai sie zu einem Leben als Haremsdamen 'verurteilte'.

Der Archipel Shina

Shina, Herrschaftsgebiet des Archipelars *Zao'Lat Huandi*, ist berühmt für seine Vorkommen an grünem Turmalin und den Nanurta heiligen sonnengelben Heliolythen sowie dem daraus folgenden Schmuckhandwerk. Auch die Heiler in den Pateshi-Tempeln gelten als einige der fähigsten, wenn auch unkonventionellsten, in Tharun. Neben Lania und Shi'Asi finden sich in Shina die meisten Seidenfarmen des Reiches und die Strände der Hauptinsel rund um die Hauptstadt *Xian* sind die Brutgebiete der riesigen Seeschildkröten, was dazu führt, das hier ein Teil der 'berittenen Flotte' zu finden ist. Letzteres ist aber möglicherweise auch der Grund für die zahlreichen Fischmenschen-Angriffe auf Xian. Jedoch sind manche Buchten durch die Nanja geschützt, die Meerjungfrauen gleich mit einem Fischschwanz durch das Meer schwimmen und Algen- und Korallengärten hüten.



Die 'Fuchsfrauen', die Nanja der Insel *Catain,* dagegen gelten als eitel, vernarrt in Schmuck und listig. Angeblich sind sie auch neugierig und beobachten die Menschen in Gestalt von Füchsen. Auch in menschlicher Gestalt sollen sie sich oft durch gelbe Fuchsaugen, orange-rote Haare und bisweilen gar einen Fuchsschwanz auszeichnen.
Die Insel *Shoun* wird derzeit von einer Plage von Namuren heimgesucht und selbst die Schwertmeister sind sich oft nicht sicher, wie sie gegen die Bestien vorgehen sollen, die ihnen sogar in ihren Träumen auflauern und ihre Kampfkraft schwächen.

Von der kleinen Insel *Sarana* heißt es, dass die Einheimischen, die *Nura'sarana*, ihr Geschlecht wechseln können – ein höchst ketzerischer Gedanke, der sich aber hartnäckig hält. Saranas Einwohner gelten als gut aussehend und bringen begabte Tänzer, Künstler, Unterhalter und Konkubinen hervor. Auf Sarana findet sich auch eines der schönsten Nanurta-Heiligtümer, das abgesehen von der wundervollen Alabasterstatue Nanurtas gänzlich aus lebenden Bäumen und anderen Pflanzen erschaffen und vor einem sprühenden Wasserfall errichtet wurde. Die zahlreichen aus Hölzern und Blüten geformten Springbrunnen und Wasserspiele im *Hain der achtfachen Freude* verteilen das Wasser in der gesamten Umgebung.

Der Archipel Kanda

Der Archipel Kanda ist jenseits der Zivilisation weitgehend von großblättrigen Ahorn-Wäldern bedeckt, seine Berge durchziehen kristallklare Wasserläufe. Vom Ahorn wird Zuckersaft gewonnen und in den Bergen neben Edelsteinen ein Vulkanglas gebrochen, das aufgrund von silbernen Reflexen im Schwarz des Steins Silberobsidian genannt wird. Aus diesem fertigen die Schmiede kleinere Klingenwaffen wie Messer und Dolche, die für Vulkanglas eine hohe Bruchfestigkeit besitzen und in ganz Lania beliebt sind.



Der Zucker wird in verschiedener Form verwertet, berühmt sind jedoch Süßigkeiten, die in anderen Reichen als Luxusware gehandelt werden. Sowohl der Zuckergewinn wie auch der Obsidianbruch leiden unter den Attacken gewaltiger Rotbären und Diwen-Rudel, wütenden Bergriesen, launischen Nanja wie auch den lebenden Bäumen der Inseln.



Der alternde Samakai *Ma'Pel Siru* in seiner an einem Bergsee errichteten Hauptstadt *Toron* hat den Ruf eines harmlosen und bereits etwas senilen Herrschers – eine Einschätzung, die diesem auf seine alten Tage wieder Zeit für seine Jagd- und Angelleidenschaft gibt. Jeder der Inselherren von *Vanda*, *Noranda*, *Kenda* und *Arinda* rechnet sich gute Chancen aus, im Falle eines 'Jagdunfalls' des Herrschers den Thron an sich reißen zu können und versucht, die Mitkonkurrenten in sein Intrigenspiel mit einzubinden. Die Nanja der unbewohnten kleinen Waldinsel *Cennema* wird als Seherin verehrt. Traditionell sucht jeder neue Archipelar ihren Hain auf, um ihren Rat und Nanurtas Segen zu empfangen.

Der Archipel Atschapa

Atschapa ist der gebirgigste Archipel des Reiches und seine Täler fast gänzlich mit Nadelwäldern überwachsen, doch finden sich hier auch die Hauptminen des Reiches, in denen Gold, Silber, Eisen und magische Metalle zu finden sind. Landwirtschaft ist oft nur durch das hilfreiche Zutun von Nanja möglich, welche das Saatgut segnen. Das Land wirkt düster und wird oft von Gewitterstürmen zusätzlich verdunkelt. Einige Bewohner glauben, dass es die zornigen Träume eines Giganten sind, die das Himmelsfeuer erzeugen, andere, dass sich Zauberer, Drachen, wütende Nanja, Dämonen oder Riesen in den Wolken Kämpfe liefern.Von der ganz aus dunklem Felsgestein bestehenden Insel *Tainos* heißt es gar, sie sei einst aus den Wolken herabgestürzt. Der dort auf einer unwirtlichen Klippe errichtete *Schrein der himmlischen Erkenntnis* ist ein bedeutender Pilgerort des Sindayru-Kults.
Vom Archipelar *Ke'Neth 'Eisenfaust'* sagt man, dass er grausam und verschlagen sein soll. Seine Minen, die von der Hauptstadt *Myraskal* aus kontrolliert werden, sind Orte unvorstellbaren Leids, in denen die Arbeiter, darunter Horden von Gruu, bis aufs Blut geschunden werden – weshalb Atschapa ungeheuren Bedarf an Arbeitssklaven hat.
Gemunkelt wird auch, *Ke'Neth* sei ein mächtiger Runenzauberer und habe einen Pakt mit dem Monaden der Insel *Iros*. Letzteres dürfte auch einer der Gründe dafür sein, warum in Atschapa die hochwertigsten Waffen des Reiches gefertigt werden. Zudem sollen auf den Inseln auch zauberkundige Rakshasa-Weiber leben. Insbesondere die Insel *Reynos* kennt viele Legenden über diese düsteren Zauberinnen.

Das Reich Jü

»Jü! Ein Name, so kurz und scharf wie der Hieb einer jüitischen Klinge, geführt im Schwingentanz! Das ganze Reich ist vom Wettkampf erfasst, das spürt man schon auf den Plätzen der hochschießenden Städte, denn selbst dort herrscht Tumult und lautes Geschrei. Auch herrscht immer Krieg in Jü, denn der Kaithan muss sich im Amt stets behaupten und unter Beweis stellen, dass er die Interessen des Reiches gegen jede Anmaßung der Nachbarn durchsetzen kann. Das Meer Jüs, das an manchen Stellen rasant verschwindet und erst nach Tagen wiederkehrt, ist ebenso wundersam wie seine hundertfüßigen Reittiere, auf den die Guerai in die Schlacht getragen werden. Auch die schweren Auslegerkanus können große Mengen an Kämpfern befördern, und wenn die Gesandtschaft des Kaithan zur Schau von Jü aufbricht, meint man, ein ganzer Archipel sei auf der Reise!«
—Aus den Erzählungen des Maturai Copal Room aus Torasan-Raas

Geographie: Das Reich Jü liegt zwischen den Reichen Lania, Tharun und Memonhab und besteht aus den Archipelen Thatjang, Suma, Camekan, Kai, Jü und Nakao. Ein noch namenloser Archipel auf halbem Weg nach Memonhab wird gegenüber dem Nachbarreich beansprucht.
Wichtige Städte: Kö (23.000 Ew.), Dün Mä (18.500 Ew.), Dün Jayan (15.000 Ew.), Anhetan (15.000 Ew.), Me Yök (11.500 Ew.), Dün Nakao (9.000 Ew.)
Höfe und Bevölkerung: etwa 50 Höfe, 400 Schwertmeister, 3.200 Guerai, 400 Brigantai, 410.000 Jüiten
Herrschaft und Macht: Kaithan Rass Zijin (Jü), Samakai Hiatün Usul (Thatjang), Samakai Yol Zün Fä (Suma), Hoher Azarai des Shin-Xirit Hanjin Zaat-Ulaj (Kai), Hoher Azarai des Ojo'Sombri Maj Sazan (Camekan), Zinakai Sün Zehan (Jü)
Bevölkerung und Sozialstruktur: Die als impulsiv und streitlustig geltenden Jü (auch: Jüiten) sind meist hochgewachsen, fahlhäutig, dunkel behaart und braun- oder schwarzäugig. In Camekan herrschen Albinos vor. Wettkampf und Kräftemessen nehmen einen großen Teil des jüitischen Lebens ein.
Besondere Örtlichkeiten: Die Stählernen Obelisken der Weisung (Weltwunder des Shin-Xirit), Palast der Hundert Türme (Sitz des Kaithan), Tiefer Weiher (Nakao), Wehrkloster des Ojo'Sombri auf Heko (Camekan)

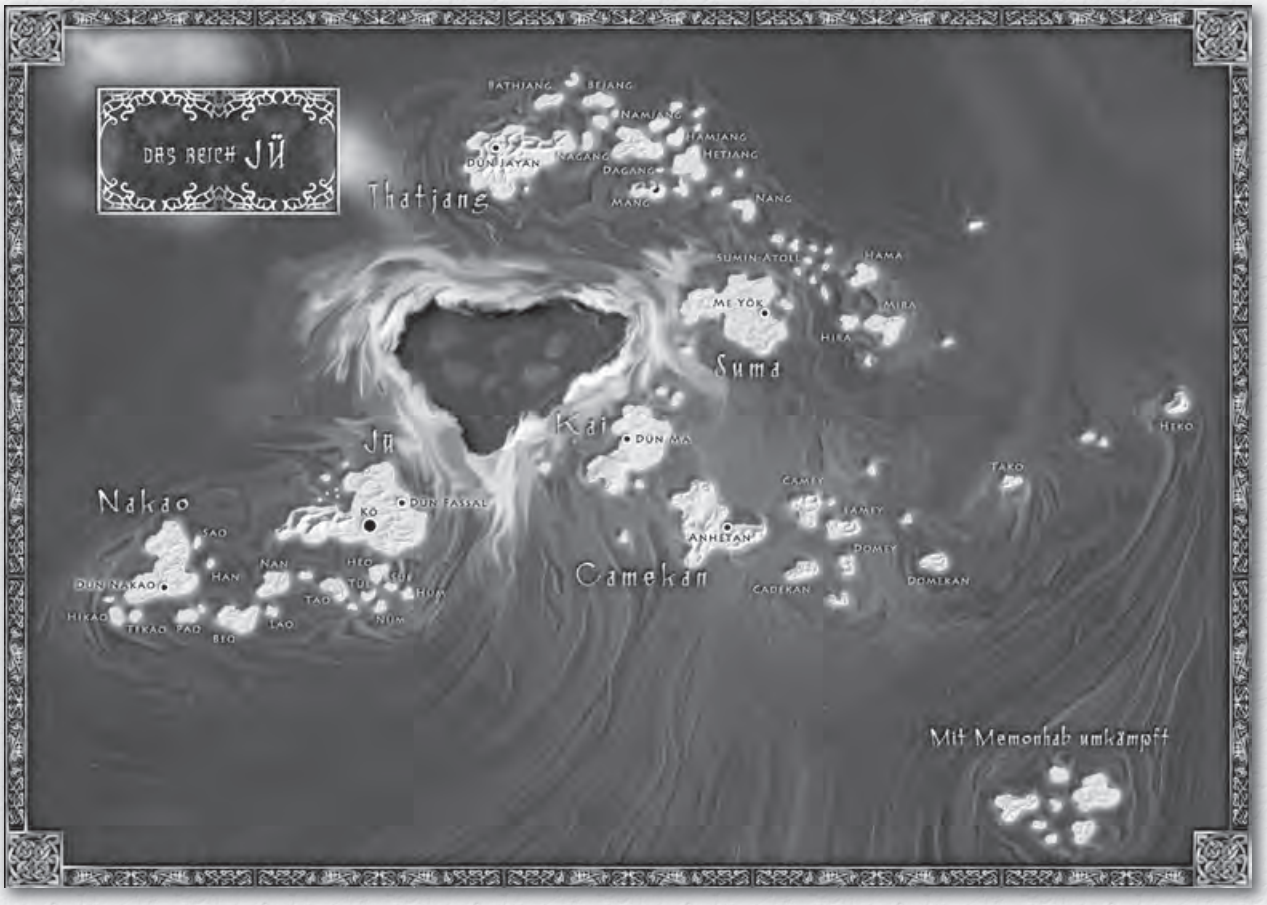
Das Reich Jü besteht aus sechs Archipelen mit Dutzenden größerer und kleinerer Inseln, von denen kaum eine der anderen gleicht. Weite Steppen, aus denen sich Wehrtürme wie Termitenbauten erheben, sanfte grüne Hügel, schlammige Reisfelder, ausgedehnte Wälder aus Mammutbäumen oder schroffe Felslandschaften wechseln sich ab. Mit seinen etwa 400.000 Einwohnern, die sich auf einige wenige große Städte und viele turmartig errichtete Dörfer verteilen, ist Jü ein durchschnittliches Reich.
Politisches, aber nicht geographisches Zentrum des Reiches ist der Archipel Jü, wo in der Hauptstadt *Kö* der Kaithan im *Palast der Hundert Türme* regiert. Der derzeitige Kaithan *Rass Zijin* ist für einen Reichsherrscher sehr jung und frönt vielerlei Vergnügungen: der Reitkunst, der Jagd, dem Krieg, dem Spiel und der Liebe – in dieser Reihenfolge.
Jü ist ein streitbares Reich mit leicht erregbaren und ungestümen Bewohnern, die sich gern im Wettkampf unter Gleichen beweisen. Das kann eine von zwei Jü gemeinsam ausgeführte Arbeit sein, bei der einer den anderen stets zu überflügeln versucht, ein Würfelspiel, bei dem einem das Glück mehr lacht als den Mitspielern, oder eben ein Kampf Schwinge gegen Schwinge, Heer gegen Heer.
Stattliche Schiffsflotten und eine große Insektenreiterei lassen das Reich äußerst wehrhaft erscheinen. Die großen Entfernungen und die Gefahren der See bedingen aber, dass Jü hauptsächlich mit sich selbst in Fehde und Wettstreit liegt. Seit jedoch ein unbewohnter Archipel auf halbem Wege nach Memonhab entdeckt wurde, ringen beide Reiche verbissen auf hoher See um das Land und seine Rohstoffe. Der Kaithan hat öffentlich gelobt, der neuen Inselgruppe keinen anderen Namen als *Sieg* – jüitisch *We-Höd* – zu geben, ein Name, der freilich erst vor Menschen und Göttern errungen werden will.

Herrschaft und Schwertmeister

Jü ist das Reich des Kaithan, der sich auf der Hauptinsel huldigen lässt. Der Titel bedeutet *Der vor dem Schicksal besteht*, denn nach alter Tradition muss jeder Anwärter auf das Regentenamt auf der Insel Kai im gleichnamigen Nachbararchipel eine geheiligte Prüfung über sich ergehen lassen, bevor er seine Herrschaft antreten kann.
Der Harem des Herrschers ist legendär, soll er doch mit etwa hundert Frauen der größte der tharunischen Reiche sein. Tatsächlich aber können die vielen Ehefrauen des Kaithan denen des Nesut von Memonhab an Exotik, Schönheit und Anmut oft nicht das Wasser reichen: Die meisten von ihnen sind durch eine politische Gunstbezeugung ihren Familien gegenüber an den Hof gekommen und nicht, weil sich der Herrscher mit ihnen schmücken wollte oder ihnen gar verfallen wäre.
Vielmehr gehört das Herz des Kaithan vor allem der Reiterei seines Archipels, und er verbringt mehr Zeit in der Kyma und auf dem Rücken riesiger Insekten als in seinen Prunkgemächern oder im Thronsaal. Er liebt das Kräftemessen und den Sieg, und stets müssen seine Untertanen sich miteinander und – im Fall der Archipelare – mit ihm selbst in turnierartigen Kämpfen und Jagdspielen und bei der *Schau von Jü* messen. Auch die Reiche Lania und Memonhab bekommen den Übermut des Herrn von Jü zuweilen zu spüren, wenngleich dieser sich auch oft genug eine blutige Nase bei seinen Nachbarn holt. Vor allem die Seegefechte zwischen Camekan und Thyaka kosten Jü mittlerweile schon beinahe mehr als der erhoffte Gebietsgewinn wert wäre, doch hindert die Ehre den Kaithan, von diesem Unternehmen abzulassen.
Die jüitischen Guerai sind entsprechend schlachterfahren und behaupten von sich, nicht einmal das weite Meer zwischen den großen Reichen zu fürchten. Die Hauptwaffe der jüitischen Kriegerkaste bleibt oft auch über die Zeit als Niederer Guerai hinaus das Langholz oder dessen 'großer Bruder', die Sturmreiche, die beide auch vom Rücken großer Reittiere oder an Bord von Schiffen eingesetzt werden können. Selbst einige Schwertmeister bleiben der Stangenwaffe verbunden und perfektionieren den Umgang mit ihr, wobei neben dem rituellen Zweikampf auch Gruppenkämpfe in



Formation geläufig sind. Für kurze Distanzen bevorzugen jüitische Kämpfer leichte Klingenwaffen vom Dorn bis zur Schwinge, gern mit einem Fänger kombiniert, mit dem man den Gegner behindern oder sogar völlig kontrollieren kann. Als Königsdisziplin der Kampfkunst gilt hierzulande die Beherrschung der Doppelschwinge, wie auch das aus Eternium gefertigte Reichsschwert *Jü* eine ist. Der jüitische Kampfstil ist waghalsig und akrobatisch – der Sieg soll schnell, fulminant und für den Gegner demoralisierend sein. Rüstungen leichterer Machart sind deutlich beliebter als schweres Zeug, bei einhändig geführter Waffe oft durch einem Lederschild ergänzt, der eine charakteristische Nierenform aufweist und verdeckte Stiche mit der Hauptwaffe ermöglichen soll. Bewegungsfreiheit und akrobatisches Geschick lernen junge Guerai schon früh, in dem sie im Jüitischen Kampftanz gegeneinander antreten. Ziel dieser waffenlosen Übungen ist es, den Gegner mit schnellen Schlägen an Hals, Kopf, Knien und Armbeugen zu treffen.



Bevölkerung und Sozialstruktur

Bei den Jü herrschen bleiche Hautfarben vor, was sie für Fremde leicht ungesund wirken lässt, selbst wenn es ihnen gut geht. Im starken Kontrast zur blassen Haut stehen die meist sehr dunklen Haar- und Augenfarben – bis auf den Archipel Camekan, wo offenbar aus einer Laune der Götter heraus Albinos den stärksten Anteil an der Bevölkerung haben. Das Haupthaar wird bei beiden Geschlechtern für gewöhnlich nicht am Wachstum gehindert, gern aber zu aufwändigen Knoten und Zöpfen geflochten, wenn es den Träger nicht behindern soll. Die Männer lassen auch den Oberlippenbart von den Mundwinkeln lang herab wachsen, während Kinn und Wangen meist rasiert werden.

Die traditionelle jüitische Kleidung besteht bei Männern wie Frauen aus wollenen oder seidenen Beinlingen oder Röcken, langen, kaftanartigen Hemden und ärmellosen Roben verschiedener Länge. Typische Kopfbedeckungen sind Kappen und Schlauchmützen aus Wollfilz. Das einfache Volk geht barfuß, höhergestellte Personen tragen um die Knöchel geschnürte Schuhe oder Stiefel. Zur Verzierung der Kleidung sind Chitinplättchen beliebt, die von den zahllosen Haus- und Reitinsekten stammen. Vor allem die bunten Panzer von Prunkläufern werden zu Schmuckstücken verarbeitet und beinahe wie Edelsteine getragen.

Die Jü sind ein lauter, geradliniger und leicht erregbarer Menschenschlag und Streitsucht ist ein verbreiteter Wesenszug, dem freilich nur innerhalb der eigenen Kaste oder gegenüber Niederrangigen Luft gemacht werden kann. Nach einem guten Kampf oder vergleichbaren Anstrengungen ist ihr Groll jedoch meist ebenso schnell verraucht, wie er gekommen ist. Dann sitzen eben noch erbitterte Gegner vergnügt beim Reiswein beisammen und prosten einander zu – bis sie womöglich über die Frage nach der besten Sorte des berauschenden Getränks erneut in Streit geraten. Diese Impulsivität macht auch vor den großen Höfen keinen Halt: Ein früherer Senekai im *Palast der Hundert Türme*, dem Amt nach also ein Meister der höfischen Sitte, hatte neben hohen Würdenträgern aus dem verfeindeten Memonhab sogar den Gesandten des Tharun derart gereizt, dass der Handel mit dem Inneren Reich für mehrere Saatzeiten ausgesetzt worden war.

Konkurrenz und Wettkampf unter Gleichrangigen sind ein beherrschendes Element des jüitischen Lebens, das fast im Übermaß gepflegt wird. Ein Lehrmeister prüft, wann immer möglich, zwei oder mehr Schüler, nicht nur einen. Wichtige Aufgaben werden, wenn es die Zeit erlaubt, demjenigen aufgetragen, der sich zunächst gegen einen anderen Kandidaten durchsetzen kann. Selbst der Prüfung, in der sich der künftige Reichsherrscher beweisen muss, stellen sich stets mehrere Thronanwärter – und sei es, dass der einzige Erbe eines Kaithan einem verdienten Schwertmeister *befehlen* muss, gegen ihn anzutreten (auf die Gefahr hin, sein Erbe an ihn zu verlieren).

Auch in der zeremoniellen *Schau von Jü*, die nach einem festgesetzten Rhythmus reihum an den Archipelarshöfen stattfindet, frönen die Jü ihrer Vorliebe für den Wettkampf. Zu diesem mehrtägigen Schauspiel bereist der Kaithan mit seinem Hofstaat die Archipele und zur Demonstration von Stärke und Fähigkeiten entsenden die Samakai würdige Vertreter aller Waffengattungen, Handwerke und Künste. Diese Ausgesuchten stellen im Wettstreit ihre Kunstfertigkeit unter Beweis, und ihr Erfolg ist der Ruhm ihres Herrschers.

Der Kummer des Marakai

»Einst, vor vielen, vielen Tagen, da lebte ein Marakai in Jü, der besaß große Macht und noch größeren Reichtum. Jeden Feind hatte er bezwungen, jeden Rivalen von Küste zu Küste besiegt. Ihm dienten tapfere Guerai, prächtige Reittiere trugen ihn, wohin auch immer er den Fuß setzen wollte, die schönsten Frauen waren ihm zu Willen, und sein Volk mehrte seinen Reichtum Tag um Tag. Er besaß alles, was ein Mann nur begehren mochte, doch war er nicht froh. Er ging in den Tempel des Schwertgottes und klagte dem Hohen Azarai sein Leid:

"Weh mir! Alles, alles habe ich, was ein Mann sich erträumen darf. Doch meine Tage sind öd und mein Herz leer. Ist dies Undank? Frevle ich gegen die gnädigen Götter?"

Der Azarai aber sprach: "Sei unverzagt. Keine Strafe der Götter ist es, dass du nicht länger froh sein magst, es ist dein Herz, das sich nach der wahren Gnade der Götter sehnt. Denn was für ein Heim ist die Insel, die niemand sonst fordert? Wem nützt der Turm, den kein Feind belagert? Wem liegt an der Waffe, die keinen Gegner mehr findet? Wer kann Reichtum genießen, den niemand ihm neidet? Wer schätzt das Leben, wenn der Tod ihm nicht droht? Drum Frevle nicht, Marakai, handle fromm: Einen Feind suche dir, jenseits des Meeres, unter den deinen, ja, im Schoße deiner Frauen. Bitte die Götter, dass er kühn sein möge, gewaltig im Kampf, tödlich mit der Schwinge und wild in seinem Zorn. Dann wird auch das Herz dir wieder leicht werden, das Leben teuer und dein Lohn nicht länger schal."«

—Jüitische Erzählung

Flora und Fauna

So vielfältig die Inseln des jüitischen Reiches sich in Beschaffenheit und Fruchtbarkeit geben, so unterschiedlich und artenreich gedeiht das pflanzliche und tierische Leben auf ihnen. Den meisten Inseln des Reiches ist jedoch gemein, dass ihre Natur etwa im gleichen Maße nähren und erfrischen wie vergiften und verschlingen kann.

Die Jü sammeln oder kultivieren eine Vielzahl essbarer Pflanzen von bitteren Wurzeln und Kräutern über saftig-süße Beeren und Früchte bis hin zu wilden und halbwilden Getreidearten. Während auf einigen Inseln kaum Moose und Flechten

zu wachsen vermögen, quellen andere vor Lebenskraft derart über, dass sich die Bäume bis weit in den Himmel erheben. Essbare Insekten jedweder Größe, jagdbares Wild, halbzahme Schweine und Ziegen, reichlich Fisch und Meeresfrüchte sorgen vielerorts für gut gedeckte Tische.
In Jü sind jedoch auch zahlreiche Giftpflanzen sowie giftige Insekten heimisch, und der reiche Wildbestand wird von etlichen Räubern bejagt, die oft auch den Menschen als Beute ansehen. Größe ist dabei keineswegs entscheidend: So fallen etwa wilde Panzerläufer zuweilen über kleinere Dörfer und Baumsiedlungen der Menschen her, die sich zugleich auch gegen Namure oder Diwen-Rudel erwehren müssen. Beinahe noch mehr gefürchtet wird jedoch eine viel kleinere Kreatur, die insbesondere auf den Kleinstinseln des *Sumin-Atolls* verbreitet ist: ein Tausendfüßer, gerade so lang wie ein Finger, dessen Biss schwerste Entzündungen und ohne das Eingreifen der Diener Pateshis sogar das Absterben ganzer Gliedmaßen verursachen kann. Man sagt, die Attentäter der Schatten würden diese Tiere gezielt in den Betten von Opfern platzieren, die nicht den Tod, sondern ein als schlimmer empfundenes Weiterleben erfahren sollen.

Wirtschaft und Handel

Die meisten Jü leben vom Anbau von Reis, Gemüsen und Früchten, der Haltung von Schweinen, Ziegen und Schafen sowie von der Binnen- und Küstenfischerei. Da die fischreichen Gewässer auch Raubtiere und Monstrositäten anziehen und die Wassergeister und Giganten der hiesigen See als recht launisch gelten, ist die Versorgung des Reiches jedoch nicht nur ertragreich, sondern auch gefahrvoll.
Die Ernten der Bauern sind mit Ausnahme der kargen Böden des Archipels Camekan gut genug, um das Volk nicht nur mit dem Nötigsten zu versorgen, sondern auch einige Genussmittel wie Reiswein, scharfe, aromatische Schnäpse oder fruchtige Süßspeisen für Tempel und Paläste herzustellen. Da die zahlreichen Fehden der Inselherrscher allein unter den Guerai ausgetragen werden, kann dieser gewisse Wohlstand meist auch in kriegerischen Zeiten bewahrt werden. Die großen Seegefechte mit dem Nachbarn Memonhab jedoch binden die Arbeitskraft der einfachen Bevölkerung zusätzlich mit Holzeinschlag und Schiffbau.
Fernhandelsbeziehungen außerhalb der einzelnen Archipele finden derzeit vor allem mit dem Zentralreich Tharun statt. Lanianische Waren (insbesondere Seide, edles Geschirr und andere Luxuswaren) sind ebenfalls begehrt. Allerdings kommt es hier immer wieder zu diplomatischen Verwicklungen, wenn jüitische Kauffahrer es vor den für Fremde mehr oder weniger geschlossenen Häfen Lanias an Respekt und Fingerspitzengefühl mangeln lassen. Das Porzellan, das man in Lania oft genug noch teuer einhandeln kann, ist beim rivalisierenden Nachbarn Memonhab freilich sprichwörtlich zerschlagen. Das trifft vor allem die jüitischen Azarai, die in früheren Zeiten memonhabitische Edelsteine in den Farben der Götter als Handelswaren schätzten – sind die Fundstellen und Minen Jüs doch eher unergiebig.

Religion und Azarai

Arkan'Zin ist der göttliche Richter, dessen Urteil über jeden Wettkampf erhaben ist und der selbst keinem Rivalen seine Macht und Stärke mehr beweisen muss. Er ist der unbestritten mächtigste Gott des Pantheons, groß und unerbittlich – und gerade deshalb nicht derjenige, zu dem die Jü besonders beten. Arkan'Zin ist nicht zu erweichen, seine Azarai die Verkünder seines unumstößlichen Willens. Ihnen gilt der größte Respekt, aber es werden keinerlei Bitten an sie herangetragen. Ähnlich verhält es sich mit dem unergründlichen Numinoru, dem vor und nach Fischzügen und Seegefechten pflichteifrig geopfert wird, dessen Gnade jedoch auch das größte Opfer nicht erkaufen kann.
Shin-Xirit ist es, der im Reich auch über die Kaste der Guerai hinaus am häufigsten angerufen wird, denn der Schwertgott bedeutet nicht das Ende, sondern den Weg des Kräftemessens. Er ist es, durch dessen Lehren sich die Guerai beweisen, er ist der Schmied, durch dessen Feuer und Hammerschläge das Leben der Jü gestählt werden soll, bis sie dereinst vor Arkan'Zin treten und ihr verdientes Schicksal im nächsten Leben erfahren werden. Die Azarai des Schwertgottes sind damit auch die Wächter über die Fehden der Guerai, und da jeder Kampf mit großzügigen Opfern an den Gott und seine Diener einher geht, auch oft ihre stillen Nutznießer. Ähnlichen Gewinn aus der Streitlust der Jü zieht – möglicherweise überraschend – nur der Pateshi-Kult: Das Auftauchen der purpurn gewandeten Azarai außerhalb der Tempel und ein Machtwort im Namen des göttlichen Heilers hat schon manche Fehde, deren Fortführung die schiere Existenz ganzer Erblinien gefährdet hätte, ohne Ehrverlust für die Beteiligten schlichten können. Die Dankbarkeit jener, die durch die Gnade des Kultes eine zweite Chance bekommen haben, macht Pateshis Azarai zu einem Machtfaktor, der seine subtile Stärke paradoxerweise aus den beinahe schon Besiegten, den Geschwächten und Verlorenen schöpft. So oft, wie die Schwertmeister von Jü miteinander in Fehde liegen und die Azarai vermitteln mussten, schuldet beinahe jede zweite Familie des Reiches dem Kult einen mehr oder weniger großen Gefallen.
Das ganze Reich Jü ist nach dem Glauben seiner Bewohner von einer ganzen Reihe nützlicher, aber auch bösartiger und schädlicher Geister bewohnt. Letztere werden an von den Azarai des Sindayru kurzfristig angekündigten Tagen überall im Reich mit lauten Trommeln und schriller Flötenmusik, in den Städten sogar mit alchimistischem Feuerwerk in die Wälder und Steppen vertrieben. Damit die guten Geister nicht ebenfalls Reißaus nehmen, bringen die Patriarchen ihnen an diesen Feiertagen besondere Opfer dar und rufen sie bei ihren Namen. Welche Geister eingeladen und welche verscheucht werden, kann dabei von Saatzeit zu Saatzeit durchaus variieren.



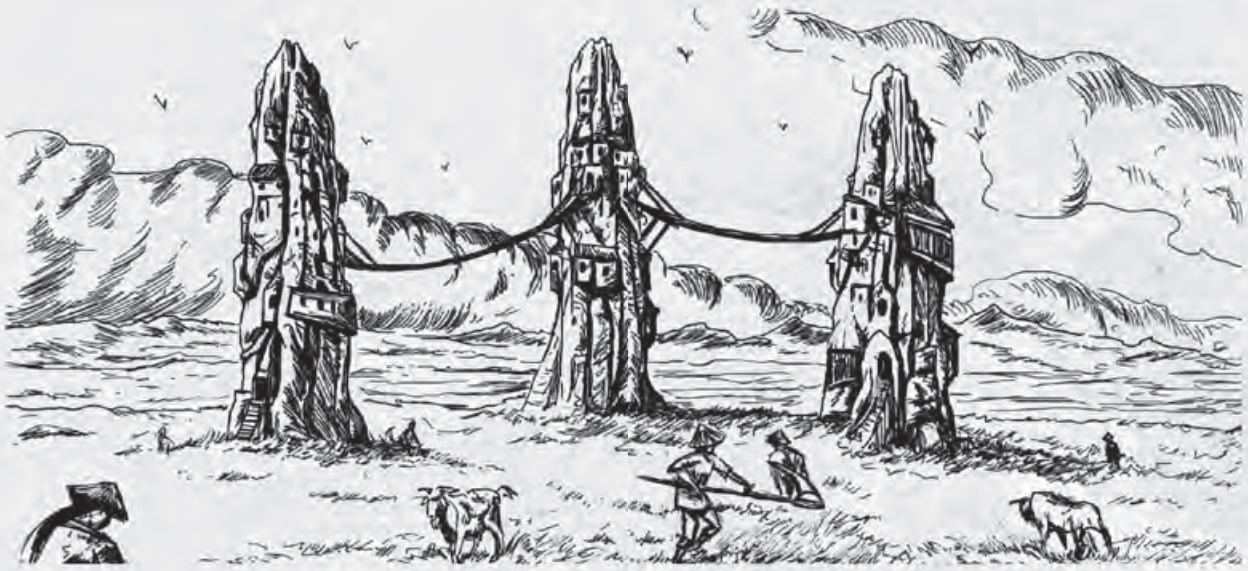
Seefahrt und Numinai

Jü unterhält eine ansehnliche Flotte zum Fischfang, Handel und Truppentransport, die sich immer wieder bis weit vor die heimischen Küsten wagt. Bei einer dieser Expeditionen wurde auch der bis dahin unbekannte Archipel auf halbem Weg nach Memonhab entdeckt.

Die Gewässer des Reiches im Gebiet zwischen Jü, Kai, Suma und Thatjang sind tückisch, denn sie unterliegen dem Spiel zweier stetig hin und her wogender Wassergiganten und zahlreicher ungebundener Elementare. Alle paar hundert Tage zieht sich das Wasser so schnell und überraschend von den Küsten zurück, dass es Boote und größeres Seegetier hilflos auf dem Trockenen zurücklässt, dann wieder bedroht eine heftige Flut die Küsten und scheucht Monstrositäten aus der tiefen See auf. Der Kaithan hält daher einen ganzen Stab runenkundiger Numinai in seinen Diensten, die den Unwägbarkeiten des Meeres begegnen und vor allem die Reichsflotte bei Fahrten auf hoher See begleiten sollen. Außerdem sind die Firstlingsplätze auf den Schiffen stets doppelt besetzt, um den Kreaturen Numinorus reichlich Opfer darbringen zu können.

Die besten Schiffe des Reiches kommen vom Archipel Suma, der für die Qualität seiner Hölzer und das Geschick seiner Handwerker berühmt ist. Aus Mammutbäumen werden Einbäume und Auslegerkanus von beeindruckender Größe geschlagen und zuweilen auch zu gigantischen Dreibäumen verbunden. Bei diesen Schiffen sind die Ausleger oft dicker als der Mittelträger, um bei plötzlichem Wasserabfall keinen Schaden zu nehmen. Allerdings sind auch diese Bootsbauten nicht gegen das plötzliche Auftauchen der als *Meeresgeister* gefürchteten Wesen gefeit. Diese geräuschlosen Meuchler fallen in den dunklen Stunden über manche auf dem wasserlosen Meeresgrund gestrandete Schiffe her und hausen angeblich in unterseeischen Katakomben.

Gemäß des jüischen Hangs zum Wettstreit richten die Archipelare von Suma und Camekan gelegentlich eine Wettfahrt zur Insel *Tako* und zurück aus, bei der es nicht selten zu blutigen Zwischenfällen zwischen den beteiligten Numinai kommt.



Reitkunst und Kymanai

Auf den Archipelen Jü und Kai kommt der Reiterei große Bedeutung in der Kriegsführung zu. Späher fliegen dem Heer auf Riesenlibellen voraus, während Hohe Guerai und Schwertmeister ihnen auf bunt schillernden Prunk- und gewaltigen Panzerläufern folgen.

Der ganze Stolz des Kaithan aber sind die Riesenhundertfüßer, die seine besten Reitertruppen in Schlachten auf eigenem Boden tragen. Diese trotz ihrer Größe sehr agilen und geländegängigen Tiere werden in den jüitischen Kymas gezielt gezüchtet und gelten selbst für erfahrene Tierbändiger als Herausforderung. Die Kymanai in Diensten des Reichsherrschers verfügen gleich über mehrere *Geist*-Runen, mit deren Hilfe sie sich auch die monströsesten Reit- und Jagdinsekten unterwerfen. Dennoch kommt es immer wieder vor, dass gerade unter den Hundertfüßern manche Exemplare eine starke Widerstandskraft gegen Zauberei aufweisen und sich der Zähmung widersetzen. Diese Tiere sind zu gefährlich für die Ausbildung zum Reittier und werden entweder noch in der Kyma getötet oder bei den Kampfspielen des Kaithan als monströse Gegner auf die Turnierteilnehmer gehetzt und von diesen in zähem Kampf erschlagen.

Der Fang neuer Reitkäfer ist den jüitischen Guerai ein ständiges Anliegen, zumal ein erfolgreicher Jäger in aller Regel das gefangene Tier selbst reiten darf – wenn er es denn gegen einen ausgesuchten Rivalen behaupten kann.

Jagdlibellen werden gern zur Beiz abgerichtet, während auf vielen Inseln katzengroße, vieläugige Yaik-Spinnen als gruselig anzusehende, aber für Menschen harmlose Haustiere giftiges Getier vertilgen. Während diese nützlichen Jäger in den Dörfern schlicht auf gut Glück angefüttert werden, gibt es auch Kymanai, die an den Yaik-Spinnen erstmals die Wirkung ihrer Runensteine erproben und sie so gezielt abrichten können.

Architektur und Künste

Jüitische Bauwerke ragen gern hoch hinaus, der Wohn- oder Wehrturm ist eine häufige Erscheinung. Die Eingänge liegen dabei erhöht und sind über Treppen oder Leitern zu erreichen, womit wilde Bodentiere aus den Häusern fern gehalten werden sollen.

Auf den waldreichen Archipeln Suma und Nakao gibt es sogar Siedlungen aus Baumhäusern und -höhlen, die sich fast ganz vom Erdboden entfernt und die Stämme und Kronen der Mammutbäume erschlossen haben. Hoch in den Wipfeln gedeihen dort Gärten aus Schmarotzerpflanzen, fangen Riesenblätter Regenwasser auf, während schwankende Seilbrücken Straßen und Wege ersetzen.

Die jüitische Kunst ist im Gegensatz zur Architektur eher bodenständig und bevorzugt klare Linien und einfache Formen. Jüitische Holzschnitzereien und Steinmetzarbeiten sind kantig und reduzieren das Dargestellte auf wesentliche, dann oft überbetonte Züge. Einen Hang zur Verspieltheit gesteht man am ehesten den Masha zu, die in Gedichten und Malereien einen für das Reich einzigartigen, fast schon filigranen und ornamentalen Stil pflegen, der deutlichen lanianischen Einfluss zeigt.

Die Musik der Jü kennt eine Vielzahl von Blas- und Schlaginstrumenten, die bei Feiern oder in den wenigen Mußestunden des Tages zum Einsatz kommen. Musik muss für die Jüiten vor allem mitreißend sein und die Strapazen des Tages vergessen lassen. Die größten Pauken und schrillsten Flöten des Dorfes jedoch sind nicht für den Alltag gedacht, sondern dienen allein der Vertreibung böser Geister im Rahmen kultischer Feiern.

Ähnlich dissonant verhält es sich mit dem Theater, das aus abgehackten Rufen, hektischem Gestikulieren und ohrenbetäubendem Geschrei besteht und außerhalb Jüs kaum Zuschauer finden würde.

Entsprechend dem jähzornigen jüischen Gemüt sind auch die Schwerttänze ungestüm und eher von rasanter Kühnheit denn von stilvoller Eleganz geprägt.

Geheimnisse und Magie

Magie wird im fehdenreichen Jü gern eingesetzt, um einen Vorteil gegenüber den missliebigen Rivalen zu gewinnen. Allerdings bemühen sich die Runenherren sehr um Unauffälligkeit bei der Anwendung ihrer Zauber, denn der jüitische Ojo'Sombri-Kult unter seinem Hohen Azarai *Maj Sazan* ist eifrig bemüht, möglichst viele der verhassten Runensteine zu sammeln und in einem Kloster im Archipel Camekan vor dem Zugriff der Menschen zu bewahren. Typische jüitische Runenzauber wirken daher nur auf ihren Anwender, nicht auf den Gegner, der die Magie bemerken und noch während der Auseinandersetzung davon berichten könnte.

Nur wenige echte Sombrai wirken im Reich unter dem Schutz einflussreicher Inselherrn. Im Archipel Thatjang jedoch trotzt ein machtvoller Morguai den Azarai und sucht als hungriger nächtlicher Schatten, angeblich sogar in Gestalt eines gefräßigen Heuschreckenschwarms, das Land und seine Bewohner heim. Keine Klinge, kein göttlicher Bann konnte diesen Schrecken bislang zur Strecke bringen, der bereits mehr als eine Abordnung von Guerai und Azarai, die ihn aufspüren und ergreifen sollten, als trockene, leere Hüllen zurück ließ.

Zu den bestbehütetsten Geheimnissen Jüs gehört auch, dass sich in den Gewässern der mit Memonhab umkämpften Inselgruppe offenbar ausgedehnte Siedlungen eines fremdartigen Unterwasservolkes befinden. Nach den Berichten der Numinai handelt es sich um blau geschuppte menschengroße Wesen mit Schwimmhäuten und Flossen an verschiedenen Gliedmaßen und auf dem Rücken, die in basaltartigen Türmen und Kavernen leben und offenbar über wahre Perlenschätze verfügen. Erste erfolgreiche Versuche, mit ihnen Handelsbeziehungen aufzunehmen, wurden durch den Krieg mit Memonhab jäh unterbrochen.

Das Plateau einer steil abfallen Felseninsel Camekans abseits der bewohnten Inseln beherbergt zudem eines der acht mythologischen Weltwunder. Dort erhebt sich eine Ansammlung steil in die Höhe ragender Obelisken, verziert mit Inschriften, die den Kampf und die Kampfesehre rühmen. Hier sind auch die Urschriften der rituellen Gesänge

Die Schatten von Jü

Die Rivalitäten und Machtkämpfe der jüitischen Schwertmeister werden nicht nur auf dem Feld der Ehre ausgetragen. Intrige, Spionage und sogar Meuchelmord sind im wahrsten Sinne die Schattenseite dieser Fehden, und so mag es nicht verwundern, dass der mysteriöse Bund der Schatten eine starke, wenn auch höchst geheime Präsenz im Reich Jü aufrechterhält. Man munkelt von einer gewaltigen Feste der Bruderschaft auf einer einsamen Klippe, von versteckten Stützpunkten mal auf diesem, mal auf jenem Archipel, oder davon, dass die Schatten wie Geister in den Bäumen Nakaos und Sumas oder in tiefen Höhlen im Innersten der Inseln hausen. Manche verdächtigen gar die Albinos Camekans, in Wahrheit ein Volk der Schatten zu sein.

Doch selbst ihre Auftraggeber wissen nicht, wo sie die Schatten finden sollten: Die Maskierten suchen ihre künftigen Herren aus eigenem Antrieb und zum für sie selbst günstigsten Zeitpunkt auf, und es heißt an den Höfen der Mächtigen, dass noch kein Schatten seinen Weg je vergebens gemacht hätte und abgewiesen worden wäre.

Welche Rolle die Schatten im Krieg gegen Memonhab spielen, beschäftigt die klugen Köpfe des Reiches, seitdem eine sumische Flotte unter mysteriösen Umständen verschwand. Doch ob sie dabei im Dienste Memonhabs agierten oder womöglich einen Unterschlupf auf den abgelegenen Inseln vor der Entdeckung bewahren wollten, vermag niemand zu sagen.

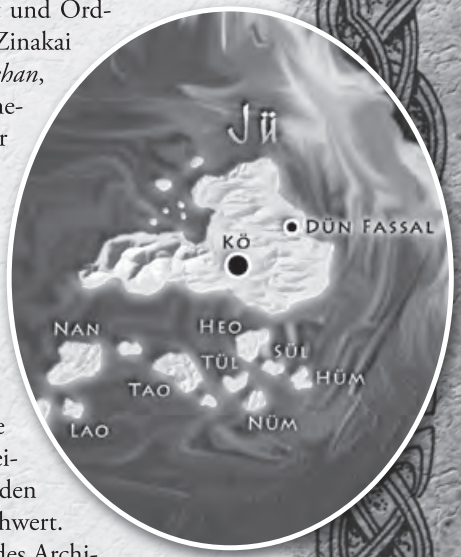
und Gebete zu finden, die bei einer Schwertmeisterprüfung erforderlich sind. Der Wind trägt manchen Tags schaurige Kampfesgeräusche von der Insel heran, und es heißt, dass in den Orangen Stunden die Shinxasa auf der Hochebene wandeln (**Die Inschriften auf den Stählernen Obelisken der Weisung** S. 122). Nur wenige Hohe Azarai des Shin-Xirit wissen, wo sich die Insel befindet, und nur den Schwertheiligen ist es gestattet, sie aufzusuchen.

Der Archipel Jü

Der am dichtesten besiedelte Archipel des Reiches ist als Sitz des Kaithan das politische Herz von Jü. Im Zentrum der grünen, hügeligen Hauptinsel liegt *Kö*, die Stadt des Kaithan, deren unzählige Wohn- und Wehrtürme weithin sichtbar hinter der dreifachen Mauer aufragen. Der *Palast der hundert Türme* ist Wohnsitz des Kaithan und seines umfangreichen Harems, der einen erheblichen Teil der miteinander durch Brücken und Freitreppen verbundenen Turmbauten bewohnt.

Kö ist eine imposante Festung und beheimatet eine Garnison der gefürchteten Hundertfüßer-Reiterei, deren Unterkünfte und Stallungen selbst den Palast und den Harem des Herrschers an Fläche übertreffen. Der Kaithan ist hier mindestens so oft anzutreffen wie im Thronsaal oder auf dem Schlachtfeld. Auch die größten, wenn auch nicht zwingend bedeutendsten Tempel des Reiches Jü stehen in der Hauptstadt, wobei Arkan'Zin, Shin-Xirit und Pateshi hier mit dem *Turm der Elf Hörner*, der *Shikhara der himmlischen Schwerter* und dem *Schrein der achtfachen Hilfe* als einzige weithin berühmte Hallen besitzen. In den übrigen Tempeln der Hauptinsel werden dagegen entweder alle acht oder je vier helle und dunkle Gottheiten gemeinsam verehrt.

Der wichtigste Hafen der Hauptinsel ist das dem Nachbararchipel Kai gegenüberliegende *Dün Fassal*. Hier ankert ein Großteil der Jüschen Kriegs- und Handelsflotte in einer geschützten, von Wehrtürmen umgebenen Bucht, und auch Fremde laufen für gewöhnlich Dün Fassal an, um von hier den kürzesten Landweg nach Kö zu nehmen. Bezeichnet man die Hauptstadt als Festung, dann ist der Hafen ihr Vorwerk. Über die Sicherheit und Ordnung von Dün Fassal wacht der Zinakai und heimliche Runenherr *Sün Zehan*, ein Albino aus dem Archipel Camekan, dessen ehedem farbloses Haar bei seiner Weihe zum Schwertmeister stählernen Glanz angenommen hat. Hinter vorgehaltener Hand wird er nicht anders als der 'Geisterrichter' genannt, und man sagt, der Kaithan vertraue ihm blind.



Auf der anderen Seite der Hauptinsel, gen Nakao, wächst sich die Hügellandschaft zunehmend zu einem kleineren Gebirge aus, das den Zugang vom und zum Meer erschwert. Hier liegen die reichsten Minen des Archipels, in denen unter anderem nach Endurium gegraben wird, aber auch die *Gleißenden Gelasse*, eine hochgelegene Klosterburg der Sindayru-Azarai.

Die übrigen Inseln Jüs erstrecken sich jenseits der Längsseite der Hauptinsel bis zum Archipel Nakao, so dass die Inselgruppen im Grunde ineinander übergehen. Besondere Beachtung genießt der Herrscher von *Sül*, denn auf seiner Insel befindet sich die Schmiede des weithin berühmten Monaden *Drom*. Von seiner Hand soll die Titanium-Doppelschwinge des sumischen Archipelars sein, ebenso wie der Richterstab aus Endurium, den der Zinakai führt.

Der Harem des Kaithan

Wenngleich der derzeitige Kaithan seine Hingabe vor allem den Reittieren seiner Kyma schenkt, repräsentieren die etwa hundert Frauen seines Harems doch einen wesentlichen Teil seiner politischen Macht über das Reich. Mit der Entsendung einer heiratsfähigen Tochter in seinen Harem bezeugen die Inselherrn und hohen Schwertmeister seines Reiches ihm nämlich ihre Gunst – oder erhoffen sich zumindest gewissen Einfluss. Gleichwohl der Kaithan den Harem von seinem Vorgänger erbt und ihm also Frauen allen Alters angehören, erfährt er laufend neuen Zulauf. Zu den Pflichten des Kaithans gehört, jede neue Frau mindestens einmal in sein Gemach zu bitten und mit ihr Nanurta zu huldigen – eine Aufgabe, die *Rass Zijin* nur sehr unwillig erfüllt. Das hindert die Frauen allerdings nicht daran, einander die ohnehin seltene Nähe an der Seite des Kaithan zu neiden. Denn jede ist in der Hoffnung hierher geschickt worden, das Herz des Herrschers dauerhaft zu entflammen und so sein Vertrauen zu gewinnen. Diese verborgene Rivalität ist Brutstätte vielfältiger Ränkespiele und führt immer wieder zu obskuren Unfällen oder Missgeschicken, bei denen unliebsame Nebenbuhlerinnen im schlimmsten Fall sogar zu Tode kommen. Unter den Älteren und Erfahrenen gibt es zudem manche Masha, die zu früherer Zeit in der Gunst des Vorgängers stand und sich nun vernachlässigt fühlt. Andere einflussreiche Männer, wie etwa der Richter *Sün Zehan*, machen sich diese Umstände zu Nutze und unterhalten zu mehreren Haremsfrauen heimliche Affären – eine ideale Gelegenheit, mehr über deren Heimathöfe und die Interessen ihrer Familien zu erfahren. Eine solche Liaison ist natürlich nicht ganz ungefährlich, scheint dem Kaithan aber entweder vollkommen zu entgehen oder gleichgültig zu sein.

Der Archipel Nakao

Nakao liegt zwischen dem Hauptarchipel Jü und dem Inselreich Tharun und ist damit ein wichtiger Handelsposten. Über Nakaos Häfen wird auch der Tribut an den Tharun gesammelt und weiter verschifft. Nakaos Archipelar ist traditionell der 'Schatzmeister' des Reiches Jü und gerade deshalb Neid und Anfeindungen seiner Nachbarn sowie oft genug dem Unmut des Kaithan ausgesetzt.



Der Archipel besteht aus einem guten Dutzend bewohnter Inseln und einigen kargen, unbedeutenden Eilanden, die hin und wieder Brigantai und Namenlosen als Versteck dienen. Die größeren Inseln Nakaos sind waldreich und bilden zusammen genommen den Leib eines schlafenden Giganten. Dessen urgewaltige Lebenskraft lässt im Inselinnern Mammutbäume in den Himmel wachsen, die so groß sind, dass sie ganze Dörfer in ihren Kronen beherbergen. *Dün Nakao*, der Sitz des Samakai, ist jedoch aus Stein erbaut und an der Küste gelegen.

Die Azarai Sindayrus halten den *Tiefen Weiher*, einen offenbar bodenlosen Teich auf der äußeren Insel *Hikao*, für das Auge des Urelementars, das stets geöffnet und auf die göttliche Sonne gerichtet sei. Sie betrachten den Weiher als Heiligtum, in das zu blicken Weisheit ebenso wie Wahnsinn schenken kann. Regelmäßig pilgern einzelne Diener des Gleißenden dorthin, um im Auge des Giganten Erleuchtung zu erfahren.

Zu den Ärgernissen Nakaos gehören die *Banditen von Beo*, die vorzugsweise auf den Rücken ihrer Reitlibellen Jagd auf die Abgaben- und Handelsschiffe machen, die Nakao passieren. Ihr Unterschlupf befindet sich in den höchsten Wipfeln der Mammutbäume und konnte vom Inselherrn bisher nicht entdeckt werden. Auf der kleinen Insel *Tekao* hat jüngst ein seltsamer Pilzbefall in wenigen Tagen die auf Baumriesen errichtete Stadt *Dün Tekao* zerstört, just nachdem die vom Inselherrn verstoßene Masha in den Tiefen der Wälder verschwand.

Der Archipel Thatjang

Der Archipel Thatjang besteht aus einer Vielzahl nahe beieinander gelegener Inseln, die gemeinsam den flächenmäßig größten Herrschaftsbereich Jüs bilden. Thatjang ist am nächsten zum Reich Lania gelegen und damit der größte jüitische Abnehmer und Zwischenhändler für die begehrten Luxusgüter des Nachbarn.



Hiatün Usul, der Archipelar, gebietet über eine beeindruckende Anzahl von Schiffen und Guerai und ist selbst ein – wenn auch gealterter – Held unzähliger Schlachten. Hiatüns Wort hat Gewicht im Reich Jü, und bei den Kampfspielen des Kaithan gibt er sich bis

Das Kristallherz von Dün Jayan

Nicht einmal Hiatün Usul ahnt, dass sein Vorfahr *Bultün Usul*, der Drachenbezwinger, noch heute als schrecklicher Morguai den Archipel heimsucht – und dass die gesamte, anderen Wesen geraubte Lebenskraft des Unholds im Karfunkel eben jenes Drachenskeletts versiegelt ist, das die ganze Zeit über zum Greifen nah in der Zitadelle ruht. Den Karfunkel des getöteten Xirhraza versteht der Morguai zudem als *Feuer*-Runenstein zu nutzen und in seine unheilvollen Pentagramme einzubauen, ist aber zugleich an ihn gebunden. Solange dieses Kristallherz nicht vernichtet ist, kann niemand hoffen, den finsteren Runenherrn endgültig zu bezwingen.

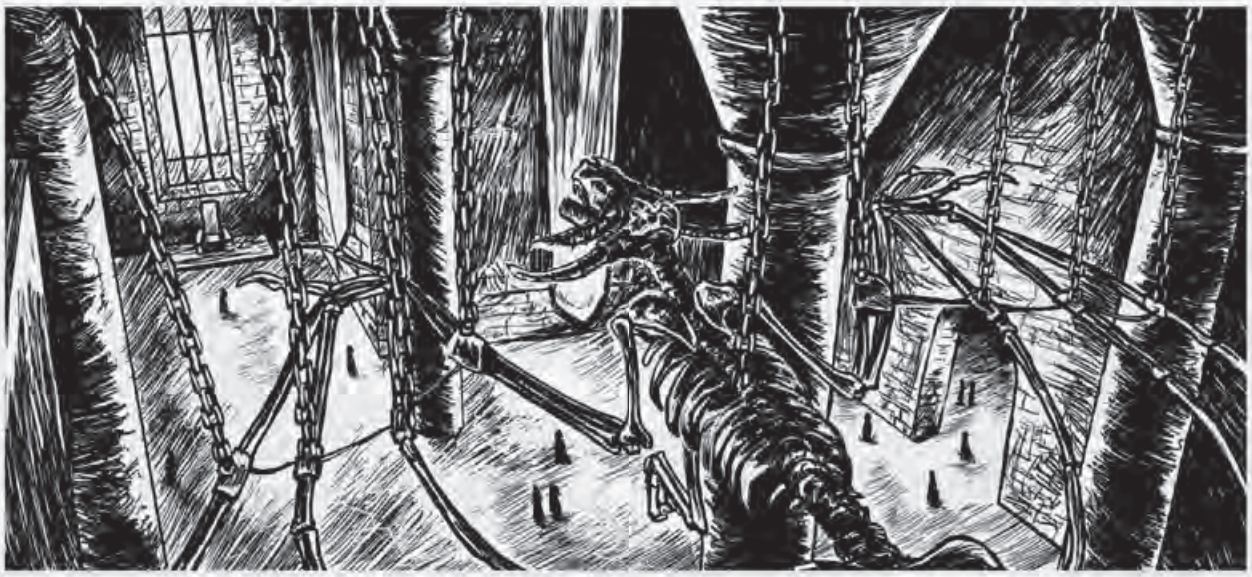
Thatjang und seine Dörfer werden von Usul, der seinen Verstand längst verloren hat und einzig und allein auf die Verlängerung seines Daseins bedacht ist, immer wieder heimgesucht. Die Menschen berichten von einem riesigen blutrünstigen Schattenwesen, das die Bewohner in der Nacht scheinbar wahllos tötet und ihr Blut trinkt, während überall giftige Feuer auflodern. Andere wollen einen ganzen Schwarm von Fledermäusen oder fliegenden Ratten gesehen haben, der über Mensch und Tier gleichermaßen herfiel. Tatsächlich wechselt Usul ständig den Standort und verbirgt sich während des Tages in Erdhöhlen oder Stollen, entfernt sich aber nie weiter als ein paar Tagesreisen vom Kristallherz in der Hauptstadt.

heute an Sturmreiche, Schwinge und Fänger keine Blöße. Er gilt als großer Kritiker seines Herrschers, den er für zu jung und zu unbedacht hält. Auch er muss jedoch akzeptieren, dass *Rass Zijin* sich vor Shin-Xirit in der Prüfung des Schicksals bewiesen hat, und so leistet er ihm gerade so viel Gefolgschaft, wie es seine Pflicht und seine Ehre ihm gebieten.

Dün Jayan, die Palastzitadelle, wurde dort erbaut, wo ein Ahn des Samakai einst einen mächtigen Feuerdrachen, einen Xirhraza, niederstreckte. Die Gebeine des Monstrums schmücken, in magische Metalle gegossen, heutzutage den Himmel der großen Feierhalle, als wollten sie sich auf den Besucher stürzen.

Zwischen den Inselherren Thatjangs herrscht ein steter Unfriede. So bekämpfen sich die Herrscherhäuser *Dagangs* und *Hetjangs* seit Generationen und buhlen dabei um die Unterstützung der übrigen Inseln. *Bathjang* und *Bejang* ringen um die Bedeutung als Handelshafen für lanianische Edelgüter und bedienen sich für gelegentliche Beutezüge der mysteriösen *Hijang*-Piraten – einer Brigantaibande, deren Einbäume irgendwo in den Mangroven der Inseln verborgen liegen.

Von der Insel *Mang* wird erzählt, dass der dortige Feuergigant einst alle Pflanzen und Tiere des Eilands verbrannt habe, bis auf einem Boot aus Schilf, angetrieben nur von lieblichem Gesang und einem leichten Wind, eine Nanja aus *Nang* gekommen sei und die Insel wieder mit Leben erfüllt habe.



Der Archipel Suma

Suma ist der entlegenste Archipel des Reiches, zumindest, solange die namenlose Inselgruppe vor Memonhab noch nicht offiziell in Besitz genommen und einem der streitenden Reiche einverleibt wird. Suma ist ähnlich bewaldet wie Nakao und die Heimat der besten Schiffsbauer und Numinai des Reiches. Die Werften in der Archipelarsstadt *Me Yök* und auf den Inseln *Mira* und *Hama* sind für ihre gigantischen Ein- und Dreibäume weithin bekannt. *Yol Zün Fä*, der Archipelar von Suma, ist geradezu besessen von der unendlichen Weite, die sich mit Numinorus Reich jenseits seines Herrschaftsbereichs erstreckt. In ihm schlägt das Herz eines Numinai mehr noch als das eines Guerai, und für einen Tharuner ist er von einem erstaunlichen Entdeckerdrang beseelt. Sumische Schiffe waren es, die den umstrittenen Archipel jenseits der Reichsgrenzen entdeckten, und sumische Numinai sind die ranghöchsten am Hof und in der Flotte des Kaithan.



Suma ist von allen jüitischen Archipeln am wenigsten in innerreichische Fehden verstrickt. Der Drang, sich zu beweisen, wird hier vor allem in der Auseinandersetzung mit den Elementen und der Ewigkeit gelebt. Ein Sumai gewinnt sein Selbstbewusstsein nicht dadurch, dass er einem anderen Menschen überlegen ist, sondern dadurch, dass er in den unsteten Wind, die ewigen Wälder oder gar die Unergründlichkeit Numinorus geblickt und überlebt hat. Herausforderungen dieser Art gibt es genug: Nicht nur die See, auch die Wälder aus Mammutbäumen beherbergen eine Vielzahl gefährlicher Kreaturen.

Auf der Insel Hira liegen die Wälder allerdings seit Generationen im Sterben, was offenbar an dem Siechtum des Humusgiganten *Oishoni* liegt – ein Zustand, der von drei rivalisierenden Runenherren ausgenutzt wird, denen es mithilfe von *Erde*-Steinen gelungen ist, einen Teil seiner Kraft aufzunehmen.

Auf den dicht bewachsenen Inseln des *Sumin-Atolls* werden seit mehreren Generationen sogenannte Federläufer gefan-

gen, insektoide Sechsbeiner, die sich dank federartig ausgebreiteter Puscheln an den Beinen auf der Wasseroberfläche bewegen können und sogar in der Lage sind, dabei einen leichten Reiter zu tragen. Die Kymanai Sumas richten die Federläufer für die Bewachung der Seewege zwischen den sumischen Inseln ab.

Der Archipel Camekan

Wenige, teilweise weit auseinander liegende Inseln bilden den Archipel Camekan. Seine Bevölkerung ist in ganz Jü (und teilweise darüber hinaus) dafür bekannt, dass sie nicht nur die blassgelbliche Haut vieler Jü teilt, sondern zu einem Großteil aus echten Albinos besteht.



Die Camekani werden halb spöttisch, halb abergläubisch oft als 'Geister' tituliert, und einige von ihnen machen sich diesen Ruf zunutze, indem sie sich betont düster und geheimnisvoll geben, seltsame Angewohnheiten annehmen und ihr Gegenüber so zu verunsichern suchen. Manche Camekani, die nicht mit der lichtempfindlichen weißen Haut geboren wurden, pudern und schminken sich sogar und bleichen sich die Haare, um sich den 'Geistern' anzupassen. Da insbesondere das helle Sonnenlicht für die Albinos nur schwer erträglich ist, wirken die Ortschaften während der Weißen Stunden des Mittags wie ausgestorben, während sich ein Teil des gesellschaftlichen Lebens in die Schwarzen Stunden verlagert – ein Umstand, der überall im Reich mit Argwohn gesehen wird.

Camekan ist ein felsiger Archipel, Jagd und Fischfang bestreiten einen großen Teil der Ernährung. In schlechten Saatzeiten müssen in *Anhetan*, der am Meer gelegenen Hauptstadt, Nahrungsmittel aus Kai und Suma eingetauscht werden, um Hunger abzuwenden. Die Insel *Cadekan* wird zudem von einer launischen Nanja gebeutelt, die von den Fischersippen die größten Muscheln und Korallen fordert. Die Inseln *Camey, Lamey* und *Domey* werden hingegen immer wieder von plötzlich auftauchenden monströsen Möwenschwärmen heimgesucht, die in Windeseile über die Erträge der Fischer herfallen.

Auf der unwirtlichen Insel *Heko*, dem am weitesten entlegenen Eiland des Archipels, haben die Azarai Ojo'Sombris in den Kavernen der Insel das Wehrkloster *Grotten der acht Geheimnisse* errichtet. Hierher bringen sie all jene Trümmer der alten Sonne, die verhassten Zauberrunen, derer sie habhaft werden konnten, um sie sicher zu verwahren und einen Weg zu ihrer Vernichtung zu finden, der ihre Kraft nicht freisetzen würde. Der Hohe Azarai *Maj Sazan* war einst selbst ein kundiger Sombrai, bis er überraschend sein Leben ganz dem Gott der Geheimnisse weihte. Unter seiner Führung bildet das Kloster von Heko Tempeldiener zu regelrechten 'Hexenjägern' aus, die stets Gefahr laufen, das Gewaltmonopol der Guerai zu missachten und dadurch Streit mit Inselherrschern und Schwertmeistern zu provozieren. Ein Preis, den *Maj Sazan* auf der Jagd nach Morguai und abtrünnigen Runenherren billigend in Kauf nimmt, auch wenn sie seine Position im Reich und damit den Einfluss seines Kultes zu schwächen droht.

Der Archipel Kai

Während der Archipel Jü das politische Herz des Reiches darstellt, ist sein Nachbar Kai (*jü: Schicksal*) nicht nur das geographische sondern auch das spirituelle Zentrum. Hier hat der Kult des Shin-Xirit sein einflussreichstes jüitisches Heiligtum, den *Tiefen Tempel*, was sich nicht zuletzt darin zeigt, dass der Hohe Azarai stets auch in Personalunion der Archipelar von Kai ist. Hier, nicht etwa in seiner Hauptstadt Kö, muss jeder angehende Kaithan vor sich, den Göttern und der Welt beweisen, dass er des Titels würdig ist. Kai ist dadurch der selbstbewusste Prüfstein, nach seiner Queste jedoch auch der verlässlichste Verbündete des Reichsherrschers, solange dieser sich Shin-Xirit gegenüber weiter bewährt. *Hanjin Zaat-Ulaj*, der derzeitige Samakai und Hohe Azarai, ist seit dem Sieg *Rass Zijins* ein glühender Anhänger des Kaithans und unterstützt die Eroberungsabsichten seines Herrschers mit religiöser Autorität.

Der Archipel besteht im Grunde nur aus der Hauptinsel und wenigen umgebenden Inselchen, auf denen Fischfang betrieben wird. Kai ist geprägt von weiten Steppenlandschaften, die ähnlich wie beim Nachbarn Jü vor allem mit Wehrtürmen bebaut werden. Einige schwer zugängliche Teile der Insel gelten als Brutgebiet der Hundertfüßer und anderer Rieseninsekten. Guerai, die hier einen Fang machen wollten, berichten zuweilen von kolossalen Exemplaren, die mehr als hundert Schritt lang sein sollen und über baumstammdicke Beine verfügen – getötet wurde ein solches Monstrum jedoch bisher nicht.

Genügsame Reissorten bilden den Grundstock der Ernährung auf Kai. Unter dem Einfluss der Azarai des Schwertgottes kommt der Schmiedekunst im Archipel besondere Bedeutung zu, auch wenn das meiste Erz dafür aus anderen Archipelen eingeführt werden muss. *Dün Mä*, die an der Küste gelegene Hauptstadt des Archipels, ist weithin durch den Rauch seiner vielen Essen und Brandopfer auszumachen und die zweitgrößte Stadt des Reiches.

Im Zentrum der Insel liegt der von den Azarai gehütete Eingang in einen unterirdischen Tempel, wo die Schicksalsprüfung vollzogen wird. Woraus diese Prüfung besteht, wird nicht außerhalb dieses Tempelbezirks besprochen, doch noch nie hat ein Kaithan den *Tiefen Tempel* ein zweites Mal aufgesucht – mancher hat sogar die Insel fortan nie wieder betreten.

Die Prüfung des Schicksals

»Erbe, die letzte deiner Prüfungen steht bevor. Acht Herausforderungen hast du gehört, und acht Herausforderungen hast du widerstanden. Du hast die Erkenntnis des Gleißenden durchlitten, die Gabe der Spendenden gekostet, mit der Schwinge des Unbesiegbaren gefochten, das Blut des Blutigen geopfert, das Gift des Gnädigen getrunken, das Wispern des Fremden ertragen, der Stille des Unergründlichen gelauscht und das Urteil des Unversöhnlichen gehört. Nun, Erbe, beweise den Willen zu herrschen.«
—Stimme im Tiefen Tempel von Kai.

Die Prüfung, an deren Ursprünge sich nicht einmal mehr die Azarai erinnern können, wird anberaumt, wann immer der alte Kaithan nicht mehr in der Lage ist, sein Amt auszuführen – sei es durch seinen Tod, durch Krankheit oder das einstimmige Urteil aller Hohen Azarai des Reiches, dass ihm die nötige Kraft oder Entschlossenheit eines Herrschers fehle. Bei Hofe wird erzählt, dass gleichzeitig mit dem Ende der Herrschaft auch die Reichsklinge *Jü* entrückt werde – widerstreitenden Legenden zufolge von unsichtbarer Hand oder einem glutgleißenden Shinxasa des Schwertgottes selbst.

Stets muss mehr als ein Erbe den Thron und die Eternium-Doppelschwinge für sich fordern, wobei die Auswahlkriterien für einen Herausforderer erstaunlich unklar erscheinen und letzten Endes wohl allein im heiligen Ermessen der Diener Shin-Xirits liegen. Die Azarai öffnen den Rivalen den Tempel und bewachen dessen Tore danach nach außen ebenso wie nach innen. Nur der künftige Kaithan wird aus den Tiefen der Insel zurückkehren und sich mit dem Schwert *Jü* legitimieren können.

Das Reich Memonhab

»In den letzten drei Tagen folgten wir dem blauen Rosenlicht und dem goldenen Leuchten des Memonhabit, und dann lag sie vor uns, die Stadtpyramide von Thebis, das darüber schwebende Memonhabit und das Delta der weißen Nanlait mit ihren Payprusfeldern. Thebis muss Fremden wie das steingewordene Abbild des Reiches Memonhab selbst erscheinen, urgewaltig und über allem thront unerreichbar für die Sterblichen der Nesut. Ein Roch mit seinem Reiter sorgte dafür, dass viele meiner Männer sich in heiliger Furcht, einen Götterboten vor sich zu haben, auf die Planken warfen. Hier ist Sindayrus Segen zu spüren, der auf diesem Land liegt, doch von den fruchtbaren Küstenregionen aus ziehen die Flüsse wie grüne Adern in das wüste Inland und nur wenig Wohlwollendes gedeiht hier. Manche Orte scheinen gar gänzlich dem Leben entrückt zu sein, und nur wenig fürchten die Memonhabiter mehr als die Toten, die sich dort in der Nacht aus ihren Gräbern erheben, um die Lebenden heimzusuchen.«
—Aus den Erzählungen des Maturai Copal Room aus Torasan-Raas

Das überwiegend heiße und trockene Reich Memonhab mit seinen sieben Archipelen liegt in Nachbarschaft zu Jü und Thuara. Sein Herrscher, der Nesut, gebietet nahezu unangefochten über die Städte und jene fruchtbaren Gebiete des Reiches, in denen die Memonhabiter nicht nur das eigene Überleben sichern, sondern sogar für einen Export in andere Reiche produzieren können. Der Herrscher Memonhabs zählt stets zu den Favoriten auf den Thron des Tharun, auch wenn er dafür die Azaraiwürde ruhen lassen müsste. Auch der derzeitige Nesut *Ahm-Dai* gilt nicht nur innerhalb Memonhabs als Erfolg versprechender Anwärter.

In jedem Archipel steht dem Samakai ein Hoher Azarai ratgebend zur Seite, den der Nesut ernennt und damit großen Einfluss auch auf die Amtsgeschäfte nimmt. Die Städte Memonhabs gelten als Horte althergebrachten Wissens und archaischer Kulte der Acht unter dem Allsehenden Auge des Gleißenden und seiner Azarai. Jenseits der Städte reicht der Arm des Nesut jedoch nur so weit, wie sich seine Schwertmeister und Guerai mit ihren Sichelschwingen in die Wüsten und Steppen vorwagen. Diese lebensfeindlichen



Gebiete sind das Reich von nomadisierenden Brigantai, sandpeitschenden Windelementaren, Wüstenriesen, schakalhäuptigen Rakshasa und anderen Kreaturen, die hier zu überleben gelernt haben. Jene, denen dies nicht gegeben ist, enden meist in den zwei Schnäbeln des Rakshul oder den messerscharfen Krallen der Schreit-Geier.

Die Memonhabiter sind ein tiefreligiöser, ernster Menschenschlag mit gebräunter Haut und dunklem Haar, die strenger noch als anderswo nach dem Takt der Sonne leben.

Weitab von Memonhabs eigentlichen Küsten befindet sich das Reich in einem Konflikt mit seinem Nachbarreich Jü, in dem die beiden Reiche darum ringen, einen abgelegenen Archipel unter ihre Herrschaft zu bringen.

Geographie: Memonhab liegt zwischen Jü und Thuara und besteht aus sieben Archipelen: Thebis, Neferu, Asapsis, Thyaka, Tutmarin, Tembra und Chifru.

Wichtige Städte: Thebis (80.000 Ew.), N'eru (17.600 Ew.), Egidu (17.000 Ew.), Buphatis (14.800 Ew.), Dscharu (12.100 Ew.), Nagiru (10.200 Ew.), Cedas (10.000 Ew.)

Höfe und Bevölkerung: etwa 55 Höfe, 450 Schwertmeister, 3.300 Guerai, 450 Brigantai, 420.000 Memonhabiter

Herrschaft und Macht: Nesut Ahm-Dai (Thebis), Samakai Djemini (Thyaka), Hoher Azarai Pa-Wero (Thyaka), Tharungesandter Dranor Aeterin (Thebis)

Volk und Kultur: Memonhabiter, im Durchschnitt eher kleingewachsen, mit zartbrauner Haut, dunklen Augen und samt-schwarzen oder selten gold- oder kupferfarbenen Haaren, überwiegend Bauern und Flussfischer, gelten als tief religiös und nachdenklich.

Besondere Örtlichkeiten: das Memonhabit (Palast des Nesut und fliegende Tempelstadt über Thebis) und die Pyramide der Gleißenden Erkenntnis (künstlicher Stadtberg von Thebis und gemeinsam mit dem Memonhabit Weltwunder des Sindayru), Festung Grauschädel (mysteriöse Festung), Auraris (versunkene Stadt), Tal der Schwerter (Begräbnisstätte der Schwertmeister), Tal der Erdherren (uralte sumurrische Gräbernekropole)

Ahm-Dai, Nesut von Memonhab

Der derzeitige Nesut ist der dritte Sohn des vorherigen Nesut *Zir-Khatara* und ist ein kraftstrotzender Mann in der Blüte seines Lebens. Seine älteren Brüder hatte Ahm-Dai, vormals An-Kah genannt, in den Augen seines Vaters überflügelt und deshalb den Thron zugesprochen bekommen. Sein ältester Bruder *Rah-Tid* verlor darauf seinen Verstand und lebt seither unter Bewachung in seiner Festung *Tesdes*, wo er sich mit Frauen aus dem Volk vergnügt und Lieder von zweifelhafter Qualität dichtet. Den zweitgeborenen Bruder, *Ghu-Efta*, musste Ahm-Dai schon vor dem Tod des Vaters im Zweikampf erschlagen. Ahm-Dai gilt als erfahrener und willensstarker Herrscher, dem nur wenig in seinem Reich verborgen bleibt, was nicht nur an der Gunst seines Gottes liegen mag, sondern auch an seinen Spionen, den *Adleraugen*.

Das Zeichen des Nesut ist die Pyramide von Thebis mit dem Memonhabit, darüber das Auge des Sindayru. Ein weiteres Insignium seiner Macht ist die traditionelle Waffe des Nesut, die gleißende Sichelschwinge *Kralle des Roch*. Sie wurde aus Titanium und leuchtendem Sindayrum gefertigt und verfügt über magische Fähigkeiten, die mit Licht und Feuer verbunden sind.

Neben dem Studium der Glaubenslehren vor allem des Sindayru, dem vollendeten Schwertkampf sowie der Falknerei, sind schöne Frauen die großen Leidenschaften des Nesut. Ahm-Dai besitzt einen umfangreichen Harem, der aus einigen der schönsten Frauen aller Reiche besteht, aber in Größe nicht an den Harem des Kaitan von Jü heranreicht. Die zahlreichen Gemahlinnen und deren Töchter, die als einzige Frauen das Memonhabit über Thebis betreten dürfen, sind Motiv vieler Legenden. Derzeitige Masha des Nesut ist *Na'ri Tela*, eine junge Lanierin, die sich das Falkengewand der Nesut-Masha über die Leiche ihrer Vorgängerin erkämpfen musste, da diese aus Eifersucht versuchte, Na'ri zu beseitigen. Die rothaarige Schönheit fürchtet weitere Intrigen im Kreise des Harems und ist stets darauf gefasst, sich erneut mit Gewalt zu behaupten.

Seine vielen Frauen haben Ahm-Dai bereits zahlreiche Kinder geschenkt, und schon jetzt ringen mehrere Söhne um die Gunst des Vaters. Doch gewiss wird noch eine Generation heranwachsen, bis Ahm-Dai einen Nachfolger kürt. Denn noch wird Ahm-Dais edle wie gestählte Gestalt über die Reichsgrenzen hinaus gerühmt.



Herrschaft und Schwertmeister

Göttergewollter Herrscher Memonhabs und Günstling des Sindayru ist der Nesut, der allerdings im Volksmund oft mit seinem Palast Memonhabit, dem *Großen Haus* gleichgesetzt wird, weil schon sein Titel zu heilig ist, um vom gemeinen Volk ausgesprochen zu werden.

Der Nesut ist immer zugleich auch der oberste Azarai des Sindayru Memonhabs, was dem Kult des Sonnengottes großen Einfluss verschafft. Der Herrschername jedes Nesut wird ihm bei seiner Thronbesteigung verliehen und enthält stets eine Silbe aus einem Götternamen. Zwar sind es meist Teile des Gottesnamens Sindayru, die in die Herrschernamen eingebunden werden, aber manche Nesut glauben, dass ihr Reich sie in einer bestimmten Rolle, wie etwa der des 'Heilers' oder 'Todesmutigen' benötigt und wählen eine Silbe aus dem Namen eines entsprechenden Gottes. Beispiele dafür waren die Nesut *Pa-Tunat* und *Zirak-Em-Saf*.



Die meisten Ämter, einschließlich des Nesut-Titels, sind erblich und seit zahllosen Generationen in der Hand mächtiger Familien. Die Heirat unter engen Verwandten ist unter den Mächtigen ebenso üblich wie frühe Eheschließungen aus dynastischen Gründen und zur Umverteilung von erblichen Ämtern. Zudem ist die Vielehe verbreitet.

Damit es keinem Archipelar oder Azarai gelingt, die herrschende Nesut-Familie zu überflügeln, wird den Archipelaren auf Geheiß des Nesut ein Azarai der Acht beigestellt, der mit großen Befugnissen ausgestattet ist. Die Schwertmeister Memonhabs werden immer auch auf den Nesut selbst ein-

geschworen, nicht allein auf ihre Samakai oder Inselherren. Dieser Nesut-Schwur erlaubt den Schwertmeistern, auch gegen ihren direkten Herren vorzugehen, sollte dieser abtrünnig werden und gegen den Nesut zu Felde ziehen. Einige Schwertmeister näherer Inseln reisen nach Thebis, um ihren Treueschwur nochmals vor dem Nesut abzulegen. An entferntere Höfe entsendet der Nesut Azarai des Sindayru, die den Treueschwur für ihn entgegen nehmen. So loyal die Untertanen des Nesut ihm gegenüber sind, so sehr intrigieren sie jedoch untereinander, um die Gunst des Nesut zu erringen. Die mächtigsten Schwertmeister des Reiches werden in die *Me'Djai*-Leibgarde des Nesut aufgenommen und sind ihm bis in den Tod ergeben.

Bevorzugte Waffen der memonhabitischen Schwertmeister sind die Sichelschwinge und die in den Steppen effektiven Kehrlinge und Rotare. Während die Waffen und viele Rüstungen der Schwertmeister aus Stahl oder magischen Metallen geformt sind, werden die Waffen der Guerai meist aus stabilen Bronzelegierungen gefertigt. Die hiesigen Rüstungen und Schilde der Guerai sind jedoch oftmals ebenso aus Schilfgeflecht gefertigt, wie die Sattelkörbe der Kampfskarabäen, in deren Handhabung nahezu alle Schwertmeister hier unterwiesen sind. Memonhab rühmt sich zudem seiner athletischen Ringkämpfer. Jungen aller Gesellschaftsschichten werden schon im jüngsten Alter darin geschult, ihre Kräfte durch geschickten Einsatz ihres Körpergewichts zu messen und den Kontrahenten mit Wucht niederzuringen und am Boden zu halten. So werden kleinere Streitereien zwischen den Sippen oft durch einen Wettkampf zwischen den besten Ringkämpfern entschieden.

Bevölkerung und Sozialstruktur

Die Memonhabiter zeichnen sich durch samtiges schwarzes, seltener auch kupferrotes oder goldenes Haar, tiefdunkle Augen und zartbraune Haut aus. Letztere dunkelt durch die Sonne jedoch beim einfachen Volk, insbesondere den Männern, oftmals stark nach und die Brigantai-Nomaden der tiefen Wüsten sollen unter ihren blauen Kutten fast schwarz gebrannt sein.

Der einfache Memonhabiter trägt meist nur wenig mehr als einen Lendenschurz und ein Kopftuch zum Schutz gegen die Sonne, während seine Frau eine Bahn Stoff locker mehrfach um den Leib schlingt. Die Kleidung der Patriarchen dagegen ist von blendend weißen Roben und Kleidern geprägt und Mitren erhöhen den Träger über das einfache Volk. Als Schmuck beliebt sind Amulette mit dem Falken und der Sonne oder auch dem Auge des Sindayru. Augenschminken sind selbst unter Männern weit verbreitet und neben Mineralpulvern werden die Augen oft mit Asche aus Opferfeuern an den Sonnengott betont. Höfische Memonhabiter verwenden Wachs, um Bärte und Frisuren sowie geflochtene Haarzöpfe zu steifen und manche tragen kleine Schmelzkegel aus Fett und Duftstoffen auf dem Haupt, um sowohl die Haare vor dem Austrocknen zu bewahren, als auch um ständig von Wohlgeruch umgeben zu sein.

Das Mutige Mädchen

»In einem Archipel weit von hier lebte einst ein junges Mädchen, das glaubte so tapfer zu sein wie sein Bruder. Selbst als dieser auserwählt wurde, dem Inselherrscher als Guerai zu dienen, fühlte sie keinen Stolz, wie es recht gewesen wäre, sondern dachte: 'Ich bin viel mutiger als mein Bruder. Wieso sollte nicht ich heldenhafte Taten für den Herrscher und die Götter vollbringen? Ist mein Mut nicht zu wertvoll, um an Gemahl, Hausarbeit und Kinder vergeudet zu werden?'

So stahl das mutige Mädchen dem Bruder Rüstung und Waffen und floh das väterliche Haus. In der Wildnis legte sie Waffen und Rüstung an, um Taten zu vollbringen, die nur den Männern bestimmt sind. Nicht lange musste sie wandern, und ein gewaltiger Rakshasa brach aus dem Wald hervor. Von den Göttern mit wenig Kraft versehen, waren ihre Schläge schwächlich und ungelenk und die Waffe des Bruders zerbrach an der Haut des Rakshasa. Höhnisch packte das Ungetüm das mutige Mädchen und pellte die Rüstung von ihrem Leib, wie es Menschen mit einer Frucht tun. Als der Rakshasa jedoch sah, dass unter der Rüstung das Mädchen zum Vorschein kam, verzog er angewidert die Fratze. 'Frevlerin', brüllte das Ungetüm und warf das Mädchen von sich fort.

Allein und unbewaffnet blieb das Mädchen in Arkan'Zins Dunkelheit zurück. Nun verstand sie, dass das, was sie für Mut gehalten hatte, nur Hochmut und Neid gewesen wären und ihre Zähne begannen vor Angst zu klappern. Nach Arkan'Zins Willen lockte sie damit eine Horde Gruu hervor. Als sie das ängstliche Mädchen sahen, grinsten sie über das leichte Opfer und raubten dem Mädchen ihre Kleider. Als die Gruu fort waren, begann das Mädchen, das nun außer der Angst gar nichts mehr besaß, bitterlich zu weinen.

Da kam am nächsten Morgen ein Azarai des Pateshi des Weges und verlangte zu wissen, was das Mädchen allein fernab ihres Dorfes tue. Unter Tränen beichtete das Mädchen ihre Taten, die es hierher geführt hatten. Verständnisvoll nickte der Azarai: 'Du hast gegen die göttergewollte Ordnung aufbegehrt, doch die Acht in ihrer Gnade haben Deinen Irrtum aufgezeigt. Dein altes Leben, das Dir einen Gemahl, Arbeit und Kinder versprach, ist Dir jedoch aufgrund deiner Sünden verwehrt.'

Dann nahm er das Mädchen bei der Hand und führte sie in die große Stadt des Inselherrschers. Dort übergab er sie dem Tempel der Nanurta, wo man das Mädchen die rechten Wege der Götter lehrte und als Dienerin der Spendenden schenkte das Mädchen schließlich tausenden von Männern Freude und entlohnte sie so für jene Taten, die Frauen nach dem Willen der Götter verschlossen sind.«

—Lehr-Märchen für Töchter Memonhabs

Auffällig ist unter allen Bevölkerungsschichten ein Hang zu peinlicher Reinlichkeit, Wäsche und Körperkultur. Selbst jene, die nicht in der Nähe eines Gewässers leben, reinigen sich mit Quarzsand.
Die memonhabitische Familie lebt meist in der Stadt oder Stadtnähe und ist dort Teil einer Nachbarschaft oder Viertels, in dem man gegenseitig aufeinander achtet. Dem einfachen Volk wird von ihren Herrschern nur das Nötigste für ein bescheidenes Dasein belassen. Jedoch kann eine in Not geratene Sippe darauf hoffen, dass ihrer höflichen Bitte um Unterstützung von Seiten der Herrschenden Gehör geschenkt wird, etwa indem eine andere Sippe die Auflage erhält, durch Gaben und Arbeitseifer Hilfe zu leisten.
In den Familien ist es die Pflicht der Töchter, für die Eltern im Alter zu sorgen, jedoch müssen die Erb-Söhne die Organisation eines standesgemäßen Begräbnisses der Eltern übernehmen. Ehebruch wird in den Familien schwer bestraft, weil es die Reinheit der Erblinien verwischt, auf die man voller Stolz zurückblickt. Es ist memonhabitischer Brauch, 'Gutes' in aller Öffentlichkeit zu tun, so dass Essen vor der Haustür eingenommen wird und auch das Beisammensein von Mann und Frau oft im Freien zu beobachten ist. Die Vielehe ist neben den herrschenden Familien auch in den wohlhabenden Schichten des einfachen Volkes verbreitet. Jedoch besteht, außer dem Harem des Nesut, traditionell kein Harem aus mehr als acht Frauen.

Flora und Fauna

Oft mag es scheinen, als ob Memonhab vor allem aus Wüsten-, Felsen- und Steppenlandschaften besteht, in deren Gluthitze nur Wüstenriesen, Rakshasa, Erd- und Feuerdrachen sowie die riesigen Skarabäen und Skorpione überleben können. Aber selbst in zentralen Wüstenlandschaften ist Memonhab bei weitem kein totes Land. Auch in seinen unwirtlichen Regionen wachsen zahlreiche Kakteen und unterirdische Wurzelpflanzen, die jenen, die sie zu finden wissen, Nahrung und Flüssigkeit bieten. Akazien, Drachenblutbäume und andere kleinwüchsige Nadelbäume sowie hartblättrige Zwergbäume, deren Harz zu Weihrauch und Ölen verarbeitet wird, zehren von dem wenigen Wasser, das sie hier erreicht. In der Luft jagen die geierhaften Rakshul und am Boden Schreit-Geier nach ermatteten Opfern und verendeten Lebewesen.
Entlang der Flüsse, in den Oasen und an seinen Küsten bietet Memonhab jedoch das Bild blühenden, reichhaltigen Lebens. Obst wie Datteln, Citrus-Früchte, Bananen oder Trauben, Gemüse wie Gurken und Tomaten sowie Nutzpflanzen wie Getreide und Hopfen fahren so reichhaltige Ernten ein, das sie gar für den Handel genug abwerfen. Am Himmel kreisen hier die riesigen Rochs oder die großen Weißkopfadler und weitere Vogel- und Falkenarten.
Auf Thyaka und Neferu werden halbwilde Stiere gezüchtet und in den Flussmündungen wächst Papyrus und Lotus im Überfluss. Die Flussmündungen sind aber auch Heimat der Salzwasser-Krokodile und Flussdelphine, und weiter vor der Küste lauert der Megalos-Hai auf Beute.
Gelten schon die Ebenen des Archipels Neferu als besonders fruchtbar im Vergleich zum Rest des Reiches, so quellen seine Dschungel geradezu über vor Leben. Neben menschlichen und nicht-menschlichen Stämmen wie den seltsamen Raiquiru-Vogelmenschen leben und jagen hier zahlreiche exotische Tiere wie riesige Schwingenzahntiger mit grünem Fell, das räuberische Shombril-Chamäleon und der gewaltige Globumung, ein an Land lebender Riesentintenfisch. Auch die Vegetation des Dschungels bringt faszinierende Gewächse wie Mhahagon und Azuran-Bäume, aber auch gefährliche Pflanzen wie die giftigen Qibu-Blüten und die fleischfressenden Löwenmaul, Rakshasa-Falle und Schnappbäume hervor.
Der Archipel Chifru ist neben zahlreichen feliden Tieren vor allem für seine Schlangen, darunter Feuerschweif und Dämonenviper, bekannt.

Wirtschaft und Handel

Trotz seiner Trockenheit ist Memonhab reich an Korn und meist sind die Ernten gut genug, um in andere Reiche verschifft zu werden. Ebenfalls bekannt ist die Bienenzucht, die Honig und Wachs und zusammen mit dem Korn und dem hiesigen Hopfen das berühmte memonhabitische Bier liefert. Fleisch, Leder und Pergament gehen aus der thyakischen Stierzucht hervor. Schilfprodukte wie Korbgeflechte sind eher für den inneren Handel bestimmt, doch memonhabitischer Papyrus findet sich an vielen Höfen des tharunischen Reiches. An Obst werden vor allem Datteln und Trauben gezüchtet, ebenfalls in ausreichenden Mengen, um damit Handel zu treiben.
Des Weiteren bietet Memonhab große Vorkommen von Edelmetallen und -steinen, darunter Gold, Lapis Lazuli und Diamanten, was der Goldschmiedekunst erlaubt, opulente Werke zu schaffen, die auch außerhalb von Memonhab begehrt sind. Weithin berühmt sind die Lapis-Armreifen von Asuram, die lebensechten Sindayrum-Masken der Nesut, das mit diamantenen Miniaturen geschmückte Szepter *Rak'amuram*, der güldene Brustschutz und Keuscheitsgürtel der Isari und die juwelenverzierten Hörner von Thyaka. Das leuchtende Sindayrum, das Myraner als das heimische Illuminium erkennen könnten, hat hier gar seine einzige größere Fundstelle in den Reichen Tharuns. An Baugestein sind der Wolkenstein oder Alabaster und mit Gold geäderter Marmor begehrte Handelswaren.
Eine gefragte, jedoch illegale Handelsware ist auch die memonhabitischen Qibu-Blüte, die für sich allein nicht gefährlich ist, jedoch jegliches alkoholisches Getränk, mit dem sie nur kurz in Kontakt kommt, in tödliches Gift verwandelt.
Da die meisten memonhabitischen Schiffe eher ungeeignet für den Seehandel sind und der Handel mit Jü aufgrund der Seegefechte zwischen den beiden Reichen praktisch danieder liegt, werden die meisten Handelswaren entweder nach Thuara verschifft oder von fremden Schiffen abgeholt. Nur der Tributkonvoi, der nach der Erntezeit vom Tharungesandten und dem Nesut zusammengestellt wird, wird mit memonhabitischen Schiffen bestritten.

Tharungesandter Dranor Aeterin

Dranor Aeterin, ein gebürtiger Hashandri, vertritt die Interessen des Tharunhofes in Memonhab bereits seit mehr als fünfzehn Erntezeiten. Mit seiner hellen Haut sowie dem weißblonden Haar und Bart sticht der groß gewachsene Schwertmeister deutlich am Hof des Nesut hervor.

Peinlich genau wählt er die Tributabgaben für den Tharun aus, wobei er jedoch freundschaftliche Rücksprache mit dem Nesut hält. Sein Einfluss im Reich steht dem eines Samakai in nichts nach und sein zumeist besonnener Rat wird vom Nesut hoch geschätzt.

Mit der Geschichte, wie er es bis zum Tharungesandten gebracht hat, verblüfft Aeterin immer wieder die Gäste des Nesut. So habe er als junger Schwertmeister die Ehre gehabt, die Abgabenschiffe aus Hashandra nach Tharun zu geleiten, doch seien die Trimare in einen gewaltigen Sturm geraten, dem das Flaggschiff zum Opfer fiel und die anderen Schiffe in alle Richtungen verstreute. Da habe er sich auf den Rücken seiner Reitlibelle geschwungen und habe von dort oben aus die versprengten Trimare einem nach dem anderen aufgespürt und wieder zu einem Konvoi zusammengestellt. Als seine Tat am Tharunhof bekannt wurde, befand dieser, dass kein anderer als Aeterin besser geeignet sei, das Reich Tharun in Memonhab zu vertreten, dem Reich unter Sindayrus besonderer Obhut.

Einzig eine Tragödie überschattet das Leben des Gesandten, denn Aeterins einziger Sohn, der Schwertmeister *Mhean*, ist vor einiger Zeit auf einer Expedition im Archipel Neferu verschollen. Das ist besonders problematisch, weil er eigentlich eine Tochter des Nesut zur Gemahlin erhalten sollte – eine Auszeichnung und Ehre, die kaum zu übertreffen ist. Aeterin hat daher bereits mehrere Schwertmeister mit einem Guerai-Gefolge ausgesandt, um seinen Sohn doch noch zu finden und als Geschenk für dessen Errettung eine Klinge aus *Titanium* ausgelobt.

Religion und Azarai

In Memonhab besitzt der Kult des Sindayru allein durch den Umstand, dass der Nesut gleichzeitig der höchste Azarai des Gleißenden im Reich ist, ungleich mehr Einfluss als die anderen Kulte. Zudem stellt er die meisten der Hohen Azarai. Ein Netzwerk von Agenten, die *Adleraugen*, lässt den Priestern und letztendlich dem Nesut Unmengen von Informationen und Geheimnissen zukommen, die ihre Macht festigen. Eine der beiden großen Richter-Bewegungen, die *Lichtschwingen-Richter*, liefern sich oftmals erbitterte Dispute mit den rivalisierenden *Schwarzstab-Richtern*. Während Erstere ihre Anklagen stets auf öffentlichen Plätzen in den Weißen Stunden vortragen und anschließend vollstrecken, urteilen und richten Letztere im Geheimen.

Andere bedeutende Götter des Reiches sind Nanurta als Hüterin der Leibesfrüchte und Numinoru als Wasserspender. Zirraku kommt in Thyaka und Pateshi in Chifru besondere Verehrung zu, während die Huldigung von Arkan'Zin und Shin-Xirit den Schwarzstab-Richtern und den Schwertmeistern vorbehalten ist. Ojo'Sombri wird fast gänzlich im Verborgenen geehrt, seine Tempel liegen oft an geheimen Orten, von denen nur wenige Eingeweihte wissen. So ist etwa das Wissen um den Standort des Bauwerks *Mandir der Magier* vor einigen Generationen gänzlich verloren gegangen – ein Umstand, der die Azarai sehr beunruhigt.

Memonhab hat mehrere einflussreiche Priesterfamilien, da auch die Ämter im Tempel erblich sind und die Azarai anders als in den übrigen Reichen eigene Kinder zeugen und großziehen. Ein besonderes Statussymbol ist der Besitz eines Jagdfalken, der nur den Azarai des Sindayru erlaubt ist.

Kulte lokaler Fluss- und Regengiganten, oft als Kinder Nanurtas und Numinorus verehrt, sind allgegenwärtig, um Regen und Überschwemmungen herbeizurufen und so den Ackerbau zu ermöglichen. Darunter dürfte der Kult um die milchigweiße Flussgigantin Nanlait auf Thebis wohl der bedeutendste sein.

Doch finden sich in Memonhab auch archaische Kultformen, die auf eine Zeit zurückgehen, in der die Menschen noch die reinen Lehren der Acht begreifen lernen mussten – oder sie noch gar nicht kannten, wie einige Ketzer behaupten. Einige Bildnisse der Nanurta sind derart alt, das sie möglicherweise die frühzeitliche Erdgöttin Chalwen darstellen, von der einige Kulte glauben, dass sie in Nanurta wiedergeboren wurde. Der Bienengeist Mo'kosh, der im Streit mit seiner plagenbringenden Heuschreckenschwester Mish'kra liegt, weil deren Heuschrecken- und Skarabäenschwärme Korn und Honig bedrohen, mag nur als ein Beispiel für die zahlreichen Kleinkulte aus uralter Zeit dienen.

Im memonhabitischen Totenkult besteht der Glaube, dass Seelen bei ihrer Vervollkommnung einst in ihrem verdienstvollsten Leib reinkarniert werden, weshalb man Leichname hier nicht verbrennt, sondern die Einbalsamierung zu einer hohen Kunst erhoben hat. Geister werden als Schatten der Seele, jedoch nicht als wahre Seele selbst angesehen. Jeder Geist ist in ihren Augen ein Mahnmal für kommende Generationen.

Seefahrt und Numinai

Die traditionellen Seegefährte Memonhabs sind die Schilfboote, die teilweise sogar hochseetauglich sind. Meist beschränkt sich ihr Einsatz jedoch auf die Küsten- und Flussfahrt, so dass memonhabitische Waren oft auch auf den Schiffen anderer Reiche exportiert werden.

Memonhab und insbesondere Thyaka liegt im Streit mit Jü um den entfernt liegenden Archipel zwischen Jü und Memonhab, den sowohl das jüitische Camekan als auch Thyaka beansprucht.

Daher sind gerade im Archipel Thyaka auch stabilere Einbaumschiffe nach jüitischer Bauart sowie einige erworbene Meeresdiwen aus den Werften des Inneren Reichs im Einsatz, die in den Seegefechten mit der jüitischen Flotte zum Einsatz kommen. Da die thyakischen Numinai in der Segelkunst nur wenig geschult sind, kommt es immer wieder zu spektakulären Verlusten.

Eine ständige Gefahr für die kleineren Schilfschiffe der heimischen Gewässer sind die häufigen Salzwasserkrokodile, welche die Schiffe oftmals problemlos zum Kentern bringen können. Vielleicht gerade, weil ihre Schiffe nicht zu den stabilsten gehören, gelten die hiesigen Numinai als die Besten im Lesen der Nachtlichter und im Navigieren. Der bedeutendste Navigationspunkt der Seefahrer wird der Vision einer Azarai der Nanurta und den Erzählungen eines Runenzauberers nach meist 'Rosenlicht' genannt, da beide Quellen übereinstimmend behaupten, es handele sich um einen schwebenden Tempel in Form einer Blauen Rose. Er erscheint in kurzen regelmäßigen Abständen über Memonhab und ist je nach Farbe der Sonne unterschiedlich gut zu sehen. Selbst in Arkan'Zins schwarzen Stunden leuchtet das Licht mattblau. Nur in Numinorus blauen Stunden ist es nahezu unsichtbar, ein Fingerzeig des Gottes, dass das Meer allein sein Reich ist und alle, die es befahren, von seiner Gnade abhängen. Ein endgültiges Verschwinden des Rosenlichts würde zu enormer Verwirrung und Navigationsproblemen unter den Numinai führen.

Reitkunst und Kymanai

Obwohl die Wüsten und Steppen reich an zahlreichen Rieseninsekten sind, sind die gewaltigen Kampfskarabäen die bevorzugten Reittiere der Mächtigen. Es gibt mehrere bekannte Skarabäenzuchten, doch unternehmen die Kymanai immer wieder Jungtierjagden, um Erfolg versprechendes Zuchtmaterial hinzuzugewinnen. Am Hof des Nesut experimentieren die Kymanai derzeit damit, experimentelle Donnerrohre auf den Rücken der Riesenkäfer zu platzieren. Die ersten Versuche, sowohl die Donnerrohre selbst als auch ihren Transport durch die Kampfskarabäen betreffend, sind sehr vielversprechend. Der Nesut hofft so, bald einige der Käfer in Schlachten, beispielsweise gegen Jü, ins Feld führen zu können.

Die ebenso häufigen, aber eher unberechenbaren Riesenskorpione werden eher selten geritten. Die nomadischen Brigantai der inneren Wüsten jedoch haben aus der Not eine Tugend gemacht und es zu einer gewissen Meisterschaft in der Zähmung der Skorpione gebracht.

Seltener im Gebrauch sind flugunfähige Reitvögel. Bisweilen sieht man aber leichte Streitwagen aus Schilfgeflecht im Besitz hochgestellter Stadtbewohner, die von gezähmten Schreit-Geiern gezogen und bevorzugt zur Jagd in der Steppe verwendet werden. Das prestigereichste Reittier des Reiches ist jedoch der Roch und es wird als besonderer Segen des Sindayru gesehen, dass die Mächtigen des Reiches, insbesondere die Schwertmeister und Azarai, die stolzen Riesenadler als Reittiere nutzen dürfen. Die Brutstätten der Roch werden von Guerai bewacht und die Kymanai sorgen regelmäßig durch das Aussetzen von Gruu und Sklaven für ausreichend Futter für die Tiere. Vielleicht trägt dies dazu bei, dass sich die angriffslustigen Vögel verhältnismäßig leicht als Reittiere abrichten lassen.

Die besten Kymanai sind gar dazu in der Lage, die Roch darauf zu trainieren, Dinge zu greifen und auf Kommando fallen zu lassen. Überall im Reich finden sich sogenannte 'Krallenberge', kleine Berg- oder Hügelfestungen mit Landegelegenheiten für die Rochs und manche Orte, wie beispielsweise das Memonhabit über Thebis, sind gar nur mit Hilfe der riesigen Raubvögel zu erreichen. Die Feder eines Rochs zufällig zu finden, bedeutet großes Glück.

Architektur und Künste

Die Behausungen der meisten Memonhabiter sind schlichte würfel- oder quaderförmige Häuser, bisweilen zu Türmen in die Höhe gezogen. Trotzdem stammen einige der größten Baumeister und Steinmetze Tharuns aus Memonhab. Derzeit gilt *Jedefre aus Tutmarin* als der beste Baumeister. Die überragenden Tempel und Paläste weisen oft die Form



länglicher Pyramidenstümpfe auf und Obelisken und monumentale Statuen von Herrschern und Göttern finden sich allerorten im Reich. Eine uralte Glyphenschrift, die sich hier als Schrift der hiesigen Azarai und Gelehrten erhalten hat, schmückt oftmals die Wände der Prachtbauten.
Die trockene Natur ihres Reiches hat die Memonhabiter zu Meisterleistungen in der Bewässerungstechnik gezwungen. Große Zisternen finden sich auch noch in den kleinsten Städten und ihre einfachen Mauern sind meist weniger zur Abwehr von Feinden als zum Schutz gegen Wind und Sand gedacht.
Memonhabs Reichtum an Edelmetallen ließ auch die Goldschmiedekunst erblühen, doch sein Mangel an Eisen hat dazu geführt, dass die Waffenschmiede hier eher Bronzewaffen zu fertigen verstehen. Aus den hiesigen Edelsteinschleifern sind auch die Glasschleifer der Nomaden hervorgegangen, die Rauchquarz zu wirksamem Sichtschutz zu schleifen wissen – natürlich ein Frevel gegen Sindayru.
Im einfachen Volk ist die Kunst der Töpferei weit verbreitet und in vielen Häusern sind kleine Bildnisse der Schutzgeister und der Acht Götter zu sehen.
An künstlerischen Darbietungen sind insbesondere die Prozessionstänze bekannt, bei denen kleine Götterbildnisse von einer Gruppe Tänzer durch die Straßen einer Stadt getragen werden und so augenfällig den Göttern die Stadt zeigen und tänzerisch auf Vorzüge und Missstände aufmerksam machen. Dabei werden sie oft von den in Memonhab beliebten Saiteninstrumenten, Schellenspielen, Trommeln und Hörnern begleitet. Ohne Geräusche kommen dagegen die 'schweigenden Geschichten' aus, bei denen Geschichten durch einen oder mehrere Pantomimen dargestellt werden. Eine ganz eigene Kunst stellt sicherlich auch das Krokodil-Ringen dar, das von einigen wagemutigen Memonhabitern praktiziert wird.

Geheimnisse und Magie

Der Einfluss der Azarai hat dafür gesorgt, dass Runenmagier fast ausschließlich im Geheimen agieren können. Das Orakeln mit Runensteinen gilt gar als Ketzerei, die mit dem Tode bestraft wird. Dies mag dazu geführt haben, dass die meisten memonhabitischen Runenzauberer den Weg der Morguai einschlagen und Sombrai dadurch in keinem Reich so selten sind wie hier. Einige dieser Morguai haben entdeckt, wie sie sich selbst oder andere durch eine magische Korrumpierung der heiligen Rituale der Einbalsamierung als lebende Mumien erheben können. Wird die einfache Totenbeschwörung schon anderswo als verdammungswürdig angesehen, so erfüllt sie den Memonhabiter mit Hinblick auf die Rolle des Körpers im hiesigen Wiedergeburtsglauben mit nacktem Grauen. Deshalb sind die zahlreichen Grabanlagen oft mit Flüchen geschützt. Die wohl bekanntesten Nekropolen sind das *Tal der Schwerter*, die über hundert Generationen alte Begräbnisstätte der hiesigen Schwertmeister auf der Insel *Menqe*, die nach den Nesut-Grüften im Memonhabit mit den größten Beigaben versehen wurde und so Ziel mancher Grabräuber ist. Das *Tal der Erdherren* auf *Tutmarin* dagegen ist eine uralte Nekropole, in der nichts auf den Kult der Acht hinweist. Das Volk munkelt von zahlreichen belebten Mumien, die hier der finster-schönen Ghulherrscherin *Nir'cis* aufwarten, und von Ghulen, die in den Grabstätten des Reiches die Leiber der Toten für ihre Herrin zu stehlen versuchen. Tatsächlich ist es eine häufige Aufgabe der Schwertmeister, Scharen von Ghulen Herr zu werden.
Eine der verbotenen, aber dennoch weit kursierenden Legenden handelt vom Ketzer-Herrscher, der sich vor vielen Generationen zum Nesut aufschwang. Dieser wurde vom Unversöhnlichen dafür bestraft, dass er Sindayru – als dessen Sohn er sich sah – zum alleinigen Gott erheben wollte, und der zudem seine Gemahlin in einen gleichgestellten Rang erhob. Auf Neferu findet sich die Residenz des Ketzers, die Festung *Grauschädel*. Hier soll noch immer die *Falkenherrin*, jene machtvolle Runenzauberin im Gewand einer Nesut-Masha, welche angeblich die Gattin des Frevlers gewesen ist, zur Strafe unsterblich eingekerkert worden sein.
Diese Legenden haben einen wahren Kern: Die geheimnisvolle Zauberin ist jedoch eine myranische Optimatin, *Aurina* aus dem Hause *Celiu Brajanos*, die mit ihrem bekehrten Gatten nicht Sindayru, sondern Brajan zum alleinigen Sonnengott erheben wollte. Immer wieder gelingt es Aurina jedoch, einen mächtigen Streiter für ihre Sache zu gewinnen, derzeit den verschwundenem Sohn des Tharungesandten Aeterin, *Mhean*. Der junge Schwertmeister ist zu einem glühenden Anhänger ihrer Anschauung geworden und sammelt weitere Gefolgsleute, um in einem günstigen Moment an den Hof des Nesut zurückzukehren und ihn im Zweikampf zu töten. Ein möglicher Bündnispartner könnte der auf der Burg *Tesdes* eingesperrte *Rah-Tid*, ein älterer Bruder des Nesut, sein, der als verrückt gilt.
Das wohl größte Mysterium des Reiches stellt aber die Stadtpyramide von Thebis und die über ihr schwebende, von geheimnisvollen, offenbar nicht-menschlichen und zum Fliegen befähigten Wesen erbaute Palaststadt, dem heiligen Memonhabit des Nesut, dar.

Der Archipel Thebis

Früher war Thebis angeblich mit Wäldern bewachsen, doch diese sollen dem Bau der großen Pyramide zum Opfer gefallen sein, als die Riesenbaumeister dieses Wunder für Sindayru schufen. Heute sind es nur noch von den Nanja gehütete Obstarkaden, die entlang der Flüsse wachsen. Der bedeutendste dieser Ströme ist der milchig weiße Fluss *Nanlait* – 'Nanurtas Milch' – auf der Hauptinsel, in dessen Mündungsdelta sich auch die Hauptstadt Thebis findet. Thebis ist nach der Tharunstadt des Inneren Reiches die größte menschliche Ansiedlung.
Da es keine nennenswerten Erhebungen auf der Hauptinsel gab, wurde die Stadt mit Billigung Sindayrus auf der majestätischen Stufenpyramide selbst erbaut. Die einzelnen Stufen spiegeln das soziale Gefüge der Stadt und des Reiches wieder. Die Ärmsten leben am Fuß der Pyramide, und mit jeder Stufe nehmen Wohlstand und Prestige der Einwohner zu. Weithin sichtbar sind die Bleichen der Tuchmacher, auf denen gewaltige Mengen Stoff im Sonnenlicht ausbleichen.

Ordnung wird in Thebis durch die *Lichtschwingen-Richter* gewährleistet, die in der Stadt einen eigenen Richterpalast unterhalten. Doch auch die in der Stadt übliche Methode der Hinrichtung durch die riesigen Salzwasserkrokodile des Nanlait mag ihren Teil dazu beitragen, dass die große Stadt nicht aus den Fugen gerät.



Innerhalb der Stadt-Pyramide hat sich ein wahres Labyrinth gebildet, das bisweilen zu der alten frühzeitlichen Tempelstadt durchbricht, die von den Baumeistern unter der Stufenpyramide begraben wurde. Diese ist das Reich des weißhäutigen *Alabastervolkes*, das sich zum größten Teil aus Namenlosen bildet, die in diesen Höhlen Zuflucht fanden. In mehr als hundert Generationen hat sich aus den Nachfahren dieser Ausgestoßenen eine wahre Schattengesellschaft mit eigenen Herrschern entwickelt, von dem kaum jemand etwas ahnt.

Über allem schwebt das Memonhabit, die Tempelstadt des Sindayru und Residenz des Nesut. Sie ist nur mit den Rochs oder ähnlichen Flugtieren erreichbar und wird angeblich von den Geistern ihrer mysteriösen Erbauer beschützt. Eine Sindayrum-Verkleidung lässt das Memonhabit auch bei Nacht leuchten. So ist Thebis mit einem der hellsten Leuchtfeuer versorgt, die es in der Hohlwelt gibt.



Im Inneren des Memonhabit finden sich nicht nur der Hofstaat des Nesut, sondern auch die Gräber der vorangegangenen Nesut-Herrscher. Die glorreichsten Nesut-Herrscher waren *Ahm-Sinday* und *Kha-Dayru*, die der Legende nach Tharun wurden. In der Tharunstadt bestattet, haben sie in Memonhab nur Scheingräber, diese gehören jedoch zu den prächtigsten Grabstätten des Reiches. Ebenfalls nicht bestattet wurde der mysteriöse Ketzer-Herrscher, dessen Leichnam der Sage nach nie gefunden wurde.

Neben seiner Hauptstadt ist Thebis vor allem für seine Edelstein- und Edelmetall-Minen auf den umgebenen Inseln berühmt, darunter die wohl bedeutendste Fundstelle des leuchtenden Metalls Sindayrum in ganz Tharun auf *Tewis*. Diebstähle aus der Sindayrum-Mine sind jedoch kaum zu befürchten, werden die Schächte neben den Guerai doch auch von einem Monaden gehütet, der ein Übereinkommen mit dem Haus des Nesut hat. Was der Nesut einbringt, um den Pakt aufrecht zu erhalten, ist nicht bekannt, jedoch kursieren zahlreiche Gerüchte über die Lieferung seltener Rohmaterialien für die Schmiede des Monaden, eines nicht unbeträchtlichen Teils des Sindayrums oder die jährliche Opferung eines Meisterschmiedes. Darüber hinaus hat Sindayru die Klippen der Inseln zum Brutgebiet zahlreicher Weißkopfadler erkoren, einem sicheren Zeichen seiner Gunst. Viele glauben, dass wenn die Adler den Archipel Thebis verlassen, dem ganzen Reich der Untergang droht.

Auf der Insel Pa'an befinde sich die Festung *Tesdes*, in der einige der *Adleraugen* über den hier eingesperrten Bruder des Nesut wachen. Ob *Rah-Tid* tatsächlich wahnsinnig ist oder es nur vorgibt, um dem Zugriff seines Bruders zu entgehen, ist unbekannt – doch soll er noch über loyale Anhänger verfügen, die ihm und seiner bei ihm lebenden Mutter *Mir-Abeni* treu ergeben sind.

Der Archipel Neferu

Im Gegensatz zum Rest des Reiches ist Neferu ein relativ fruchtbarer Archipel, der nicht nur an den Flussläufen Ackerbau erlaubt, und so finden sich auch abseits der Hauptstadt *N'eru* mit ihren berühmten Tuchmachern und der anderen Städte kleine Bauerndörfer, die vor allem Korn produzieren. Doch ist Neferu auch für sein Bier bekannt. Die Nanja von Neferu segnen sowohl das Korn, als auch das Bier und sind dafür bekannt, das aus ihren Haaren goldene Kornähren empor wachsen und Feiern zu ihren Ehren stets in Trinkgelagen enden. Der Archipelar *Nisar* und der Hohe Azarai *Debi* vom Tempel der Nanurta lenken die Geschicke des Archipels in beiderseitigem Einvernehmen.

Doch die Fruchtbarkeit, die Nanurta dem Archipel schenkt, hat auch Schattenseiten, und so finden sich auf den Thuara zugewandten Inseln *Nanjat*, *Nurima* und *Aylia* zahlreiche Dschungel und Sümpfe, in denen unter anderem Stämme lehmgelber Kriegerfrauen, die sich nur mit Blattwerk kleiden, chamäleonhafter Echsenmenschen und kannibalischer Gruu ihr Unwesen treiben sollen. Darüber hinaus sprechen die Legenden noch von gewaltigen Ungeheuern wie der Riesenmotte *Moss'Ra* und der Drachenschlange *Hrag'la*.

Auf Neferu selbst wächst der waldartige Humusgigant *Anubrein*, der sich im Lauf von Generationen über die Insel bewegt. Mittlerweile hat er die kleine Stadt *Khahu* erreicht, was den Samakai vor das Problem stellt, entweder aktiv gegen Anubrein vorzugehen oder diese Stadt an den Waldgiganten zu verlieren. Die Versuche, einen Pakt mit ihm zu schließen hat der Gigant bisher entweder nicht wahrgenommen oder ignoriert.

Aus den Ebenen Neferus erhebt sich ein kleines Gebirge, in dem sich die mysteriöse Festung *Grauschädel* findet, Heim der nicht weniger geheimnisvollen Falkenherrin und einstige Residenz des Ketzer-Herrschers. Jenem gefallenen Nesut wird auch die versunkene Stadt *Auraris* vor der Küste Neferus angelastet, deren Ruinen wie Mahnmale aus den Wellen brechen.

Der Archipel Asapsis

Nachdem die Stierzucht von Asapsis vor vielen Generationen nach Thyaka verlegt wurde, versank der Archipel in der Bedeutungslosigkeit. Obwohl den Legenden nach ein Fingerzeig der Götter für diese Stierwanderung verantwortlich war, neiden die Asapiri den Thyakari ihren heutigen Wohlstand, und wann immer die Guerai dieser Archipele aufeinander treffen, ist eine Konfrontation nahezu unausweichlich. Mit den Stieren zog auch der Kult des Zirraku nach Thyaka und so sind mancherorts verwaiste Tempel des Zirraku zu finden, die noch vom einstigen Stierkult künden. Das berühmteste noch intakte Heiligtum ist der *Tempel des göttlichen Blutes* auf *Kho*, in dessen Mausoleen eine stattliche Zahl von Blutheiligen des Zirraku verwahrt werden.



Heute ist Asapsis nur für seine Diebe, Schmuggler, Meuchler, Giftmischer und Piraten berüchtigt. Insbesondere seine Hauptstadt *Dscharu* gilt im Reich als Hort der Gesetzlosigkeit. Dies lockte auch einige der Runenmagier Memonhabs nach Asapsis, so dass man hier eher einen Zauberer findet als andernorts im Reich. Dass die anderen Inselherren ihn deshalb für unfähig halten, kümmert den Archipelar *Bhak-Vrel* wenig, begründet sich sein enormer Reichtum doch auf Korruption. Bhak-Vrel unterstützt durch Mittelsmänner den Piratenhafen auf *Kozur*, insbesondere wenn die Piraten gegen Schiffe und Siedlungen Thyakas vorgehen, fördert heimlich wagemutige Handelsfahrer, die man andernorts Schmuggler nennen würde und warnt jene Gestalten aus Dscharus Unterwelt vor den Häschern des Hohen Azarai, die ihm diesen Schutz vergüten. Zwar ahnt der derzeitige Hohe Azarai *Shefre* vom Tempel des Sindayru, dass der Archipelar gegen ihn intrigiert, kann ihm aber noch nichts beweisen. Der Samakai wird sowohl durch ein Netz von Handlangern und Informanten, als auch durch die Zauberwerke zweier Sombrai und eines Morguai geschützt. Die Unterwelt kennt ihren 'Wohltäter' daher nur als 'Goldspinne'. Dass Bhak-Vrel noch so etwas wie Diebesehre besitzt, zeigte sich, als er vor kurzem einen Emissär Jüs hinrichten ließ, der ihm eine immense Menge Juwelen und Gold für den Verrat an Memonhab geboten hatte.



Verschont von den Beutezügen der Piraten bleibt nur die Insel *Asur*, die unter dem Schutz des *Haus der Dämmerung* steht, einem wellenumtosten Numinoru-Tempel weit vor der Küste.



Der Archipel Thyaka

Seit die Götter ihnen die Stiere von Asapsis schenkten, ist die Zucht der riesigen halb-wilden Tiere die Haupteinnahmequelle der Thyakari. Stierprodukte wie Fleisch, Fell, Pergament, Knochenmehl und Hörner werden weit über das Reich hinaus gehandelt, Stier-Dung als Dünger und Baumaterial genutzt. Zirraku gilt hier als Schutzherr der Stiere und wird meist mit deren Hörnern dargestellt. Nanurta steht ihm mit Kuhhörnern und goldener Sonnenscheibe über dem Kopf als Gattin zur Seite. Auch die Nanja von Thyaka erscheinen oft mit dem Schweif und Ohren einer Kuh, sowie vier Brüsten oder gar einem prallen Euter. Sie sind die Schutzherrinnen der saftigsten Weiden und jene Kühe, die darauf grasen, bringen starke Kälber hervor und schenken den Bauern Milch im Überfluss. Es ist bezeichnend, dass das Wort 'Hatar' aus dem lokalen Dialekt sowohl eine Milchkuh, als auch die Ehefrau beschreibt. Ein üppiger Busen ist ein begehrtes und weit verbreitetes Attribut der Frauen in Thyaka, welche zudem angehalten werden, die Haare als Zopf oder 'Kuhschwanz' zu tragen.

In der Archipelshauptstadt *Egidu* erhebt sich der mächtige *Zirrakurat*, die Opferpyramide des Zirraku. Die Treppen säumen schakalhäuptige Rakshasa-Statuen, im Inneren wird zu den großen Festen des Gottes der größte Opferstier mumifiziert. Diese Mumien können der Legende nach die Zirraku-Priester mit Leben erfüllen, um den Tempel zu verteidigen. Herr des Zirrakurats ist derzeit der fettleibige Hohe Azarai *Pa-Wero*. Er intrigiert stets gegen den Regenten, den vor allem mit dem Krieg gegen Jü beschäftigten Archipelar *Djemini*, um die Macht über den Archipel zu erlangen. Dass der Hohe Azarai, wenn er die Herrschaft an sich reißen könnte, weiterführende Pläne hat, die die Vormachtstellung des Sindayru-Kults betreffen könnten, bezweifelt keiner seiner Feinde. Die *Adleraugen* greifen daher regelmäßig auf Seiten des Samakai in die Intrigen ein.

Thyakari gelten im Reich als jähzornig und rachsüchtig, so dass es kaum wundert, dass sich hier auch das Zentrum der *Schwarzstab-Richter* des Archipels befindet. Im *Tempel des Ewigen Gesetzes* auf Isir weihen sie ihre Richterstäbe dem Gott der Rache.

Thyaka trägt wegen seiner Nähe zu den umkämpften Inseln die Hauptlast des Konflikts mit Jü, ein Umstand, der die hiesigen Guerai jedoch mit grimmigem Hochmut erfüllt. Selbst im einfachen Volk ist man stolz darauf, in diesem Kampf der starke Arm des Reiches zu sein. Auf der Insel *Brasor* ist vor einiger Zeit ein Flottenhafen errichtet worden, von dem aus der Kampf um die Inseln, die man hier *Rasan, Keku, Kimbrai* und *Sindrai* nennt, geführt wird.

Der Archipel Tutmarin

Die Tutmari sind für ihre Steinmetze und Baumeister berühmt, auf den Inseln des Archipels lassen sich unzählige Steinbrüche von Alabaster und mit Gold geädertem, weißem Marmor finden. *Nagiru*, die Hauptstadt des Archipels, ist ein über hundert Generationen gewachsenes Kunstwerk aus Stein, das innerhalb von Memonhab nur der Hauptstadt Thebis nachsteht. Eine Besonderheit ist der Umgang mit Gruu, denn diese werden hier nicht nur als Lastsklaven in den Steinbrüchen, sondern auch als Hofnarren geschätzt. Archipelar *Tjehuty* hält sich gleich ein ganzes Rudel und genießt auch sonst allen erdenklichen Luxus, während sein Berater, der Hohe Azarai *Nahat* vom hoch in den Bergen gelegenen Heiligtum *Rotunde des heiligen Rochs* nahezu asketisch lebt und nicht müde wird zu fordern, dass man Tutmarins Reichtum gänzlich zur Mehrung von Sindayrus Glanz nutzen sollte, indem man einen weiteren Tempelkomplex errichtet.



Der Transport der Bodenschätze gestaltet sich insbesondere auf Tutmarin oft schwierig. Nicht nur ist das Land weitgehend mit Wüste und Felsformationen bedeckt, auch die hier lebenden Wesen machen Reisen durch das Innere der Inseln beschwerlich. Nanja hüten die wenigen Oasen und sind meist recht launisch bei der Wahl, wer aus den sprudelnden Quellen trinken und sich an den Früchten der Bäume bedienen darf. Wüstenriesen bewerfen die Karawanen mit Felsen und schakalhäuptige Rakshasa greifen bei Nacht an. Doch all das steht hinter der Bedrohung durch den *Schwarzen Wind*, eine mächtige Gruppe von Brigantai-Nomaden, zurück, welche die Karawanen regelmäßig überfallen. Was die Banditen mit den Baumaterialien, auf die sie es zumeist abgesehen haben, eigentlich vorhaben, ist unbekannt. Manche glauben, dass sie Marmor und Alabaster an fremdländische Abnehmer an den Küsten weitergeben, andere fürchten den Bau einer geheimen Stadt der Brigantai.

Das düsterste Problem des Archipels ist jedoch die Ghulplage. Obwohl bekannt ist, dass diese Gefahr vom Tal der Erdherren, einer Nekropole im abgelegenen Teil der Insel und der dort residierenden Ghulherrscherin *Nir'cis* ausgeht, können die Schwertmeister kaum mehr tun, als die Ruhestätten der Toten durch ihre Guerai bewachen zu lassen. Trotzdem werden auf allen Inseln Tutmarins immer wieder Leichen gestohlen oder halb verzehrt aufgefunden. Zwei Expeditionen gegen die Nekropole waren erfolglos und fanden in der Totenstadt niemanden vor, den es zu bekämpfen galt. Die dritte und jüngste Expedition kehrte jedoch nicht zurück. Schon befürchtet man, das Nir'cis bald stark genug sein könnte, um mit ihren untoten Horden den Archipelar selbst heraus zu fordern und sich zur Herrscherin über Tutmarin aufzuschwingen. Wie sich die Diener der Nir'cis von einer Insel zur nächsten bewegen, ist rätselhaft, und nur wenige können sich vorstellen, welche Folgen es hätte, würde die mächtige Morguai ihre Macht auf das *Tal der Schwerter*, die Ruhestätte der Schwertmeister auf *Menqe* im Archipel Thebis, ausweiten können.



Der Archipel Tembra

Der Archipel Tembra wird von Sandstürmen gebeutelt, da sich in seinem Inneren die zwei Windgiganten *Sethral* und *Phophas* beständig Kämpfe liefern. Selbst die Hauptstadt *Cedas* droht immer wieder von Sandmassen verschlungen zu werden, die dann mühsam beseitigt werden müssen. Fast scheint es, als wirke sich die elementare Kraft der Windgiganten auch auf die Menschen hier aus und so sind die Tembrari als windige, aber auch streitsüchtige Händler berühmt und berüchtigt. Die Rivalität zwischen dem

Archipelar *Dufaru* und dem Hohen Azarai des Sindayru *Ha-sheri* beruht weder auf machtpolitischen noch persönlichen Gründen, sondern auf einer Blutfehde zwischen ihren Familien, denn sonst wäre das Verhältnis der sich eigentlich recht ähnlichen Männer vermutlich ein freundschaftliches.

Den Sandmassen trotzen die *Sonnenstelen* auf dem heiligen Berg *Thengeseno* der Insel *Temis*, deren strahlender Glanz weithin zu sehen ist. Gelegentlich legen die Stürme auch Ruinen aus vergangenen Zeiten frei – Zeiten, in denen offenbar ein Riesengeschlecht auf Tembras Inseln lebte. In den uralten Tempeln finden sich Petroglyphen, die demjenigen, der sich zu lange mit ihnen beschäftigt, bestenfalls in den Wahnsinn treiben, schlimmstenfalls aber die Verheißungen des von den Acht verbannten Gottes der Endzeit und der Vernichtung offenbaren. Auch heißt es, dass die Ruinen nicht gänzlich unbewacht seien. Vielleicht sind die Ruinen auch die ursprüngliche Quelle der Finsternis, welche *Ka'nirti*, die Masha des Inselherren von *Tejas* umgibt. Diese ist eine heimliche Anhängerin des Neunten und steht unter dem Titel *Ylsut* einem wachsenden Zirkel Gleichgesinnter vor. Als Frau unzufrieden mit ihrer dienenden Rolle in der Gesellschaft, glaubt Ka'nirti, dass der Gott der Endzeit und der Vernichtung nur das Ende der bestehenden Ordnung einläutet und sich etwas Neues, Besseres aus der Asche Tharuns erheben wird. In ihren Augen kann dies nur eine Welt sein, in der Frauen wie sie herrschen.

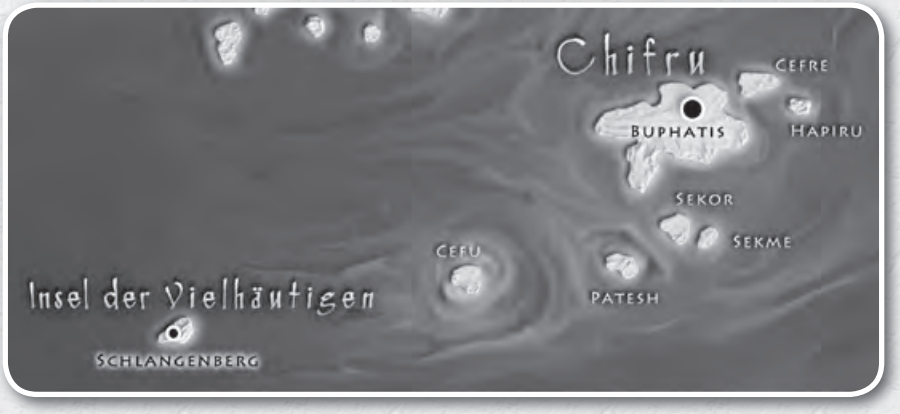


Der Archipel Chifru

Chifrus Hauptstadt *Buphatis* gilt als heilige Stadt des Pateshi. Hier wird neben den allgegenwärtigen Katzen der P're'her-Käfer als ein heiliges Tier des Gottes gesehen. Tatsächlich werden hier manche Pillen von Käfern gedreht, die man mit Zutaten in einen Kasten setzt. Die zahlreichen Heiler von Buphatis sind allesamt Spezialisten und jeder behandelt nur ein Krankheitsbild. In den Katakomben von *Am'pha'burr*, dem eigentlichen Tempeldistrikt des Pateshi, sollen die Mumien echter Katzenmenschen ruhen und man wispert, dass sich unter vielen Kutten der heutigen Priester in Wahrheit noch immer Katzenmenschen verbergen. Samakai *Yamunedi* hat panische Angst vor jedweden Anzeichen einer Krankheit oder eines körperliche Leidens, was der Hohe Azarai des Pateshi *Pa-Ser*, Vorsteher der *Hallen der himmlischen Heilung,* für sich zu nutzen weiß.

Die Inselherren von *Sekme* und *Sekor* bekriegen sich derzeit sehr zum Leidwesen der Nachbarn, werden doch sämtliche Schiffe, die die Inseln passieren, von den Kontrahenten aufgebracht. Eine solche verworrene Situation kann den Brigantai von *Hapiru*, die den Marakai quasi in seiner Festung eingesperrt haben und den übrigen Teil der Insel beherrschen, nur Recht sein.

Chifru ist auffällig reich an Schlangen, darunter auch übernatürliche Arten wie die Dämonenviper und der Feuerschweif. Viele Chifrai glauben, dass die Schlangen Diener des Morguai *Keldoras* sind, der von seinem Schlangenberg aus über die unheiligen Kreaturen der *Insel der Vielhäutigen* im entlegensten Winkel des Archipels herrscht. Manche sagen, dass einige seiner schlangenhaften Diener auf zwei Beinen laufen und sich gar unerkannt unter die Menschen mischen können. In den Geschichten Chifrus erscheint Keldoras als wandelndes Skelett, doch in Wahrheit ist dies 'nur' ein erhobener Leichnam, in den der wahre Keldoras, ein uralter Schlangenmensch aus einem vergangenen Zeitalter, seinen Geist überträgt.



Das Reich Thuara

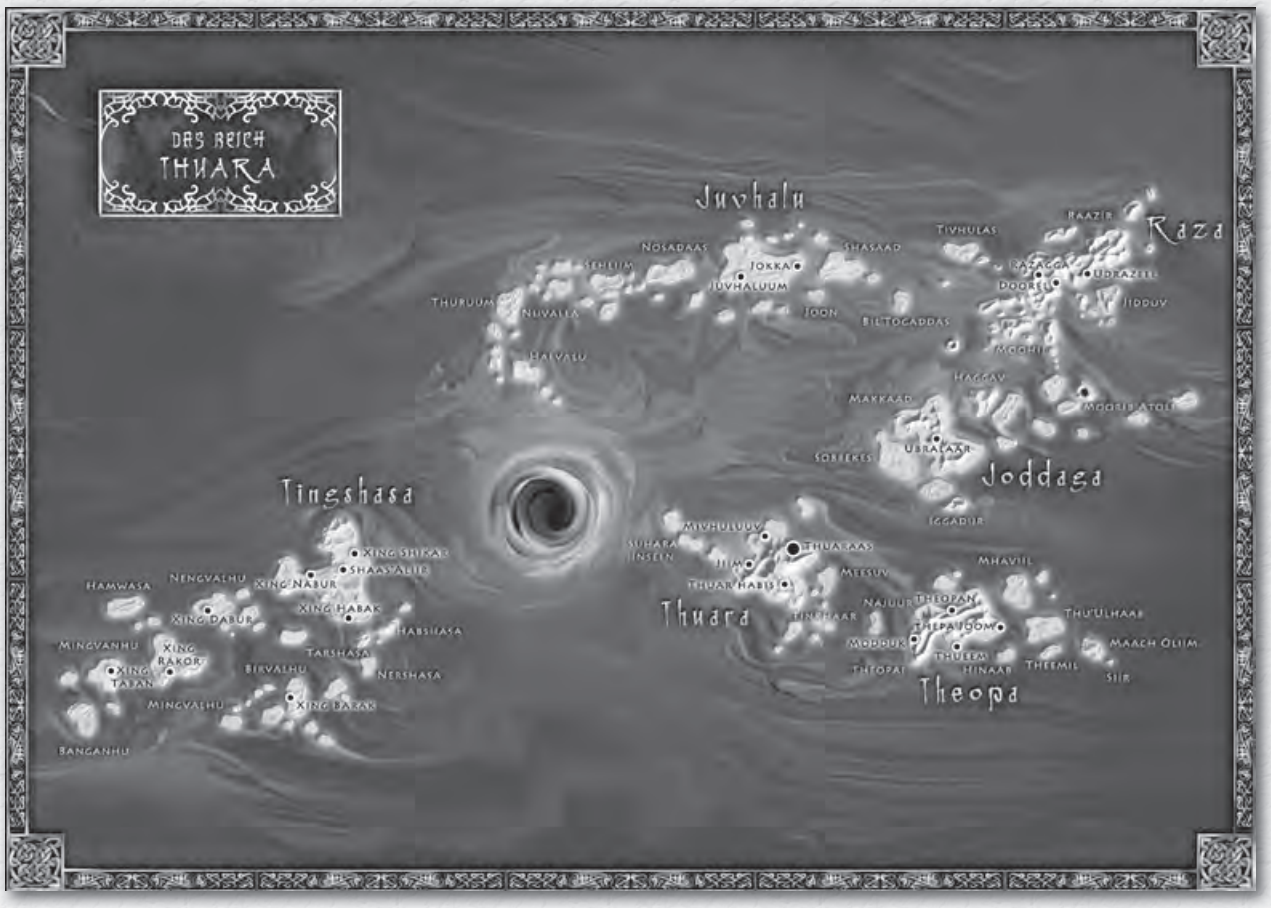
Geographie: Das Reich Thuara liegt zwischen Ilshi Vailen und Memonhab. Der im Zentrum gelegene Archipel Thuara wird umgeben von den fünf Archipelen Tingshasa, Juvhalu, Raza, Joddaga und Theopa.
Wichtige Städte: Thuar Habis (3.500 Ew.), Thuaraas (19.000 Ew.), Theopan (15.500 Ew.), Shaas'Aliir (12.000 Ew.), Razagga (14.000 Ew.), Juvhaluum (10.500 Ew.)
Höfe und Bevölkerung: etwa 45 Höfe, 300 Schwertmeister, 2.100 Guerai, 500 Brigantai, 250.000 Thuaris
Herrschaft und Macht: Thuaram Juvahal Zafir Razakeem (Thuara), Höchster Azarai des Ojo'Sombri und Vorsteher des Ordens der fremden Wacht Ojombralu (Thuara), Samakai Joosum Alhiir Wahiim (Theopa), Führer der Drachenschwingen Solom Zafir Razakiim (Thuara), Oberste Kymanai Nuuria Shareev (Raza)
Volk und Kultur: Thuaris, untersetzt und von sonnengebräunter Hautfarbe, mit dunklem bis schwarzem Haar, gelten als sehr höflich und verschwiegen, überwiegend städtische Bevölkerung
Besondere Örtlichkeiten: Thuar Habis (Hochstadt des Thuaram), Kristallberge von Raza (Drachenzinnen), Feste von Razagga (Kyma der Flugechsen), Turm der immerwährenden Fremdheit (Ordensturm der fremden Wacht), Shaas'Aliir auf Tingshasa (Tempelstadt des Shin-Xirit)

»Endlich erreichten wir Thuara, das kleinste der Neun Reiche und wohl auch das trockenste! Wasser ist hier das kostbarste Gut, sowohl auf See als auch in den steinigen Wüsteneien an Land. Dort sind es die Oasen, die über Leben und Tod entscheiden – und die wilden Bestien, die in den Bergen hausen und von dort über Karawanen und Ansiedlungen gleichermaßen herfallen. Deshalb leben die meisten Thuaris in befestigten Städten an den Küsten. Die mächtigsten Kreaturen indes gelten seit langer Zeit als gebändigt und dem Thuaram untertan: Acht Winddrachen dienen dem Drachenherrscher, und seine besten Schwertmeister reiten sie sogar! Auffällig sind auch die zahlreichen Reit- und Flugechsen der Kyma, die wir nirgendwo anders angetroffen haben. Fast wie ein eigenes Reich mutet Juvhalu an, der mit Regengüssen reich gesegnete Dschungelarchipel der vielfachen Genüsse!«
—Aus den Erzählungen des Maturai Copal Room aus Torasan-Raas

Das kleine Thuara ist das Reich mit den wenigsten Einwohnern. Auf nur sechs Archipele verteilen sich etwa 300 Schwertmeister und etwa halb so viele Menschen wie in Hashandra. Auf den relativ großen Hauptinseln versammelt sich die Bevölkerung in den schutzbietenden Städten und ihrem näheren Umfeld. Zu den besonderen Bewohnern Thuaras gehören eine Vielzahl von echsenartigen Tierarten sowie die thuarischen Winddrachen, die hier Razarazai genannt werden.
Die Inseln Thuaras sind bis auf den Archipel Juvhalus karg, oftmals wüstenartig. Hochebenen, Berge aus rotem Sandstein und Kalksteingebirge, die von Schluchten und Verwerfungen durchzogen sind, prägen die Ödnis der Inseln. Sandstürme bedecken die Siedlungen mit gewaltigen Mengen Staub. Nur selten durchstreift ein Regengigant das Reich, und dann scheint es, als meide er die Inseln und ergieße seine Fracht lieber ins Meer. Einzig das gen Tharun gelegene Juvhalu wird häufig von andauernden Regenfällen heimgesucht und ist aufgrund des feuchtwarmen Klimas mit dichten Wäldern bewachsen.
Das sehr karge Hinterland der meisten Inseln erfordert es, große Strecken zurückzulegen, um zur nächsten Ansiedlung zu gelangen, so dass die Kunst der Kymanai in hohem Ansehen steht und Reittiere, darunter auch flugfähige Echsen, weit verbreitet sind.
An der Spitze Thuaras steht der Thuaram, dessen Haus mit dem Gründungsmythos des Reiches verbunden ist. Er residiert in *Thuar Habis*, einer Tempelstadt auf der Hauptinsel, jenem Ort, an dem der erste Thuaram die Herrschaft über die thuarischen Drachen errungen hat. Seither unterstehen die Drachen den Menschen und stellen keine Bedrohung mehr da. Acht Razarazai dienen ausgesuchten Schwertmeistern des Thuaram als Reittiere: die *Drachenschwingen*.
Runensteine gelten als von den Drachen verdorbene Artefakte, die auf Zerstörung der Ordnung und Verführung der Herrscher abzielen. Daher ist ihre Anwendung nur wenigen Frauen unter der Aufsicht der Azarai des Ojo'Sombri gestattet. Dies erstreckt sich auch auf die Berufe der Numinai und Kymanai, die ausgesuchten Frauen vorbehalten sind.
Derzeit befindet sich das Reich durch die Besetzung einiger Inseln im Archipel Tinghasa durch Truppen aus Ilshi Vailen in Bedrängnis, hat es sich bisher doch nicht in der Lage gezeigt, den Eroberungen des übermächtigen Nachbarn Einhalt zu gebieten. Die Guerai Tingshasas führen einen verzweifelten Kampf – und hoffen darauf, dass der Thuaram die Macht der Drachen entfesselt.

Herrschaft und Schwertmeister

Der herrschende Thuaram kann seine Abstammung in direkter Linie auf *Juuval Zafir Thuaraas* zurückführen, der vor Urzeiten die Drachenfürstin *Udrazada* in den Drachenkriegen bezwungen haben soll. Der Legende nach vermag nur seine Blutlinie die Herrschaft über die Drachen und damit den Frieden zu sichern. Deswegen hat sich um ihn



ein wahrer Personenkult gebildet und er gilt als unantastbar. Der Thuaram mischt sich nur sehr selten in die weltlichen Belange der Archipelare ein. Er gilt als sehr weise und in Streitfragen ist sein Urteilspruch bindend.

Die Herrschaft über die Razarazai – nicht zuletzt in Gestalt der *Drachenschwingen* – bildet die Grundlage der Regentschaft des Thuarum. Sie muss von jedem neuen Herrscher in einem immer gleichen Ritual bestätigt werden: Stirbt der Thuaram, finden sich seine Söhne zusammen, denn zeitgleich mit dem Tod erhebt sich irgendwo im Reich ein Drachenwesen, um sie herauszufordern. Derjenige Sohn, der diesen Sendboten der Drachen tötet, wird seinem Vater auf den Thron folgen. Jeder der Söhne rekrutiert für diesen Kampf Schwertmeister aus allen Archipelen. Die Schwertmeister des siegreichen Erben folgen ihm nach Thuar Habis.

Die großen Inseln Thuaras werden nicht von einem einzigen Marakai regiert. Auf ihnen verteilen sich oftmals eine Handvoll Städte, die von Stadtherren regiert werden. Diese sind gleichrangig mit einem Inselherrn und direkt ihrem Samakai ergeben. Durch die großen, wüstenartigen Landmassen und den geringen Einwohner- und Gueraizahlen fällt auch einfachen Guerai große Verantwortung zu. Sie verwalten Wasserstellen, kleine Oasen und eskortieren Handelszüge und Reisende.

Die Schwertmeister Thuaras beherrschen den Kampf mit der Dunja, der thuarischen Variante der Schwinge, und führen einen achteckigen Schild. Verbreitet ist auch der Flammar, vor allem bei den Azarai des Shin-Xirit, und manche Veteranen der Schwertkunst führen die zweihändige Große Dunja. Lederrüstungen und Panzerungen aus Insekten- und Echsenpanzern werden bevorzugt getragen. Alle Schwertmeister haben ein ausgeprägtes Interesse an Reittieren und üben sich stetig in der Kunst des Reitens. Es verwundert nicht, dass der thuarische Reiterkampf, der nicht nur den Kampf auf Erden, sondern auch in der Luft umfasst, als herausragend gilt.

Ferner ist auch der Kampf mehrerer Schwertmeister als Einheit bekannt, eine Taktik, die ihren Ursprung in den Drachenkriegen hat. Die Guerai üben sich in der Beherrschung der Sturmreiche, die effektiv gegen große Ungeheuer eingesetzt werden kann. Darüber hinaus ist eine überlange Lanze bekannt, die von acht Schwertmeistern gleichzeitig gegen einen Drachen geführt werden kann. Die Beherrschung dieses Relikts ist eine Pflicht für die Söhne des Thuaram, schließlich müssen sie und ihre Gefolgsleute mindestens einmal in ihrem Leben gegen einen Drachen antreten. Daher stellt diese Disziplin die Krönung der thuarischen Kampfkunst dar. Im Vergleich zu anderen Reichen sind thuarische Schwertmeister sehr gut gerüstet, denn das geschürfte Endurium und die zahlreichen Reittiere genügen, um einen beträchtlichen Teil der Schwertmeister damit zu versorgen.

Da jeder Archipel Thuaras das Monopol auf einen bestimmten Wissensbereich hält, ist ein Schwertmeister in seiner Laufbahn mehrfach gezwungen, seine Geburtsinsel zu verlassen, um an einem anderen Hof ausgebildet zu werden. Daher verfügen die Guerai über gute Kenntnisse über das Reich und sind weltgewandt und gastfreundlich. Das thuarische Herrschaftsverständnis, nach dem alle Herrscher

ihre besondere Aufgabe zu erfüllen haben, erleichtert diesen wechselseitigen Austausch der Guerai.
Hochrangige Schwertmeister und Familiendynastien tragen dreiteilige Namen. Dieser beginnt mit einem Vornamen, es folgt ein Familienname und abschließend ein Titel, der oft eine legendenhafte Bedeutung hat. Zum Beispiel bedeutet *Razakiim* 'Drachenbezwinger' oder *Razakeem,* der Titel des Thuaram, 'Drachenherrscher', jeweils nach der Vorsilbe *Raza* = Drache, und den Endungen: *-iim = Überlegenheit, -eem = Herr über/Anführer*. *Thuu/Thua* wird oft gleichbedeutend für 'Sieg' oder 'Sieg über' verwendet. Diese Titel gehen nur an einen der männlichen Nachkommen weiter, doch dies muss nicht zwangsläufig der Erstgeborene sein. Es ist durchaus denkbar, dass konkurrierende Söhne um diesen Titel kämpfen oder eine Prüfung ablegen müssen.

Bevölkerung und Sozialstruktur

Thuara ist sehr dünn besiedelt, weite Teile der Inseln sind unbewohnt oder werden nur sporadisch bewirtschaftet. Mehr als Dreiviertel der Bevölkerung lebt in Städten oder in deren unmittelbarer Nähe. Sie beackern die kargen Küstenlandstriche und entfernen sich selten weiter als eine Tagesreise. Zu den Erntezeiten der Korn- und Maisfelder bilden sich zeitweise Ansiedlungen von Erntehelfern rund um eine Oase, aber es gibt nur wenige Niederlassungen in Form von Dörfern.
Das unwirtliche Klima, das mit heißen Stürmen, Steppenbränden, endlosen Felslandschaften und Geröllwüsten lebensfeindlicher kaum sein kann, lässt oftmals nur eine Besiedlung der Küsten zu, so dass kaum jemand weiß, was sich im Inneren einer Insel tut. So entdecken manchmal Namenlose oder Brigantai eine verborgene Wasserstelle und errichten dort eigene Wohnstätten. Von den Herren der Städte werden sie als Räuber erbarmungslos gejagt, und untereinander ringen diese Gruppen ebenfalls ums Überleben, denn Wasservorkommen sind in der Wüste rar. Nicht selten werden auch gezielte Jagdausflüge gegen einen Bau von Riesenameisen nötig, oder eine Expedition gegen die flugfähigen Wüstenspringer, kalbsgroße Heuschrecken, die ganze Erntefelder binnen eines Tages vernichten können.
Die thuarische Bevölkerung ist sehr genügsam und lebt vielerorts in Armut. Sauberes Wasser ist ein kostbares Gut und wird nicht selten als Tauschmittel verwendet. Ein Bad gilt als ungeheures Privileg, das oft nur den Neugeborenen und den Sterbenden gewährt wird. Die Nutzungsrechte an Brunnen und Wasserstellen erteilen die Herren der Städte. Verstöße werden mit Verbannung in die Wüste oder ins Gebirge bestraft. An Wasserstellen und Oasen werden oftmals ein Tempelschrein und ein paar Behausungen unterhalten und meist auch bewachende Guerai stationiert. Allerdings sind diese Orte, je weiter sie im Landesinneren gelegen sind, sehr gefährlich, da alle Kreaturen der Wüsteneien auf das lebensspendende Wasser angewiesen sind. Die von seinen Guerai beherrschten Wasserstellen markiert das Einflussgebiet eines Stadtherrn.
Die meisten Thuaris sind untersetzt und von gebräunter Hautfarbe. Dunkles bis schwarzes Haar ist typisch, hellere Haarfarben sind nahezu unbekannt. Sie gelten als höflich, aber auch verschwiegen und verstehen es, auf eine unliebsame Frage freundlich und ausweichend zu antworten.
Die häufigste Bekleidung ist der schlichte Kaftan in Ockertönen, der zusammen mit aus festem Stoff gebundenen Kopfbedeckungen getragen wird. Bei Frauen bestehen Kleidung und Kopfschmuck hingegen aus mehreren leichten Tüchern, die ihre weiblichen Attribute hervorheben. Wind und Sand sollen durch die Kleidung möglichst vom Körper fern gehalten werden. Dazu tragen Sippenälteste und Patriarchen purpurne Schärpen und Überwürfe. Statt Purpur kommen gelegentlich auch gelbe oder violette Farben vor.



Flora und Fauna

Die unwirtlichen Ebenen Thuaras bringen wenig Grün hervor, nur an den Küsten, wasserführenden Flüssen und Oasen gedeihen Pflanzen und Sträucher, deren Beeren und Früchte genießbar sind. Während Melonen und Kürbisse als Wasserspeicher geschätzt werden, werden Trauben zu Rosinen getrocknet, um sie länger haltbar zu machen. Besonders geschätzt wird die Drachenschuppenknolle, deren Schuppen aufwändig weichgekocht werden müssen, dann aber köstlich munden.
Hochgiftig sind hingegen der süße Saft des Drachenwurz sowie eine Vielzahl von Kakteen, deren Fleisch zwar saftig und lecker ist, meist aber zu inneren Blutungen führt. Dagegen gilt die Zirraku-Kralle als Stärkungsmittel, wenngleich sie auch das Blut in Wallung bringt.
Die Wüsten sind nicht nur Heimat der Schwärme von Feuerameisen, sondern auch von Skorpionen und Schlangengetier. Die häufigsten Vertreter sind Feuerschweif und Dämonenviper, kleinere Nattern tauchen vorzugsweise in Scharen auf. Unter den Kröten und Echsen gelten Kragenchamäleon und Kopfüberechse als gesegnete Tiere Ojo'Sombris, während das Auftauchen der räuberischen Shombril als schlechtes Omen gedeutet wird. Die größeren Echsenarten wie Donnerechsen und Sichelklauen werden als begehrte

Das verbrannte Gasthaus

»Das Gasthaus der Familie Ruuhalim auf dem Tinkhaari-See war einst ein vielbesuchter Ort. Über eine hölzerne Brücke betrat man seine buntbemalten Räume, zu denen auch ein Badehaus und ein Schrein zu Ehren Nanurtas gehörten. Große Lampions schienen bis weit auf den klaren See hinaus, dessen bunte Karpfen im abendblauen Licht schimmerten, und seine hölzerne Terrasse sah ausgedehnte Teezeremonien und manchmal auch den Tanz der Masha Sujku, die hier zuhause war. Stets zu hören war jedoch das feine Klimpern der Jadesteine, die in die Tücher und Stoffe des Haues eingeflochten waren, und in der Nacht geleitete das leise Rieseln die Gäste in den Schlaf.

Eines Tages aber brachte Ureem, der junge Schwertmeister der Familie, ein fremdes Mädchen in das Gasthaus, die er in den Wäldern gefunden hatte. Sie war nackt und schmutzig, und all ihre Haare waren verbrannt, doch ihre blasse Haut unversehrt. Und die Masha hieß sie willkommen, wusch sie im Wasser des Sees und kleidete sie in feinste Gewänder. Doch ihre Zunge vermochte sie nicht zu lösen, wenngleich das Mädchen in allem folgsam war und der Masha eine gelehrige Schülerin wurde. Der Schwertmeister aber verliebte sich in das Mädchen, je länger sie unter ihnen lebte, und weil sie ihn nicht abwies, nahm er sie im Schrein der Nanurta zu seiner Frau. Ein großes Fest wurde gefeiert und viele Gäste kamen deshalb in das Haus, und als sie sich in dieser Nacht hingab, löste sich ihre Zunge und sie stieß in der Hitze ihrer Körper unbekannte Worte in einer kehligen Sprache hervor. Ihre Schreie weckten die Schlafenden, doch das Wasser des Sees kräuselte sich und die Lampions loderten schlagartig auf, als gewaltige Flammenlohen das Gasthaus erfassten und es zu Asche verbrannten. Seitdem meiden die Menschen das Ufer des Tinkhaari-Sees, denn sein Wasser ist seither fahl und schmutzig und alle Karpfen sind verschwunden. In manchen Nächten aber ertönt ein leises Klingeln und es leuchten Lichter auf dem See, dann versammeln sich die ruhelosen Geister und das Gasthaus scheint wieder dort zu stehen, ganz wie es einst war.«

—Ein thuarisches Märchen

Reittiere gefangen, während die kleineren Tyrannenechsen zu aggressiv und daher kaum beherrschbar sind. Die thuarischen Drachen hingegen leben in den unwegsamen Gebirgen, wo Gebirgsspinnen zur ihrer Beute zählen, und zeigen sich so gut wie nie.

Vollkommen anders als im übrigen Thuara ist die Pflanzen- und Tierwelt Juvhalus: Hier erblüht die Natur zu exotischer Schönheit und bringt eine Vielzahl von Früchten hervor, darunter Nüsse, Papayas, Granatäpfel und Wurzelknollen. Die Bewohner müssen sich allerdings vor den Wurzeln des Schnappbaums in Acht nehmen und vor wilden Tiger- und Affenarten auf der Hut sein. Lästige Räuber sind auch die über einen halben Schritt hohen Großkopfpapageien, die sich in ohrenbetäubend plappernden Gruppen über die Plantagenfrüchte hermachen.

Die stachelhäutigen Seegurken, die in großen Schwärmen vor den Küsten hausen, sind die einzigen Meerestiere, die in größerem Ausmaß gejagt und ausgeschlachtet werden, während herkömmliche Fischerei kaum betrieben wird.

Wirtschaft und Handel

Während sich alle Insel- und Stadtherren um den Wohlstand ihrer Insel und Einflusssphäre mühen, sind sie auch voneinander abhängig, da keine Insel über sämtliche Rohstoffe und Machtmittel verfügt. Im thuarischen Binnenhandel erfüllt jeder Archipel daher eine bestimmte Aufgabe.

Die Minen Joddagas und die dortigen Schmiede liefern die besten Waffen und Rüstungen des Reiches. Die monadischen Meisterschmiede Joddagas vermögen auch sehr exotische Rüstungen aus Chitinpanzern mit Endurium-Elementen zu vereinen. Die anderen Archipele senden ihr Erz zur Verhüttung nach Joddaga, wo es zu edlem Stahl verarbeitet und die Schmiedewerke wieder zurückgesendet werden.

Theopa hält das Monopol auf Schiffbau und Seefahrt, lediglich primitive Küstenfahrer und kleine Kriegsschiffe dürfen allerorten gebaut werden. Große Schiffe und Segler jedoch werden nur in Theopais Werften gefertigt. Auch die Hohen Numinai, bei denen es sich ausschließlich um Frauen handelt, erhalten hier ihre Ausbildung.

Tingshasa ist die Heimat höchster Kampf- und Reitkunst sowie Fundort der seltenen Reitskorpione. Im *Tempel des bezwungenen Drachens* von *Shaas'Aliir* werden die geheimen Kampfkünste und Waffenmeisterschaften thuarischer Waffen gelehrt, und es heißt, hier sei der erste Flammar geschaffen worden. Die Azarai des Shin-Xirit an den Archipelarshöfen beurteilen, ob jemand würdig ist, um nach Shaas'Aliir zu reisen, denn nur hier kann ein Guerai seine Weihe zum Schwertmeister erhalten.

Auf der Kymafeste von *Razagga* werden die Kymanai – auch sie ausnahmslos Frauen – des Reiches ausgebildet. Aus Raza stammen auch die Flugechsen Thuaras. Die hohe Kunst des Reitens und des Reiterkampfes zu Lande und in der Luft wird nur hier gelehrt, weshalb viele Herrscher ihre fähigsten Reiter nach Raza entsenden.

Die fruchtbaren Äcker und Wälder Juvhalus bieten als einzige Region Thuaras genügend Wasser und Grün für den Export von Nahrungs- und Luxusgütern, die in den anderen Archipelen benötigt werden.

Thuara selbst ist eigentlich eine sehr unwirtliche Insel. Allerdings wurden enorme Bewässerungsanlagen erbaut, die mit dem Wasser des gestauten Flusses *Nuritaal* gespeist werden.

Die stets gefluteten Felder bescheren der Insel außergewöhnlichen Reichtum und Vielfalt an Waren und Gütern. In *Thuaraas* schließlich blühen Kunst, Handwerk und Wissenschaft.
Die Abhängigkeit der Archipele voneinander wird von den Azarai überwacht. Sie tragen Sorge dafür, dass es keinen überflüssigen Wissenstransfer gibt und jeder Archipel seine zugewiesene Aufgabe behält.
Die wenigen Thuaris, die nicht in Städten oder Oasen leben, treiben zumeist mit Küstenfahrern Handel. Seltener durchqueren auch Karawanen eine Insel. Diese Expeditionen sind gut bewacht und dienen meist dem Überbringen von Abgaben.
Große Handelszüge nach Tharun und Memonhab stehen unter dem Schutz des Thuarams. Jeder Archipelar kann daran teilhaben und Unterhändler entsenden, um den Verkauf eigener Güter zu überwachen. Durch den Krieg mit Ilshi Vailen sind manche Händler ihrer Handelsrouten beraubt worden, so dass sich einige dazu entschließen, heimlich mit dem Feind zu handeln.
Weil Thuara arm an Lebensmitteln ist, werden fast nur Edelgüter ausgeführt. Waffen und Rüstungen aus Joddaga erzielen hohe Tauschwerte in den Nachbarreichen, aber Flugechsen dürfen nicht ausgeführt werden. Da es in den Wüsten zahlreiche große Insekten gibt, wird aber mancher Harnisch und Prunk aus den Panzern der Skorpione, Sandkäfer oder den Lederhäuten der Echsen gefertigt und andernorts als exotisches Accessoire geschätzt.

Religion und Azarai

Der einstige Krieg gegen die Drachen hat den Thuaris einen festen Zusammenhalt beschert und ihnen offenbart, dass die Götter Garanten für die Aufrechterhaltung der Ordnung und des Friedens sind. Die ungebändigten Drachen der Urzeit gelten als Symbol für Raserei, Zerstörung und Tyrannei und versinnbildlichen alle Untugenden, Tücke und Blendwerk in der Welt. Die Azarai preisen täglich die göttergegebene Herrschaft der Menschen über die Drachen.
Die immer wieder entstehenden Sekten und Kulte um alte Drachenmagie, Echsenblut oder Schlangenbeschwörungen werden hingegen gnadenlos bekämpft. Berichte von ungebändigten Drachen aus anderen Teilen Tharuns deuten die Azarai als Bestätigung des thuarischen Wegs.
Alle Kulte unterhalten ein Kloster auf der Hauptinsel Thuara, allen voran der Kult des Fremden: Ojo'Sombri, Thuaras Schirmer, schützt die Geheimnisse der Vergangenheit vor unwürdigem Zugriff und bewahrt das zerbrechliche Geflecht des Handels und der Traditionen der Inseln. Der Gott der Magie verbirgt die schreckliche Drachenmagie vor der Welt, damit diese sie nicht mehr zerstören kann, und bewahrt die Menschen vor der Versuchung. Mit dem *Orden der fremden Wacht*, dem nur Frauen angehören, haben die Azarai des Ojo'Sombri ein mächtiges Werkzeug geschaffen, um den Gebrauch der Magie zu überwachen.
Das verzehrende Feuer Shin-Xirits steht dem vernichtenden Glutatem der Razarazai gegenüber. Große Wüsteninsekten gelten als Symboltiere Shin-Xirits, ertragen sie doch mühelos die größte Hitze, und es ist für Schwertmeister besonders ruhmreich, einen solchen Diener zu bezwingen und

Der Orden der fremden Wacht

Runenmagie wird in Thuara nur von ausgewählten Frauen ausgeübt, denn sie gilt als von den Drachen verunreinigt und würde einen aufrechten Mann verderben. Ihre Anwendung wird streng durch die Azarai des Ojo'Sombri kontrolliert. Nur den Runenherrinnen des *Ordens der fremden Wacht* ist in Thuara der Besitz von Runensteinen erlaubt. Sie werden auch *Nahamkiim* genannt, was 'Bezwingerinnen der Fremdheit' bedeutet. Die Ausbildung zur Nahamkiim findet ausschließlich innerhalb des Ordens von Lehrerin zu Schülerin statt, neue Anwärterinnen werden unter besonders klugen Mädchen ausgesucht und von ihrer Familie getrennt, um sich fortan der Runenmagie zu widmen. Außerhalb des Ordens ist die Runenmagie nahezu unbekannt, lediglich zur Runenmeditation dürfen Runensteine an die – in Thuara ebenfalls weiblichen – Numinai und Kymanai verliehen werden. Der *Orden der fremden Wacht* dient den Azarai vor allem zur Bekämpfung drachischer Magie durch dunkle Kulte und des Treibens der Morguai.
Während die etwa hundert Nahamkiim Thuaras einander kaum kennen, sind ihnen die vier Sombrai des Ordens als *Meisterinnen der Fremdheit* durchaus bekannt. Denn diese sind ihnen Lehrmeisterinnen und Befehlshaberinnen zugleich. Diese Meisterinnen wiederum unterstehen *Ojombralu,* dem Obersten Azarai Ojo'Sombris, und sammeln akribisch alles Wissen ihrer Untergebenen, um die Azarai beständig mit Berichten von den Inseln des Reiches zu versorgen.
Die einzelnen Runenherrinnen stehen zumeist im Dienst eines Insel- oder Stadtherrn, ihr Runenbesitz ist so geheim, dass meist nicht einmal ihr Herrscher darüber Genaueres weiß. Im Gegensatz zu den angesehen Berufen der Numinai und Kymanai werden die Runenherrinnen von den Guerai wie auch den einfachen Leuten gefürchtet und gemieden. Sie gehen keinen Ehebund ein, so dass sie auch keine Familien begründen, sondern ihren Nachlass an eine Schülerin aus dem Orden weitergeben. Eine Nahamkiim, die sich dem Orden verweigert, gilt als Morguai und muss jederzeit damit rechnen, verschleppt und ihrer Runensteine entledigt zu werden. Manche Runenherrin mag sich daher nach Memonhab oder Ilshi Vailen abgesetzt haben. Runenherren und Sombrai aus der Fremde werden äußerst misstrauisch beobachtet – verweilen sie länger in Thuara, so werden sie entweder ihrer Steine beraubt oder zum Verlassen bewegt.
Der Orden überwacht auch die Magie der durchweg weiblichen Numinai und Kymanai, an die Runensteine zum Zweck des Handwerks verliehen werden. Auch die Vorsteherin der Kymafeste von Razagga, *Nuuria Shareev*, ist Ordensmitglied und Besitzerin eines *Geist*-Steins, jedoch keine Sombrai.
Ordenssitz ist der *Turm der immerwährenden Fremdheit* auf Thuara, ein violett schimmernder Marmorbau im Kloster des Ojo'Sombri.

seinen Panzer zu tragen. Die Azarai prüfen die Guerai auf ihre Standfestigkeit und gewähren nur den Besten die Weihe im *Drachentempel* ihrer heiligen Stadt *Shaas'Aliir*.
Die Zirraku-Azarai sind verantwortlich für den Blutpakt des Thuaram und für den Kampf gegen die Ungeheuer Thuaras. Nur in den größten Städten gibt es Tempel des Blutigen. Sie beobachten die Brut Udrazadas, die der Legende nach in vielerlei Schlangen- und Echsengestalten ihr Unwesen treibt, und rotten sie überall aus, wo sie sich der Herrschaft der Menschen widersetzt.
Die Azarai Pateshis wachen oftmals über die Wasserstellen, denn Trinken ist eine Gnade und Dürsten eine Buße. Nur der, der es bis zur nächsten Wasserstelle schafft, ist der Gnade Pateshis würdig, so dass sie niemandem den Zugang zu einem Wasserloch verwehren. Das Wort eines Pateshi-Azarai wird daher auch bei den Brigantai geachtet. Besonderes Augenmerk legen sie auf die Versorgung der Oasenkatzen, die als heilige Tiere stets zuerst getränkt werden.
Numinoru wird in den Häfen, die von den Schiffen anderer Archipele angelaufen werden, besonders verehrt. Der Strudel im thuarischen Ozean wird als *Schlund der Unendlichkeit* gefürchtet, und keine Numinai würde es wagen, sich dem Strom des Strudels entgegenzustellen. Daher verkehren die Schiffe Thuaras nur gegen den Uhrzeigersinn.
Nanurta wird vor allem auf der Insel Thuara gehuldigt, deren Bewässerungsanlagen als Segnungen der Göttin gelten, sowie als Patronin fruchtbarer Landstriche angerufen, dort aber in Form von Naturgeistern und den Nanja. Zu Nanurta beten die Menschen zudem, sie möge den acht Frauen des Thuaram Fruchtbarkeit und viele Nachkommen schenken und somit für den Erhalt der Herrschaft sorgen Die Mutter des Thuaram gilt als gesegnet und wird als heilige Ikone verehrt.
Die Kulte des Arkan'Zin und des Sindayru unterhalten nur wenige große Tempel in den Hauptstädten, ihre Azarai sind in Thuara von geringerer Bedeutung. In der Verehrung der Menschen symbolisieren sie zwei Konstanten der Ordnung, die durch Gebete oder Opfer ohnehin nicht beeinflusst werden können: Die Hitze des Tages und die Kälte der Nacht.
In den hiesigen Klöstern der Acht Götter erhalten die Azarai ihre Weihe zum Hohen Azarai und werden von hier aus an die Höfe des Reiches entsandt. Jeder Hohe Azarai muss jedoch zuvor vor den Thron des Thuaram treten, um einen kurzen Blick auf die Ordnung Thuaras zu erhalten.

Seefahrt und Numinai

Sämtliche Numinai Thuaras sind Frauen, denn die Handhabung der sündhaften Runensteine gilt als zu unrein für einen Mann. Gleichwohl sind sie hoch angesehen, ist doch die Bezwingung des Meeres eine lebenswichtige Kunst. Das kann außerhalb Thuaras zu Verwirrungen führen, wie umgekehrt ein männlicher Numinai aus den Nachbarreichen in Thuara auf Missfallen stößt.
Da die Herrscher einer Stadt oft nur über einen Teil einer Insel gebieten, sind sie gezwungen, regen Handel zu treiben. Daher herrscht ein betriebsamer Schiffsverkehr an den Küsten. In der Mehrzahl werden Trimare gefahren, während die Drachendornen genannten trägen Kriegsschiffe, deren haushohe Klingentürme einst die Angriffe der Razarazai abwehren sollten, immer seltener eingesetzt werden.
Große Hochseeschiffe gibt es wenige, und nur die Numinai der Insel Theopai sind der Segelkunst mächtig. Dass sie dazu nicht nur *Wasser*-, sondern auch *Luft*-Runensteine verwenden, wissen nur wenige. Theopais Numinoru-Tempel ist zudem der Ort, an dem sämtliche Hohen Numinai des Reiches ausgebildet und geprüft werden. Alle anderen Numinai bleiben auf ihre heimatlichen Gewässer beschränkt und dürfen die Grenzen ihrer Archipele nicht verlassen.
Ist Wasser schon an Land kostbar, ist es auf See unbezahlbar. Ein größeres Schiff mit genügend Vorräten auszustatten, ist somit kostspielig. Daher sind auch die hiesigen Seetrimare meist kleiner Bauart und kommen mit wenig Besatzung aus. Ihr breiter, ausladender Rumpf nimmt Meeresströmungen besonders gut auf und erreicht auch mit kleinerer Ruderbesatzung eine gute Reisegeschwindigkeit. Wesentlich schneller sind die Fernsegler aus Theopai, die durch ein einfaches Bannersegel angetrieben werden und über ein geschlossenes Oberdeck verfügen. Die kleinere Variante, der Tuchsegler, kann nur wenig Waren aufnehmen, eignet sich aber hervorragend zur schnellen Nachrichtenübermittlung. Die meisten Herrscher bemühen sich daher um eine erfahrene Numinai aus Theopai.
Das Meer zwischen den Archipelen Thuara, Tingshasa, Juvhalu und Joddaga gilt als die größte 'Wüste' des Reiches, denn dort tobt ein immerwährendes Gefecht zweier heißer Sturmgiganten. Eine Durchquerung ist extrem gefährlich, da inmitten dieser Meereswüste ein riesiger Strudel den Ozean aufwühlt, der *Schlund der Unendlichkeit*. Aufgrund der Strömungen kann dieses Meeresgebiet nur im Uhrzeigersinn passiert werden, was eine Reise von Tingshasa nach Thuara sehr zeitaufwendig macht. Hingegen bewegen sich Schiffe entlang der Strömung mehr als doppelt so schnell, und auch ein Boot mit nur wenigen Ruderern kann große Distanzen bewältigen, reicht es doch, das Schiff in der Strömung zu halten. Allerdings bringt der kleinste Navigationsfehler das Schiff zu nahe an den Abgrund des Strudels, wo die Strömung zu stark wird, um ihr wieder zu entkommen. Solche Schiffe treiben dann noch einige Tage auf dem Meer, während sie spiralförmig und immer schneller dem Sog folgen. Die Besatzung hat dabei genügend Zeit sich darauf vorzubereiten, in die Unendlichkeit Numinorus einzugehen.

Reitkunst und Kymanai

Die durchweg weiblichen Kymanai genießen als Jagdführerinnen und Ausbilderinnen im Reiten hohes Ansehen. Die Höchste Kymanai Razas, Nuuria Shareev, ist von nahezu gleichem Rang wie der Samakai. Fast jeder der Stadt- und Inselherren unterhält eine Kyma-Stallung. Denn nur mit Reittieren ist eine wirkungsvolle Kontrolle des eigenen Gebietes möglich. Traditionell werden solche Reittiere fixiert, die mit der kargen, trockenen Natur Thuaras gut zurechtkommen: Skorpione, Sandkäfer, verschiedene Echsenarten wie Sichelklauen und Donnerechsen sowie die kostbaren Flugechsen.
Neben den eher kleinen, grün-gelblichen Sandkäfern, die sich vorzüglich in der Natur tarnen können, gelten die kampfstarken Sichelklauen als zuverlässige Reittiere. Die

wuchtigen Donnerechsen werden wegen ihrer Ausdauer und trotz des ohrenbetäubenden Lärms von Inselherren und Richtern geritten, lässt sich auf ihrem Rücken doch ein Reitpavillon befestigen. Die schnellen Wüstenskorpione verfügen über einen hochgiftigen Stachel und werden vorzugsweise von Azarai geritten.

Während die meisten Kymanai lediglich Fixierungen mit den Sinnes- und Elementsteinen, vorzugsweise mit *Fühlen, Hören* und *Erde*, zu leisten imstande sind und sich daher auf Sandkäfer, Skorpione und nichtflugfähige Echsen beschränken, wird die hohe Kunst der Reittierfixierung mit einem *Geist*-Runenstein nur im Archipel Raza ausgeübt. Ebenfalls nur dort werden die flugfähigen Echsen gefangen und unter Einbeziehung von *Luft*-Steinen zum Reiten abgerichtet.

Die Flugechsen sind in den zerklüfteten Gebieten der Inseln von unschätzbarem Vorteil, um Gesetzlose aufzuspüren und zu verfolgen, so dass jeder bedeutende Herrscher einige Reiter in seinen Diensten hat. Fluglibellen werden nur in Juvhalu gefangen, gelten aber als zu schwach und zu verletzlich für die Wüste.

Einigen wenigen Kymanai ist eine besondere Form der Tierkontrolle bekannt. So gebietet auf Tingshasa eine Kymanai über Schwärme von Bluthornissen, deren Stiche einen Menschen zu Tode bringen. In Juvhalu sollen vor einer Weile Horden von Feuerameisen ein ganzes Brigantailager verheert haben. Diese Form der Herrschaft über einen ganzen Tierschwarm stellt ein sehr gut gehütetes Geheimnis dar.



Reittierzucht ist nicht üblich, da sie als zu langwierig und aufwändig gilt und sich ohnehin in der Natur genügend Tiere fangen bzw. aus Junggelegen stehlen lassen.

Die Reitkunst der *Drachenschwingen* wird als einzige nicht von den Kymanai gelehrt, denn es sind die Razarazai selbst, die ihre auserwählten Reiter unterweisen.

Architektur und Künste

Die Architektur der Städte ist sehr kompakt. Die Häuser stehen dicht beisammen, nur schmale Gassen führen durch die Viertel der Sippen. Durch diese Bauweise wird die Wucht von gefährlichen Sandstürmen gemildert, zudem sind die Städte so leichter gegen Feinde zu verteidigen. Die Häuser einfacher Stadtbewohner sind stets eingeschossig, denn nur die Mächtigen wagen es, in den Himmel zu bauen und die Macht der Drachen herauszufordern. Daher sind die Prunkbauten und Festungen hoch und kräftig und viele Türme mit großen, wehrhaften Aufbauten ragen empor. Oftmals stechen große Steinkeile oder Dornenkränze aus dem Mauerwerk hervor, und groteske Turmspitzen symbolisieren die Wehrhaftigkeit gegen Angriffe von oben. Jede bedeutende Festung verfügt über einen großen Hof, der als ritueller Landeplatz der *Drachenschwingen* des Thuaram vorbereitet ist – obwohl diese legendären Reiter nur höchstselten die einzelnen Inseln aufsuchen.

Während die einfachen Stadthäuser in hellen Ocker- und Beigetönen gehalten sind und über flache oder abgerundete Dächer verfügen, präsentieren sich die Prunkbauten, und unter ihnen insbesondere die Türme, als reich bemalte Kunstwerke. Die Bemalungen schildern meist in einer Bildergeschichte den Niedergang einer großen Echse und den Sieg der Menschen über den Drachenatem oder die vernichtende Magie der Drachen.

Drachen, Echsen, Schlangen und jede Form von Reptilien sind die beliebtesten Motive der Schmuckherstellung und werden für Verzierungen aller Art verwendet. Auch die Körperbilder und Rüstungen der Guerai zeigen vielfach diese Motive. Mit den Abbildungen dieser Geschöpfe schmücken sich die Eigentümer zugleich mit den Eigenschaften, die ihnen nachgesagt werden: Macht, Schläue, Schönheit, Geheimnis, Kraft, Weisheit. Es mag Fremden seltsam anmuten, dass das ansonsten negative Drachenbild in der Kunst so positiv besetzt ist, aber da die Menschen über die Drachen herrschen, verehren sie damit zugleich ihren Herrscher: Je machtvoller und wundersamer die Drachen dargestellt werden, desto erhabener ist der Thuaram, der Herr über diese Geschöpfe.

Eine besondere Kunst ist der thuarische Schlangentanz der Masha, bei dem die Tanzende eine oder mehrere Schlangen auf der Haut trägt und zwischen ihren Tuchgewandungen und Schleiern zur Schau stellt. Der an den Fußfesseln und Handgelenken getragene Schmuck in Form von kleinen Schlangenkörpern klappert und zischelt dazu leise.

Geheimnisse und Magie

Irgendwo hoch über den Inseln, verborgen vor den Augen der Menschen, befindet sich die Stadt der Drachen. Die Herrschaft der Drachenfürstin *Udrazada* endete mit ihrer Niederlage gegen *Juval Zafir Thuaraas*, die als Anbeginn der thuarischen Geschichte gilt. Seither sind die Drachen aus ihrer Brut

dem Thuaram tributpflichtig. Es gibt zwar viele Legenden über die Drachen und ihre sagenumwobene Stadt, aber nur einer Handvoll Hoher Azarai und dem Thuaram ist dieser Pakt in seinen Einzelheiten bekannt. Doch selbst aus diesem Kreis hat niemand die Drachenstadt je gesehen oder betreten. Eine Weissagung der Ojo'Sombri-Azarai besagt, dass der Pakt mit dem Blute Udrazadas und Juval Zafir Thuaraas besiegelt worden sei, und er endet, wenn die Blutlinie des Thuaram erlischt. Dann erhöben sich die Razarazai erneut und ihre glühende Wut würde die Inseln Thuaras verwüsten. Daher ist jeder Thuaram bemüht, möglichst viele Nachkommen zu zeugen und es gilt als höchste Ehre einer Frau, die 'Mutter des Thuaram' zu sein. Die Trägerin dieses Titels hält die Zukunft der nächsten Generation in ihren Händen, denn ihre Aufgabe ist es, die acht Frauen des neuen Thuaram auszuwählen.

Der Karfunkelthron Thuaras

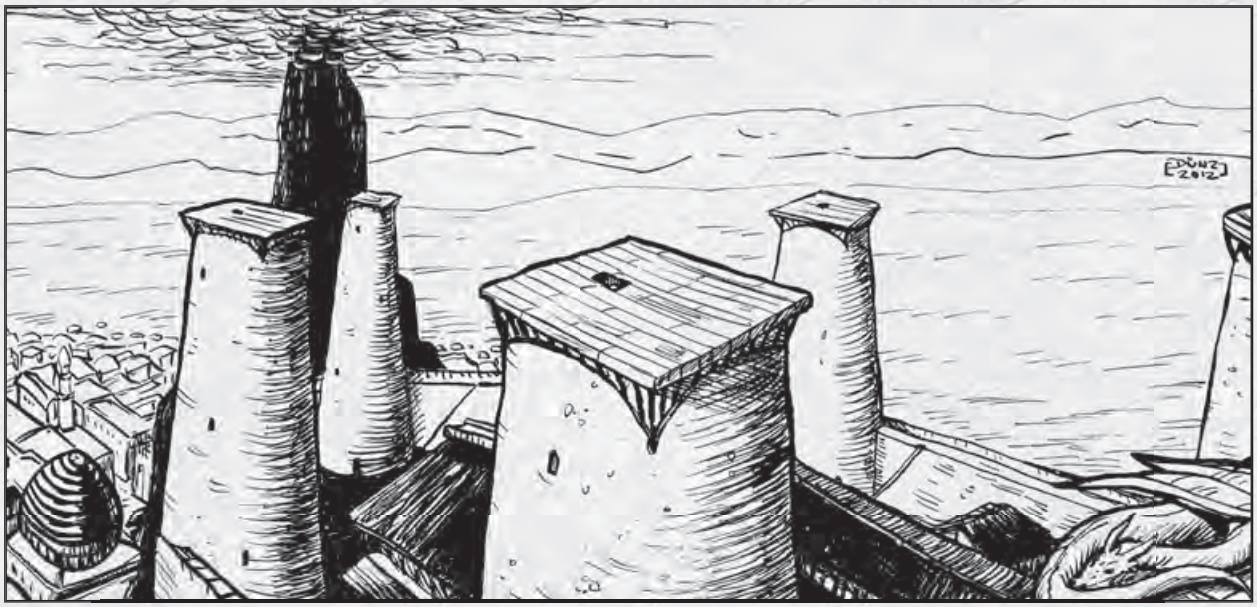
Den Kopf des Thrones des Thuaram ziert der Karfunkelstein Udrazadas, der deshalb auch Karfunkelthron genannt wird. Zudem trägt der Thuaram eine Diamantkrone, an deren Stirnseite ein weiterer, kleinerer Karfunkelstein leuchtet. Es ist der Karfunkel des Drachens, den der Thuaram töten musste, um die Herrschaft zu erben. So erneuert jede Generation den Pakt, bis es dem Sendboten der Drachen gelingt, alle direkten Nachkommen des Thuarams zu töten oder sich ihm niemand mehr entgegenstellt.
Mit der Macht des Throns und der Krone kann der Thuaram über die Drachen gebieten und er bedient sich dabei der alten Drachenmagie, die in beiden Artefakten eingebunden ist. Die Drachen entsenden zu jeder Amtszeit eines Thuaram acht Winddrachen, die zusammen mit den acht mächtigsten Schwertmeistern Thuaras, darunter zumeist einige Söhne des Herrschers, die *Drachenschwingen* bilden. Diese außergewöhnlichen Botschafter des Thuaram können als einzige ohne Schiff die Entfernungen zwischen den Archipelen überwinden und ihre Ankunft ist stets von großer Tragweite.
Mit der Thronbesteigung offenbart sich dem Herrscher aber zugleich auch die Schattenseite seiner Macht, denn der Thron bindet den Herrscher an diesen und er muss Zeit seiner Herrschaft in der Hochstadt Thuar Habis bleiben. Dennoch ist der Thuaram sehr gut informiert, denn es heißt, sein Blick vom Karfunkelthron aus reiche nicht nur bis in die entferntesten Winkel seines Reiches, sondern auch bis in die Stadt der Drachen hinauf.

Die Eterniumschwinge *Thuara* des ersten Herrschers ging in den Drachenkriegen verloren und befindet sich vermutlich in der Drachenstadt. Verbotene Märchen hingegen behaupten, sie stecke noch immer im verschollenen Leibe Udrazadas, die, solange das Blut seines Besitzers nicht versiegt, nicht im Stande sei, die Waffe aus ihrem Leib zu ziehen. Für das magische Erbe und die Kraft der Drachen interessieren sich geheime Morguai- und Drachenkulte, die alles daran setzen, das Blut des Thuaram zum Versiegen zu bringen. Manche der Morguai glauben, dass Drachenblut von Magie durchdrungen und der Quell ihres Karfunkels sei. Das Verzehren von Schlangen- und Echsenblut gilt ihnen deshalb als stärkend. Andere vermuten, dass Udrazadas Blut im ganzen Reich verstreut worden sei und schon wenige Tropfen genügen würden, um die untote Drachenfürstin wiederzuerwecken oder ihre Kraft anzurufen.
Dass das kristallene Gebirgsmassiv der Insel Raza vor Urzeiten aufgetürmt wurde, um einen Drachen zu begraben, der noch mächtiger als Udrazada gewesen ist, ahnt in Thuara mit Ausnahme *Ojombralus* niemand – und er ist zu jeder Anstrengung bereit, um das Weltwunder Ojo'Sombris weiterhin vor den Augen der Unwissenden zu verbergen.
In jüngerer Zeit hat sich die Kunde weit verbreitet, dass in Juvhalu Runensteine ohne eingeritzte Symbole gefunden wurden – seither treffen immer mehr Fremde in dem Archipel ein, um selbst einen dieser Steine zu finden. Der Ursprung dieses Gerüchts ist unbekannt, ebenso wie die Fundorte und ob die Widmung eines Runensteins durch Anbringung eines Runensymbols bereits gelungen ist.

Der Archipel Thuara

Der kleine Archipel Thuara wird von der gleichnamigen Insel beherrscht. Die Metropole *Thuaraas* ist die größte Ansiedlung des Reiches und wird vom Stadtherrn *Teekil Jahamraas* beherrscht. Im *Richterpalast der ewigen Unterwerfung* unterweist der altehrwürdige Reichsrichter *Laak Neheem* neue Anwärter für das Zinakai-Amt und bestätigt die Ernennung jedes neuen Archipelarsrichters. Rings um die Stadt, die vom Delta des Flusses *Nuritaal* durchzogen wird, erstrecken sich ausgedehnte Felder, die der Stadt ihren Reichtum bescheren. Diese Gegend wird das *Ewig blühende Tal* genannt, und die Nanurta-Azarai des imposanten Heiligtums *Vimana der himmlischen Wonne* verwalten die Bewässerungsanlagen und befinden, welche Sippe ihre Felder wie oft wässern darf. Entlang des breiten Flusses windet sich die gepflasterte Straße nach *Thuar Habis*, der heiligen Stadt des Thuaram.





Nur mit Billigung eines Azarai oder des Senekai des Thuaram ist eine Reise zur Herrscherstadt möglich.
In der Inselmitte erhebt sich ein Hochgebirge, dessen Gipfel sich mehrere tausend Schritt in den Himmel recken. Umgeben von gigantischen Bergmassiven liegt in einer Höhe von über dreitausend Schritt die Hochebene *Schakraviir*. Inmitten der Ebene steht eine einzelne Felsnadel, der *Razatoom* genannte *Drachendorn*. Am Fuße des Razatoom befinden sich Thuar Habis und die Palastanlage des Thuaram, die dieser niemals verlässt – es sei denn er besteigt den Gipfel des Razatoom. An den acht Ecken der Stadt stehen die Paläste der *Drachenschwingen*. Von dort aus erfüllen sie unter der Führerschaft des ältesten Thuaram-Sohnes *Solom Zafir Razakiim* die Aufträge des Reichsherrn.
Der Fluss *Jaamel* bewässert die üppigen Reis- und Weizenfelder der Stadt *Jiim*. Da die Menschen auf der Insel keinen Hunger leiden, widmen sich viele Sippen höheren Handwerkskünsten. Jiim und Thuaraas sind die Zentren der thuarischen Kunst. Tummeln sich in Thuaraas Künstlerfamilien aller Art, so hat sich in Jiim eine sakrale Kunst ausgeprägt, die sich auf die Wünsche der Klöster der Insel eingestellt hat und auch die Reliquien anderer Tempel fertigt.



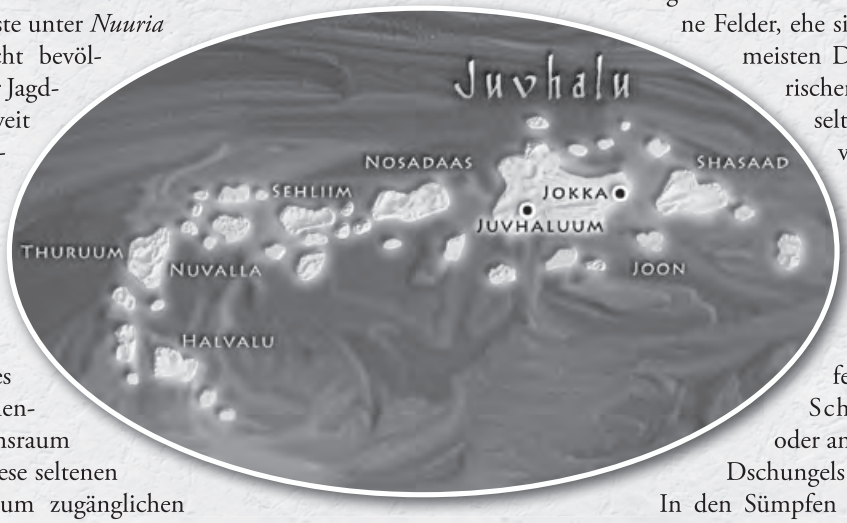
Die vorgelagerte Insel *Meesuv* leidet hingegen unter der Dürre, da die Wässerung durch die Nanurta-Azarai nur auf der Hauptinsel erfolgt. Lediglich ein ergiebiger Steinbruch, aus dem violetter Marmor abgebaut wird, sorgt für einen gewissen Wohlstand.
Tinkhaar birgt einige ertragreiche Erzminen und Bodenschätze wie Jade und Flussgold. Diese Güter sind bei den Handwerkersippen der Städte auf der Hauptinsel sehr begehrt.
Die *Suhara*-Inseln gehören unter die Verwaltung des Stadtherrn von Jiim, der hier einen kleinen Hafen unterhält. Die Inseln sind trotz der felsigen Landschaft über und über mit knorrigem Buschwerk bewachsen. Diese Büsche erweisen sich als widerstandsfähig gegen die Dürre und ihre Zweige als sehr elastisch, so dass sich das Holz hervorragend für Bögen und den Bau von Speerschleudern eignet und daher von den Bogenmeistern in Joddaga bevorzugt verwendet wird.

Der Archipel Raza

Die Hauptinsel Raza hat nur wenige seichte Ufer, denn das beherrschende Gebirgsmassiv ragt bis ins Meer hinein und bricht in scharfen und steilen Klippen hinab. Solcher Gestalt sind auch die umgebenen Kleinstinseln, die wirken, als seien sie einst vom Haupteiland abgebrochen und aufs Meer hinaus getrieben. *Razadukim,* die Drachenzinnen, werden diese Berge genannt, und im tiefsten Gebirge entspringt der Fluss *Suuhar diil Raza*, der wegen seiner rötlichen Färbung *Strom des Drachenblutes* genannt wird. Sein Verlauf ist sehr unstet: Lange Dürreperioden bringen ihn fast ganz zum Versiegen, doch dann schwillt er plötzlich flutwellenartig an, wenn es heftige Regenfälle in den Bergen gegeben hat. Er bringt den rötlichen Staub des Gebirges mit und teilt sich im Becken von *Udrieem* in viele schnell versickernde Seitenarme auf. Zurück bleibt nur der rote Gebirgssand und erschafft eine tückische Wüste, in der es von Schlangen und Ungetier wimmelt. Oft brechen unterirdische Kavernen auf, so dass sich die Landschaft fortwährend verändert oder Reisende plötzlich im Treibsand versinken. Bis auf eine Uferzone und das bewässerte Gebiet um die Küstenstadt *Udrazeel* ist diese Wüstenei extrem lebensfeindlich. Nur drei Arme des Flusses sind beständig genug, um das Meer zu erreichen. Dort lagern sie weiteren Sand ab

und vergrößern die Wüste ins Meer hinein, so dass Udrazeel kaum noch angelaufen werden kann.

Der in einer steilen Bucht gelegene Hafen *Doreel* bietet Verladekräne und Baumeister für Reittierkäfige und Aufbauten, die zum Transport großer Reittiere verwendet werden. Von dort führt eine Straße hinauf zur Hochstadt *Razagga*, dem Sitz des Archipelars *Braaz Hakam Nibul* und der Kymafeste unter *Nuuria Shareev*. Diese dicht bevölkerte Hochburg der Jagd- und Reitkunst ist weit über die Reichsgrenzen hinweg bekannt, und der Samakai und die Hohe Kymanai verwalten die Feste gemeinsam.



Das Quellgebiet des Stroms des Drachenblutes ist der Lebensraum der Flugechsen. Diese seltenen Tiere leben in kaum zugänglichen Höhen, in denen die Berge scharfkantig wie Kristalle sind. Der Fang einer Flugechse gilt als eine der größten Heldentaten. Häufiger werden jedoch Jagdausflüge zu den Brutstätten unternommen und die Eier aus den Nestern gestohlen, deren Brut dann in Razagga aufgezogen wird.

In den seichten Gewässern der Kleinstinseln um *Jidduv* und *Moohil* wimmelt es von Korallen, die von Sippen von Perlentauchern abgeerntet werden. Nesseltiere, Perlen und Zierfische sind einträgliche Luxusgüter der beiden Marakai. Moohil verfügt über die größte Flotte Razas. Der Marakai wacht über die Gewässer, damit sich niemand der Hauptinsel nähert, um eine illegitime Jagd auszuführen. Hinzu kommt die Verfolgung von Piratenbanden, die sich auf den Inselchen rings um Moohil verstecken. Reisende aus Memonhab laufen kurioserweise stets die Insel *Jidduv* zuerst an, um dort an einem uralten Bergtempel des Sindayru zu beten. Dadurch erhalten die Händler von Jidduv als erste die fremden Waren.

Bil'Togaddas ist eine bitterarme Insel, die von ein wenig Fischfang und dem Sammeln der Früchte, die an Dornensträuchern wachsen, lebt. Trotzdem steht dort mit dem *Tempel der Gluthitze* ein prächtiger Bau des Shin-Xirit. Er wurde errichtet, um den sehr aktiven Feuergiganten zwischen Moohil und Bil'Togaddas zu ehren und zugleich zu beobachten.

Der Archipel Juvhalu

Wie eine Mauer gen Tharun gerichtet ist Juvhalu der untypischste Archipel des Reiches. Die dschungelartige Vegetation, feuchte Sümpfe, seichte Strände und eine vielfältige Fauna bilden eine eigene Welt. Juvhalu wird fast täglich mit Regen gesegnet, die von Luftgiganten aus Tharun hergetragen werden. Daher stellen sich den Menschen ganz andere Anforderungen als im übrigen Thuara. Die vorwiegend als Sammler tätigen Bewohner der Küstendörfer ernten in langen Streifzügen die üppigen Früchte des Dschungels. Nur in der Nähe der Archipelarsstadt *Juvhaluum* gibt es auf Dauer angelegte Felder und Plantagen, darunter auch ein Zierpflanzengarten mit seltenen Blütengewächsen. Etliche Bauernsippen betreiben Brandrodung in den Tiefen des Dschungels und bestellen für eine Weile kleine Felder, ehe sie weiterziehen. Die meisten Dörfer sind provisorischer Natur und nicht selten wird ein Dorf verlassen, wenn die Früchte gesammelt und die Felder abgeerntet wurden – oder einer der gefährlichen Shasag-Raubaffen, ein hungriger Schwingenzahntiger oder andere Geschöpfe des Dschungels sie entdecken.

In den Sümpfen *Nosadaas* und *Sehliims* werden Reitechsen gefangen, die für die unwegsamen Gebiete geeignet sind, da sie kurze Strecken schwimmend zurücklegen können und so Flüsse und Seen keine Hindernisse darstellen.

Nuvalla steht derzeit unter dem Bann Ojo'Sombris. Es ist nicht erlaubt, diese Insel anzulaufen oder zu verlassen. Viele Reisende glauben, dass diese Maßnahme mit dem Gerücht der Runenfunde zu tun hat – eine Vermutung, die manchen erst recht verleitet, sich heimlich auf die Insel zu begeben.

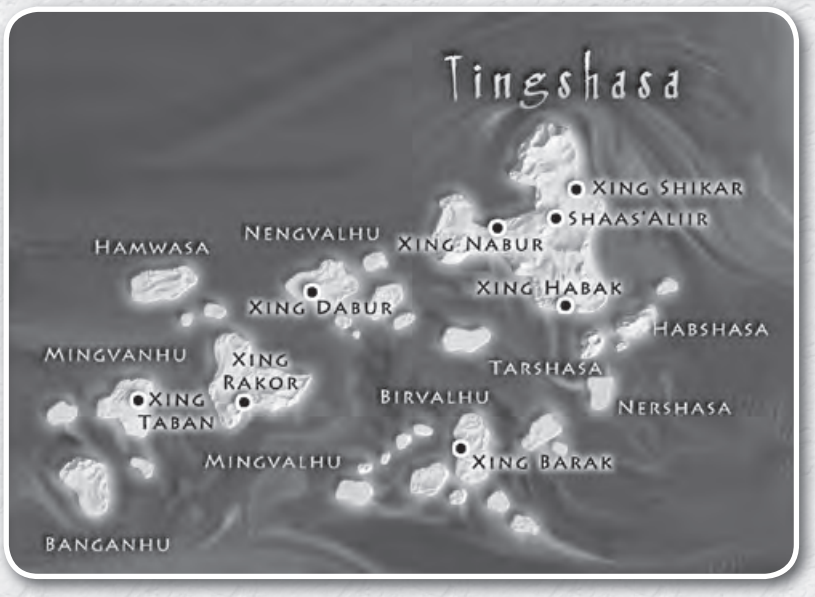
Die Kriegsnachrichten aus Tingshasa haben Juvhalu in Alarmbereitschaft versetzt, viele Guerai wurden an die Höfe zurückkommandiert. Der Inselherr von *Shasaad* und der Stadtherr von *Jokka* haben sogar ihren Streit um die Insel *Joon* zurückgestellt.

Auf *Thuruum* werden die ersten Angriffe aus Ilshi Vailen erwartet. Schiffe patrouillieren am Rande des Archipels und forschen nach Hinweisen auf ilshitische Späher. Niemand sollte daher leichtfertig den Verdacht der Spionage auf sich lenken, denn fast täglich finden Hinrichtungen statt.

Der Archipel Tingshasa

Das inselreiche Tinghasa liegt auf halbem Wege nach Ilshi Vailen und wird wegen des thuarischen Meeresstrudels nur selten angelaufen. Auf seinen Hochebenen herrscht trockenes und heißes Wüstenklima. Die Oasen sind der stetigen Gefahr der Versandung ausgesetzt und die launischen Wolkengiganten peinigen das Land mit heftigen Sandstürmen und spenden nur selten ein wenig Nass.

Obgleich die Inseln dünn besiedelt sind, bergen die felsigen Wüsten doch manchen Bodenschatz und sind zudem für ihren Reichtum an Reitskorpionen und Sandkäfern bekannt. Expeditionen sind daher als lohnenswerte Unternehmungen unabdingbar. Der berittene Kampf gilt als Leidenschaft der tingshasischen Schwertmeister.



Auf der Hauptinsel teilen sich die Stadtherren der Festungen *Xing Nabur, Xing Shikar* und *Xing Habak* die fruchtbaren Küsten, während der Samakai in der Tempelstadt des Shin-Xirit *Shaas'Aliir* und dem *Tempel des bezwungenen Drachen* inmitten der Binnenwüste residiert. Traditionell steht er dem Kult des Schwertgotts als Höchster Azarai vor und verkörpert damit eine der wenigen direkten Theokratien Tharuns.

Die Inseln *Habshasa*, *Tarshasa* und *Nershasa* werden die Nanja-Inseln genannt, denn auf allen drei Inseln befinden sich blühende Oasenhaine, in denen exotische Früchte wie Datteln, Feigen und Maulbeeren in großer Zahl gedeihen. Der Hafen *Xing Barak* beherbergt die Werft Tingshasas, für die auf den Waldinseln zwischen Mingvalhu und Birvalhu schilfartige Hölzer geschlagen werden.

Aufgrund seiner Abgeschiedenheit weckt Tingshasa immer wieder die Begehrlichkeiten des kriegerischen Nachbarn. Dennoch hat die Brutalität, mit der die ilshitische Feldherrin *Nagendra Karan* kürzlich die Inseln *Mingmanhu*, *Nengvalhu*, *Hamwasa* und *Banganhu* unterworfen hat, den Archipel erschüttert. So wird aus den eroberten Städten *Xing Taban* und *Xing Dabur* berichtet, dass 'die Blutige' dutzende Guerai in einem zirrakugefälligen Blutopfer hat hinrichten lassen und anschließend ein Bad in ihrem Blut genommen hat. Derzeit trotzt das große *Mingvalhu* in der Festungsstadt *Xing Rakor* dem Vormarsch der Ilshis, unterstützt von den Guerai *Birvalhus*.

Mingvalhu ist auch einer der Wirkungsorte eines obskuren Drachenkultes, den die Azarai bislang vergeblich auszutreiben versuchen.

Von argwöhnischen Zungen wird die Masha des Stadtherrn von Xing Rakor damit in Verbindung gebracht, versteht sie sich doch auf die meisterhafte Beherrschung von Schlangen. Dass sich im Inneren eines Tafelberges in Mingvalhus Wüste ein sehr alter Tempelbau der Ojo'Sombri-Azarai befindet, wissen nur wenige Eingeweihte.

Der Archipel Theopa

Die beiden weiten, unerreichbar scheinenden Hochplateaus der Hauptinsel *Theopai* dominieren das karge und trockene Antlitz des Archipels. Durchbrochen von einer gigantischen Schlucht, in die sich die auf den Plateaus sammelnden Wassermassen hinabstürzen und zum Strom *Numeel* vereinigen, gleicht die Insel einem geborstenen Bergmassiv. Dort, wo sich der Numeel nach unzähligen Wasserfällen ins Meer ergießt, liegt *Theopan*, die Hauptstadt mit fast 16.000 Einwohnern. In der *Feste des Windes* residiert der Archipelar *Joosum Alhiir Wahiim*. Den Titel *Wahiim* für 'Windreiter' trägt der Samakai, da seine Numinai über das Wissen der Segelkunst verfügen und diese Kunst nur an seinem Hof erlernt werden darf. Auffällig ist der Hafen, den man durch die *Pforte der Unendlichkeit*, einem riesigen Numinoru-Tempel, erreicht. Von vier Türmen begrenzt spannt sich eine Holzkonstruktion über den Mündungsarm des *Numeel*. Blaue Stoffbanner wehen herab und verwehren die Sicht ins Innere des Areals.



Dies ist der Weg, um zur Werft zu gelangen, dem einzigen Ort Thuaras, an dem große Schiffe erbaut werden und die Numinai ihre Weihe erhalten.
Nur der Küstenstreifen ist mit Dörfern besiedelt, denn nur dort ermöglicht Wasser aus kleinen Gebirgsflüssen Landwirtschaft. Am Meer befinden sich drei weitere Städte namens *Thepa'Joom, Thueem* und *Modduk*. Sie sind zwar kleiner als die Hauptstadt, ihre Herrscher genießen jedoch das Ansehen eines Marakai.
Das Gebirge und die Hochplateaus sind menschenleer, zu karg, heiß und windig ist es dort. Zudem hausen hier gefräßige Grottenwürmer und riesige Jakakaj-Gebirgsspinnen. Wo sich die Wasserfälle der Hochplateaus in der Schlucht vereinigen, steht das Kloster *Anfang und Ende der Unendlichkeit*. Hier hat das 'Ritual der Selbstaufgabe' der Numinoru-Azarai seinen Ausgangspunkt: Zu Beginn der Regenzeit, wenn die Flüsse reißend sind, begeben sich die Azarajin in hölzerne Fässer und stürzen die Wasserfälle hinab. Jeder,



der es lebend auf dem *Numeel* bis zum Tempel in Theopan schafft, darf hoffen, die Weihe zum Niederen Azarai zu empfangen. Da der Fluss heilig ist, ist es nicht erlaubt, Brücken über die Schlucht zu bauen, so dass fast alle Güter mit kleinen Booten transportiert werden.
Die Inseln *Mhaviil* und *Thu'Ulhaab* sind dicht bewaldet. Der knochige Saluunbaum gedeiht prächtig im trockenen und windreichen Klima und ist Grundlage der ausgeprägten Holzwirtschaft. Und nur das beste Holz der ältesten Bäume wird in der Werft Theopans angenommen.
Der Inselherr *Maachud Oleem Sindaar*, dessen Familie seit Menschengedenken über die Insel *Maach Oliim* herrscht, befehligt eine kleine Flotte, die Eindringlinge aus Memonhab aufspüren soll. Neidische Gerüchte ranken sich um die Tatsache, dass der Erstgeborene Sohn der Familie immer eine der Töchter des Thuaram heiraten darf.

Der Archipel Joddaga

Als Schmiede des Reiches bekannt werden in *Joddaga* beste Waffen und Rüstungen gefertigt. Dies liegt nicht zuletzt an den Minen der Inseln *Haggav*, *Iggadur* und *Makkaad*, in denen auch magisches Metall geschürft wird. Dies ist auch der einzige Archipel Thuaras, in dem die sagenumwobenen Monaden leben. Streng hüten die Mächtigen die Aufenthaltsorte dieser Zauberschmiede, und das Bereisen ihrer Wohnsitze ohne Einverständnis des Herrschers ist bei Todesstrafe verboten.
Makkaad ist die größte Insel Joddaga und besteht größtenteils aus scharfen Gebirgszügen. Nadelhölzer wachsen in den kühleren Tälern und es gibt keine befestigten Wege, so dass die Reise ohne einen ortskundigen Führer nahezu sinnlos ist. In der Wildnis hausen viele Gruu in Löchern und Felsspalten. Einige dieser Rotten sind erstaunlich gut organisiert und stellen durch ihre hohe Zahl auch für Bewaffnete eine ernsthafte Gefahr dar. Gleichzeitig sind sie ein begehrtes Beutegut; Gruujäger durchstreifen die Gebirge auf der Jagd nach Sklaven für die Minen Joddagas.
Die Hauptstadt *Ubralaar* wurde als Hochstadt vollständig in einen Berg hinein gebaut. Im Innern regiert der Archipelar *Muusam Escheel Angriim*. Die Bedeutung des traditionellen Titels *Angriim* ist verloren gegangen – ein Umstand, den der Herrscher natürlich nicht offen zugeben würde. Der hier in einem tiefen, pechschwarzen Stollen tief unter der Erde erbaute *Schrein der himmlischen Rache* ist ein wichtiger Pilgerort des Arkan'Zin-Kults.
In einer Allianz mit dem Marakai von *Sobbekes* und dem Inselherrn von Iggadur, *Zaafir Kimool Endeem,* dem Meisterschmied, beherrscht der Archipelar die Inselgruppe rigoros. Nur wenig Freiheiten und keine eigene Flotte bleiben dem Inselherrn von Haggav und den *Drei Kleinen Herrschern* aus dem *Moorib*-Atoll. Fremden ist die Reise zu diesen Inseln verboten und es wird vermutet, dass dort nicht nur die ertragsreichste Enduriummine zu finden ist, sondern es auch eine Mine geben soll, die das sagenhafte Titanium oder gar noch wertvolleres Metall birgt. Darauf deutet der Kuppethelm aus Titanium hin, den der Samakai trägt und an dessen Stirn ein silbrig leuchtender Stern eingelassen ist. Ein Märchen berichtet, dass es sich dabei um einen Splitter der sagenhaften Eterniumschwinge des Reiches handeln soll.



Das Reich Ilshi Vailen

Geographie: Ilshi Vailen liegt zwischen den Reichen Hashandra und Thuara und setzt sich aus den Archipelen Ilshi, Sü'Kar, Tuuri, Nom'Eigal, Hindiden, Lib'Ervat, Makashi und dem versunkenen Vailen zusammen. Tharun ist nur unwesentlich weiter als Hashandras Archipel Mogra Kadesh von Sü'Kar entfernt.
Wichtige Städte: Ilshi (22.000 Ew.), Makash (30.000 Ew.), Sü'Karaban (19.000 Ew.), Ervat (15.000 Ew.), Tusk (12.000 Ew.), Saneigo (9.000 Ew.)
Höfe und Bevölkerung: etwa 50 Höfe, 500 Schwertmeister, 4.000 Guerai, 400 Brigantai, 480.000 Ilshis
Herrschaft und Macht: Ilshiit Anriduhha Tain (Ilshi), Sombrai und Botschafter des Tharun Hirao Sendo (Ilshi), Samakai und Anführer der Reichsbewahrer Purush Ottama Sangsei (Makashi), Oberster Sindayru Azarai und Ideologe der Reichsbewahrer Rajesh Garin (Ilshi), Statthalter von Mogra Kadesh Nerwahim Hamidra, Statthalterin von Tingshasa Nagendra Karan, die 'Blutige', die Richter der Schwarzen Kaste
Volk und Kultur: Ilshis oder Ilshiten, mehrheitlich schlank, bläuliche Haut, blauschwarze Haare, gelten als arrogant und standesbewusst. Ein rigides Kastensystem strukturiert die vertikal undurchlässige Gesellschaftsstruktur, behandelt Männer und Frauen aber gleich.
Besondere Örtlichkeiten: Der Ewige Rat (Versammlung der Azarai), Haus der Roten Stunde (Festung des Ilshiiten), Das Tabernakel des Rächenden Zorns (Turm der alten Hauptstadt), Schwarzes Kloster (Hauptsitz des Arkan'Zin-Kults)

»Ilshi Vailen ist voller Wunder, voller Gegensätze und voller Sehnsüchte! Die größten und schönsten Edelsteine sahen wir in Makashi, so groß wie Straußeneier waren manche, und der Thronsaal erstrahlte in ihrem edlen Glanz. Sofort ins Auge fällt auch, dass in Ilshi Vailen die Herrscher keine Schwertmeister sind, sondern der Roten Kaste angehören – einer Herrscherkaste, der man nur durch sein Blut angehört. Zu unserem großen Erstaunen gilt dies für Männer wie Frauen gleichermaßen, doch erst als ich die Inselherrscherin von Sinashi leibhaftig vor mir sah, begriff ich, dass in Ilshi Vailen auch Frauen Herrscherweihen empfangen. Und nicht nur das: Alle Guerai sind in der Orangen Kaste versammelt, und unter diesen gibt es nicht nur viele Frauen, sondern auch solche, die hohe Schwertmeisterwürden tragen. Auch die Zahl der Guerai scheint höher als anderswo, überdies sind sie auch sehr kriegerisch, untereinander wie auch gegen die Nachbarreiche. Überhaupt sieht man jedem Menschen sofort an, in welche Kaste er gehört, während ich, je nachdem, wer mich als Gast empfing, der Kaste meines Gastgebers zugehörig war. So verschieden die Archipele Ilshi Vailens sind, so eint sie doch alle eine ferne Vergangenheit, von denen ihnen – so sagen die Menschen – die Acht Plagen geblieben sind, die sie an die Sünden des Alten Reichs gemahnen.«
—Aus den Erzählungen des Maturai Copal Room aus Torasan-Raas

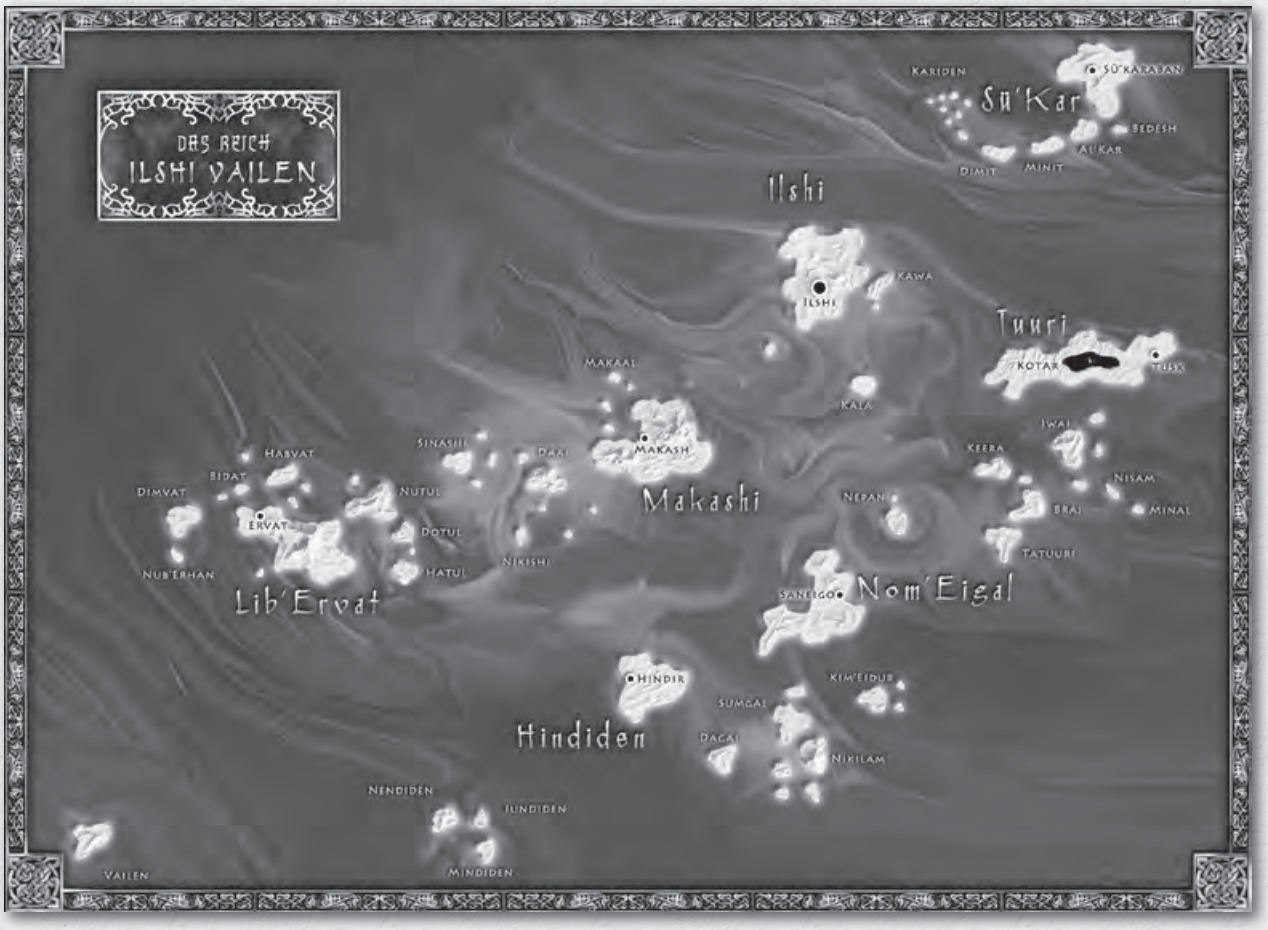
Ilshi Vailen besteht aus acht Archipelen und gilt als Reich großer Machtfülle und Hort enormer Reichtümer. Die meisten Inseln sind fruchtbar, und auf etlichen der großen Eilande werden Juwelen gefunden. Die Edelstein-Minen von Ilshi sind für ihre wunderschönen Fundstücke bekannt, unter anderem stammt von hier der Diamant *Weißfeuer*, der die Helmkrone des Tharun ziert. Das Klima ist sehr wechselhaft, mal heiß und schwül, dann wieder kühl und stürmisch, heftige Regenfälle und Hitzewellen wechseln einander beinahe unablässig ab. Im gesamten Reich ist eine 'elementare Unruhe' spürbar, und alle acht Archipele werden in unregelmäßigen Abständen von spezifischen 'Plagen' oder 'Beschwerden' heimgesucht, deren Ursache die Bewohner in der Geschichte ihres Reiches verorten. So werden die Menschen Lib'Ervats von Traumgebilden aus der Vergangenheit und der Zukunft gepeinigt, während Sü'Kar unter Springfluten und Überschwemmungen zu leiden hat.
Die Ilshiten oder Ilshis sind schlanke, fast magere Menschen mit bläulicher Haut und blauschwarzem Haar. Ihr gesellschaftliches Leben ist durch ein rigides Kastensystem bestimmt, das den Lebensweg eines jeden Menschen von der Geburt bis zum Tod festlegt und jeden Bewohner Ilshi Vailens in einer der acht Oberkasten und ihrer zahlreichen Unterkasten erfasst. Im Unterschied zu den anderen Reichen entscheidet allein die Kastenzugehörigkeit über den Status eines Menschen, während das Geschlecht dafür keine Rolle spielt. Diese Besonderheit Ilshi Vailens stößt bei vielen Schwertmeistern der anderen Reiche auf großes Unverständnis und Missfallen.
Der Ilshiit *Anriduhha Tain* ist der jüngste unter den Reichsfürsten. Ehrgeizige Pläne und charismatische Führerschaft zugleich zeichnen den Herrscher aus. Zudem geht er buchstäblich über Leichen, lässt er doch regelmäßig den Weg zum Palast mit hingerichteten Verbrechern und Verschwörern der Namenlosen Kaste bedecken. Seitdem er den Griff nach dem Tharunamt zum kaum verhohlenen Anliegen seiner Regentschaft gemacht hat, befindet er sich mit einigen seiner Archipelare sowie den Mahnungen der Azarai im Konflikt.
Politische und spirituelle Zerwürfnisse durchziehen das Reich, und manche fürchten ein Ende des gegenwärtigen Zeitalters und einen Rückfall in die *Blutige Zeit* bevorstehen, während andere der Aussicht entgegenfiebern, Ilshi Vailen zu neuer Größe zu führen. Mit Feldzügen gegen Thuara und Hashandra prüft der Ilshiit derzeit die Kriegstauglichkeit seiner Guerai – bislang weitgehend ungehindert.



Herrschaft und Schwertmeister

Die von den Azarai aus der kriegerischen Geschichte des Reiches gezogenen Konsequenzen haben dazu geführt, dass anders als im übrigen Tharun die Herrscher keine Schwertmeister sind, sondern sich aus den Angehörigen von etwa zwanzig Familiendynastien rekrutieren. Diese Nachfahren der am Ende der *Blutigen Zeit* erwählten Herrscher gebieten als *Rote Kaste* uneingeschränkt über alle anderen Kasten – mit Ausnahme der Richter der *Schwarzen Kaste*, die bei einem Verstoß gegen das Kastengebot auch gegen den Herrscher handeln können.

Zur Roten Kaste gehören alle Angehörigen eines Herrschers oder einer Herrscherin, also auch alle Söhne und Töchter, sofern sie unter Einhaltung des Kastengebots gezeugt wurden – andernfalls gelten sie bei Entdeckung als Namenlose und müssen ebenso den Tod fürchten wie der frevelnde Herrscher das Urteil eines Richters. Die meisten Herrscherhäuser sind miteinander auf die eine oder andere Weise verwandt, heiraten sie doch keine Männer oder Frauen außerhalb ihrer 'Adelskaste', um das Blut reinzuhalten. Üblicherweise fällt der Thron nach dem Tod des Herrschers stets an den ältesten Sohn oder die älteste Tochter. Was für viele Tharuner ein unvorstellbares Sakrileg wäre, ist in Ilshi Vailen selbstverständlich: Frauen im Amt des Marakai oder Samakai.



Der Fall Vailens und das Kastensystem

An der Spitze des Kastensystems steht die *Rote Kaste* der Herrscherhäuser, deren Mitglieder hier – einmalig in Tharun – keine Waffen führen dürfen. Es folgen die *Weiße Kaste*, die die Azarai der Acht Götter umfasst, die *Orange Kaste* der Guerai und die *Violette Kaste* der Gelehrten, Runenherren und Kymanai. Die *Blaue Kaste* versammelt die Numinai, die *Purpurne Kaste* fasst Handwerker, Heiler, Künstler und Diener zusammen. In der *Gelben Kaste* sind Bauern, Fischer, Jäger, Sammler und alles übrige dörfliche Volk vertreten. Die *Schwarze Kaste* steht parallel zur Kastenordnung: Ihre Mitglieder, die Zinakai, sind für die Einhaltung des Kastengebots verantwortlich. Ein Verstoß führt zur Verbannung, egal ob Diener oder Archipelar, in die *Kaste der Namenlosen*, der keine göttliche Farbe zugordnet ist und der auch Brigantai, Morguai und alle Erkrankten zugerechnet werden.

Obwohl Kastenwechsel ausgeschlossen und Auf- und Abstiege sowie Eheschließungen nur innerhalb der Kasten möglich sind, scheint das Kastensystem der hohen Fortschrittlichkeit des Reichs nicht entgegenzustehen. Die Höfe und Archipele wetteifern um die besten Schwertmeister, die fähigsten Numinai, die gebildetsten Runenherren und die gelehrigsten Kymanai, und jedem Herrscher gilt beispielsweise ein effektives Bewässerungssystem seiner Bauern als wichtiger Fortschritt. Zugleich beschränkt das Kastensystem die Möglichkeit zu Krieg und Revolte, kann doch niemals ein Schwertmeister auf legitime Weise einen Thron erobern, und sei es auch nur den einer Insel – denn alle Herrscherämter sind den Mitgliedern der Roten Kaste vorbehalten. Vor allem aber hebt es die strikte Geschlechterordnung Tharuns innerhalb der Kasten auf: Den Frauen einer Kaste stehen die gleichen Rechte zu wie den Männern, so dass es nicht nur Herrscherinnen gibt, sondern auch weibliche Guerai, Numinai, Kymanai usw. Einzig unter den Azarai der Weißen Kaste ist dies anders, hier sind nur und ausschließlich die Azarai der Nanurta weiblich, während alle anderen Männer sind.

Dieses strikte Kastensystem wird durch die von den Azarai in stetiger Erinnerung gehaltene Geschichte vom Fall des Alten Reiches, das einst den Namen Vailen trug, begründet. Danach ereignete sich der tiefe Sturz Vailens vor ungezählten Generationen, als der letzte Reichsherrscher seine Heerscharen in das Herz der Welt führte, um den Tharun zu stürzen und auf diesem Feldzug vernichtend geschlagen wurde. Diejenigen, die ihm nicht in den Krieg gefolgt waren, stürzten in einen bestialischen, ungeordneten Krieg gegeneinander. Brigantai-Banden und aufständische Bauernhaufen, namenlose Horden und sogar niederste Kreaturen aus den Bergwerken erhoben sich und zerschlugen das, was der Krieg nicht schon vernichtet hatte, in kopfloser Raserei und tränkten Äcker und Seen, Felder und Meere mit dem eigenen Blut. Dann jedoch erhoben sich in allen Teilen des Reiches Urgewalten. Der Archipel Vailen versank im Meer, und elementare Mächte rissen die Frevler in den Abgrund und vollendeten die *Blutige Zeit*.

Nach der Rückkehr der Überlebenden des zerschlagenen Heereszugs formten die Azarai aus der Asche das neue Reich Ilshi Vailen und seine achtfarbige Kastenordnung. Weil die meisten Männer im Krieg gefallen waren, setzten die Azarai das Kastengesetz an die Stelle der bisher geltenden Geschlechterordnung. Und angesichts der Frevel und des Unheils, das über Vailen gekommen war, befahl der höchste Azarai des Arkan'Zin den zurückgekehrten Schwertmeistern, ihre Waffen abzulegen und künftig als Herrscher der Roten Kaste innerhalb Ilshi Vailens zu regieren. Ihr Blut und das ihrer Nachkommen gleich welchen Geschlechts sollte für alle Zeiten dafür sorgen, dass das Reich nie wieder ausbluten könnte und kein Herrscher mehr das Schwert gegen einen fernen Thron jenseits der Reichsgrenzen zu ziehen imstande wäre. Zum Ilshiiten krönten die Azarai denjenigen, der die Eterniumschwinge *Vailen* geborgen hatte, tauchten die Klinge in sein Blut und in das aller anderen Herrscherhäuser und nahmen ihr als ewige Mahnung an die *Blutige Zeit* den Waffenglanz. Seither symbolisiert sie die Selbstbeschränkung der Herrscherkaste Ilshi Vailens, deren Vertreter zugleich als vollkommen unantastbar gelten. Kein Guerai darf ihr heiliges Blut vergießen, ihr gewaltsamer Tod wäre ein Sakrileg und unweigerlich zu ahnden. Gerät ein Herrscher jedoch in Schande, z. B. im Angesicht der Eroberung seiner Festung, richtet er sich üblicherweise in einem Opferritual selbst. Dabei wird sein Blut aufgefangen und in einer Schale an seinen ältesten Anverwandten weitergegeben – ein Symbol der Verpflichtung zur Aufrechterhaltung der dynastischen Herrschaft. Zu den unfehlbaren Hütern der Kastengesetze aber bestimmten die Azarai die *Schwarze Kaste* der Richter.

Mit der Durchsetzung der Kastenordnung verfügten die Azarai, dass die Menschen niemals mehr von dem göttergewollten Pfad abweichen sollten. Und wie eine Art stummer Mahnung ist in ganz Ilshi Vailen ein Echo jenes Falls in Form der elementaren Heimsuchungen immer noch zu spüren.

Zur Roten Kaste zählen auch die Masha Ilshis Vailens, sind doch seit vielen Generationen nur die schönsten und gelehrigsten Töchter und auch einige Söhne der Herrscherhäuser für diese Aufgabe vorgesehen. Männliche Masha sind in der Regel Eunuchen, denn wie die weiblichen Masha sind sie nicht zur Fortpflanzung bestimmt, sondern dienen der allumfassenden Erbauung der Herrscherinnen.

Die Kaste der Herrscher und die Kaste der Schwertmeister, Guerai und Waffenträger, die *Orange* oder auch *Schwerter-Kaste*, sind streng voneinander abgegrenzt. Ein Schwertmeister kann niemals Inselherr oder gar Samakai werden, und es ist keinem Herrscher gestattet, eine Guerai-Laufbahn einzuschlagen. Lediglich das Privileg des Einsatzes von zeremoniellen Prunkpeitschen, den mit Diamantsplittern besetzten *Saipedos*, steht den Herrschern zu. Das Auspeitschen der Guerai, bis Blut fließt, hat eine rituelle Bedeutung, zeigen sie auf diese Weise doch ihre Leidensfähigkeit und Treue.

Die Guerai und Schwertmeister der Orangen Kaste unterteilen sich in acht Unterkasten, die den aufsteigenden Rängen der Guerai-Laufbahn entsprechen: Waffenträger, Guerajin, Niederer Guerai, Hoher Guerai, Shindai, Atakai, Shin-Lakar und Shin-Makar. Anders als im übrigen Tharun sind damit die Karrieremöglichkeiten erschöpft, so dass die Schwertmeister zwar zu virtuosen Kämpfern geraten, jedoch über wenig diplomatisches Geschick oder höfische Etikette verfügen.

Noch beachtlicher im Vergleich mit den anderen Reichen ist die Tatsache, dass Mädchen ebenso Guerai werden wie Jungen. Sie müssen dazu nur innerhalb der Kaste gezeugt und aufgezogen worden sein – ein Vorgang, der ritualisiert abläuft, um starken Nachwuchs für die Kaste zu sichern. Die Angehörigen der Orangen Kaste gehen dazu keine Ehen oder romantischen Bindungen ein, sondern paaren sich bei einem wiederkehrenden Zeugungsritual zu Ehren Nanurtas und Shin-Xirits. Schwangere Guerai verrichten bis zur Geburt ihren ganz normalen Dienst und nehmen ihn nach der Entbindung sofort wieder auf. Der Säugling hingegen wird, bis er selbst mit der Ausbildung beginnt, von den Kastenältesten aufgezogen, die für den Waffendienst zu gebrechlich geworden sind. Eine eigene Elternschaft ist den Guerai untersagt, gehört ihre ganze Liebe und Kraft doch ihrem Herrscher. Das bedeutet auch, dass die Angehörigen der Orangen Kaste keine Familien herausbilden und die Guerai also weder Erben hinterlassen noch Fehden gegeneinander führen. Sie führen deshalb auch keinen Familiennamen, sondern nehmen den Namen ihres ersten Gegners, in der Regel den des Unterlegenen der Shin-Dhara, als Nachnamen an.

Die Fortschreitenden und die Zurückschauenden

Seit der Thronerlangung des Ilshiiten *Anriduhha Tain* durchzieht die Rote und Orange Kaste gleichermaßen ein breiter Riss. Auf der einen Seite stehen die Schwertmeister und Inselherren, die dem Aufstieg des Ilshiiten bis nach Tharun folgen wollen und denen die alten Lehren der Selbstbeschränkung nicht mehr uneingeschränkt gelten. Sie werden auch *Fortschreitende* genannt. Ihnen gegenüber wollen konservative Reichsbewahrer um den Archipelar von Makashi das Reich vor einem zweiten Fall schützen. Sie werden auch als *Zurückschauende* bezeichnet.

Die *Fortschreitenden* wollen die Guerai der Orangen Kaste für den Feldzug gegen Tharun bereitmachen und ihren besten Schwertmeistern die Möglichkeit eröffnen, außerhalb von Ilshi Vailen echte Kriegserfahrungen zu sammeln und dort als 'militärische Statthalter' des Ilshiiten eigene Herrschersitze zu erobern – eine Aussicht, die für viele Schwertmeister von großem Reiz scheint, würden damit doch die Kastengrenzen teilweise ausgehebelt, weil sie nach Auslegung der *Fortschreitenden* nur innerhalb Ilshi Vailens Geltung haben, in der Fremde aber nicht. Entsprechend werden die nach Mogra Kadesh und Tingshasa ausgesandten Heerführer innerhalb der Orangen Kaste als heldenhafte Eroberer gefeiert, denen es viele Schwertmeister gleichtun wollen. Für die *Zurückschauenden* ist diese Politik frevelhaft und gefährlich, und beide Fraktionen bemühen sich, die offenbar zwiegespaltenen Azarai für ihre Sicht der Dinge zu gewinnen. Was aber die mächtigen Richter der Schwarzen Kaste von all dem halten, ist bislang nicht zutage getreten.

Im Gefecht gehen die Ilshis höchst diszipliniert vor und verfügen über eine Vielzahl von Manövern und Kampfformationen, um eine Festung im Handstreich zu erobern, eine Stadt zu besetzen oder eine gegnerische Streitmacht zu überrollen. Häufig eingesetzte Hilfsmittel sind Sturmleitern, tragbare Schutzwände aus Holz, Rammen, Steinschleudern und Brandpfeile. Die Guerai bevorzugen dünne, überlange Schwingen und Zweihandwaffen, deren Griffe mit kleinen Juwelen besetzt sind. Auch an den dichten Bronn-Rüstungen werden häufig Edelsteine angebracht und der Schmuck bezwungener Gegner als Trophäe hinzugefügt, so dass manche Veteranen immense Reichtümer mit sich herumtragen. Mannspannen und Große Bögen sind sehr gebräuchlich, Schilde hingegen sind wegen der hohen Verbreitung der Langschwingen unüblich.

Die Richter der Schwarzen Kaste

Die wenigen Angehörigen der Schwarzen Kaste haben die Durchsetzung der Kastengebote zur Aufgabe, während einfache Verstöße wie Diebstähle oder Betrug innerhalb der Kasten geahndet werden. Da sie äußerlich durch eine schwarze Maskierung und dunkle Richterstäbe nicht voneinander unterschieden werden können und keine Familiennamen führen, sondern nur einen Kurznamen tragen, ist über die Identität der Richter wie über ihr Geschlecht so gut wie nichts bekannt. Die Zinakai-Kaste beruft ihre Mitglieder nach Außenstehenden unverständlichen Kriterien im reiferen Alter aus den anderen Kasten, vorzugsweise aus der Azarai- und der Schwerter-Kaste.

Das im zerstörten Archipel Vailen gelegene *Schwarze Kloster* des Arkan'Zin dient der Ausbildung der Zinakai. Hier befindet sich ein Register der für die Richterweihe in Frage kommenden Kandidaten in Form einer mit hölzernen Namenstafeln besetzten Wand. Sobald ein neuer Richter berufen ist, wird sein Name geschwärzt und nicht mehr genannt. Dieser Vorgang schließt dann auch den Wechsel in die Schwarze Kaste ab und der Zinakai ist nach Anlegen der schwarzen Maskierung nicht mehr von einem anderen zu unterscheiden.

Mit der Weihe zum Richter legen die Auserwählten ihre Vergangenheit und ihren Namen ab. Nur dadurch, dass die Schwarze Kaste außerhalb der Rangfolge steht, so lehren es die Azarai, können die Zinakai ihre Aufgabe erfüllen. Die Richter leben zumeist in der Nähe der abgeschiedenen Schreine des Arkan'Zin-Kults. Sie reisen zwischen den Inseln an Bord von Handelsschiffen umher, verfügen aber mit dem Großsegler *Schwarzes Herz* auch über ein eigenes Schiff, dessen Ankunft als Vorbote eines aufzudeckenden Frevels gilt.

Die Zinakai vollstrecken ihre Urteile stets im Geheimen und immer in der Nacht, und so fürchten sich die Menschen in gleicher Weise vor dem Nahen eines Arkanai wie vor der Ankunft eines Richters. Da die Richter einen Schuldigen nie an Ort und Stelle strafen, verschwindet dieser zumeist spurlos, und seine Hinterbliebenen können den Gerichteten nur insgeheim und ohne Zeremonie betrauern. Nicht wenige trösten sich mit der Hoffnung, der Verschwundene sei nicht gestraft, sondern in Wahrheit zu den Richtern berufen worden. Der Leichnam eines gefallenen Richters gilt als unberührbar und darf nur von den Azarai des Arkan'Zin geborgen werden.

Im aktuellen Konflikt um die Kriegspolitik des Ilshiiten zwischen den *Fortschreitenden* und den *Zurückschauenden* und den Vorwurf des Verstoßes gegen die Kastenordnung haben die Richter bislang nicht erkennbar eingegriffen – sehr zum Unverständnis mancher besorgter Azarai der Weißen Kaste.

Bevölkerung und Sozialstruktur

Es heißt in einem bekannten Gedicht, ein gewaltiger Sturm könne alle Einwohner von Ilshi Vailen durcheinanderwirbeln und zu einem großen Haufen zusammenwerfen, doch ohne jedes Zögern würde jeder seinen genauen Platz in der Gemeinschaft kennen und die Menschen würden sich wie an einer Perlenschnur aufreihen: vom niedersten Bauern bis hinauf zum Ilshiiten. Denn jede und jeder gehört lebenslang der Oberkaste an, in welche sie oder er hineingeboren wurde – ein Kastenwechsel ist ausgeschlossen.

Durchlässiger ist das Kastensystem innerhalb der Unterkasten, die sich an Aspekten wie z.B. dem Rang des jeweiligen Herrschers oder dem Familienoberhaupt, seiner Funktion, seinem Wissen oder erworbenem Besitz festmachen. Diese Zugehörigkeit wird mit kastenspezifischen Symbolen wie farbigen Kleidungsstücken, Körperbildern, Tätowierungen, Narbenschmuck oder Nahrungsvorschriften ausgedrückt, so dass sie jederzeit erkennbar ist. Denn schon das Verbergen der Kastenzugehörigkeit gilt als Frevel. Zudem gibt es in allen Städten und Festungen Tore, Häuser, Plätze, Badehäuser, Gebetsschreine und Gärten, die nur von Angehörigen einer bestimmten Kaste betreten werden dürfen und so den Bewegungsradius der Bewohner einschränken. Die an der Spitze stehende Rote Kaste gebietet über die nachfolgenden Kasten: Die Weiße Kaste der Azarai, die Orange Kaste der Guerai, die Blaue Kaste der Numinai und die Violette Kaste der Gelehrten. Während die Azarai die besondere Verehrung aller Kasten erfahren und die Guerai das alleinige Waffenprivileg genießen, ist es das Vorrecht der Violetten Kaste, Wissen in schriftlicher Form zu bewahren und Runensteine sowohl zu besitzen als auch die Kenntnisse um ihre Wirkung zu erwerben und zu lehren. Einzelne Mitglieder der Numinai-Kaste haben jedoch das Privileg verliehen bekommen, *Wasser-* oder *Luft-*Runensteine zu nutzen.

Unterhalb dieser Kasten folgt die Purpurne Kaste der Dienenden, auch Stadtkaste genannt. Ihre Vorrechte sind der Warentausch, das Nutzhandwerk, die einfachen musischen Künste, Heilkunde und das Dienen am Hof. Unterteilt ist die Kaste in acht Unterkasten (absteigend): Diener der Roten, Weißen, Orangen, Violetten und Blauen Kaste, Künstler, Handwerker sowie Warenhändler.

Die Purpurne Kaste ist es auch, die den Austausch mit der unter ihr stehenden Gelben Kaste der Dorfbevölkerung organisiert, die auch als Bauern-Kaste bezeichnet wird. In ihr versammeln sich Bauern, Fischer, Sammler, Dammbauer, Fallensteller, Holzfäller, Stollengräber, Paddler usw., unter-

Kasten und ihre Privilegien

Verbunden mit der göttergewollten Bestimmung einer Kaste genießen ihre Mitglieder bestimmte Vorrechte wie z.B. das Führen von schwertmeisterlichen Waffen oder den Besitz von Runensteinen.
Trotz ihrer immensen Machtfülle ist es den Archipelaren, Inselherren und sämtlichen Mitgliedern der herrschaftlichen Dynastien Ilshi Vailens untersagt, Runensteine zu besitzen, ein Schwert zu führen oder ein anderes Amt als das der Herrschaftsbewahrung auszuüben. Das besondere Privileg des Ilshiiten ist es, das Eterniumschwert *Vailen* zu führen, das als Göttergeschenk und Symbol der Herrscherwürde, jedoch seit dem Fall des Alten Reiches nicht als schwertmeisterliche Waffe gilt. Die Herrschaft über Ilshi Vailen kann nur von einem Archipelar des Reiches ergriffen werden. Doch nur derjenige Samakai, dem es auch gelingt, *Vailen* in der Prüfung des Blutes in Besitz zu nehmen, wird von den Azarai zum Ilshiiten gekrönt. So gab es auch in jüngerer Vergangenheit kriegerische Auseinandersetzungen um den Reichsthron, weil ein schwacher Herrscher die Klinge nicht beherrschen konnte.
Privilegien, die ihnen nach der Kastenzugehörigkeit eigentlich nicht zustehen, werden unter bestimmten Umständen in ritueller Weise von einem Angehörigen einer höheren Kaste verliehen. Kraft des Kastengebots ist beispielsweise den Numinai der Besitz der Runensteine Wasser und Luft eigentlich untersagt, da die Runensteine der Violetten Kaste vorbehalten sind. Doch nach Weisung eines Herrschers der Roten Kaste können diese Runensteine an die Numinai zu Studienzwecken sowie für die Dauer ihrer Fahrten ausgehändigt werden. Dieser Vorgang wird vom Austausch versiegelter Schriftstücke begleitet, die das Privileg dokumentieren und legitimieren. Im genannten Beispiel würde das Schriftstück von einem Mitglied der Roten Kaste, dem privilegierten Numinai sowie dem Runenherrn gemeinsam versiegelt. Gebrochen werden darf das Siegel nur von einem Richter der Schwarzen Kaste, doch ein solcher Vorgang ist äußerst selten. Denn es heißt auch, dass die Richter die Verletzung eines Privilegs bereits erkennen können, ohne Einsicht in ein legitimierendes Dokument nehmen zu müssen.
Privilegien werden für die verschiedensten Vorgänge erteilt, wie z. B. das Verlassen des Dorfes für die Landbevölkerung oder die Gestattung, einen Fluss umzuleiten, um die Felder besser bewässern zu können, und begleiten die Träger oft ein Leben lang, teilweise über Generationen hinweg.
Der Diebstahl, die Fälschung oder die Vernichtung einer Privilegienschrift ist durchaus eine Möglichkeit, einem Konkurrenten zu schaden, aber gleichfalls natürlich ein schweres Verbrechen.

gliedert in Unterkasten vom Sippenältesten hinab bis zum Reisbauern.
Eine besondere Einrichtung ist die Kastenlose Kaste, der ausschließlich Gäste und Reisende aus anderen Reichen, wie z.B. der Tharunbotschafter Sendo, angehören. Ihr Status im Kastensystem entspricht stets derjenigen ihres Gastgebers.
Jenseits der Kastenordnung stehen die Ausgestoßenen der Namenlosen Kaste. Alle Menschen, die sich durch Geburt oder durch Frevel keiner der anderen Kasten zuordnen lassen, gehören ihr automatisch an.

Flora und Fauna

Ilshi Vailens Tier- und Pflanzenwelt ist alles andere als einheitlich, denn die klimatischen Bedingungen des Reiches sind teilweise starken Schwankungen ausgesetzt – eine Folge der nachklingenden 'elementaren Unruhe'. So sprießt an manchen Orten wildester Dschungel und blühendste Urwaldpracht, während andernorts karge Landschaften und raue Felsen das Bild prägen. Der im ganzen Reich hohe Bedarf an Bauholz hat teilweise zu umfangreichen Rodungen geführt, die manche Landstriche regelrecht haben veröden lassen.
Weil die Rakshasa in Ilshi Vailen besondere Verehrung genießen und nur in unmittelbarer Nähe der Siedlungen bekämpft werden, dominieren die Bestien die unbewohnten Gebiete vieler Inseln weitgehend uneingeschränkt – zum Leidwesen anderer Tierarten.
In den warmen und feuchten Tälern der Inseln gedeihen üppige Zitrusfrüchte wie Pampelmusen, Zitronen und Limetten in weiten Obsthainen, die allerdings vor räuberischen Schwärmen geschützt werden müssen.
Zu den urwüchsigsten Orten ganz Tharuns gehören gewiss die Inseln des Archipels Hindiden. Ihre Dschungelwälder beherbergen etliche Giftpflanzen und gefährliche Gewächse wie die Gumang-Bäumen, aus denen kundige Brigantai Betäubungsgift gewinnen. Nur auf Hindiden sind die Riesensquamate heimisch, die bevorzugten Reittiere der Roten Kaste.
Während die in den Sümpfen lauernden Lhirzuggi vor allem eine Gefahr für die Flussfischer bedeuten, wagen sich die hinterhältigen Namure durchaus in abgelegene Dörfer oder fallen bei Tag über die Feldbauern her.
Im Meer um den versunkenen Archipel Vailen tummeln sich Haie und Schwertfische sowie ganze Schwärme von Raubfischen. Aus den Trümmern des Archipels ragen zudem viele Unterwasserpflanzen bis an die Wasseroberfläche auf – und manche umschlingen die Paddel vorbeifahrender Schiffe und ziehen Ruderer, die zu langsam reagieren, in die tödliche Tiefe.

Wirtschaft und Handel

Neben dem allgegenwärtigen roten Reis, der auf bewässerten Hängen gedeiht, wird viel Zuckerrohr angebaut, mit dessen Extrakten nahezu alle Speisen Ilshi Vailens im Übermaß bedacht werden. Üppige Süßspeisen und sirupartige Getränke gelten als Köstlichkeiten und werden zu allen rituellen Anlässen und Zeremonien verzehrt. Kakao- und Kaffee-Bohnen sind ebenfalls recht verbreitet. Von großer Bedeutung ist auch der Anbau von Baumwolle in den wärmeren und feuchten Gebieten.

Nutztiere werden von den Ilshis vor allem für die Bewirtschaftung der Felder genutzt, während die Jäger die wulstigen Speckschlangen und die unförmigen Kastenwarane zum Speiseplan beisteuern und für die Herstellung von Lederkleidung häuten.

Vielerorts machen die Küstenfischer Jagd auf die finger- bis unterarmlangen Seegurken, deren Innereien als Delikatesse gelten und die sich als eingekochte Suppenzutat auf langen Seereisen eignen, falsch zubereitet jedoch auch ein tückisches Gift ergeben.

Das wertvollste Produkt, das auf vielen gebirgigen Inseln abgebaut wird, sind verschiedene Edelsteine, manche von ihnen so groß wie Prunkhuhneier, die teils von Stollengräbern, teils von Gruu aus den Tiefen der Berge gewühlt werden. Entsprechend weit entwickelt ist die Herstellung von edlem Schmuck und Geschmeide.

Aufgrund der aus Abgrenzung zum Alten Reich herrührenden Verpflichtung, keine Steinhäuser zu errichten, werden Holz und Bambus in großen Mengen geschlagen, vorzugsweise in den Holzfällersiedlungen unbewohnter Waldinseln. Edle und hochwertige Holz- und Lackarbeiten, letztere vor allem in Form von kunstvoll gefertigten Schwingenscheiden, sowie Früchte sind bekannte Exporterzeugnisse des Reiches. Doch der einst schwunghafte Außenhandel mit den Nachbarreichen ist nach dem Beginn der Invasion von Mogra Kadesh und Tingshasa nahezu vollständig zum Erliegen gekommen. Gleiches gilt für den Fernhandel mit Tharun, denn die üppigen Abgabenlieferungen an das Innere Reich wurden vom Ilshiiten kürzlich gedrosselt – eine Eskalation, auf die der Tharun bisher nicht reagiert hat.

An der Spitze der Gelben Kaste stehen die Dorfältesten, deren Rang sich nach der Größe ihres Dorfes bemisst. Die einfachen Fischer und Bauern werden am Empfänger ihrer Erzeugnisse gemessen. So ist es nicht unüblich, dass eine Bauernsippe ihren Reis ausschließlich für die Azarai anbaut und erntet. Diese nehmen als *Reis der Weißen* eine entsprechend hohe Stellung ein, ebenso wie die Bauern, die als *Reis der Roten* die Herrscherhäuser versorgen.

Religion und Azarai

Gemäß der Legende vom Fall Vailens waren es die Azarai der Weißen oder auch *Erkennenden Kaste*, die aus den Trümmern des Alten Reiches ein neues und mächtiges Reich schufen. Diesem Selbstverständnis folgend eint das gemeinsame Erbe des Kastensystems und die stete Mahnung an die Katastrophe die Kulte der Acht in ihrem Verhältnis zueinander. Die Azarai verstehen sich nur im theologischen Sinne verwandt mit ihren assoziierten Kasten: So steuern Numinai-Azarai keine Schiffe, Ojo'Sombri-Priester verfolgen keine frevelhafte Runenmagie, und die wenigen Azarai Shin-Xirits und Zirrakus führen keine Waffen. Als einzige Kaste halten sie die tharunische Geschlechtertrennung aufrecht, denn sie ist der göttlichen Ordnung schon durch das Geschlecht der Acht Götter eingeschrieben. Daher besteht die Priesterschaft der Nanurta-Azarai ausschließlich aus Frauen, während sich die anderen sieben Glaubensgemeinschaften aus Männern zusammensetzen. Anders als die meisten anderen Kasten rekrutieren die Azarai ihren Nachwuchs durch die Auswahl geeigneter Kinder aus dem Volk.

Mit dem *Ewigen Rat* auf Ilshi unterhalten die Azarai einen immerwährenden Ort der Kontemplation der Vertreter der Gottheiten. Hier berichten Azarai ihren Mitbrüdern und -schwestern von Geschehnissen im Reich, und aus diesen Berichten leitet die Versammlung in einem gemächlich fließenden Prozess theologische Konsequenzen ab, um dem Erbe der Vergangenheit gerecht zu werden. Dieser oft langwierige Austausch kann mitunter dazu führen, dass der Ewige Rat sich zu keiner Haltung durchringen kann – wie etwa im aktuellen Fall, wo die Azarai zögerlich sind, wie sie die Politik Anriduhha Tains bewerten sollen. Zudem hat ihr Entschluss nur beratende Wirkung, denn der Rat entsendet Azarai an die Höfe, die den Vertretern der Kasten mit theologischem Beistand zur Seite stehen und so allenfalls indirekt Einfluss nehmen. Dabei gilt, dass ein Zirraku-Azarai nur Mitgliedern der Roten Kaste als Ratgeber, ein Numinoru-Azarai nur Mitgliedern der Blauen Kaste usw. dient.

Innerhalb des Ewigen Rats nehmen die Priester Arkan'Zins eine Sonderstellung ein, da sie in der Zusammenkunft schweigen und lediglich die Richter beraten. Daher ist der wesentliche Zweck ihrer Schreine die Denunziation von Verstößen gegen das Kastengebot und anderer 'Wahrheiten'. In jedem Archipel befindet sich das Hauptkloster eines Kults, während der Arkan'Zin-Kult sein Kloster an einem weithin geheimen Ort in Vailen errichtet hat.

Da Azarai für das einfache Volk zumeist unerreichbar sind, verehrt die Bevölkerung häufig geschnitzte Repräsentationen hoher Kastenvertreter, denen sie angesichts der Unmöglichkeit, Fürbitten direkt vortragen zu können, ihre Wünsche vorbringen.

Überall anzutreffen ist ein tief verankerter Respekt vor den elementaren Kräften, der sich allerdings nicht in Opfergaben oder Anbetung äußert, da nach weit verbreiteter Auffassung die Elemente ohnehin nicht durch Taten der Menschen beeinflusst werden können. Daher ist auch die Verehrung von Nanja unüblich und eher in abgelegenen Gegenden oder bei den Brigantai Hindidens verbreitet. Der feste Glaube an die Wiedergeburt wird hingegen mit der Erwartung verbunden, dass ein vollkommenes und bescheidenes Leben dafür verantwortlich ist, in die gleiche oder sogar eine höhere Kaste wiedergeboren zu werden. Andernfalls folgt unweigerlich der Abstieg in eine niedrigere Kaste im nächsten Leben.

Seefahrt und Numinai

Getreu den Lehren des Meeresgottes ist die Binnenordnung der zahlenmäßig kleinen Blauen Kaste für Außenstehende vollkommen unergründlich, allenfalls die Existenz Hoher und Niederer Numinai ist bekannt. Männer wie Frauen üben das Numinai-Amt zumeist als Paar aus und ziehen auch ihren Nachwuchs gemeinsam auf. Die Numinai unterhalten stattliche Flotten und gelten als kühne Seefahrer. Sie sind für den Fernhandel zuständig und scheuen auch vor weiten Reisen in entlegene Teile Tharuns nicht zurück.

Die erfolgreiche Seefahrt beruht auf der Ausbildung in den drei Numinai-Häusern in Lib'Ervat, Nom'Eigal und Sü'Kar und auf der verliehenen Verwendung der Runensteine *Wasser* und *Luft*. Die Binnenschifffahrt wird hauptsächlich mit Ruderschiffen, in der Regel schlanken Trimaren verschiedener Größe, bestritten. Eine Besonderheit stellen die gewaltigen Reichswanderer dar, quadratische Lastenflöße, die hauptsächlich von Händlern und Guerai-Heeren verwendet werden. Diese sind aus eigener Kraft nicht bewegungsfähig, sondern werden von mehreren Geleitschiffen gezogen und können große Mengen Ladung transportieren. Die berühmtesten Schiffe des Reiches sind die *Krone von Ilshi Vailen*, ein über hundert Schritt langer Prachtsegler des Ilshiiten, der nach Vorbild des tharunischen Segelkatamars gebaut wurde, und der mysteriöse Großsegler *Schwarzes Herz*. Während ersterer bei den Besuchen des Ilshiiten an den Archipelarshöfen überall bestaunt und seine Ankunft von tagelangen Festivitäten begleitet wird, ist über letzteren wenig bekannt. Es ist nicht einmal klar, ob es sich bei der *Schwarzes Herz* um ein Schiff oder mehrere Schiffe gleichen Namens handelt. Denn das völlig schwarz lackierte Schiff ist frei von Dekorationen oder eindeutigen Merkmalen, und den einfachen Menschen gilt es als Unglück, den Segler auch nur aus den Augenwinkeln zu betrachten. Offensichtlich ist nur, dass es sich um das Schiff handelt, mit dem die Richter Fahrten unternehmen. Jedes Herannahen der *Schwarzes Herz* führt zu Verwerfungen an den besuchten Höfen, dem Abbruch von Intrigen oder Kriegen, zu verzweifelten Geständnissen oder gar Selbstmorden.

Das Märchen vom Schwarzen Herz

Es begab sich auf einer Insel, vor nicht allzu langer Zeit.
Da begehrte ein Bauer den Sitz seines Patriarchen.
Da begehrte ein Numinai den Besitz geliehener Steine.
Da begehrte ein Marakai die Kunst der
Schwertmeister zu erlernen.
Da begehrte ein Shindai den Thron seines Herren.
Und ihre Herzen färbten sich schwarz.
Da begehrte ein Zinakai Recht zu sprechen.
Und er begab sich auf jene Insel.
Um unter den schwarzen Herzen derer, die den Weg
Ilshi Vailens verließen, reiche Ernte einzufahren.
—Ein ilshitisches Gedicht

Piraterie ist nahezu unbekannt, seit ein tuurischer Seeräuber vor einigen Generationen den Tross des Ilshiiten angriff und mit der erbeuteten Reichswaffe des Herrschers flüchtete. Die Samakai des Reiches ließen ihn erbittert jagen und wurden seiner schließlich in Thuara habhaft. Im Anschluss an die Rückeroberung der Klinge löschten sie das Unwesen der Piraterie nahezu vollständig aus und begannen mit einer strikten Überwachung der Seewege.

Eine besondere Herausforderung, der tatsächlich auch nur eine Handvoll Numinai gewachsen sind, stellt der verwüstete Archipel Vailen dar. Aufgrund der dort herrschenden unberechenbaren Strömungen und Stürme können die Gewässer nur unter großen Gefahren befahren werden.

Reitkunst und Kymanai

Die Kymanai gehören der Violetten Kaste an, da sie die Kunst der Runenmagie einsetzen, um die Reitkunst zu lehren. Da ihnen Waffenbesitz verboten ist, konzentrieren sie sich völlig auf die Abrichtung und das Training der robustesten Tiere des Reiches für die Schwertmeister mithilfe von *Erde-*, *Fühlen-* oder *Schmecken*-Steinen. Ähnlich wie die Numinai üben sie das Amt zumeist partnerschaftlich aus und leben als Familienverband am Hof.

Die Kymaanlagen beherbergen hauptsächlich zwei Formen von Reittieren: die als Riesensquamate bezeichneten kolossalen Warane und die Nasuten, ein Stamm von übergroßen termitenähnlichen Geschöpfen. Andere Käferarten sind selten und werden daher kaum gejagt, und flugfähige Tiere gelten als tabu.

Die meist mehr als fünf Schritt langen und mit grellen Farbmustern auf einem schwarzen Grund gezeichneten Riesensquamaten werden stets mit einem länglichen und flachen Aufbau aus lackiertem Holz anstelle eines Sattels versehen. Dieser 'Reithaus' genannte Aufbau dient dem Reiter als Schutz gegen die Witterung und bei langen Ausritten als Dach über dem Kopf. Traditionell hat ein Reithaus Fenster, die mit Leinenstoff oder Lamellen verschlossen werden, und bietet bis zu vier Personen Platz. Da die Riesensquamate in Bedrohungssituationen ein äußerst wirksames Gift absondern, haben sie keinerlei natürliche Feinde, doch ihre weiche Haut macht sie ungeeignet für den Einsatz im Krieg. Als Symbol für die Unberührbarkeit der Roten Kaste sind die Riesensquamaten ausschließlich ihnen vorbehalten. Ausgenommen davon sind die Richter der Schwarzen Kaste, denen das Privileg gewährt ist, die Unterart der äußert seltenen und extrem giftigen Nachtsalamander zu reiten. Diese schwarzhäutigen Riesensquamate sollen ihre Reiter auch in den Schwarzen Stunden zum gewünschten Ziel führen können.

Während die Riesensquamate nur auf Hindiden verbreitet sind, gibt es nahezu überall Nasuten in allen Farben und Größen, von winzigen Exemplaren bis zu Tieren mit einer Schulterhöhe von anderthalb Schritt. Geschätzt werden sie von allen Bevölkerungsschichten, denen die Benutzung von Tieren in der Farbe ihrer Kaste gestattet ist. Nasuten werden durch einen aufwändigen Prozess zu einem jeweiligen Zweck, beispielsweise zur Kriegführung, zum Transport oder zur Erntehilfe, in grubenartigen Terrarien aufgezogen. Fang und Abrichtung wild lebender Exemplare sind selten,

da oft nur die sorgfältige Zucht wirklich große und damit reitfähige Tiere zu produzieren vermag.
Die Azarai rühmen die besondere Eignung der ameisenähnlichen Geschöpfe für den Dienst an den Menschen von Ilshi Vailen, da die Nasuten ihr Leben ebenfalls in Kastenstrukturen organisieren und eigene Bauten errichten.

Architektur und Künste

Wie in vielen Lebensbereichen übt der Fall des Alten Reichs auch auf die Architektur einen immer noch zu spürenden Einfluss aus. So hat der Bau von Festungen aus Stein praktisch keinerlei Tradition. Anstelle von Festungen pflegen die Herrscher sich prächtige Paläste, mit Vorliebe aus den Dschungelhölzern, die das Reich zu bieten hat, zu errichten und diese regelmäßig zu verändern, zu erweitern oder gar zu verlegen. Die größte Annäherung an den traditionellen Bau von Befestigungen in Tharun sind die *Stummen Guerai*: Diese stets in runder Form angelegten Wehrbauten aus Bambus und Holz sind eine exzellente Verteidigung gegen Raubtiere oder kleinere Heere ohne Belagerungswaffen und können von geübten Verbänden innerhalb eines Tages errichtet werden.
Die einzige intakte Steinfestung des Reiches, das *Haus der Roten Stunde* auf Ilshi, ist ein Überbleibsel aus alter Zeit und dient dem Ilshiiten als Palast. Die wenigen übrigen alten Steingebäude werden zumeist als Tempel genutzt. Tief in den Dschungeln und längst vergessen von den Bewohnern finden sich jedoch auf einigen Inseln noch Ruinen alter Steinstädte.
Den Städtebau dominieren Holzgebäude, die meistens in Terrassen um Bezugspunkte wie Hügel oder Berge gebaut werden. Eine weitere Besonderheit sind Brücken, welche in allen Städten und in den Parkanlagen der Herrscherpaläste in großer Anzahl vorzufinden sind. Teilweise überspannen diese nicht nur Flüsse oder Kanäle, sondern auch andere Brücken, um eine Verbindung zwischen zwei Terrassen oder Hügeln herzustellen. Schnitzwerk und Lackierungen verzieren viele Strukturen und werden zur Dekoration und zu rituellen Zwecken aufgebracht. Durch Farbzeichen werden Brücken, Tore und Wege zudem für bestimmte Kasten reserviert – so haben die größten Straßen oftmals mehrere 'Spuren', darunter die *Rote Linie*, auf der sich ausschließlich die Sänften und Reittiere der *Herrscher-Kaste* bewegen dürfen.
Dominierend in den Künsten ist neben Lackarbeiten und Schnitzwerk vor allem das Theater, das in vielen Lebensbereichen wie dem Schwingentanz oder der Sagenerzählung Anwendung findet. Das Prinzip ist immer gleich: Ein Erzähler berichtet mit kunstvollem Sprechgesang eine Geschichte, untermalt von dumpfer, getragener Musik, zu dem sich die Darsteller stumm bewegen. Anhand sorgfältig gearbeiteter und in der Farbe der jeweiligen Kaste lackierter Holzmasken wird ersichtlich, welche Personen dargestellt werden. Das Thema ist zudem fast immer von ernster Natur und soll die Zuschauer nicht nur berühren, sondern auch mahnen, dem moralischen Leitbild der dargestellten Geschichte zu folgen. Aufführungen von großer Kunstfertigkeit werden auch zum Austausch zwischen den Kasten eingesetzt: So ist es z.B. nicht unüblich, Fürbitten oder die Darstellung von Bedürfnissen oder Notlagen in Form von Aufführungen an die Mitglieder einer höhergestellten Kaste zu formulieren.

Das Unwissende Dorf

»In einem Archipel weit von hier wurde der fromme Zinakai Zuo einst in ein abgelegenes Dorf gerufen, um einen wilden Rakshasa zu vertreiben. Der Rakshasa war ungewöhnlich groß und besaß zwanzig Arme und drei Feuer speiende Köpfe. Als Zinakai Zuo vor dem Riesen stand, tadelte er ihn in Arkan'Zins Namen für die Taten wider das Dorf und hieß ihn zu verschwinden. Doch statt sich dem Wort des Richters zu fügen, brüllte das Ungetüm und ließ seine Vajra auf ihn herabsausen. Der Richter Zuo riss seinen Richterstab empor und die Vajra zersplitterte daran in acht Teile. Da versuchte der Rakshasa ihn zu verschlingen, doch Zinakai Zuo rief die Macht seines Herrn Arkan'Zin auf den Rakshasa herab und spaltete ihm mit dem Stab seine drei Schädel und aus jedem tropften acht Blutstropfen hervor.
Überglücklich zeigten ihm die Dörfler ihre Dankbarkeit und luden den Richter zu einem Festmahl ein. Als Zinakai Zuo eines gebratenen Hirsches angesichtig wurde, fragte er die Dörfler, woher sie solch ein prächtiges Tier nähmen, um es zu braten. 'Aus dem Wald' antwortete man ihm. 'Wisst ihr denn nicht, das alles Leben hier im Wald eurem Herrn gehört?' fragte Richter Zuo die Dörfler. 'Nein, davon haben wir noch nie gehört.', antwortete man ihm, 'Wir fangen bereits seit Generationen die Tiere hier im Wald, um sie zu essen.' Da erkannte Zinakai Zuo was er getan hatte. 'Ihr habt unwissend seit Generationen euren Herrn bestohlen! Deshalb haben euch die Götter den Rakshasa gesandt! Deshalb zerbrach die Vajra in acht Teile und deshalb tropfte aus jedem Haupt acht Tropfen Blut. Der Rakshasa war gesandt, um euch zu strafen, denn Unwissenheit schützt vor Strafe nicht!' Da wandte sich der Richter Zuo vom unwissenden Dorf ab und bat Arkan'Zin, die diebischen Dörfler, die ihm gestohlene Speisen vorsetzen wollten, zu strafen. Noch in derselben Dunkelheit wurde das ganze Dorf von den Arkanai entvölkert und steht als Mahnmal bis zum heutigen Tag leer.
Weil er selbst unwissend gegen den Willen der Götter gehandelt hatte, als er den Rakshasa erschlug, aber seine Schuld selbst erkannt hatte, erlegte sich Zinakai Zuo zur Buße eine Reinigung im nächsten Tempel des Arkan'Zin auf und gelobte, auf seiner nächsten Reise weitere Frevler zu finden und zu strafen.«
—Ein Zinakai Zuo-Märchen aus Ilshi Vailen

Der Gesandte des Tharun

Hirao Sendo, Vorsteher des Sombrai-Ordens *Kerker der Sinne* zu *Niral* in Tharun, wurde zur Inthronisierung des neuen Ilshiiten als Botschafter nach Ilshi entsandt. Hintergrund seiner Versetzung ist die aus Sicht Tharuns durchaus ernstzunehmende Gefahr, die durch die Ambitionen des neuen Herrschers für das Zentralreich ausgeht. Sendos ganzes Streben ist darauf ausgerichtet, einen schnellen Fall des neuen Herrschers zu betreiben und damit das Reich endlich wieder verlassen zu können.



Als mächtiger *Geist*-Runenherr und Gebieter über zehn Runensteine sendet der Sombrai äußerlich von lebendigen Menschen nicht zu unterscheidende Puppen aus Stoff und Holz durch das Reich, teils in seiner Gestalt, teils in der von anderen, und betreibt so im Alleingang ein äußerst ausgedehntes Spionagenetz – ohne seine Gemächer dafür jemals zu verlassen. Selbst sein Palast wird ausschließlich von diesen Puppendienern betrieben, da er eine Infiltration durch Spione des Ilshiiten fürchtet. Durch seine Kreationen hindurch wirkt Sendo mithilfe von mächtigen Runenpentagrammen Magie und spinnt die Fäden seiner Intrigen weiter, die mittlerweile auch Archipele außerhalb des Reiches einbeziehen. Er benutzt dabei einerseits Illusionsmagie, die den lebensecht gefertigten Puppen scheinbar 'Leben' einhaucht, und eine vollendete Kontrollmagie, die die Puppen über weite Distanzen agieren lässt.

In Ilshi Vailen ist Sendo gefürchtet und Gegenstand unzähliger Spekulationen: Seine ausgedehnte Reisetätigkeit, bei der er sich die Freiheit zu Gesprächen mit Angehörigen aller Kasten nimmt, und seine scheinbare Fähigkeit, an mehreren Orten zur gleichen Zeit zu erscheinen, lassen die Mächtigen Ilshi Vailens nicht zur Ruhe kommen. Bei seinen Besuchen ist der Sombrai in extravaganteste Kleider, deren unzählige Faltungen und Schichtungen von exakter Präzision zeugen, und eine Rüstung aus Endurium gehüllt, die das goldene Wappen des Tharun trägt. Stets ziert sein Gesicht ein feines Lächeln und seine Fähigkeit zu charmanter und gelehrter Konversation ist wohlbekannt. Angeblich führt er eine unsichtbare Klinge aus Endurium, welche als das *Schwert der Stille* bekannt ist, doch von dieser hat niemand mehr als die leere Scheide an der Seite des Sombrai gesehen.

Seit er dem Ilshiiten mithilfe eines Azarai des Shin-Xirit ermöglichte, sich unbemerkt zum Schwertmeister weihen zu lassen, genießt er sehr zum Missfallen einiger Archipelare dessen Vertrauen. Doch die eigentlich beabsichtigte Intrige des Sombrai misslang, denn die von ihm selbst über heimliche Wege aufgeklärte Schwarze Kaste schwieg lange und nahm letztlich lediglich den Azarai des Shin-Xirit mit sich, statt den obersten Herrscher Ilshi Vailens als Frevler wider die Kastenordnung zu richten. So richtet sich das Streben Sendos in letzter Zeit auf die geheime Kooperation mit Hashandra und Thuara, während er gleichzeitig die Expansion und die Aufrüstung als Vertrauter des Ilshiiten aktiv befeuert und unterstützt. Sein Ziel ist dabei, die inneren Konflikte Vailens zum Binnenkrieg eskalieren zu lassen und auf den Kriegsschauplätzen Hashandras und Thuaras eine Ausblutung des Reichs zu provozieren. Da der Ilshiit nun plant, die Eterniumwaffe vom Blut der Vergangenheit zu reinigen und ihren Glanz zurückzuerlangen, wird Sendos Mission immer heikler.

Geheimnisse und Magie

Aufgabe der Violetten Kaste der Sombrai, Runenherren, Privilegienschreiber, Zeremonienmeister, Kymanai und anderer Gelehrter ist es, die Anwendung der Runenmagie nur kundigen Händen zu gewähren und ausschließlich im Einklang mit den Lehren der Vergangenheit. Wie in den anderen Kasten auch werden die Ämter der zahlenmäßig kleinen Violetten Kaste von Männern und Frauen bekleidet. Die Weitergabe von Wissen und Aufgaben erfolgt zumeist innerhalb der Familie.

Den Kern der Macht des alten Vailen vor dem Fall bildeten acht Sombrai-Orden, deren Fähigkeiten, geeint unter der Führung des einstigen Reichsherrschers, gemeinsam ein überragendes magisches Kunstwerk schufen: *Der Achtkreis von Vailen*. Acht Zauberwerke, weit mächtiger als Runenpentagramme, verbanden dabei die Archipele miteinander und machten sich die Macht der Elemente selbst Untertan. Dieses Kunstwerk war von derartiger Macht, dass es heißt, der Tharun selbst habe erkannt, dass der Untergang Vailens von nun an nur noch durch eigene Hand geschehen könne. So geschah es auch, als Vailen seine Truppen gen Tharun führte. Denn die Wunder des Achtkreises verblieben genau wie die Runensteine, die zu seiner Schaffung notwendig waren, im Reich, und als der Herrscher Vailens im Kampf gegen die Armee des Tharun fiel und ihm sein ferner *Geist*-Runenstein entglitt, geschah das Undenkbare – der Achtkreis zerbrach, Vailen versank im Meer und die Trümmer des Achtkreises hinterließen Plagen und Verzauberungen im ganzen Reich. Die sieben überdauernden Sombrai-Orden beziehen sich auf dieses Erbe und hüten sorgsam ihre Steine, doch fehlt zur Vollendung der gemeinsamen Vision der Wiedervereinigung des Achtkreises sowohl die Einheit vergangener Zeiten als auch der achte *Geist*-Stein. Denn das *Haus der Winde* von Vailen, Sitz des Sombrai-Ordens *Throns der Lüfte*, ist damals versunken und kein Mensch hat es seit seinem Untergang mehr betreten. Angesichts der Unmöglichkeit, den Achtkreis wieder zu schließen, haben sich Zwist und skrupellose Intrigen in die Reihen der Sombrai gemischt. So ist die Ordensvorsteherin des *Haus des Herzens* zu Makashi durch ein Attentat ums Leben gebracht worden, und nur die Anwesenheit eines Richters konnte verhindern, dass der *Geist*-Runenstein des Archipels geraubt wurde.

Trotz des großen Risikos kommt es immer wieder vor, dass durch geschickte Kostümierung oder den Einsatz von Magie die Kastengrenzen unterlaufen werden oder dass in falscher Kasten-Gewandung ein Verbrechen begangen wird. Auch die mysteriösen Schatten bedienen sich dieser Maskerade, und mancher Herrscher ist bereits der Versuchung erlegen, eine heimliche Geliebte aus einer niederen Kaste zur Verwandten zu machen, weil sie seinen Sprössling erwartet.

Das größte Geheimnis des Reiches liegt in der Person des jungen Ilshiiten verborgen, denn dieser hat sich verbotenerweise und unter größter Heimlichkeit zum Schwertmeister weihen lassen. Ermöglicht hat ihm dies ausgerechnet der Sombrai und Tharungesandte Hirao Sendo, der insgeheim einen Azarai des Shin-Xirit ins Reich holte, den orangen Haarglanz des Herrschers verbarg und ihn in die Geheimnisse der Reichswaffe einweihte.

Der Archipel Ilshi

Der Archipel Ilshi beherbergt auf der massiven Reichsinsel Ilshi den Sitz des Reichsherrschers. Der Palast des Ilshiiten liegt im Inneren einer pompösen alten Steinfestung, die das *Haus der Roten Stunde* genannt wird und durch die längst vergessene Handwerkskunst des alten Reichs aus einem Tafelberg herausgearbeitet wurde. Die Festung ist in Form einer gewaltigen, mehrstöckigen Zikkurat mit vielen verschachtelten Wehrhöfen und Lichthöfen sowie umlaufenden, treppenartigen Dächern angelegt, auf denen Katapulte und Lanzenwerfer ein ebenso gewaltiges Heer unter Feuern nehmen könnten.



Das majestätische Tor der Festung ist mit rituellen Symbolen aus Endurium beschlagen und hat derart ikonischen Gehalt, das der Ilshiit einige an die Schriftzeichen für 'Tor' und 'Endurium' angelehnte Symbole ins Banner seiner Palastgarde aufnehmen ließ.

Obwohl die Insel selbst über erhebliche landwirtschaftliche Erträge aus den fruchtbaren Küstengebieten und die legendären Diamantenminen verfügt, treffen aus vielen Teilen des Reiches üppige Geschenke und Beutegüter aus den Eroberungsfeldzügen des Ilshiiten ein.

Die Stadt des Ilshiiten gilt als Zentrum der Fortschrittlichen, gleichwohl hier mit dem Sindayru-Azarai *Rajesh Garin* auch einer der wichtigsten Kritiker der Pläne Ilshiiten residiert. Er steht dem allen Acht Göttern geweihten *Tempel der Mahnenden Rückschau* vor, in dem der Ewige Rat der Azarai tagt und die Ereignisse, die zum Fall des Alten Reiches führten, erinnert werden. An der von der Hauptstadt abgewandten Seite des Vulkans liegt das steinerne Kloster des Zirraku, ein riesenhafter fensterloser Bau aus alter Zeit, der zu beiden Seiten von erkalteten Lavaströmen umgeben ist. Jenseits dieses ehrfurchtgebietenden Gebäudes erstrecken sich ausgedehnte, menschenleere Dschungel, in denen unzählige Rakshasa leben. Diese mächtigen Monstren gelten als Symbolgeschöpfe des Zirraku-Kults, und die Schwertmeister bekämpfen sie nur, wenn sie das Dschungelgebiet verlassen. Das Zirraku-Kloster ist neben der Festung des Ilshiiten das letzte Steingebäude auf der Hauptinsel und damit stummer Zeuge der versunkenen Stärke Vailens, hier findet die Prüfung des Blutes statt, die jeder neue Ilshiit ablegen muss.

Seit dem Ende des Alten Reiches ist Ilshi mit dem *Fluch des Feuers* geschlagen. Jener Fluch manifestiert sich in den eruptiven Ausbrüchen des Vulkans auf Ilshi, zu dessen Besänftigung der Ilshiit den Weg von seinem Palast bis zum Vulkan mit den Leichen von Verbrechern pflastern lässt. Zu diesem Zweck werden Verurteilte aus dem ganzen Reich zur Gefangeneninsel *Kala* gebracht, die nur von den Richtern angelaufen werden darf.

Auf der Nebeninsel *Kawa* befindet sich neben dem Sitz des Tharungesandten Sendo auch die Esse des einzigen Titani-

um-Schmieds von Ilshi Vailen. Doch weder der Name noch das Aussehen des Monaden sind überliefert, und keines der Gerüchte, die über ihn in der Welt der Schwertmeister kursieren, gleicht dem anderen – so als ob die Geschichten über sein Wirken ein Eigenleben führen würden.

Der Archipel Sü'Kar

Die Inseln Sü'Kars leiden unter dem *Fluch des Wassers* und in unregelmäßigen Abständen treten zahlreiche Flüsse und teils sogar das Meer selbst über die Ufer. Der Archipel hat auf diese unabwendbare Bedrohung pragmatisch reagiert, denn die Städte und Dörfer Sü'kars sind auf Stelzen oder auf natürlichen Erhebungen erbaut. Auch die Fauna hat sich den Bedingungen angepasst – bis auf das Landesinnere der Inseln sind die einst prächtigen Wälder Sü'Kars Sümpfen und Mangrovenwäldern gewichen.

Die Hauptstadt *Sü'Karaban* mit ihren fast zwanzigtausend Einwohnern befindet sich auf einem flachen Tafelberg und ist dort zum größten Teil vor den Fluten geschützt. Seit der Fernhandel mit Tharun zum Erliegen gekommen ist, hat der Hafen stark an Bedeutung verloren. Von der Hauptstadt aus regiert die Familie *Maurya* die Geschicke des Archipels dennoch im Sinne der Fortschreitenden, setzen sie doch auf einen enormen Zugewinn im Gefolge des zu erwartenden Tharun-Feldzugs ihres Reichsherrn. Die Eroberungen im hashandrischen Archipel Mogra Kadesh unter Führung des sü'karischen Schwertmeisters *Nerwahim Hamidra* haben die Samakai *Anada Nüdil Maurya* überzeugt. Um die Zahl ihrer Guerai zu steigern, bemüht sich die Herrscherin daher heimlich um die Wiedereingliederung einer Brigantaibande, die sich in einem Sumpfgebiet verborgen hält. Das große Azarai-Kloster Sü'Kars, die *Blauen Grotten von Racip* genannt, ist Numinoru gewidmet und befindet sich an einem geheimen Ort abseits der Hauptinseln und nur der Blauen Kaste bekannt.

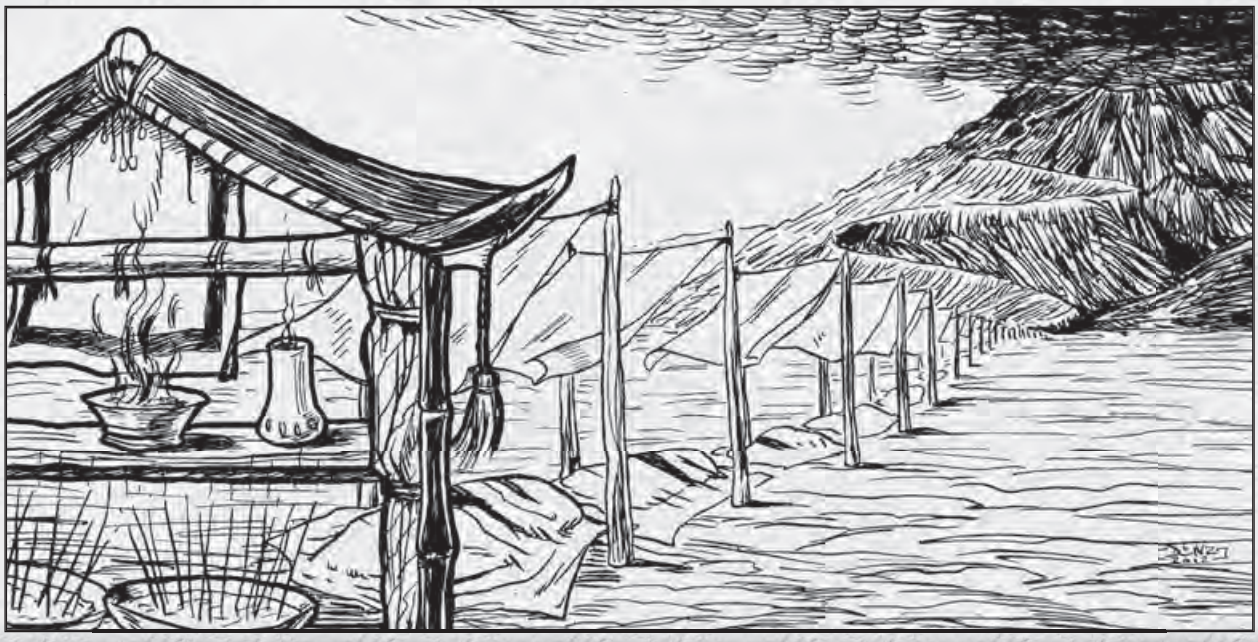
Die felsigen Inseln *Dimit* und *Minit* werden von Fischersippen bewohnt, die in den vielen Grotten der Küsten ihre Netze spannen und nach seltenen Muscheln tauchen. Ihre



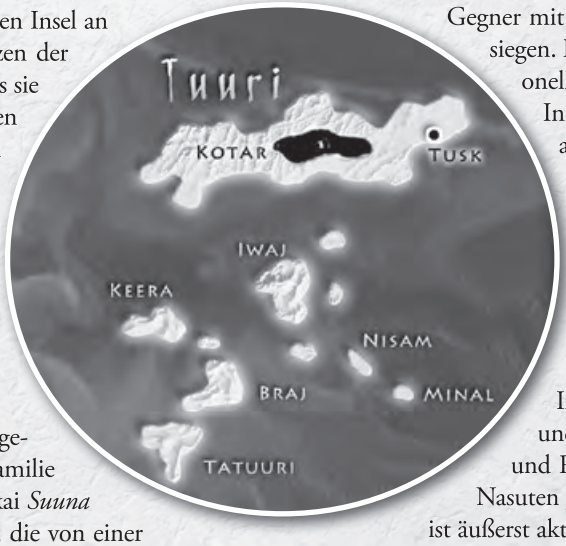
Inselherren wetteifern dabei ungeachtet der zahlreichen Seeungeheuer um die prächtigste Sammlung. Die zahlreichen Inseln der *Kariden* werden so häufig überspült, dass die Bewohner ihre Stelzendörfer teilweise in schwimmende Dörfer verwandelt haben. Sie betrachten jede weitere Sturmflut als Prüfung ihrer Leidenskraft durch den Unergründlichen. Auch der Marakai der Kariden residiert auf mehreren aneinander gebundenen Palastflößen. In den Uferlandschaften der Reisinsel *Al'Kar* finden sich die Überreste von Steinbauten als Zeugnisse der Ansiedlungen des Alten Reiches.

Der Archipel Tuuri

Die Tuuris erdulden den *Bann des Wassers*, sie gelten als schwermütig und melancholisch, und diese Schwäche trifft von Zeit zu Zeit unterschiedslos sowohl den niedrigsten Diener als auch den Archipelar. Jene Phasen von Kraft- und Willenlosigkeit werden als die 'Tage des Wassers' bezeichnet, und jeder betroffene Bewohner wird innerhalb dieses Zeitraums von seinen Pflichten entbunden und darf sich von der Gesellschaft in eine der längs der steilen Küsten errichteten Holzkaten zurückziehen – eine Besonderheit, die die wirtschaftliche Kraft des Archipels nachhaltig geschwächt hat und den Bewohnern den Ruf eingebracht hat, untätig und faul zu sein. Gleichzeitig entstehen aus dieser über den Inseln liegenden tiefen Trauer immer wieder Momente großer Schönheit, die das Herz der Mächtigen Ilshi Vailens mit Andacht und einem Anflug



der gleichen Trauer erfüllt – daher gilt Tuuri auch als Zentrum der Dicht- und Theaterkunst sowie des weit verbreiteten Sprechgesanges und der melancholischen Musikdarbietungen. Das ganz aus Bambus erbaute Nanurta-Kloster *Goldenes Haus* liegt auf einer kleinen Insel an einem großen Binnensee im Herzen der langgestreckten Hauptinsel, so dass sie auf dem Landweg nicht zu erreichen ist. Der See, *Kotar* genannt, wird in vielen Liedern besungen, denn es heißt, dass jeder, der sich darin ertränkt, gleich welcher Kaste, von den Azarai der Nanurta geborgen und verbrannt wird, auf dass seine Asche zu Dünger werde und seine Seele umso fruchtbarer wiedergeboren werde.



Die Rote Kaste Tuuris wird angeführt von der *zurückschauenden* Familie *Samudra*. Bisher ist es dem Samakai *Suuna Mehujdi Samudra* nicht gelungen, die von einer Brigantai-Bande terrorisierte Insel Braj zu befrieden, da diese sich auf den Schutz einer Nanja verlassen können. Nachdem die Vorräte der Insel Tatuuri im Zuge des vom Ilshiiten angeordneten Feldzugs gen Thuara für eine Streitmacht aus Nom'Eigal beschlagnahmt wurden, hat das Verhältnis zum Nachbararchipel stark gelitten. Landwirtschaftlich exportiert Tuuri Duftblüten, Zuckerrohr und den bittersüßen Honig aus den Bienenstöcken der Insel *Keera*, die von einer Schwester des Samakai und ihrem für seine Zuckergebäcke berühmten Eunuchen Bihuni regiert wird. Bekannt ist es darüber hinaus für seine reichen Fischgründe, vor allem rund um die Inseln *Nisam* und *Minal*.

Der Archipel Nom'Eigal

Nom'Eigal und Tuuri gelten als Bruderarchipele, und bis zum jüngsten Archipelarswechsel gab es stets eine enge Beziehung zwischen den beiden Herrscherhäusern. Der Charakter der Nomis, der Bewohner Nom'Eigals, ist jedoch von grundverschiedener Art. Denn gleich einem feurigen Wind, der die Häuser der Städte umspielt, werden sie – vergleichbar dem Schicksal der Tuuris – immer wieder von heißem Zorn gepackt. Übersteigerter Wagemut, Kampfesrausch und feurige Rachlust sind die Attribute jener Noomis, die mit dem *Bann des Feuers* geschlagen wurden.



Der Archipel bringt die besten Schwertmeister des Reiches hervor, denn irgendwo in den zerklüfteten Bergen der Hauptinsel steht das Haus der Schwertkunst Ilshi Vailens. Hier wird eine spezielle Kampftechnik gelehrt, welche keine Verteidigung, sondern nur den bedingungslosen Angriff kennt und deren Meister für ihre Fähigkeiten bewundert und gefürchtet werden, ihre Gegner mit stets nur wenigen Hieben zu besiegen. Der Vorsteher der Halle ist traditionell die *Erste Schwinge* des Archipels. In der Anlage befindet sich zugleich auch das Kloster des Shin-Xirit, dessen in der Waffenkunst unkundige Azarai nur eine rein spirituelle Rolle einnehmen.

Während die Hauptinsel Nom'Eigal weitgehend unfruchtbar ist und lediglich einige Bodenschätze birgt, werden auf den Inseln *Kim'Eidur*, *Nepan*, *Nikilam* und *Sumgal* vor allem Zuckerrohr und Reis angebaut und die zahlreichen Nasuten gejagt. Der Vulkan der Insel *Dagal* ist äußerst aktiv, so dass die aus seinem Schlund geschleuderten Feuer- und Aschefontänen die Seefahrt gen Hindiden für lange Zeiträume unmöglich machen.

Die Herrscherfamilie Jahan gehört seit dem Amtsantritt der jungen Herrscherin *Manduhi Ihawa Jahan* den Fortschreitenden an und entsandte einen großen Teil ihrer Streitkräfte im Auftrag des Ilshiiten nach Thuara. Dort haben die Gueraі mehrere Inseln des Archipels Tingshasa erobert, die die ehrgeizige nomische Schwertmeisterin *Nagendra Karan* als Provinzherrscherin verwaltet. Von dort schickt sie umfangreiches Beutegut in ihre Heimat. Ihr Beispiel ist vielen Angehörigen der Orangen Kaste ein Ansporn, sie gilt weithin als Heldin des neuen Ilshi Vailen, hat ihre Eroberung doch faktisch die Kastengrenze außer Wirkung gesetzt.

Der Archipel Hindiden

Hindiden liegt unter dem *Fluch der Erde*, und dieser Einfluss ist überall auf der mit mächtigen Dschungelwäldern überzogenen Hauptinsel zu spüren. Die Wälder Hindidens sind in steter Veränderung begriffen, wachsen, ziehen sich zurück, ändern ihre Gestalt. Die einzigen Menschen, die in jenen undurchdringlichen und geheimnisvollen Untiefen leben, sind die Brigantai der Waldmenschen Hindidens. Die Gelehrten vermuten, dass sie ihr Quartier in den 'Senken' haben, acht Tälern inmitten des grünen Herzens von Hindiden, die inmitten der sich stetig wandelnden Krone aus Ranken, Lianen und Gehölzen die einzige Konstante bilden. Doch außer der Tatsache, dass die Brigantai



die durch die Wälder ziehenden Guerai mit Giftpfeilen und Fallen angreifen, ist über sie nichts bekannt. Die kostbarsten Diden-Hölzer, für deren Verwendung und Export Hindiden bekannt ist, finden sich nur in den Tiefen der Wälder, und so rüsten die Schwertmeister immer wieder Expeditionen in die Dschungelgebiete aus. Diese Expeditionen bewegen sich in Schleifen und Windungen durch die Wälder, lassen Schneisen und *Stumme Guerai* zur Verteidigung zurück und werden geschützt durch die Segnungen begleitender Pateshi-Azarai, denn nur deren Macht vermag den Einfluss des Dschungels zurückzudrängen. Doch dort wo die Expeditionen sich zurückziehen, schließen sich die Wälder wieder und verbleiben in stetigem Wandel, jede Spur der Schwertmeister verwischend. Neben Holz und Fleisch bringen die Guerai von ihren Expeditionen auch die nur hier zu findenden Riesensquamaten zurück, auf die sich auch die Kymaanlage der Insel stützt.

Viele Geheimnisse ranken sich um den Dschungel und die von ihm verschlungenen Steinstädte des alten Reiches. So berichten Legenden von einem Stamm wilder Affen, welche in einer der Steinstädte wie Menschen leben sollen, und von lebendigen Bäumen, an deren Ästen dämonische Köpfe wachsen sollen. Dem mysteriösen Hindiden-Barometz wird zugeschrieben, aus seinen Schoten Schafe zu gebären. Und schließlich liegt der berühmte *Tempel der höchsten Gnade*, Pateshi geweiht, ebenfalls inmitten des Dschungels, und der einzige Weg, es zu erreichen, ist in Begleitung eines der Diener des Gnädigen. In den Küstenstädten abseits des brütenden Dschungels und den Enklaven auf den drei abgelegenen Eiländern *Nendiden*, *Jundiden* und *Mindiden* leben die Menschen unter Führung der Familie *Kanchana*, deren Oberhaupt *Keeluh Hatam Kanchana* zu den *Zurückschauenden* zählt. Ihr Haupterwerb ist der Baumwollanbau sowie die Verarbeitung zu Stoffen.

Der Archipel Lib'Ervat

Der über Lib'Ervat gegenwärtige *Bann der Luft* bringt seinen Einwohnern Visionen aus der Vergangenheit und der Zukunft. Doch die Natur dieser Gabe ist trügerisch: So wird von Menschen berichtet, die den Träumen und Eindrücken dieser Verzauberung folgen, und dabei Unglauben und fehlende Unterstützung für ihre Vorhaben erfahren, so dass es ihnen misslingt, ein drohendes Unglück abzuwenden. Im gleichen Maße verweigern sich die Schwertmeister und Herrscher den Schlüssen aus mächtigen Visionen, um dann ohnmächtig und zu spät zu realisieren, dass die Verzauberung die Wahrheit gesprochen hat. Trotz der heimtückischen Natur des Banns existiert auf Lib'Ervat eine reiche Geschichte von bedeutsamen Mitgliedern der Violetten Kaste. Ihre berühmtesten Mitglieder sollen zu 'Luftmenschen' geworden sein und sich damit vom *Bann der Luft* befreit oder das Element sogar für ihre Zwecke unterworfen haben.

Die Hauptinsel Lib'Ervat ist mit mildem, lieblichen Klima und lichten Wäldern gesegnet. Ihre wichtigsten Erträge sind Hölzer und Getreide. Berühmt ist der Hof *Ervat* für den Berg, an dessen Flanke sich die Hauptstadt schmiegt. Das *Heva* genannte Massiv ist Wahrzeichen des Archipelars und wird immer wieder von schweren Beben erschüttert. Der Legende nach lebt hier der achtarmige Meister der Rakshasa in einem Gefängnis aus Stein und kämpft ständig gegen seine Fesseln aus Fels. Diese seien ihm von den Zirraku-Azarai angelegt worden, als er einen eigenen Thron und einen Platz in der Roten Kaste forderte.



Am Herrscherhof der den Fortschreitenden zugerechneten Famile *Avinash*, deren Sprößlinge auch die Inseln *Nub'Erhan, Habvat* und *Bidat* regieren, lebt die wohl berühmteste Masha des Reiches, die blinde *Hanitushi*. Über sie wird erzählt, sie könne mit den Gestorbenen sprechen und erkennen, auf welche Weise sich die Wiedergeburt eines Menschen vollzogen habe, und deshalb suchen manche Herrscher ihren Rat.

Das wichtigste Kloster des Archipels, der *Schrein der himmlischen Träume,* ist Ojo'Sombri geweiht und liegt im Fliederwald im Herzen der Insel *Dimvat*. Nur diejenigen, die rein im Geiste und Herzen sind, sollen ihn betreten und aus eigener Kraft wieder verlassen können.

Die plantagenreichen *Nutul*, *Dotul* und *Hatul* sind zwischen Lib'Ervat und Makashi umstritten. Sie entrichten derzeit ihre Abgaben ans Haus Avinash, das damit den Konflikt für sich entschieden zu haben glaubt.

Der Archipel Makashi

Der *Bann der Erde* liegt über Makashi und hat die Kultur und die Menschen des inselreichen Archipels intensiv geprägt. Sein Zauber lässt Konventionen erstarren und Meisterschaft erblühen, und es heißt, seit dem Fall des Alten Reiches sei kei-

ne Neuerung mehr aus Makashi gekommen. Doch ist es gerade diese Kehrseite der Unbeweglichkeit, welche den Archipel in den Augen des Reichs zu einem Juwel geschliffen hat: Die besten Masha und Eunuchen kamen stets aus diesem Archipel und werden nicht umsonst mit den Erträgen der Diamantminen gleichgesetzt. Diese Minen stellen das größte Exportprodukt dar: Edelsteine, Juwelen und Diamanten, die nicht nur ins Reich, sondern auch ins übrige Tharun exportiert werden. Klimatisch ist Makashi rau, die Inseln liegen zumeist unter heißen, harten Winden. Die große Hauptinsel besteht aus einer hügeligen, schroffen Landschaft, unterbrochen durch an Reittieren und Edelhölzern reichen Wäldern und zahlreiche Minen. Deren Schätze werden hauptsächlich durch Gruusklaven abgebaut, die in großer Zahl importiert werden.

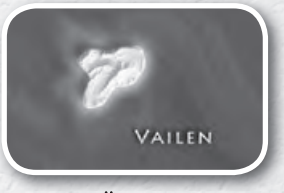
Makashi ist Sitz der *Zurückschauenden* unter dem bereits betagten Samakai *Purush Ottama Sangsei*, dessen Einfluss auf das Reich jedoch schwindet. Die übrigen Familienherrscherinnen und -herrscher, die Marakai von *Sashi, Daal, Makaal, Sinashi* und *Nikishi*, sind allesamt mit Söhnen und Töchtern des Samakai verheiratet, und selbst im fernen Kilmakar soll eine Sangsei-Tochter einem hohen Herrscher als Masha dienen. Der Verlust der Reisinseln an Lib'Ervat schmerzt Makashis Herrscher sehr, ist damit die eigenständige Versorgung des Archipels doch ernstlich gefährdet.

Der Archipel beherbergt die berühmte *Weiße Stadt*, eine kleine Ansammlung von diamantbesetzten Steingebäuden, die das Kloster der Sindayru-Kults bilden. Sie befindet sich auf einer kleinen Insel nicht weit vom Hafen *Makash* entfernt, die Weißen Stunden sollen dort heller sein als an jedem anderen Ort Tharuns und bis in die Herzen der Menschen hinein leuchten.



Die Insel Vailen

Vailen, das ferne Herz des Alten Reiches, ruht zerbrochen unter dem *Fluch der Luft*. Mächtige Stürme zerren an den Überresten des Reichs, und fast alle ihre Inseln sind versunken. Die wenigen, die es wagen, das aufgewühlte Meer zu befahren, können in manchen Schwarzen Stunden die Lichter der untergegangenen Städte sehen, fahl leuchtend, tief unten in Numinorus Ozean. Die letzte verbliebene Landmasse ist ein Überrest der Hauptinsel des Archipels Vailen, die einstige Herrscherstadt des Reiches. Ein ausgedehntes Trümmerfeld bedeckt die baumlose und karge Insel, und in den verlassenen Dörfern wandeln nur noch Geister und andere Unwesen – an manchen Orten pflügen in den Schwarzen Stunden unsichtbare Hände ungelenk verdorrte Felder oder bringen an verlassenen Altären Opfergaben dar. Über der Trümmerlandschaft, vor dem Schatten eines hohen Berges, der einst den Namen *Vailenar* trug, pendelt in zweihundert Schritt Höhe auf einem Brocken Fels ein schmaler schwarzer Turmbau – der Richterturm der alten Palaststadt Vailens, das gewaltigste Zeugnis der einstigen Macht Vailens. Jene Palastanlage schwebte über der Hauptstadt, als der Elementarpakt zerbrach und die Reichsstadt Vailen unter sich begrub, einzig der schwarze Richterturm stürzte nicht herab. Es heißt, dass in den Schwarzen Stunden nach einem Tag schlimmster Stürme im obersten Zimmer des Turms ein fahles Licht leuchtet, und dass in diesem Licht die Sünden der Mächtigen Ilshi Vailens Arkan'Zin selbst ansichtig werden. Dass es sich bei dem Turm um *Das Tabernakel des Rächenden Zorns* handelt, dem geheimen Weltwunder Arkan'Zins, ist jedoch kaum einem Menschen bekannt.



Nur zu wenigen Anlässen wird Vailen noch angefahren. Auf einer nur schwer zugänglichen Halbinsel im Rücken des Vailenar liegt das *Schwarze Kloster* des Arkan'Zin Kults, zugleich Sitz des Richterordens der Schwarzen Kaste. Von der Spitze dieses Stufentempels aus, den Blick auf die Trümmer der alten Palaststadt gerichtet, tun alle Samakai von Ilshi Vailen ihren Schwur, die Kastengesetzte stets zu achten und durchzusetzen, die Mahnung vom Fall des Alten Reiches vor Augen.

Das Reich Tharun

»Unsere Fahrt führte uns schließlich auch ins Innere Reich, welches selbst aus neun Archipelen und aus Tharun besteht, der größten, schönsten und prächtigsten aller Inseln! Hier werden Zungen aus allen Reichen gesprochen, Menschen aller Haut- und Haarfarben sind zu sehen und die Tische werden stets reich gedeckt mit Leckereien aus allen Teilen der Welt! Von Sinulinas Porzellantempel könnte ich schwärmen, ebenso wie vom wolkenverhangenen Haupt des Makros, von der endlosen Mauer mit ihren Toren und Türmen oder der zauberhaften Kristallsee von Laocantio, aber der Anblick der Tharunstadt übertrifft alles, was ich je sah und sehen werde. Alle vier Elemente sind hier vereint in der Erhabenen Stadt, deren Geheimnisse nur der Tharun kennt. Hier leben die Menschen unter den Augen Sindayrus und seiner Boten, gewaltigen weißgoldenem Schmetterlingen, und das Licht, das durch ihre Flügel fällt, ist von göttlicher Schönheit.«

—Aus den Erzählungen des Maturai Copal Room aus Torasan-Raas

Geographie: Das Zentralreich Tharuns wird von allen anderen Reichen umgeben und besteht aus zehn Archipelen: Tharun, Sarpent, Sinulina, Laocantio, Lota, Codia, Bornea, Niral, Arces, Krafia.
Wichtige Städte: Tharun (200.000 Ew.), Sarpo (62.000 Ew.), Sinulitia (51.500 Ew.), Lao (29.600 Ew.), Arcesha (10.500 Ew.)
Höfe und Bevölkerung: etwa 90 Höfe, 700 Schwertmeister, 5.200 Guerai, 450 Brigantai, 900.000 Tharunis
Herrschaft und Macht: Der Tharun, Tharunrichter Nurun Udaaq Mirisan (Tharun), Sarpentan Nudan Mahar Pentura (Sarpent), Sinulit Noeimaka-Ne (Sinulina), Niralut Mekama Akun Habbatu (Niral), Samakai Minai Amoati (Laocantio), Hoher Azarai des Arkan'Zin und Samakai Karai Tarizav (Lota)
Volk und Kultur: Tharunis, vorwiegend Handwerker, Obst- und Viehbauern, Händler sowie Fischer, ein Mischvolk aus Abkömmlingen aus allen Reichen
Besondere Örtlichkeiten: Tharunpalast (Tharun), Giganteninsel Makros (Weltwunder des Pateshi), Berggigant Arakrafia (Krafia), Schatteninsel (Lota), die acht Schwerthäuser

Das Innere Reich Tharun ist das größte und bevölkerungsreichste der Neun Reiche. Umgeben vom tharunischen Ozean gruppieren sich neun Archipele um die kontinenthafte Insel Tharun, auf der sich die Stadt des Tharun, die größte Metropole der den Menschen bekannten Welt, und der Herrschersitz befinden. Nur wenige Reisende gelangen jemals bis ins Herz Tharuns, doch kein Reich und keine Insel werden häufiger besungen und gepriesen als Tharun selbst. Wohl jeder Untertan kennt die märchenhaften Erzählungen von der Pracht und dem unermesslichen Reichtum Tharuns und seiner Fürstenhöfe, vom andernorts unerreichten Glanz der Schwingenkunst und dem Heer der vortrefflichsten Schwertmeister, von der Endlosen Mauer, den Acht Großen Straßen und den unzähligen Palästen der Tharunstadt.
Die Bevölkerung des Kernreichs ist aus zahlreichen Völkern gemischt, denn seit unzähligen Generationen hat jeder neue Tharun sein Gefolge dort angesiedelt. Zudem bringen seine Gesandten Handwerkersippen und Künstlerfamilien, die sich in ihrem Reich hervor getan haben, hierher, um ihre Erfindungen und Kenntnisse in den Dienst des göttlichen Herrschers zu stellen. Diese Vermischung bringt es mit sich, dass im Inneren Reich eine größere Akzeptanz verschiedener Lebensweisen anzutreffen ist.
Durch die Nähe zum Zentrum sind die Bewohner des Reiches wohlhabender und mächtiger als die umliegenden Reiche. In den Archipelen kreuzen sich viele Handelswege, und die tharunischen Fernsegler bereisen alle Reichshöfe, denn nur das Beste aus allen Teilen der Welt ist gut genug für den Herrscher über ganz Tharun.
Innerhalb Tharuns liegt die Insel Makros mit dem gleichnamigen Giganten, der als höchst heilig gilt. Der Sage nach muss jeder, der Tharun werden will, diesen lebenden Berg – den höchsten der bekannten Welt – erklommen und zu den Göttern gebetet haben. Denn dort, so heißt es, wird der Tharun beschenkt mit der Gabe schier unerschöpflicher Lebens- und Gestaltungskraft – bis ihn ein würdiger Nachfolger eines fernen Tages an Macht und Weisheit überflügelt.

Herrschaft und Schwertmeister

Der gegenwärtige Tharun herrscht länger, als die ältesten Greise zurückblicken können, und es gibt manche, die ihren Söhnen und Enkeln berichten, schon ihr Großvater habe unter diesem Herrn gedient. Diese ungewöhnlich lange Lebenszeit wird als Zeichen der Götternähe gedeutet, die der Tharun genießt, ist er doch der Auserwählte und von ihnen beschenkt mit der Gnade, uneingeschränkt über die Menschen zu herrschen. Dass der Tharun einst Nesut Memonhabs gewesen ist, gilt als einigermaßen sicher. Böse Zungen behaupten, er sei durch unglaubliche Intrigen an die Macht gekommen und habe sich ungewöhnlich viel mit Morguai beschäftigt. Seine Leibwache soll neben einigen Dämonen die drei besten Schwertkämpfer Tharuns umfassen und sein Antlitz von solchem Glanz umgeben sein, dass er nur schemenhaft zu erkennen sein soll. Da der Tharun unter den Eingeweihten als Oberhaupt des Sombraiordens *Botschafter des Lebens* gilt, wird ihm gelegentlich der Besitz des Runensteins *Leben* angedichtet – ein Umstand, der seine lange Lebenszeit erklären würde.
Während der Tharun selbst die Hauptinsel regiert, wird er in den übrigen Teilen des Reiches von nur ihm ergebenen Archipelaren vertreten. Anders als in den Äußeren Reichen stellen die Samakai jedoch keine innere Bedrohung dar, kann doch nach den Gesetzen der Götter nur einer der acht Reichsherren zum Tharun aufsteigen. Die Samakai widmen sich daher vor allem ihrem eigenen Wohlergehen, den Erträgen ihres Einflussgebiets und der Abwehr von Gefahren für den Tharun. Zur Betonung ihrer Machtfülle tragen manche eigene Herrschertitel wie *Sarpentan* (Herrscher von *Sarpent*) oder *Sinulit* (Herrscher von *Sinulina*).
Die Herrschaft des Tharun ist nirgendwo so unmittelbar wie im Inneren Reich, denn der Hof des Tharun verfügt über ein weitverzweigtes Verwaltungswesen. Dazu gehört ein Netz aus Botschaftern, Beamten und Hegenai, die die Durchführung der Urteile und Erlasse überwachen und an allen Archipelarshöfen anzutreffen sind. Sie handeln und sprechen im Namen des Tharunhofes, und wenngleich sie kein nennenswertes Gefolge unterhalten, um sich im Konfliktfall gegen einen Samakai behaupten zu können, gelten sie doch qua ihres Amts als nahezu unantastbar. Zu den Aufgaben der Hegenai gehören die Aufteilung und Kontrolle der Abgaben, die Prüfung und Weiterleitung



wichtiger Depeschen und das Berichten besonderer Vorkommnisse. Sie stehen den Archipelaren auch beratend zur Seite, halten sich aber aus gewöhnlichen Angelegenheiten fern und mischen sich nur ein, wenn sie die Interessen des Tharun verletzt sehen.

Von den Schwertmeistern Tharuns wird gesagt, in ihrer Waffenkunst würden sich die Talente aller Äußeren Reiche vereinigen, und tatsächlich werden die unterschiedlichen Handhabungen der Schwinge in besonderen Häusern der Schwertkunst gelehrt. Dort unterweisen berufene Waffenmeister aus den Randreichen sorgfältig ausgewählte Guerai in der jeweiligen Technik und bringen Schwertmeister hervor, deren Präzision und Kunstfertigkeit weithin gerühmt wird. Nur wenigen ist es vergönnt, mehr als eine dieser Schwerthallen zu besuchen, doch soll der Tharun in den Reihen seiner Palastwache nur solche Schwertmeister aufnehmen, die mindestens drei Schwerthäuser besucht haben. Praktisch alle gängigen Schwingen und Rüstungstypen lassen sich finden, auch die Schmiedekunst gilt als herausragend, werden doch die besten Metalle nach Tharun gebracht.

Zu den fortschrittlichen Erfindungen der Waffenkunst zählt das Donnerrohr, das neben der Verwendung als Verteidigungswaffe auf Festungen und an Bord großer Kriegsschiffe allmählich auch als Gueraiwaffe in Gebrauch kommt. Wenngleich viele Schwertmeister diese Entwicklung verachten und insgeheim bekämpfen, gelingt es den Waffenschmieden immer besser, die Gefahr von Fehlzündungen und Selbstverletzungen zu verringern.

Das höfische Leben ist sehr vielfältig, über die Waffenkunst hinaus widmen sich hohe Schwertmeister Kunstformen wie Malerei, Gesang und Tanz. Neben der großen Zahl höfischer Ämter und Ränge werden verdiente Schwertmeister vielerorts durch Vergabe einer Residenz geehrt. Dabei wird ihnen ein Dorf oder ein Landstrich unterstellt und die Errichtung eines Wohnsitzes außerhalb der Festung erlaubt. Dort unterstehen ihnen auch eigene Guerai, die nicht nur auf den Marakai, sondern auch auf den Residenzherrn verpflichtet werden.

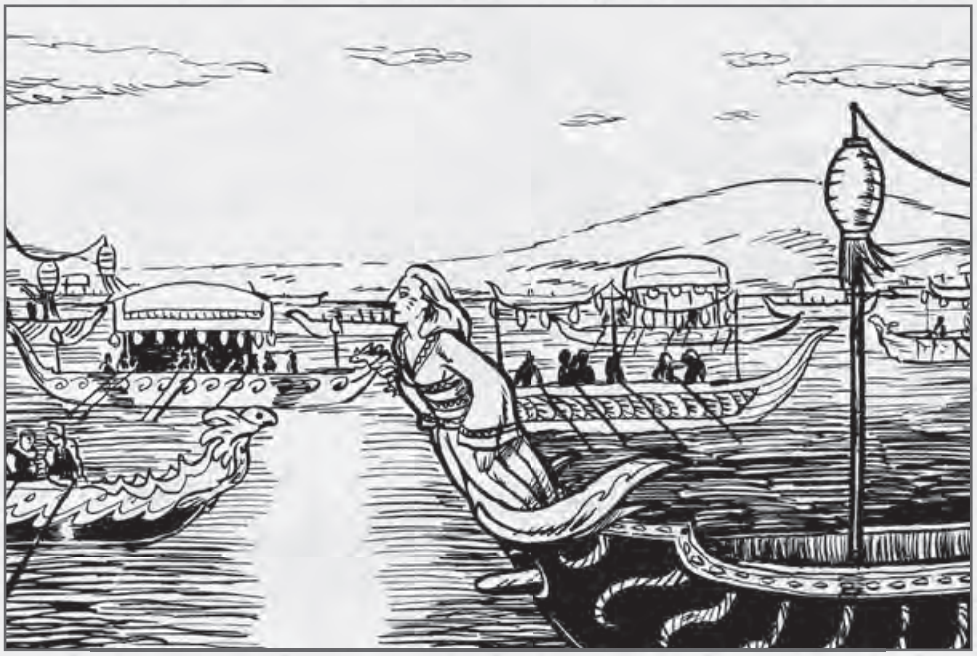
An den Herrscherhöfen wird ein strenges Zeremoniell praktiziert, über das die Zeremonienmeister wachen. Pompöse Musikaufführungen und Theaterdarbietungen oft weitgereister Künstler sind häufig zu sehen, während die Vorführung schwertmeisterlicher Talente wie dem Schwingentanz nur zu besonderen Anlässen erfolgt.

Bevölkerung und Sozialstruktur

Die Einwohner Tharuns haben sich immer wieder mit Neuankömmlingen aus den Randreichen vermengt. Sie stellen deshalb ein Mischvolk dar, in dem die verschiedensten Einflüsse insbesondere in den Hafenstädten sichtbar sind. Aber auch im Hinterland der Inseln werden immer wieder Bauern und Handwerker, Stollengräber und Fischer aus anderen Archipelen angesiedelt, um die kulturellen Errungenschaften der Reiche zu gemeinsamer Blüte zu bringen. Gleichwohl spielt die ursprüngliche Herkunft der einfa-

chen Menschen keine wichtige Rolle, sind doch vor dem Tharun und den Göttern alle gleichermaßen Untertanen. Auch Heimweh kennen die gewöhnlichen Tharuner nicht, schließlich wurden sie mit der Umsiedlung näher ans Herz der Welt gerückt – ein unwiderlegbarer Beweis für die Gunst der Götter.

In Tharun lassen sich alle Formen familiärer Strukturen finden, die in den übrigen Reichen anzutreffen sind, obgleich es nur wenige nomadische Sippen gibt und sich Angewohnheiten aus den Herkunftsreichen durch den beständigen Austausch abgeschliffen haben. Die Mehrheit des Volkes lebt in den großen Metropolen. Die einfachen Menschen sind aufgrund der aus allen Richtungen zufließenden Abgaben recht gut genährt, in farbenfrohe und sorgfältig verarbeitete Stoffe gekleidet und gehen emsig ihrem Tagewerk nach. Da die meisten Orte befestigt sind und ein bewachtes Gasthaus oder sogar den Herrensitz eines Schwertmeisterveteranen beherbergen, sind die Menschen auch seltener den Angriffen wilder Bestien ausgesetzt. Der verbreitete Wohlstand bringt zudem eine beträchtliche Zahl an Alten sowie eine geringe Anfälligkeit für Krankheiten mit sich, so dass viele Inseln bevölkerungsreich sind und die größten Städte stetig wachsen. Reisen werden häufig in opulenten Tragesänften aus Bambus und Edelhölzern bewältigt. Wege, Straßen und Brücken sind in einem überwiegend guten Zustand und werden an vielen Kreuzungen von Steinbildern, Gebetsschreinen oder Gasthäusern gesäumt. Umherstreifende Namenlose sind deutlich seltener anzutreffen, und echte Brigantaibanden können sich nur in entlegenen Gegenden vor den allgegenwärtigen Guerai verstecken.



Der hohe Lebensstandard hat in einigen Orten zur Herausbildung eines städtischen Bürgerstands geführt. Hierzu werden die Patriarchen des lokalen Kunsthandwerks sowie die Vorsteher großer Sippen gezählt. Gleichwohl diese Vertreter keinen Zugang zur höfischen Ordnung haben und dort ebenso unterwürfig auftreten müssen wie sonst überall, sind sie in ihrem Stadtteil durch Zuwendungen aus untergeordneten Schichten zu beträchtlichem Wohlstand und Ansehen gekommen.

Flora und Fauna

Auf den klimatisch meist milden Inseln des Inneren Reiches sind aufgrund ihrer Lage im Zentrum Tharuns vielerlei Pflanzen, Gewächse, Nutz- und Wildtiere heimisch geworden, die ursprünglich aus einem der Äußeren Reiche entstammen. Über den regen Schiffsverkehr werden stetig neue Samen und Pflanzensporen eingeschleppt, und an vielen Höfen werden exotische Tiere und Bestien aus den Äußeren Reichen als Schaustücke gehalten.

Weite Gebiete rund um die Städte und Ansiedlungen sind kultiviert und auf vielen Inseln durch Gräben, Zäune und Mäuerchen gegen wilde Tiere geschützt. Die auf befestigten Straßen reisenden und an Gasthäusern stationierten Guerai tun das ihre, um die Gefahren der wilden Natur deutlicher einzudämmen als in den Äußeren Reichen. Manche Waldgebiete sind sogar von allen Seiten eingehegt und werden regelmäßig bejagt.

Dennoch darf die vergleichsweise dichte Besiedlung vieler Inseln nicht darüber hinwegtäuschen, dass sich in der Wildnis der Dschungel, Wälder, Hügellandschaften und Gebirgszüge eine Vielzahl von gefährlichen Kreaturen tummelt. So wimmelt es in den gebirgigen Gebieten von Jakakaj und anderen Riesenspinnen. Lykhora, Raiquiru und andere Chimärenwesen werden als scheußliche Geschöpfe gewissenloser Morguai gleichermaßen gefürchtet wie verfolgt. Sie werden bevorzugt zum Ziel der Jagdgesellschaften der höfischen Schwertmeister, deren Ziel die Erbeutung möglichst vieler obskurer Trophäen ist. Daneben ist auch das Auffinden prachtvoller Blüten und Pflanzen ein angesehener Zeitvertreib, wird doch an vielen Höfen um die schönste Blumendekoration gewetteifert.

Die tiefen Dschungelgebiete und Sümpfe beheimaten vor allem Nykolopen-Stämme und Lhirzuggi-Würmer – Bestien, gegen die nur größere Gruppen von Guerai zu Felde ziehen.

Die Berge der Hauptinsel Tharun sind auch die einzigen Orte außerhalb Lanias, in denen Hornlöwen anzutreffen sind – vermutlich wurden einige einst als Tribut an den Tharunhof gebracht und wurden dann entweder freigelassen oder entkamen der dortigen Kyma.

Die Häuser der Schwertkunst

Unter der Schirmherrschaft der Azarai des Shin-Xirit wurden vor Urzeiten an abgelegenen Orten Schulen der Schwingenkunst errichtet, an denen die Künste der Schwertbeherrschung aus den umliegenden Reichen studiert und gelehrt werden. Die zu Lehrmeistern berufenen Vorsteher dieser Schwerthäuser sind Veteranen ihres Handwerks und manche von ihnen werden als *Schwertheilige* des Shin-Xirit verehrt. Es ist der Ehrgeiz eines jeden Schwertmeisters, zu einer der Schulen zugelassen zu werden, um seine Kenntnisse in der Disziplin zu verfeinern, und einige wenige haben sogar mehr als ein Haus bereist.

Auf der Insel *Dalinama* im Archipel Sinulina befindet sich das *Haus der hashandrischen Schwertkunst*, dessen alter Lehrmeister aus Hashoia stammt und auserwählten Schwertmeistern den beidhändigen Kampf mit zwei Schwingen lehrt.

Die Handhabung der kuumischen Krummschwinge wird in der *Halle der Kushra* auf einem kleinen Eiland nahe der sarpentischen Insel *Rakuti* gezeigt. Allerdings ist der Lehrmeister samt seiner Endurium-Kushra kürzlich einem Brigantai-Überfall zum Opfer gefallen – und ein Nachfolger aus Kuum ist nicht in Sicht.

In der *Halle der gezackten Schwingen* auf *Didhaj* im Archipel Codia demonstriert ein massiger Veteran aus Ganthos die conossische Spielart des wuchtigen Hiebkampfes. Er hat mit seinem Zackenschwert aus Endurium schon manche Klinge eines zu zaghaften Schülers unwiederbringlich zerstört. Laocantio beherbergt auf einer winzigen Kristallinsel das *Haus der Kurzen Klinge*, in dem ein asketischer Lehrmeister mit dem Ehrennamen 'Halbschwert' den Kampfstil mit kurzen und halblangen Schwingen aus Lania unterrichtet.

Die jüitischen Fertigkeiten mit der Doppelschwinge zeigt ein jähzorniger Schwertheiliger des Shin-Xirit aus Dün Mä im *Tempel der Zweischneidigkeit* auf der Insel *Hafis* – eine Unterweisung, die mitunter zu einem Duell auf Leben und Tod geraten kann.

Ein felsiges Eiland nahe der Insel *Birch* im Archipel Arces verbirgt das *Haus der Schwertsichel*, in dem die memonhabitische Schwertkunst von einem Meister aus Tutmarin gelehrt wird.

Das *Haus der Gebogenen Schwinge*, in dem die thuarische Kunstfertigkeit mit der Dunja-Schwinge gelehrt wird, verschafft der kleinen Insel *Sotrum* im Archipel Niral gelegentlich schwertmeisterlichen Besuch.

Im Archipel Lota gab es auf *Prak* einst die *Klause der Langschwingen*, in der der Einsatz der schlanken Schwingen durch eine hochbegabte Schwertmeisterin aus Ilshi Vailen unterwiesen wurde. Doch nach einem mysteriösen Überfall auf das Schwertkloster, bei dem die Lehrmeisterin *Jirshi Nahajam* und ihre zwei Schülerinnen verschwanden, haben die Azarai des Arkan'Zin den Ort versiegelt.

Wirtschaft und Handel

Die zahlreichen Handwerkersippen des Zentralreichs können als die fortschrittlichsten der Welt gelten, geht doch die Entwicklung von Werkzeugen und Fertigungstechniken in vielen Fällen auf eine tharunische Erfindung zurück. Insbesondere im Bereich der Mechanik vollbringen die Metall- und Holzhandwerker erstaunliche Dinge. So sind etwa Schlösser und Schlüsselsysteme an vielen Höfen gebräuchlich, auch komplizierte Fallenmechanismen sind durchaus verbreitet, ebenso wie vielerlei Formen der Hebetechnik und Lastenmechanik, weitläufige Bewässerungsanlagen und der Bau von tiefen Brunnensystemen.

Die sorgfältig bewässerten Plantagen erbringen gute Erträge an Reis, Getreide und Früchten. Verbreitet sind auch die bäuerliche Viehhaltung und der Einsatz von Zugtieren. Fischfang wird vorwiegend auf unfruchtbaren Inseln betrieben, dort meist in Form von zwischen mehreren Booten ausgelegten Treibnetzen, in seichten Gewässern errichteten Fangzäunen oder durch Reusen.

Die Abgaben, die aus allen Reichen nach Tharun fließen, gestatten es dem Tharun, seinen Archipelaren nur geringe Lasten aufzubürden. Diese wiederum treiben mit dem Überschuss ihres Herrschaftsbereichs regen Tauschhandel und unterhalten meist mehrere Handelsschiffe. Dabei bringt die Geschicklichkeit der Kunsthandwerker, Feinschmiede und Künstler begehrte Handelswaren aus Porzellan, Keramik, Metallschmuck und Geschmeide hervor. Der Fernhandel sorgt dafür, dass nahezu alle Waren aus den Äußeren Reichen erhältlich sind.

Einheitliche Maße und Gewichte existieren ebenso wie ein verbindliches Tauschmittelsystem vor allem in den Metropolen. Dort wird das Volumen einer Porzellanschale von einer Handspanne Durchmesser und Tiefe zur alltäglichen Mengenbestimmung verwendet.

Ausgehend vom Tharunhof wird versucht, eine Zeitzählung, die auf dem Zeitraum von acht Tagen basiert, zu etablieren. Acht Tage bilden eine *Achtspanne* genannte Einheit, die nach der üblichen Zählweise aufaddiert (**Abgaben und Handel** S. 106) und abgezählt werden kann, um Reisezeiten zu bestimmen. Bisher konnte sich dieser kalendarische Ansatz noch nicht durchsetzen, da er von manchen Azarai als Versuch gelesen wird, der Welt jenseits der täglichen Wiederkehr der Sonnenfarben eine ordnende Struktur zu geben.

Religion und Azarai

Ein bedeutender Teil des Reichtums fließt direkt in die Sakralbauten der Acht Götter sowie die angeschlossenen Wohnpaläste der Azarai. Die Kulte wetteifern um die prachtvollsten Tempel und den Einfluss am Hof. Gleichzeitig sind die Azarai mit der besonderen Situation konfrontiert, dass mit dem Tharun ein direkt von den Göttern Erwählter über sie gebietet. Obgleich der Tharun nicht wie ein Gott verehrt wird und es keine Standbilder oder Schreine zu seinen Ehren gibt, ist der Name des Herrschers allgegenwärtig. Seine Hegenai überwachen die Zuteilung der Abgaben an die einzelnen Kulte und werden deshalb von den Azarai zuweilen argwöhnisch beäugt.

Da der Tharun selbst auf dem Makros die Gnade der Götter empfängt, gilt er als ihr Gesandter, bis ihm eines Tages die Gunst des Himmels entzogen wird. Für diese Übertragung der Macht, die in den Gnadenerlassen der Acht Götter festgeschrieben ist, genießt Pateshi die eindrucksvollste Verehrung, gleichwohl alle acht Kulte im Reich stark vertreten sind. Die städtischen Bevölkerungsgruppen erhoffen sich vom Gott der Gnade besondere Milde und Hilfe, wenn sie seine ausladenden Tempelanlagen mit reichlichen Zuwendungen bedenken. Pateshis Bauten verfügen oft über Badeanlagen, die gegen ein üppiges Opfer besucht werden können und denen heilende Wirkungen zugeschrieben wird. Die Heilkunst der Pateshi-Azarai kennt manche seltene Arznei, und die heiligen Stammtiere der in vielen Tempeln gezüchteten Katzen werden als Segensbringer und Boten göttlicher Gnade mit eigenen Statuen und Schreinen verehrt.

Wenngleich Arkan'Zin eher gefürchtet denn verehrt wird, sind gehörnte Statuen als Schutzzeichen von Dörfern, Gasthäusern und Wegkreuzungen häufig anzutreffen. Im Archipel Lota herrschen die Azarai des Arkan'Zin selbst, deren Oberster Azarai häufig vom Richter des Tharun für einen Ratschlag aufgesucht wird.

Die große Bedeutung des Seehandels lässt sich auch an der Verehrung ablesen, die Numinoru zukommt. Schreine des Meeresgottes finden sich in fast allen Dörfern, die vom Meer aus erreicht werden können, und die großen Tempel in den Hafenstädten werden von jedem ankommenden Schiff reich beschenkt. Zur Flotte des Tharun gehört auch ein von hundert Rudern angetriebenes Tempelschiff des Numinoru, die *Blaue Barke*.

Shin-Xirit als Schutzherr der Guerai und Schwertmeister wird auf allen Festungen mit Schreinen und Duellplätzen geehrt. Die bedeutenderen Hallen und Wehrklöster des Kults befinden sich jedoch abseits der Städte in der Nähe von geheimen Minen oder Vulkanen.

Die Verehrung Nanurtas wird stets mit der des Tharun verbunden, denn so wie sich Nanurta den Göttern unterwirft und hingibt, unterwerfen sich die Untertanen dem Tharun und geben sich seinen Wünschen hin. Sindayru preisen die einfachen Menschen als Wegweiser zu allen Stunden. Sie vertrauen in der Not seinen Geschöpfen Bitten und Sehnsüchte an in der Gewissheit, aus dem unverständlichen Zwitschern der Vögel Zuspruch und Beruhigung zu erfahren, ist doch der Lauf der Welt für den Menschen ohnehin nicht zu begreifen oder zu verändern. Der Kult des Zirraku ist unter jungen Guerai besonders verbreitet, denn Blutsbruderschaften, Duelle bis zum achten Blut und Aderlasse zur Stärkung der eigenen Widerstandskraft gelten als ausgezeichnete Methoden zur Auswahl geeigneter Kämpfer. Erst mit dem Aufstieg zum Schwertmeister verlieren diese Blutsrituale ihre Strahlkraft. Die Azarai des Ojo'Sombri unterhalten an allen großen Höfen prächtige Tempel, die gewaltigen Horten des Wissens gleichen – geheimes Wissen freilich, das nur den Herrschenden vorbehalten ist. Es gilt als Pflicht jedes Fernreisenden, bei seiner Rückkehr Berichte und Erzählungen aus dem besuchten Reich den Tempelschreibern anzuvertrauen.

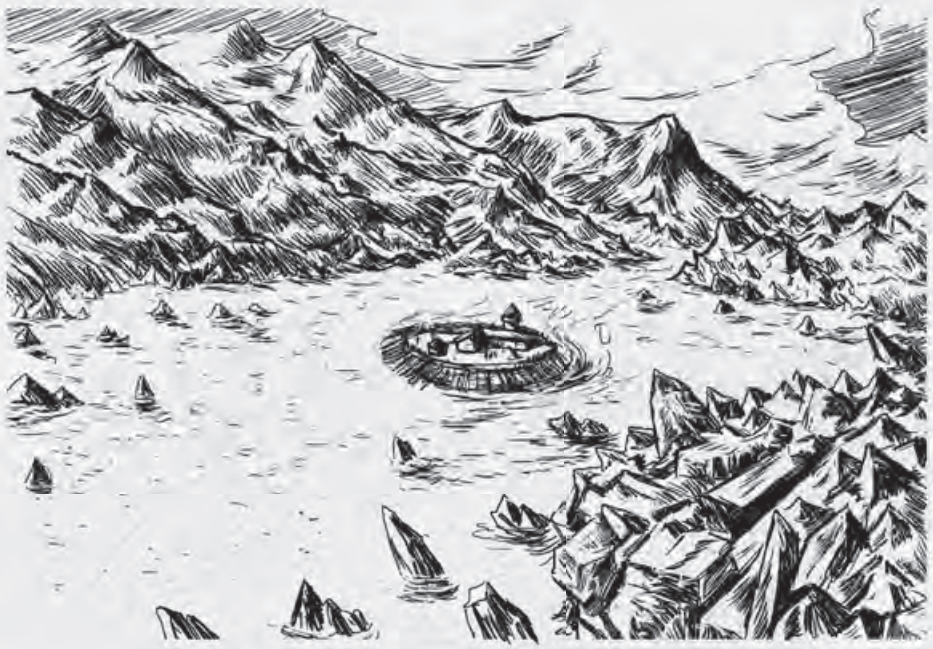
Seefahrt und Numinai

Nirgendwo tummeln sich so viele Schiffe unterschiedlicher Bauart wie im Inneren Reich. Auch die Zahl der nautischen Hilfsmittel nimmt stetig zu und die vielfältigen Einflüsse aus den übrigen Reichen treiben etliche Numinai zu Neuerungen, Forschungen und Expeditionen an, ein Umstand, den nicht alle Numinoru-Azarai begrüßen. So werden am Tharunhof immer wieder Klagen gegen waghalsige Schiffskonstruktionen oder Erfindungen vorgebracht, die Numinorus Gesetzen nicht entsprechen, etwa weil sie sich mit Dornen gegen Seeungeheuer wappnen, aus baulichen Gründen auf Firstlingsplätze verzichten oder die Navigation während der Nacht gestatten. Die Numinai Tharuns teilen sich daher grob in zwei Lager: Als *Azurblauer Aufbruch* bezeichnen sich die Entdecker und Schiffsentwickler, während die *Unergründlichen* vor allzu forschen Entwicklungen warnen und das Meer nur auf alterprobte Weise bereisen. Numinai-Häuser beider Parteien finden sich in den großen Hafenstädten.

Sämtliche Schiffe des Inneren Reiches wirken wie aus einem Guss gefertigt, jedes Schiff, selbst die Handelsschiffe, ist ein Kunstwerk für sich und verfügt über eine hoch aufragende Bugzier und vielfältige Verzierungen sowie Banner. Auf den größten Inseln hat sich ein segelloser Schiffstyp durchgesetzt. Die schmalen Ruderbarken vermögen auf den Flüssen und Seen sowie längs der Küsten zügig Nachrichten, Guerai oder Würdenträger zu transportieren. Auf dem Binnensee Lanat Hanaru versammeln sich anlässlich des Besuchs eines anderen Herrschers viele hundert dieser Barken zu einer imposanten Prozession. Die bedeutendsten Prunkbarken sind die *Blutbarke* des Tharunrichters, mit der dieser von der Hauptstadt bis zu seiner Residenzinsel gelangen kann, sowie die *Makrosbarke*. Jenes schmale Prachtschiff muss jeder zukünftige Tharun besteigen, um zur Giganteninsel Makros zu reisen. Größere Barken sind am Bug mit einem Donnerrohr bestückt. Die langen Handelsbarken werden sogar bis in die Äußeren Reiche geschickt, um Delikatessen und Edelgüter auf dem schnellsten Weg zu beschaffen.

Bei Schiffen größerer Bauart häufiger als anderswo anzutreffen ist ein Segel, das die Ruderkraft der Paddler verstärkt. Der Meeresdiwen, ein sowohl für den Seekrieg als auch für weite Reisen taugendes Schiff mit einem gepanzerten Rumpf und einem hohen, lattenverstärkten Bannersegel,

wird an den meisten Archipelhöfen unterhalten. Unter den Botschaftsschiffen des Tharun finden sich die größten Exemplare dieser Gattung, während die Handelsschiffe von kleinerer Bauart sind, da sie meist ohne Bewaffnung und nur mit wenigen Guerai an Bord auskommen.
Die größten Schiffe werden Segelkatamare genannt und stehen in den Diensten der Archipelare oder des Tharun selbst. Die einen Doppelrumpf verbindenden, palastartigen Aufbauten werden von einem trapezförmigen Segel überspannt und dienen den Herrschern als Residenzen während der Reise. Der vielbesungene Segelkatamar *Tharun* soll sogar über drei Rümpfe, zwei Segel, einen Palastaufbau sowie einen Tempelbau verfügen, wurde aber schon seit Generationen nicht mehr auf See gesichtet.



Eine eigentümliche Schiffsart hat der Archipel Laocantio hervorgebracht: Die dortigen Paddelschiffe sind kreisrund, um den in der laocantischen See umhertreibenden scharfen Kristallbrocken ausweichen zu können.

Reitkunst und Kymanai

Die zentrale Lage begünstigt auch das Kymawesen, die tharunischen Kymanai bekommen durch den Fernhandel und die Besuche hoher Gesandtschaften viel häufiger exotische Reittiere zu Gesicht als andernorts. Zudem betrachten es nicht wenige Schwertmeister als Statussymbol, ein ausgefallenes Reittier aus einem fernen Reich zu besitzen, oder haben ein solches mit ihrer Berufung nach Tharun mitgebracht.
Hochentwickelt sind die Reittierzucht mittels großer Terrarien sowie die Züchtung neuartiger Arten oder Varianten. So bringen die Kymaanlagen Sinulinas mit einem goldenen Panzer versehene Gottesanbeterinnen hervor – unzweifelhaft ein Zusammenspiel aus Kymanaikunst und hoher Magie.
Die faszinierendsten Geschöpfe der tharunischen Kymanai sind die bunten Riesenschmetterlinge, Sonnenlichtfalter oder Neulichtlinge genannt, deren Flügel mit irisierendem Muster in allen Farben der Sonne bedeckt sind. Sie dienen der Leibwache des Tharun als bevorzugte Reittiere und sind speziell für diesen Zweck gezüchtet worden. Ihr Anflug stellt ein irritierendes Schauspiel da, das einen Gegner stark verwirren und ablenken kann. Eine noch seltenere Schmetterlingszüchtung, die majestätischen, fast durchsichtigen Weißspanner, dienen den Azarai der Tharunstadt als Reittiere. Dass es im Archipel Lota mottenartige Geschöpfe geben soll, die sich nahezu lautlos durch die Lüfte bewegen und die den Schatten als Reittiere oder Boten dienen, wird von den Kymanai am Tharunhof vehement bestritten.
Eine besondere Insektenart haben die Kymanai Sarpents abgerichtet: Sie züchten übermannsgroße Springschrecken mit einem dünnen, flachen Körperbau, fadenförmigen Fühlern und sechs Beinen, von denen zwei als Sprungbeine fungieren. Damit können sie Abgründe oder Höhenunterschiede springend überwinden – eine Fähigkeit, die hohes Geschick des Reiters erfordert. Der Insektenkörper ist oft mit Dornen, Stacheln oder Tuberkeln bedeckt und kann verschiedene Farben annehmen, die ihn in der Umgebung tarnen.
Einige Kymanai des Archipels Codia experimentieren unter Aufsicht eines Sombrai mit der Abrichtung von übermannsgroßen Scherenkrebsen, mit deren Hilfe sie in den seichteren Gebieten des Meeres nach unbezeichneten Runensteinen forschen wollen.

Architektur und Künste

Da die Herrschaftsepoche jedes Tharun deutlich länger währt als ein Menschenalter, hat jeder Herrscher dem Binnenreich eine Fülle von gestalterischen und künstlerischen Einflüssen beschert. Unter den jeweiligen Zeitgenossen verstehen es jedoch nur die Gebildeten, Baustile und Kunstformen der verschiedenen Epochen grob einzuordnen.
Nahezu alle wichtigen Gebäude und Paläste werden als mehrgeschossige, prachtvoll verzierte Pagodenbauten errichtet. Die Geschosse sind durch Dachvorsprünge und Simse voneinander getrennt und können nur über innere Aufgänge erreicht werden. Bevorzugte Baustoffe sind glasierte Ziegel sowie lackierte Edelhölzer und Bambus, seltener auch Keramik. Neben den häufigen achteckigen Grundrissen sind quadratische und runde Bauten verbreitet. Größere Festungen und Gebäudekomplexe sind überwiegend spiegelgleich angeordnet. Mit steigender Bedeutung erhöht sich die Zahl der Geschosse und der Treppenstufen, die zu den

Eingangsportalen überwunden werden müssen. Geschwungene Dächer und kragende Vorsprünge kennzeichnen auch die Stadthäuser, die zumeist über Innenhöfe verfügen, um die sich die Teilgebäude gruppieren.

Die Vier Pfirsiche

»In einem Reich weit von hier gebot ein Herrscher einst über drei Schwertmeister, die außerordentlich mächtig und tapfer waren. Jeder der drei hatte sich durch Heldentaten im Namen der Götter und seines Herrschers verdient gemacht und stand in hohem Ansehen. Doch mit der Zeit nutzten sie die Gunst ihres Herrschers immer mehr aus und ließen es sich am Hofe gut gehen und der Herrscher musste fürchten, dass sie alsbald auch ihre Schwüre vor den Göttern vergessen und sich gegen ihn wenden würden, um selbst an die Macht zu gelangen. Da riet ihm sein Richter, die Schwertmeister auf die Probe zu stellen.

So rief der Herrscher seine drei Schwertmeister zu sich und sprach: 'Seht, ich habe hier eine Schale mit vier herrlichen Pfirsichen und sie stehen nur den Verdientesten im meinem Reich zu. Mir als Herrscher gebührt der erste. Der zweite gebührt meinem Richter, denn er wacht über Recht und Ordnung in meinem Land. Berichtet mir nun, weshalb euch ein Pfirsich gebührt.'

'Ich habe eure Männer in die Schlacht geführt und war stets siegreich', sprach der erste Schwertmeister. 'Dir gebührt ein Pfirsich.' sprach der Herrscher.

'Ich habe allein den Rakshasa erschlagen, der euer Reich verwüstete', sprach der zweite Schwertmeister. 'Auch Dir gebührt ein Pfirsich.' sprach der Herrscher.

Verzweifelt sprang der dritte Schwertmeister nun auf und sprach: 'Ich habe euch eigenhändig einen Drachen erschlagen, den Morguai vom Roten Berg enthauptet und euch eine Klinge aus Monadenhand verschafft! Doch mir wollt ihr keinen Pfirsich gewähren. So muss ich annehmen, dass ich euch Schande bereitet habe.' Kaum dass er ausgesprochen hatte, stürzte er sich in seine Schwinge. Als die anderen Schwertmeister dies sahen, sprachen sie 'Seine Taten sind wahrhaft größer als die unseren, doch uns hast Du die Pfirsiche zukommen lassen. Wir haben uns über Gebühr entlohnen lassen und das ist eine Schande. Der Tod ist besser als in Schande weiterzuleben.' Mit diesen Worten stürzten auch sie sich in ihre Schwingen.

Der Richter hatte gewusst, dass wahrhafte Schwertmeister lieber sterben als in Schande zu leben und hatte dafür gesorgt, dass ein Pfirsich zu wenig in der Schale gelegen hatte. Der Herrscher jedoch richtete seinen Schwertmeistern, die ihm solch große Dienste erwiesen hatten, ein prächtiges Begräbnis aus und betrauerte ihren Tod, waren sie doch bis zuletzt ehrenhaft geblieben.«

—Ein Märchen aus Tharun

Ein sehr beliebter Rohstoff für Figuren, Schmuck, Ornamente, Ritualgegenstände und gehobene Gebrauchsutensilien ist Jade, vor allem in den Farben Weiß, Rot, Purpur und Schwarz. Kunst- und Schmuckhandwerk wird hochgeschätzt, und manche Schwertmeister widmen sich im betagten Lebensalter der Herstellung eines edlen Kunstwerks oder erlernen die Malerei.

Auf die Kunst der Alchimie und Pflanzenverarbeitung, insbesondere zur Herstellung von Düften, Elixieren, Arzneien, Brennmitteln und Aphrodisiaka, verstehen sich viele der Zeremonienmeister, und die Heilkünste der Pateshi-Azarai können als herausragend gelten – auch wenn meist nur die Herrscher und ihre Vertrauten sowie großzügige Gläubige in den Genuss dieser Fähigkeiten kommen und das Volk sich mit der Heilwirkung der Badehäuser begnügen muss. Weithin gebräuchlich ist die Schriftkunst, die auch vielen Schwertmeistern, Guerai und selbst etlichen Sippenältesten geläufig ist. Dementsprechend werden viele Verabredungen schriftlich besiegelt und Erzählungen und Gedichte auf Tontafeln und den recht verbreiteten Schilf-, Bambus-, und Seidenrollen festgehalten.

Sehr verbreitet ist traditionelles *Juntapa*-Theater, das nach formalisierten Regeln aufgeführt wird und in dem stets durch aufwändige Körperbemalungen und prächtige Verkleidungen erkennbare Charaktere auftreten. Gesten, Gebärden und Tanzschritte haben festgelegte Bedeutungen, die sich oft nur durch Nuancen unterscheiden. Die Handlung erstreckt sich über mindestens eine Stunde und vertieft entweder ein religiöses Thema ('Götter-Drama'), schildert eine Heldentat ('Guerai-Drama'), berichtet von einer Masha ('Masha-Drama'), erzählt von einem Ungeheuer ('Rakshasa-Drama') oder einer Glaubensprüfung ('Azarai-Drama'). Begleitet werden die Aufführungen durch Glockenspiele aus Steinen oder Bronze sowie durch bauchige Holzblasinstrumente aus Bambusrohren, die als Mundorgeln gespielt werden und eine Vielzahl von Tönen hervorbringen.

Geheimnisse und Magie

Nirgendwo ist der Gebrauch der Magie so machtvoll wie im Binnenreich, obschon auch hier Ojo'Sombris Gebot der Verborgenheit einen allzu offenen Umgang mit Magie verbietet. Doch haben die Runenherren die Kunst der Runenmagie stetig weiter verfeinert und sich immer eindrucksvollere Wirkungen erschlossen. Besonders im Bereich der Artefaktmagie sind zahlreiche Runensteinartefakte und auch vereinzelte Runenwaffen entstanden, die in ihrer Wirkung einfacher Runenmagie weit überlegen sind. Zu diesen zählen die Helmkrone des Tharun, in die nicht nur der Diamant *Weißfeuer* eingelassen wurde, sondern auch die Runensteine *Härte*, *Weichheit* und *Finsternis*, die den Träger der Krone unverletzbar, transparent oder unsichtbar machen können.

Kenntnisse über die Kombination zweier Pentagramme sind häufiger anzutreffen als in den Provinzen, auch wenn die Zahl der Runenherren mit zehn oder mehr Steinen einstellig ist. Nahezu alle bekannten Sombrai und Runenherren Tharuns gehören einem Magierorden an, der für den göttergefälligen Einsatz der Runensteine Sorge trägt. Der Tharun selbst steht dem mächtigsten Bund *Botschafter des*

Die Eterniumschwingen Tharuns

Von den heiligen Schwingen aus göttlichem Metall, mit denen Shin-Xirits Sendboten einst die Herrscher der Reiche zu den ersten Schwertmeistern kürten und die sie ihnen als ewiges Geschenk überließen, sollen sich mindestens vier in der Obhut des Tharunhofs befinden. Offiziell bekannt ist dies jedoch nur von der Eterniumschwinge *Lania*, die der greise Senekai des Tharun *Luhur Sadulum Madina* zu allen offiziellen Anlässen führt, und von der Waffe des Tharun selbst, die allerdings nur wenige Menschen je zu Gesicht bekommen haben. Wie *Lania* nach Tharun kam – ob als Raubgut, Geschenk oder Tribut – ist nicht überliefert, doch da es heißt, noch niemals sei ein Lanier Tharun geworden, wird gern verbreitet, dass sich in Lania kein würdiger Schwertmeister fand, um diese wertvolle Klinge zu führen, so dass sie sich selbst auf den Weg machte und einer Riesenschildkröte befahl, sie über das weite Meer bis zum Binnensee Tharuns zu tragen.

Von der Schwinge *Thuara* wird angenommen, dass sie durch das Feuer eines Drachen zerstört wurde und ihre Trümmer im Inneren des Tharunpalastes liegen. Allerdings erzählt man sich in Thuara, die Klinge würde noch im Leib der Drachenfürstin Udrazada stecken.

Etliche Gerüchte drehen sich auch um den Verbleib der Schwinge *Memonhab*. Einer Variante zufolge soll sie der Oberste Schwertmeister der Tharunwache führen, während eine andere Legende behauptet, die Waffe befinde sich in der Hand eines Sombrai vom Orden *Gebieter des Geistes*. Wieder andere Stimmen wollen sie an der Seite des Sarpentan gesehen haben.

Allen Eterniumwaffen werden märchenhafte Fähigkeiten nachgesagt, doch von *Lania* ist bekannt, dass sie durch jede Rüstung schneidet wie durch Seide und leicht wie eine Feder ist. *Thuara* wird zugeschrieben, jedweden Gegenstand oder Gegner lodernd entflammen zu können, dabei aber selbst kühl zu bleiben. Von *Memonhab* heißt es, die Waffe würde das vielfarbige Licht der Sonne in sich tragen und auf Wunsch des Trägers freisetzen, so dass sie ihre Gegner mit grellem Licht erblinden, durch blutrotes Licht verletzen oder durch tiefblaue Schleier verhüllen kann.

Die Tharunschwinge, angeblich eigenhändig von Shin-Xirit geschmiedet, soll nur durch den Tharun selbst berührt werden können. Jeder andere würde augenblicklich in Flammen aufgehen und elendig verbrennen. Auch soll sie jede Waffe minderen Metalls durch eine einfache Berührung zerbrechen können und Macht über die Shinxasa haben.

Lebens vor, seine Angehörigen dienen ihm in allen Reichen als Gesandte und nutzen Magie, um Nachrichten von großer Dringlichkeit zu übermitteln. Vom Zirkel *Gebieter des Geistes* hingegen ist selten die Rede, werden seine Anhänger doch mancherorts verdächtigt, dämonische Wesenheiten beherrschen zu können. Der in Niral ansässige Orden *Kerker der Sinne* dient dem Tharun als geheimes Spionagenetzwerk, und der eher aus geringeren Runenherren bestehende *Bund der Elemente* soll dafür Sorge tragen, dass die elementare Harmonie gewahrt bleibt.

All diese Orden sind sich einig in der Bekämpfung der abscheulichen Morguai-Magie, deren Anwendung aber auch sie nicht gänzlich unterbinden können. Denn manche Herrscher versprechen sich im Angesicht des scheinbar alterslosen Tharun von ihr ebenfalls eine Verlängerung des eigenen Daseins in der Welt und experimentieren heimlich mit Blutmagie oder lassen einen Morguai für sich forschen. Die Verbreitung alchimistischer Kenntnisse führt immer wieder zum Einsatz von Giften, wie auch heimtückische Attentate durch Schatten oder andere Meuchelmörder durchaus vorkommen.

Dass der Tharun neben einer beträchtlichen Zahl anderer Steine, darunter auch fünf *Geist*-Steine, über den einzigartigen Runenstein *Tod* verfügt und die Oktagrammmagie beherrscht, wissen allerhöchstens eine Handvoll anderer Magier. Seine Machtfülle übersteigt allein durch den Besitz des *Tod*-Runensteins die aller anderen Runenherren, kann er doch etliche Pentagramme und Runenzauber auslösen, die seinen Feinden den sofortigen Tod bringen. Die tieferen Geheimnisse des Tharun sind niemandem in seiner Umgebung bekannt, und er sorgt mit präzisem Einsatz seiner Magie dafür, dass dies auch so bleibt (Näheres siehe **Der Erste Tharun** S. 263).



Der Archipel Tharun

Das Zentrum des Reiches Tharun besteht aus einer gewaltigen Landmasse, über 1000 Meilen misst die Insel in der Länge und etwa 800 Meilen in der Breite. Während ein Teil der Insel als breiter Gebirgskamm ins Meer ragt, besteht Tharun überwiegend aus fruchtbarem Hügelland, durchzogen von den Strömen *Sawaj* und *Sumon* und ihren zahllosen Nebenarmen. Die Küste und die Flüsse sind von vielen Dörfern und einigen Hafenstädten gesäumt, doch die terrassenförmige Stadt des Tharun befindet sich weit im Landesinneren jenseits der *Endlosen Mauer*. Dieses viele

hundert Meilen lange und etwa acht Schritt breite steinerne Bauwerk umschließt die Inneren Berge, und von seinen Wach- und Signaltürmen aus kann die Insel nahezu vollständig überwacht werden. Wichtige Nachrichten werden mittels eines Zeichensystems aus Bannern und Flaggen in kürzester Zeit zwischen der Küste und der Hauptstadt übermittelt. Die *Endlose Mauer* wird aber auch als Transportweg genutzt, denn acht Hochstraßen beginnen hier. Sie führen durch die Berge bis zu den Toren der Tharunstadt an den wolkenverhangenen Wasserfällen eines großen Binnensees, dem perlmuttfarbenen *Lanat Hanaru*, hinter dem sich ein rotschimmernder Vulkankegel erhebt. Aus der Ferne wirkt Tharun wie hinter einem vielfarbigen Schleier verborgen, denn die Sicht wird getrübt vom Dampf hunderter Geysire und dem immerwährenden Nebel über dem Gewässer, ihre glänzenden Dächer und Pagoden spiegeln sich in den Tiefen des Sees, schimmern in der Gischt der Wasserfälle und schweben zwischen den Wolken, und in vielen Sagen und Legenden wird behauptet, die Stadt erstrecke sich tatsächlich vom Grund des Sees bis hinauf in die Wolkendecke und den Schlund des Vulkans, sei gleichsam geborgen in allen vier Elementen und vereine die Lebenswelten aller Völker Tharuns in sich. Der Palast des Tharun verbinde all diese Ebenen, und nur ihm und seinen Vertrauten sei es möglich, zwischen ihnen nach Belieben zu wechseln.

Die mit annähernd 200.000 Menschen bevölkerte Metropole ist die größte Ansiedlung der Hohlwelt. Menschen aller Berufsstände und aus allen Reichen dienen hier einzig dem Wohl des Tharun und seiner Administration. Neben der Versorgung des Palasts mit allen erdenklichen Waren und Gütern dienen die zahlreichen Plantagen, Gärten und Gewächshäuser der Züchtung einer unüberschaubaren Menge verschiedenster Blumen und Zierpflanzen, mit denen die Tharunstadt fortwährend geschmückt wird. So treiben der Anreise einer Delegation aus Conossos kostbare Orchideenblüten auf dem Sumoj-Strom entgegen, während der Lanat Hanaru zur Ankunft eines Hohen Azarai des Zirraku aus Arces mit dunkelroten Blutrosen bedeckt wird.

In ihrer Mitte birgt die Stadt die *Acht Heiligen Stadtteile*, gewidmet den einzelnen Kulten der Acht und benannt nach den göttlichen Farben, sowie die *Erhabene Stadt*: den Tharunpalast mit seinen über hundert Prachtbauten, Pavillons, Herrschersälen und Wohnpalästen.

Drei weitere größere Inseln, die in einer Kette hintereinander liegen, gehören zum Zentralarchipel. Die sagenumwobene *Makros* wird die Giganteninsel genannt und gilt als heiligster Ort des Reiches. Nur der Tharun darf den gleichnamigen Giganten erklimmen und sich auf der Spitze dieser höchsten Erhebung der bekannten Welt dem Urteil der Götter aussetzen. Auf dem obersten Plateau des Makros in über fünfzehn Meilen Höhe soll es so heiß sein, dass sich

Der Tharunpalast

Die *Erhabene Stadt* ist das Herz der Tharunstadt und besteht aus einer endlos anmutenden Abfolge von Innenhöfen und Wandelgängen, Torhäusern und Schmuckbögen, Aufgängen und Freitreppen, Terrassen und Aussichtstürmchen, Tempeln und Schreinen, Hallen und Festsälen, Prachtgärten und Pavillons, Prunkbauten und Palästen, die zusammen als Tharunpalast bezeichnet werden und die die Administration des Tharun beherbergen.

Viele Namen trägt das Innerste des Palasts, und niemand vermag mit Gewissheit zu sagen, ob es sich tatsächlich um einen zusammenhängenden Komplex handelt. So soll der *Palast der Himmlischen Gnade* auf dem geflügelten Haupt eines Giganten errichtet sein, während der *Palast der Unergründlichen Tiefe* in azurblauer Dunkelheit und im Herzen einer riesigen Muschel liegen soll. Im *Palast des Irdischen Daseins* nimmt der Tharun die erlesensten Speisen und Getränke entgegen, die ihm zum Geschenk gebracht werden, und er empfängt seine höchsten Gäste entweder im *Palast der Fremden Melancholie* oder in den *Pavillons der Blinden Ergebenheit*, die nur mit verbundenen Augen betreten werden dürfen und von geblendeten Dienern betreut werden. Im *Palast der Anheimelnden Demut* lebt die Lieblingsmasha des Tharun, und die Frauen, die ihm einst als Gespielinnen dienten, werden im *Palast der Gespendeten Hingabe* geehrt. Der *Palast der Allzeitigen Ergebung* beherbergt den Harem des Tharun und im nahegelegenen *Palast der Acht Künste* werden Masha-Darbietungen aller Spielarten gezeigt. Die *Paläste der Diesseitigen Erkenntnis* und der *Jenseitigen Erkenntnis* sind Zwillingsbauten, die sich wie ein Haar dem anderen gleichen und nur durch ein Spiegeltor betreten werden können. Modelle beinahe sämtlicher Waffen und Rüstungen sollen in den *Hallen der Unbezwingbaren Harmonie* und dem *Wandelgang der Ebenmäßigen Eleganz* aufgestellt sein. Über den *Palast der Göttlichen Ordnung* ist nur der Name bekannt, denn er soll in vollständiger Schwärze liegen und nur vom Tharun selbst gefunden werden können. Ob es den *Palast des Geheimen Feuers* in der Glut des Vulkans wirklich gibt, wissen nur wenige Eingeweihte, während der *Palast der Lebendigen Kunde* als Mittelpunkt des Magierordens *Botschafter des Lebens* dient.

Für Delegationen aus den Äußeren Reichen stehen eigene Empfangspaläste zur Verfügung, und die Palastgärten sollen nicht nur Schaupavillons mit allen erdenklichen Geschöpfen und Kreaturen beherbergen, die dem Herrscher zum Geschenk gemacht wurden, sondern auch Gewächse und Pflanzen aus allen Teilen der Welt.



sämtliche brennbaren Dinge entflammen und Wasser augenblicklich verdampft. Die sich hier erhebenden *Glühenden Kolonnaden der Vergebung* gelten als Pateshis Weltwunder. Längs eines endlosen Säulengangs sollen die *Gnadenerlasse der Acht* verzeichnet sein, die die Menschen vor dem Zorn und der Zerstörung des verstoßenen neunten Gottes bewahrten und sie zu ewiger Dankbarkeit verpflichten.

Auf *Dekros* befindet sich ein wichtiger Stützpunkt der tharunischen Flotte, die das Meer rings um die Hauptinsel überwacht. Bis zu 30 schnelle Schiffe ankern in der Bucht oder werden in der Werft gewartet. Der Herr der Insel ist ein alter Monade, der dem Tharun Treue geschworen hat und die hier gelagerten Metallreserven verwaltet.

Die erzreiche Insel *Likros* ist Sitz des Tharunrichters *Nurun Udaaq Mirisan*, der als Inselherr über ihre Erträge verfügt. Neben der Aufgabe, jedwedes Anlaufen der Insel Makros zu verhindern, ist Mirisan für die Einhaltung der Tharungesetze verantwortlich. Er exekutiert den Willen des Herrschers mithilfe einer eigenen Streitmacht und dem Segelkatamar *Göttliches Gesetz*, dem Flaggschiff der neun Schiffe umfassenden Richterflotte. Mirisan gilt als enger Vertrauter des Tharun und umsichtiger Richter. Er entsendet zur Klärung einer strittigen Angelegenheit durchweg zunächst seinen imposanten Obersten Schwertmeister – eine taktische Zurückhaltung der eigenen Präsenz, die ihre Wirkung nicht verfehlt.



Der Archipel Sarpent

Sarpent wird auch das *Reich des Sarpentan* genannt, denn sein Herrscher *Nudan Mahar Pentura* führt den Archipel mit despotischer Hand. Sämtliche Inseln werden schon seit Generationen nicht von souveränen Inselherren befehligt, sondern von schwertmeisterlichen Beamten des Sarpentan. Über den Alleinherrscher kursieren vielerlei Gerüchte wie jenes, er habe seine prächtige Titanium-Bronn von einem Monaden so anfertigen lassen, dass er sie niemals mehr ablegen könne und dem Zauberschmied anschließend die Hände abtrennen lassen.

Auch soll er seine vier Söhne in verschiedenen Festungen voneinander getrennt aufwachsen und ausbilden lassen, um den würdigsten auszuwählen und die anderen zu beseitigen, so wie es sein Vater und Großvater vor ihm taten.

Auf der Hauptinsel liegt *Sarpo*, die zweitgrößte Stadt des Reiches, auf einem Ausläufer der *Sarpenninen*-Bergkette. Von hier oben aus eröffnet sich ein beeindruckender Blick über die Insel, denn in der gewaltigen Ebene jenseits der Berge werden auf weitläufigen Feldern mannshohe *Prunkblüten* angebaut, deren armlange grünliche Pollen in ständigem Treiben von stetigen Winden zu den Bergen getragen werden. Dort aber, zwischen den Gipfeln und Hängen, haben von den Kymanai abgerichtete Riesenspinnen Netze gewoben, in denen sich die Pollen sammeln und von den Spinnen abgeerntet werden. Aus den Pollen werden feine und doch belastbare Stoffe gearbeitet, während der Nektar der Prunkblüten zu starkem Likör verarbeitet wird. Ein weiterer wichtiger Ertrag des Archipels ist schnell und hoch sprießender Bambus, der aufgrund seiner Härte auch zum Rüstungs- und Waffenbau verwendet wird. Schinter und Ellen aus Bambus sind häufig, ebenso meisterhafte Bögen und Bambusstäbe mit vielen Widerhaken, *Sarpell* genannt. Auf den Festungen werden Katapulte eingesetzt, die Bambussplitter verschießen. Schließlich spielt

auch der Handel mit Conossos eine wichtige Rolle, werden von dort im Tausch gegen Bambus und Edelgüter doch Erze bezogen, die der umfangreichen Streitmacht des Sarpentans zugutekommen.
Neben den furchterregenden Erntespinnen haben die Kymanai Sarpents übermannsgroße *Springschrecken* abgerichtet. Obschon sie nicht flugfähig sind, können Springschrecken größere Höhen überwinden – ein Umstand, der für die außergewöhnliche Höhe der Festungsmauern verantwortlich ist.
In den Tiefen des Feuergiganten der Insel *Jukant* steht ein Kloster des Shin-Xirit, in dem die Schwertmeister einer speziellen Feuerweihe unterzogen werden. Die Glut des Vulkans wird von einem Shinxasa behütet, dessen Schwinge in Flammen stehen soll und unwürdige Gegner auf ewig brandmarkt.
Auf *Nupent* werden die *Nupentakis* hergestellt, aus Bambusröhrchen gefertigte Mundorgeln der tharunischen Theatermusiker, und die benachbarten Inseln *Saputi* und *Rakuti* sind für ihre Edelsteinvorkommen bekannt, die ob ihrer unverfälschten Farben insbesondere von den Azarai begehrt werden. Die Insel *Labata* beherbergt in den Tiefen eines verwunschenen Zedernhains den inmitten eines Sees gelegenen Inselpalast des uralten Sombrai *Rasan Nidama*, der als Ratgeber des Sarpentans gilt und angeblich dem Magierorden *Gebieter des Geistes* angehören soll.

Der Archipel Sinulina

Sinulina untersteht der Herrschaft des Sinuliten *Noeimaka-Ne* und ist ein bevölkerungsreicher und sehr wohlhabender Archipel. In gewisser Weise ist hier die schwertmeisterliche Kultur zum Zeitpunkt ihrer größten Blüte erstarrt. Die Inseln sind für Goldvorkommen und andere wertvolle Metalle bekannt. Zudem gedeihen auf sanft ansteigenden Küsten Früchte und Pflanzungen, die andernorts kaum Erträge liefern. Auch der Fernhandel mit Kuum, Hashandra und Ilshi Vailen wird hauptsächlich über *Sinulitia* abgewickelt, die für ihre goldglänzenden Pagodendächer weithin gerühmte Metropole der Hauptinsel. Die acht Marakai sind vor allem an der Mehrung ihres Reichtums und der Veredelung ihrer Paläste interessiert, und das höfische Leben in den oft parkartigen Festungsanlagen ist von unermesslichem Luxus geprägt. Die Vorliebe für mehrstündige Teezeremonien hat feinstes Geschirr hervorgebracht, dessen hauchdünnes Porzellan auch für Schmuckstücke sowie nahezu lebensechte Figürchen und Gesichtsmasken verwendet wird. Zu den besonderen Kunstwerken gehören der kreisrunde Porzellantempel *Purpurne Pagode* des Pateshi auf der Insel *Jabila*, dessen Wände so durchscheinend sind, dass die im Inneren stattfindenden Bußrituale von außen zu sehen sind, und der Krönungsgarten des Sinuliten, dessen Pavillons, Pagoden und Zierbrücken allesamt aus goldveredeltem Porzellan bestehen.



Weltberühmt sind auch die *Schoßkammern der Spendenden* auf der Insel *Sunam*, eine ausgedehnte Anlage von Grotten, in denen Schreine zu Ehren Nanurtas errichtet sind. Hierher kommen frisch vermählte Paare, um das Liebesspiel zu vollziehen und sich in den heißen Quellen zu reinigen.
Eine Masha aus Sinulina gilt in ganz Tharun als exzellente Unterhalterin und kaum erschwingliche Kostbarkeit – ein Umstand, den die hiesigen Marakai auszunutzen wissen. So hat eine Schwester des Sinuliten den Weg ins Herz Kuums gefunden, während seine älteste Tochter *Hoeimi-He* dem mächtigen Sarpentan geschenkt wurde. Und von der sagenumwobenen *Muimi-Nu*, angeblich eine Tante des amtierenden Archipelars, heißt es, sie sei in ihrer Jugend dem Tharun zum Geschenk gemacht worden.
In den Kyma-Terrarien der Insel *Hemilan* werden seit einigen Generationen goldfarbene Gottesanbeterinnen gezüchtet, die die bevorzugten Reittiere des Archipels sind, symbolisieren sie doch Reichtum und Glanz Sinulinas auf hervorstechende Weise. An der Abrichtung der gefährlichen Jakakaj-Spinnen sind die Kymanai bislang kläglich gescheitert.

Der Archipel Laocantio

Laocantio trägt den Beinamen 'Kristallarchipel', denn das sich zwischen den Inseln erstreckende Meer ist von unzähligen kristallenen Klippen, scharfkantigen Kristallformationen und splitterartigen Kleinstinseln durchzogen. Die Seefahrt durch dieses Gewirr ist nicht nur wegen der Gefahr des Auflaufens riskant: Ein Teil der Kristallbrocken treibt im Meer umher und kann Paddel und Ausleger ernstlich beschädigen. Hinzu kommen verwirrende Lichteffekte, die die kristallene See zu den verschiedenen Färbungen zeigt. Das Licht reflektiert während der Weißen Stunden so grell, dass eine Orientierung selbst bei beschatteten Augen nicht möglich ist, während es zu den Gelben Stunden als vieltausendfache Spiegelung gebrochen wird. Zu den Orangen Stunden sind es vor allem Metalle, die aus allen Richtungen Lichtblitze hervorrufen; in den Roten Stunden hingegen verwandelt sich das Meer in eine blutrotschimmernde See. Die Purpurnen Stunden werfen nur mildes Licht zurück, und zu den Violetten Stunden verschwimmen die Konturen in trügerischen Farbnebeln, die eine Weiterfahrt fast unmöglich machen. Im Abendblau schließlich scheinen die Kristallfelsen in der Dunkelheit zu verschwinden, und während der Nacht reflektieren sie nicht einmal Lam-





penschein. Wegen dieser mannigfachen Gefahren benutzen die Laocantianer kreisrunde Schiffe ohne Ausleger mit einer überhängenden Galerie, auf der Ruderer mit langen Rudern das Schiff jederzeit in jede Richtung treiben können, um den tückischen Kristallen auszuweichen.

Trotz dieser widrigen Umstände wird *Lao*, die Hauptstadt des Archipels, von Händlern aus Conossos, Lania und Jü angelaufen. An den berühmten *Brandungstürmen Numinorus* wird dann für die Überfahrt reichlich geopfert. Samakai *Minai Amoati* pflegt die Beziehungen zu den benachbarten Reichen sorgfältig und blickt mit Stolz auf seine drei exotischen Masha: Die shi'asische Schmetterlingsfrau *Aelin*, die athyakische Bluttänzerin *Nassaraj* und die geisterhafte *Jala Lazir* aus Camekan rivalisieren um die Gunst des Herrschers.



Laocantios Reichtum gründet sich auf die kunstvolle Anfertigung von Kristallgefäßen, Lichtkristallen, Parfümflakons und Duftlampen aller Farben und Formen.

Die vielfarbigen Kristalllampen, die auch in geschlossenen Räumen stets in der richtigen Färbung schimmern, gelten als Meisterwerke der laocantischen Handwerkskunst.

Irgendwo im Gewimmel der Kristallinseln jenseits von *Baolaj* befindet sich das Versteck einer Piratenbande, deren Kopf ein geflohener Schwertmeister aus Sarpent sein soll. Mit geschickten Lichttäuschungen gelingt es ihnen immer wieder, Schiffe auf die Kristallriffe zu locken. Die Überfälle richten sich vor allem gegen die benachbarten Inseln des Herrschers von Sarpent. Dessen Flotte konnte die wendigen Boote der Brigantai bisher nicht stellen, sondern hat zwischen den Kristallklippen bereits etliche Schiffe verloren.

Auf *Naolaj* befindet sich ein Handelshafen für jüitische Schiffe aus Thatjang, um den Nachbarn die Fahrt durch die Kristallsee zu ersparen.

Dass sich in den Tiefen der Kristallsee eine Unterwasserstadt befindet, deren Bewohner gelegentlich Schiffe zu sich hinabziehen, wird als Märchen überliefert, ist es doch noch keinem Numinai gelungen, diese angebliche Stadt ausfindig zu machen.

Weithin bekannt ist das Orakel der heiligen Katze *Saniru*, die schon länger als ein Menschenalter leben und so groß wie ein Pflugochse sein soll. Viele Tharuner, die große Buße tun wollen, nehmen die beschwerliche Pilgerfahrt zu ihrem Höhlenschrein auf der Insel *Chianmar* auf sich, um von ihr zu erfahren, wie sie die Gnade der Götter zurückerlangen können.

Der Archipel Niral

Niral besteht aus acht größeren Inseln unter der Oberherrschaft des noch rüstigen Niralut *Mekama Akun Habbatu*, der auf der kornreichen Hauptinsel residiert.

Sein Zeichen, die purpurne Niralla-Blüte, wächst nur auf dem Gipfel des *Niralla*, eines steilen Felsenkegels, zu dem die jungen Guerai vor ihrer Shin-Dhara in einem riskanten Wettlauf hinaufklettern, um die seltene Blüte zu Ehren des Niraluten pflücken.

Der Herrscher führt den Archipel mit harter Hand, drei seiner Söhne herrschen über die Gewürz- und Kräuterinseln *Misak*, *Damek* und *Batrum* und buhlen um seine Nachfolge, während der Marakai der wegen der Nähe zu Tharun bedeutenden Handelsinsel *Hatrum* sowie dessen Sprössling auf *Sotrum* kein wirkliches Gegengewicht bilden können. Auf Hatrum befindet sich auf einer Felsnadel an der Küste auch der hochaufragende *Sonnenturm Sindayrus*, der von Riesenadlern angeflogen wird und dem Nachrichtenaustausch des Kults dient.

Sorgenkinder des Archipels sind die Inseln *Komatu* und *Kelemat*, die seit einigen Generationen im Gefolge einer Überflutung durch aggressive Algenpflanzen überwuchert sind. Die Inselbewohner behaupten, ihre Inseln seien von einem rastlosen Meeresgiganten mit dessen Mageninhalt dekoriert worden. Sie betrachten den Algenbewuchs als ein göttliches Geschenk, von dem sie sich ernähren und welches sie bewässern, bewirtschaften und mit einem weitverzweigten

Wohnlabyrinth versehen haben. Der auf beiden Inseln sehr intensive Algengeruch haftet auch den Bewohnern an, ihre Inselherren gelten auch deshalb als Außenseiter. Da die Komaturis und Kelematis aus den Algen jedoch seltene Salze, exzellente Öle und wohlschmeckende Algenblätter gewinnen, die als Delikatessen gelten, laufen immer wieder Handelsschiffe die 'Algenhäfen' an. Auch die gefährlichen Riesenhummer, die in den Tiefen der Algenfelder hausen, sind wegen ihrer scharfen Klauen und Panzerungen wertvolle Handelswaren und werden als Zugtiere in den seichten Küstengewässern abgerichtet. Die schwer zugänglichen Küsten bieten allerdings auch einer skrupellosen Piratenbande namens *Algenbrut* Unterschlupf.

Dass Niral auch den Sitz des Sombrai-Ordens *Kerker der Sinne* beherbergt, ist nur wenigen Gelehrten bekannt, legen die Mitglieder doch besonderen Wert auf Heimlichkeit und verstehen sich darauf, einen unliebsamen Entdecker durch Entzug sinnlicher Eindrücke zum Schweigen zu bringen.

Der Archipel Codia

Die den Archipel dominierende Hauptinsel Codia gilt manchen als wundersamer Ort, werden doch immer wieder kuriose Erlebnisse von hier berichtet. So kommt es im Binnenland gelegentlich zu jähen Bränden, als wären zahlreiche Blitze auf die Insel niedergegangen. Bauern berichten auch von aus der Erde quellendem, giftigem Sud, und von gesunden Baumriesen, die plötzlich morsch zusammenstürzen, und manchmal versiegt ein plätschernder Bach in wenigen Augenblicken und hinterlässt ein staubiges Flussbett oder einen sumpfigen Morast voller Lhirzuggi-Larven. Doch da die Insel überaus fruchtbar ist und in den zahllosen Tälern nahezu alle Sorten Getreide und Gemüse gedeihen, versuchen die Menschen diese Ereignisse durch Ergebenheit und großzügige Opferungen an die Götter und die Naturgeister abzumildern. Der mit Codiaki betitelte Samakai hat die Herrscherresidenz schon vor Generationen auf eine künstlich aufgeschüttete Insel vor der Küste verlegt.



Über *Bilidia* herrscht ein Sombrai der *Botschafter des Lebens*, der die Kymanai seiner Insel auf Geheiß des Archipelars anhält, die besonders großen Exemplare einer Kolonie aus Riesenkrebsen abzurichten.

Von der Insel *Nidia* stammen die aus fünf purpurnen Blüten bestehenden *Katzenpfötchen*, deren sinnesraubender Duft die Tempel des Pateshi-Kults erfüllt, wenn es gilt, einem Frevler ein Gnadenersuchen zu entlocken.

Die Bewohner von *Dahidi* kämpfen mit dem Phänomen einer schwindenden Insel, denn mehr und mehr ihrer Fläche verwandelt sich in feinen Sand, der wiederum nach und nach ins umgebende Meer rieselt. Mit großen Befestigungsdämmen versucht der Marakai, den Zerfall seiner Insel aufzuhalten, doch auch im Landesinneren ist die Insel von Treibsandfeldern durchzogen und an einigen Stellen bereits unter den Meeresspiegel abgesackt.

Die greise Masha des Inselherrn von *Nihai* ist für ihre Gabe bekannt, eine einmal gehörte Geschichte im exakten Wortlaut wiedergeben zu können, ohne eine einzige Silbe zu vergessen – eine Fähigkeit, die sie zur Trägerin ungeheuren Wissens und zu einer begehrten Erzählerin macht. Sie ist es auch, die die Legende der geflügelten Urmutter *Udracodia* kennt, von der es heißt, sie sei nach dem Tod ihres Gemahles *Udrazacors* in Raserei verfallen und in ihrem Zorn empor zur Sonne aufgestiegen, bis sie verbrannte und blind vom Himmel fiel, so dass ihr Leib zerbrach und zerschmetterte.

Der Archipel Bornea

Von den zerklüfteten Inseln des Archipels ist nur die große Hauptinsel von Bedeutung. Sie besteht aus einem mächtigen Gebirgszug, in dessen dicht bewaldeten Niederungen ein feuchtwarmes Klima herrscht, bedingt durch die zahlreichen Regenfälle und die stickige Luft in den Talkesseln. Hier wohnen auch die Borneaten in Baumhäusern und den Kronen der Sequoiabäume genannten Urwaldriesen. Die Hauptstadt *Borneamar* ist durch zahlreiche Brücken, Stege und Holzterrassen in den Wipfeln und rings um die Stämme von über hundert Gigantenbäumen errichtet worden. Durch die Wälder verlaufen mehrere aus Seilen und Ästen geflochtene, in den Baumkronen verborgene Wege, die nur den Eingeweihten bekannt sind. Von hier aus machen die Borneaten Jagd auf die Tiere des Dschungels, die auch ihre Versorgungsgrundlage darstellen. Die wilden Brigantai, die in den entlegenen Gebirgskämmen hausen, leben ebenfalls von der Jagd und von riskanten Überfällen. Eine stetige Bedrohung der Baumsiedlungen sind jedoch die Baumwürger genannten Schmarotzerpflanzen, durch deren Befall mehrere Dörfer verschlungen wurden, und einige Raiquiru-Stämme.



Bornea ist für seine Zucht von Panzerläufern bekannt, die in den Terrarien der weitläufigen Kyma-Anlagen zu immer größeren und gefährlicheren Exemplaren herangezogen werden.

In einer der tiefsten Schluchten Borneas befindet sich eine der seltenen Fundstellen für Titanium, die vom *Schrein der Ewigen Esse* des Shin-Xirit behütet wird und einem Verwalter des Tharun untersteht.

Die auf den Inseln *Nabea* und *Henan* lebenden Monaden gelten als verfeindet und versuchen einander mit immer mächtigeren Waffen zu übertreffen und zugleich die Arbeiten des Konkurrenten zu zerstören. So verlangen beide als Preis für das Anfertigen einer Endurium-Klinge die Aushändigung einer Schmiedearbeit des anderen, um sie in ih-

rer Esse einzuschmelzen. Die von ihnen gefertigten Waffen entwickeln zudem ein dem Träger mitunter hinderliches Eigenleben, da sie alles daran setzen, die Kunstwerke des Gegners zu zerstören. Die Inselherren der beiden Eilande haben noch keine Möglichkeit gefunden, diesen zerstörerischen Konflikt zu schlichten.

Über der Vulkaninsel *Habuk* hängt stets eine mächtige Rauchsäule, spuckt der Feuergigant doch immer wieder Asche und Lava in den Himmel, die wegen der konstanten Winde vor allem die Terrassenfelder der benachbarten Insel *Katak* verheeren und schon mehrere Ernten verbrannt haben. Bisher ist es den Katakis nicht gelungen, den Habuk-Giganten milde zu stimmen.



Der Archipel Lota

Lota umfasst nur fünf bewohnbare Inseln, die übrigen Eilande sind zu felsig und unwirtlich, um menschlichen Ansiedlungen genug Nahrung zu bieten. Die langgestreckte, namensgebende Insel Lota besteht zum größten Teil aus dunklem Gestein und einer zerklüfteten Landschaft aus Schwefelseen, schattigen Tälern, Grotten und blinden Schächten. Nur wenig Grün gedeiht dort, wo Windgiganten Sand und Erde herangetragen haben. Die einzigen Ansiedlungen sind ein aus Steinhäusern errichtetes Dorf, das ein Heiligtum des Arkan'Zin versorgt, und eine befestigte Anlegestelle. Allerdings ist die Insel übersät mit gehörnten Steinmalen und schwarzen Statuen, die Arkanai-Darstellungen zeigen. Der Tempel ist als *Zisterne der Lichtlosigkeit* bekannt und darf wie auch die gesamte Insel nur im Beisein eines Azarai des Unversöhnlichen betreten werden.



Eine weitere Arkan'Zin-Tempelanlage, der *Tempel der Schwarzen Sonne,* befindet sich auf der spärlich bewaldeten Insel *Barat*, von der aus der Hohe Azarai *Karai Tarizav* als Archipelar beherrscht. Gesandte seines Hofes verwalten auch das wegen seiner Silbervorkommen wertvolle *Satun* sowie das erzreiche *Ribat*, und für die verlustreichen Arbeiten in den Minen werden fortlaufend neue Strafgefangene und Gruusklaven angeliefert.

Die Theokratie von Lota existiert schon seit Menschengedenken, und obwohl die Einwohner kaum wagen, davon zu sprechen, kursiert doch eine Vielzahl von Gerüchten über Schattenwesen. Diese wandeln angeblich in den Nebeln der Hauptinsel, streifen durch die Nächte und fallen bald hier, bald dort über die Wohnsitze und Schätze der Menschen her. Auch heißt es, sie verfügen über schmale, lichtlose Schiffe, die *Schattenbarken* genannt werden, oder bewegen sich auf dem Rücken fast unhörbarer Nachtfalter. Das Geflüster von einem geheimen Schattenreich im Inneren Lotas gilt zwar als streng verboten, findet aber doch immer wieder irgendwo Gehör.

Der Archipel Arces

Der kleine Archipel ist durch Reisanbau und Bambusernte geprägt, denn die Inseln werden vom wohlwollenden Luftgiganten *Naemalas* mit gleichbleibend feuchtem und warmem Klima bedacht. Die Menschen danken es dem Giganten mit einer demütigen und bescheidenen Lebensweise, der sich auch die Archipelare von Arces verbunden fühlen und daher in der Hauptstadt *Arcesha* nur mäßigen Reichtum angehäuft haben. Da der Archipel von Händlern und den Abgabenschiffen aus Thuara, Jü und Memonhab angelaufen wird, gilt der große Basar von Arces als idealer Ort für Zufallsfunde und Gerüchte aus fernen Reichen und auch manche Flüchtlinge kommen hier unerkannt unter.

Unter den Bauern von Arces hat sich eine Meditationstechnik namens *Reinigung der Sinne* weit verbreitet, mit deren Hilfe sie sich in einen trancehaften Zustand versetzen, um Träume und Visionen des Luftgiganten zu empfangen. Ganze Dorfgemeinschaften, Männer wie Frauen, versinken dabei in viele Stunden andauernde Rituale, obschon die Azarai diese Praktiken als Frevel wider die Götter brandmarken und der Archipelar auf ihr Drängen bereits mehrere Strafaktionen durchführen ließ. Besonders beunruhigend für die Zirraku-Azarai, die mit der Angelegenheit betraut sind, ist, dass ein in Trance befindlicher Anhänger der Technik auch unter harter Folter nicht erwacht oder überhaupt Schmerzen zu spüren scheint. Da die *Reinigung der Sinne* inzwischen auf allen bewohnten Inseln des Archipels praktiziert wird, wollen die Azarai eine weitere Ausbreitung ins Zentrum des Reiches mit allen Mitteln verhindern und bemühen sich derzeit um eine Sperrung der Häfen des Archipels durch den Tharunrichter. Besondere Sorge macht ihnen, dass immer mehr Bewohner der gebirgigen Insel *Dirch* behaupten, dass auf dem wolkenverhangenen Bergkamm ihres Gebirges eine fliegende Stadt niedergegangen sei und dorthin auf eigene Faust aufbrechen.

Der Archipel Krafia

Nur wenige Inseln zählen zum Archipel Krafia, von denen die größte auch die Kymainsel genannt wird. Die Festung des Samakai besteht zu großen Teilen aus Kymaanlagen, in denen die verschiedensten Reittiere aus allen Teilen Tharuns gezüchtet, trainiert und erforscht werden. Krafias Kyma wird von einem Obersten Kymanai beherrscht, der für die Reiterei des Tharunhofes infrage kommende Tiere einer genauen Prüfung unterzieht.

Wichtigstes Ereignis ist der Achttägige Kymalauf zum Gipfel des *Arakrafia*, eines berghohen Erdgiganten im Zentrum der urwüchsigen Insel Krafia. Zu diesem Wettrennen laden die Kymanai erfahrene Reiter aus allen Reichen ein, um unter den Augen des Gefolges des Tharun einen neuen Kymaschwertmeister des Tharun zu ermitteln. Da es durch die enormen Reisezeiten dauern kann, bis das Rennen beginnt, kommt es nicht selten zu versteckten Attentaten auf Reiter oder ihre Reittiere, ist doch mit dem Sieg auch enormes Renommee für die Regenten verbunden. Und manche Teilnehmer berichten auch von einem gigantischen Grottenwurm, der in einem Labyrinth tief im Inneren des *Arakrafia* hausen soll und seinerseits Jagd auf besonders exotische Leckerbissen macht.

Auf der abgelegenen Insel *Tirfis* befindet sich ein Stützpunkt des *Bunds der Elemente*. Deren Oberhaupt erforscht im Geheimauftrag des Tharun in den Meerestiefen eine kürzlich entdeckte Unterwasserstadt, die angeblich von einer Kolonie Hirnkorallen bewohnt wird. Er bedient sich dabei der Dienste von *Wasser*-Elementaren, die mittels Runenmagie gefügig gemacht werden.

Ferne Reiche

»Weit, weit jenseits der Gestade Hashandras liegt der Archipel der Schatten, und nur diese kennen den Weg dorthin und wieder zurück. Denn er ist ganz eingehüllt in einen dichten Nebel aus grauem Licht, durch das selbst das hellste Licht der Mittagssonne nur schemenhaft zu erkennen ist. Dort erhebt sich ein gewaltiger Krater, seine Flanken erstrecken sich mehrere Meilen hoch und sind so steil, das sie kaum erklommen werden können. Aus diesem Krater aber quillt der umhüllende graue Nebel und je dichter er wird, desto mehr schwinden einem die Sinne. Im Innern des Kraters aber ist eine mächtige Zauberei im Gange, denn dort sind aberhunderte Runensteine zu einem Kunstwerk zusammengefügt durch ein Gerüst aus Metall und einem seltsamem Fadenwerk. Was dort von unsichtbarer Hand gebaut wird, sehe ich bisher nicht, aber es ist hundertmal größer als jedes Artefakt, das die Tanmadilli jemals gebaut haben.«

—Geheime Pentagramm-Vision des Morguai Tarbul, Herrscher von Kaeli

Das Reich Tharun ist gewaltig, umfasst jedoch nur etwa zwei Drittel der Oberfläche der Hohlwelt. Dem Tharuner ist dies jedoch weitgehend unbekannt. Abseits der Reiche der Schwertmeister, so glauben die meisten Tharuner, ist nichts als der allumfassende Ozean, unergründlich und uferlos, unüberwindbar für die Schiffe der Numinai. Und doch existieren Märchen und Sagen von fremden Landen und fernen Gestaden.

Sicher ist, dass keines dieser fernen Reiche auch nur halbwegs so bedeutend wie Tharun ist. Viele der Inseln sind nicht von intelligenten Wesen, oder allenfalls von Rakshasa, Monaden und anderen Riesen, einfältigen Gruu oder den Nanja, bewohnt – und einige offenbar auch von Menschen oder Menschenartigen. Alle diese Länder haben gemeinsam, dass sie weit schwerer zu erreichen sind als die fernsten Inseln und Archipele Tharuns. Dabei waren oder sind einige der Einwohner dieser entfernten Lande durchaus gute Seefahrer, wie beispielsweise die uralten monumentalen Wracks erkennen lassen, die man vor den Küsten Memonhabs finden kann. Sie entstammen dem Reich *Kisidürun*, dessen Herrscher sich vor etlichen Generationen aufmachten, die Welt zu erforschen. Doch offenbar wurden nur wenige Forschungs- und Handelsreisen durchgeführt und danach sämtliche Schiffe versenkt, ihre Besatzungen verbannt und ihre geheimnisvollen Navigationskristalle versteckt. Heute weiß auch im fernen Kisidürun nur noch eine kleine Elite von dem wagemutigen Unternehmen – und dem Grund für seinen Abbruch.

Die Einwohner von *Kinau* hingegen würden niemals ihre Heimat verlassen. Wer ihr Reich, einige dicht beisammen liegende Inseln weit jenseits der Küsten Kuum, betritt, wird auch nicht automatisch auf ihre Kultur treffen. Die Kinaui zogen sich bereits vor vielen Generationen in den Untergrund ihrer steilen Felsenlande zurück und begründeten eine Zivilisation unbehelligt vom Licht der Sonne. Sie sind bleich, ihre Haare zumeist weiß, und ihre Augen blass und farblos. Ihre Städte erstrecken sich über Meilen in den Untergrund und einige benachbarte Inseln sind sogar mit Tunneln verbunden. Ihre Werke sind weniger zweckmäßig als die von Zwergen oder Grolmen, aber noch mehr auf das Leben im Untergrund eingestellt. Nur einer einzigen Kaste soll es erlaubt sein, die Oberfläche zu betreten und das Licht der ‘strafenden Sonne’ zu schauen. Gewaltige Gärten mit unterirdisch lebenden Pflanzen und Tiere wie die schweinsgroßen Speckmaden liefern Numinai-Berichten zufolge die Grundlage für eine bescheidene Lebensweise. Erleuchtet werden die unterirdischen Behausungen der Kinaui durch leuchtende Quallen, die aus einem unterirdischen See stammen und in Glasgefäßen gehalten werden. Selbst die Schmiedekunst soll den Kinaui nicht unbekannt sein, aber mangels verwertbarer Erze sind metallene Gegenstände wohl Luxus. Glas scheint hingegen in den verschiedensten kunstvollen Gegenständen und mit beachtlicher Stabilität geformt zu werden, so dass man sogar Glasdolche oder Speerspitzen verwendet.

Der Archipel von *Tasmaranga*, von dem übereinstimmend in verschiedenen Märchen aus Ilshi Vailen und Thuara die

Rede ist, muss einst Heimat einer blühenden Kultur gewesen sein, doch heute sind die zahlreichen, noch immer trutzigen Städte verlassen und von der Natur zurückerobert worden. Vielleicht bergen die vielen sagenhaften Tempel das Geheimnis des Untergangs der tasmarangischen Zivilisation – oder der Palast des Tharuns, in dessen Schatzkammern unzählige goldene Götterstatuen Tasmarangas stehen sollen.

Vom Zentrum Tharuns am weitesten entfernt, auf der anderen Seite der Weltenkugel, liegen den detailgetreuen Reiseberichten eines wagemutigen lanianischen Numinai namens *Ti'Anboon Eedaru* zufolge die *Geborstenen Inseln*: Eine Katastrophe muss vor Urzeiten diese zahlreichen, dicht beisammen liegenden Inseln heimgesucht haben. An Land liegen die Überreste ihrer einstigen Bewohner oder Bezwinger: Myriaden haushoher Chitinpanzer, die ganze Inseln bedecken – versteinerte Insekten, im Todeskampf noch immer ineinander verbissen. An diesem fernen Ort mag das Geheimnis eines ganzen Zeitalters entdeckt werden können – wenn man die hier hausenden insektoiden Schrecken bezwingt, die sowohl die Inseln als auch das Meer bewohnen.



Die Felsnadel *Tyrukor* ist Schiffen, die über den Rand Lanias hinaus verschlagen werden, eine gute Wegmarke. Immens hoch erhebt sich diese Felssäule gen Himmel, über und über bedeckt mit Zeichen, die mit den ältesten Schriften der Tiefe Drakonias übereinstimmen. Allerdings wurde ihre Magie schon vor Ewigkeiten von der Sonne ausgebrannt. Am Fuße der ehernen Stele leben einige Primitive, die wohl die Nachfahren Gestrandeter sind.

Ebenfalls in Lania erzählen die Masha immer wieder vom Reich *Dal* und seinen merkwürdigen Sitten: Dort bewohnen Frauen und Männer getrennte Inseln. Sie begegnen und vereinigen sich nur zu bestimmten Zeiten auf besonders fruchtbaren Inseln. Das Reich könnte seine Macht jederzeit ausdehnen, verzichtet aber aus Friedfertigkeit auf den Kontakt zu den feindseligen Reichen Tharuns. Lanianische Märchen haben Dal zu einem Reich der Glückseligen gemacht – das bisher niemand verlassen wollte (oder konnte?), der es jemals besuchte.

In Ilshi Vailen bewahren manche Kastenlose die Sage von einer Insel der Gruu. Demnach leben dort nur jene Wesen und haben es hier – abseits der Unterdrückung durch Menschen – geschafft, eine durchaus eigene, wenngleich primitive Kultur zu entwickeln. Sie verneigen sich offenbar nicht vor den Acht Göttern, sondern beten nur in uralten steinernen Bauten und an Feuerschächten, die schon seit Urzeiten zu bestehen scheinen. Unweit davon soll sich der *Feuergrund* befinden, wo ein unterseeischer Vulkan oder andere Glutquellen die See zum Kochen bringt und eine tödliche Gefahr für alle bietet, die sich hierher verirren.

Auf einer auch in ihren Ausmaßen gewaltigen Insel herrschen Riesen, vielleicht Verwandte der Bewohner des conossischen Archipels Ganthos. Jedenfalls kennen die conossischen Riesen Überlieferungen, die von einem alten Zerwürfnis und einer Verbannung eines Teils des Riesenvolkes sprechen. Leider ist unklar, welcher Teil des Volkes wohin verbannt wurde.

Wie auch bei den Geborstenen Inseln, scheint es, als ob bei den Inseln und Klippen von *Bai-Bai* jenseits von Conossos die Elemente Erz, Feuer und Wasser eine urtümliche Schlacht ausgetragen hätten. Haushohe Schlackeberge, so die Numinai, die die Inseln, getrieben vom Wüten des Shensche, zufällig entdeckten, türmen sich auf; Berge, halb verflüssigt und Strände, teils zu Glas erstarrt, zeugen von der enormen Glut, die hier einst gewütet hat. Im Inneren der Inseln jedoch hat sich die einstige Lava im Laufe von Äonen wieder zu fruchtbarem Boden gewandelt. Doch der Weg zu diesem paradiesischen Land führt über zackige Schlünde, gläserne Weiten und durch vulkanische Talkessel, in denen giftige Dämpfe aufsteigen.

In manchen Überlieferungen ist zudem von einem Land des Dämmerlichts die Rede, auf das niemals der Schein der Sonne fallen soll und das schon deshalb ein götterloser Ort sein muss. Die Mythen um dieses Zwielichtland sind sich nur darin einig, dass ein riesenhaftes fliegendes Gebilde über dem Land die Dämmerung hervorruft.

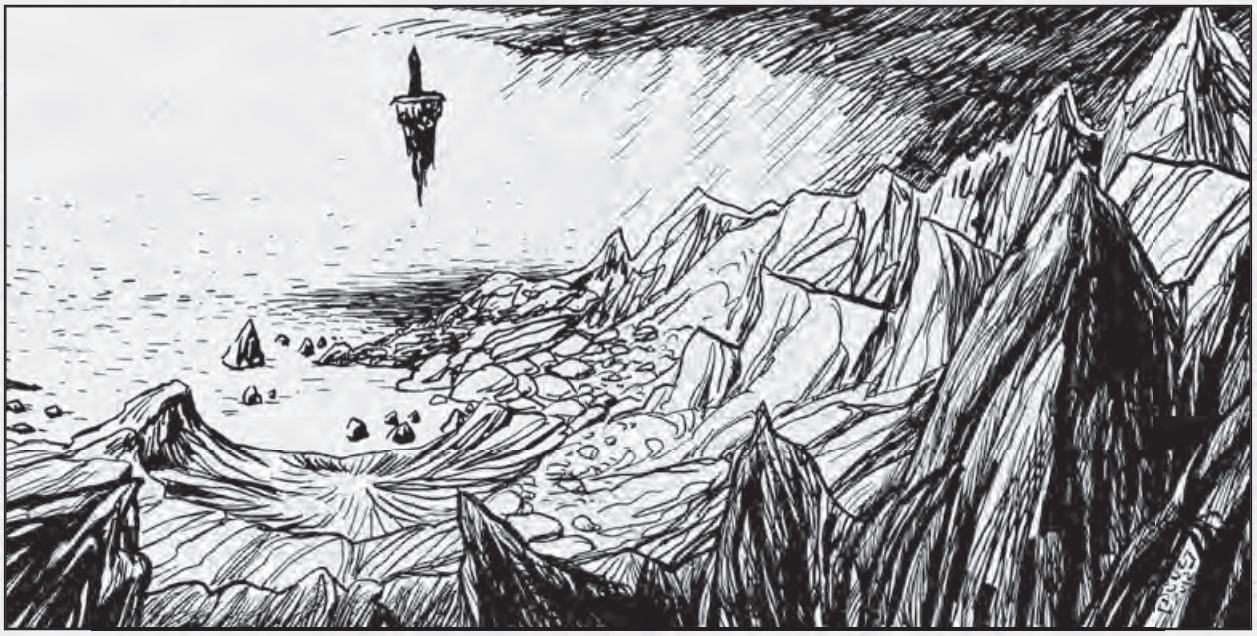
Neben den genannten Reichen und Inseln existieren viele weitere, kleinere und meist unbedeutendere Eilande. Ihre Entdeckung mag dennoch viele Abenteuer verheißen und interessante Geheimnisse dieser außergewöhnlichen Welt enthüllen.

Die Bewohner all dieser und noch anderer, unentdeckter Reiche müssen nicht zwangsläufig Menschen sein, sondern mögen theoretisch von allen derischen Kontinenten und aus allen Zeitaltern in die Hohlwelt eingewandert oder hierher verschleppt worden sein. So könnte etwa Tasmaranga einst ein Leonir-Reich gewesen sein, während die Menschen von Dal den rothaarigen Vesai Myranors verwandt sein mögen. Die Bewohner Kisidüruns könnten statt Menschen ebenso gut begabte Minotauren sein, die eine hochentwickelte Runenstein-Kunst nutzen, zu der auch die gewaltigen Schiffe gehören. Und wer weiß, ob nicht irgendwo noch Abkömmlinge der Insektoiden hausen und darauf sinnen, von ihren Gelegen aus einen neuen Feldzug zur Eroberung der Welt zu unternehmen.

Tiefere Mysterien Tharuns



Die Historie Tharuns, die im Kapitel **Die Geschichte und Mythologie der Hohlwelt** vorgestellt wird, verbirgt etliche Geheimnisse zur Entstehung der Welt und der Kräfte, die in ihr rangen. Manche davon wollen wir an dieser Stelle noch etwas ausführen, weil sie uns zentral für das Verständnis der tharunischen Gegebenheiten erscheinen und Hinweise geben, worauf sich die Ordnung der Acht Götter gründet. Andere, die die Ursprünge der Welt Tharun und das Werden und Wirken der Götter und Giganten oder den Untergang alter Völker betreffen, mögen in weiteren Publikationen vertieft werden. Alle hier genannten Mysterien sind selbstverständlich nicht für die Augen von Leserinnen und Lesern bestimmt, die noch auf der Heldenseite Abenteuer in Tharun erleben wollen.



Der gespaltene Gott

An der Spitze des tharunischen Pantheons steht Arkan'Zin der Unversöhnliche, der als der mächtigste der Acht verehrt wird und von dem es heißt, dass selbst die anderen Götter ihn fürchten (**Arkan'Zin der Unversöhnliche** S. 139). Die Menschen beten nicht zu Arkan'Zin, sondern hoffen allenfalls darauf, dass er keinen Anstoß an ihrem Dasein nimmt. Auch seine gehörnten Diener, die Arkanai, verbreiten vor allem Angst und Schrecken unter denen, die seine Rache heraufbeschwören. Unzweifelhaft handelt es sich bei den Arkanai um dämonische Wesenheiten, die nur zu den Schwarzen Stunden in die tharunische Welt treten, um Sünder und Verbrecher zu strafen und die anschließend wieder verschwinden, so spurlos und geräuschlos, wie sie erschienen sind. Überdies sind die Sendboten der Rache ganz nach dem Abbild ihres Gottes gestaltet, und mit jedem Horn auf ihrem Schädel wachsen sie an Macht. Elf Hörner sind es, die Arkan'Zins Haupt krönen sollen, und so erscheint der Gott zugleich als oberster seiner Dämonen. Die Tharuner, die keine Wissenschaft der Dämonen betreiben und deren Vorstellung von den Göttern keinerlei Fragen kennt, würden daran nichts Merkwürdiges finden. Gelehrte derische Dämonologen vermögen jedoch eine frappierende Ähnlichkeit zu Blakharaz, auch Tyakaar, Tyakra'man oder Bel'Arkhanz genannt, dem Obersten der Erzdämonen zu erkennen, von dem in manchen Quellen gesagt wird, er sei der dunkle Schatten der Nachschwärze und von der Gestalt eines elfgehörnten Mannes mit Umhang und Richterstab und glühenden Augen. Und wie Arkan'Zin für unbarmherzige Rache des Gesetzes und die unbeugsame Ordnung in Tharun steht, so sind die Prinzipien des Blakharaz gleichfalls Rache und Ordnung. Beide teilen sie zudem den gleichen unversöhnlichen Hass auf den Namenlosen oder seine tharunische Entsprechung, den mysteriösen Neunten. Steht den Allgewaltigen Acht also der mächtigste der Dämonen voran, sind Arkan'Zin und Blakharaz ein und dasselbe?

Wie kommt es dann, dass die Azarai Arkan'Zins, die ebenfalls schwarze Hörnermasken tragen und des Nachts nicht immer leicht von den Arkanai zu unterscheiden sind, sich karmaler Mittel bedienen wie die Priester der anderen Acht auch, und ihre Wunder und Liturgien durchaus nicht nur Dämonisches in die Welt bringen, sondern es im Gegenteil auch zu verbannen und auszulöschen vermögen? Sie beherrschen also Mittel und Wege, die nach den ewigen Gesetzen des Kosmos nur ein Gott verleihen kann und die den Dämonen entzogen sind, so sehr sie auch danach gieren mögen in dem Versuch, die Schöpfung zu zerstören und ins Chaos zu stürzen. Und selbst wenn dies in Tharun doch möglich wäre – würden die anderen Götter überhaupt einen Erzdämonen an ihrer Spitze dulden und sich seinem Gesetz unterwerfen?

Tatsächlich sind Arkan'Zin und Blakharaz nicht eins, sondern eng miteinander verwoben, seitdem der Rachegott vor Äonen in die Sphäre der Dämonen herabstieg, um die entsetzlichen Diener des Gottes der Endzeit und der Vernichtung zu unterwerfen und den riskanten wie aussichtslosen Versuch unternahm, Ordnung ins Chaos zu bringen. Und wäre der Gott nicht nach einem Zeitalter des verzehrenden Ringens von dort wiedergekehrt, wäre er gänzlich ins Verderben gerissen worden wie andere Götter vor und nach ihm. Arkan'Zin aber musste den Teil seiner Selbst abspalten, der bereits von der Formlosigkeit verdorben war und zum Erzdämon der Rache wurde. Ganz von seinem dämonischen Anteil trennen aber vermochte sich Arkan'Zin nicht, und auch hinter dem Kult des einen mag in Wirklichkeit eine Verehrung des anderen Teils stehen. Und weil der eine Aspekt des gespaltenen Gotts nicht ohne den anderen denkbar ist, dienen Arkan'Zin die dämonischen Arkanai als Ordnungshüter, während die Dämonensphäre des Blakharaz von eigentlich untypischer Ordnung durchdrungen ist.

Die gebundene Gigantin

Die auffälligste Gestalt unter den tharunischen Göttern ist Nanurta die Spendende, die einzige weibliche Gottheit, die den anderen Göttern zu Diensten ist und also unter ihnen steht und ihnen keinesfalls gleichrangig ist (**Nanurta die Spendende** S. 116). Ihre Beinamen weisen sie als die Konkubine der Götter aus, und als Göttin der Hingabe und der Fruchtbarkeit verkörpert sie vor allem eines: die bereitwillige Unterwerfung unter die Ordnung der Acht. Vieles deutet also darauf hin, dass Nanurta nicht freiwillig dem Pantheon der Acht beitrat, sondern dazu gegen ihren Willen gezwungen wurde. Recht offensichtlich ist auch, dass Nanurta, die einst eine Gigantin war, mit der elfischen Gottheit *Nurti* identisch bzw. mit dem, was von den Hochelfen als das Prinzip des Lebens (*Nurdra*) verehrt wird. Die Hochelfen nannten sie denn auch *Nanurda*, die Weltenschöpferin und Spenderin des Lebens.

Nanurta kam in der Tat nicht aus freien Stücken nach Tharun. Die anderen Götter banden Nurti zur Festigung der heiligen Ordnung und Herrschaft über Tharun und halten sie bis heute in einer Art Knechtschaft. Ihre Macht ist erheblich begrenzt und kann nur in den durch die ihre Bindung vorgegebenen Bahnen wirksam werden – und diente den Göttern unter anderem dazu, die Giganten der Hohlwelt zu befrieden. Denn Nanurta rang ihren Brüdern und Schwestern das Versprechen ab, die Ordnung der Acht im Interesse der Heilung der Wunden der Hohlwelt zu respektieren.

Die materielle Basis von Nanurtas Bindung an die Hohlwelt ist einer der beiden mächtigsten Bruchstücke der Sonne Glost: der *Leben*-Stein. Dieser Stein ist Teil der Fesselung Nanurtas und kanalisiert ihre Kraft auf den Erhalt und die Bewahrung der Schöpfung. Dabei helfen ihre Dienerinnen, die durch Nanurtas Ruf aus den Lichtwelten nach Tharun verführten und mit ihrer Bindung gleichfalls unterworfenen Feen- und Lichtgeister. Sie wurden zu den Fruchtbarkeitsgeistern der Hohlwelt, den Nanja, gebunden an die Natur Tharuns durch das Schicksal ihrer Göttin und durch ihre Herkunft aus den Minderglobulen der Feenwelten.

Diese Fesselung Nanurtas verhindert einen 'echten' Tod in Tharun und ist der entscheidende Baustein in dem Wiedergeburtszyklus, mit dem die Acht die Seelen Tharuns in ihrem Zugriff bewahren und immer weiter verfeinern und harmonisieren, bis Zirraku den Gestorbenen erlöst und in eines der 'göttlichen Paradiese' einziehen lässt. Die gebundene Nanurta stiftet das immer wieder neu erblühende Leben in Tharuns unerschöpflicher Natur, und ihre versklavten Dienerinnen behüten und pflegen diese Schöpfung von ihren Hainen aus.

Wie den übrigen Acht die Überwältigung Nanurtas gelungen ist und ob ihnen einige wahrhafte Meister der Runenmagie dabei halfen, sie an den *Leben*-Stein zu ketten, erinnern weder Nanurta selbst noch die Nanja, die ihr nachfolgten. Und doch gibt es manchen Hinweis, dass die gefesselte Göttin gelegentlich gegen ihr Dasein aufbegehrt. So geht sämtliche Naturmagie, die die tharunische Pflanzenwelt mitunter aufweist, auf Nanurtas subtilen Versuch zurück, die Kraft des *Leben*-Steins gegen die Herrschaft der Acht einzusetzen. Ebenso lässt sich erklären, warum immer wieder magiebegabte Menschen in Tharun geboren werden, obschon doch die astralen Kraftflüsse in der Welt stark eingeschränkt sind: Die in der Knechtschaft vermutlich inzwischen halbwahnsinnige Nanurta speist immer wieder Gedanken der Freiheit in den Lebenskreislauf ein.

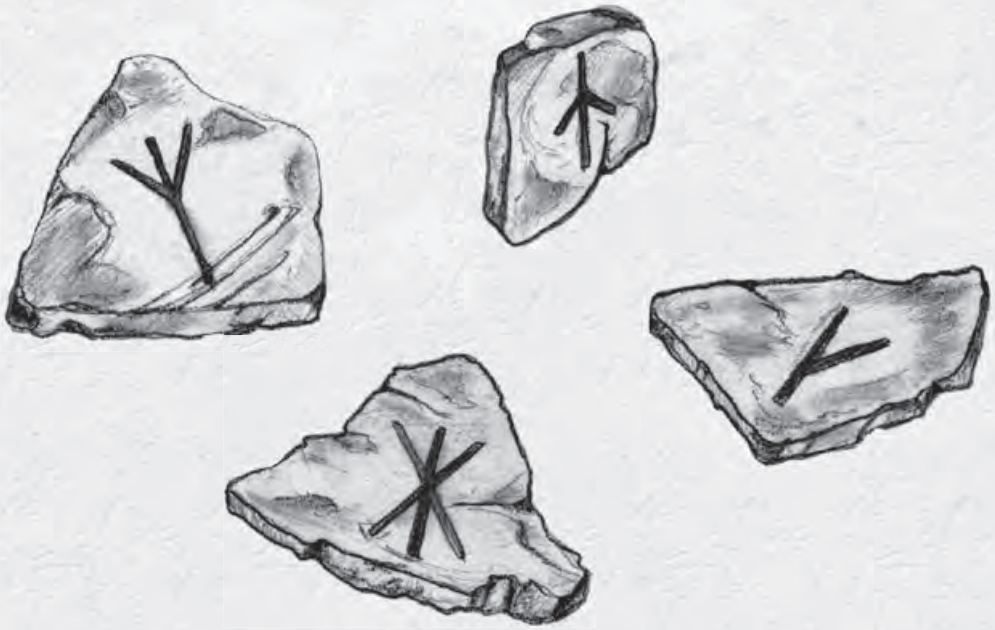
Die Elemente Tharuns

Die Runenmagie kennt mit *Feuer*, *Wasser*, *Luft* und *Erde* nur vier der sechs derischen Elemente, was den Tharunern keinerlei Kopfzerbrechen bereitet, wohl aber einem gelehrten derischen Elementaristen als eine große Besonderheit gelten dürfte. Die Frage nach *Eis* und *Erz*, den beiden im Runensystem unberücksichtigten Elementen, stellt sich umso mehr, als dass Eis in elementarer Form in Tharun gar nicht vorzukommen scheint, während es durchaus reichlich Erz zu finden gibt – Erz allerdings, das anders als anderswo auf Dere keine elementaren Manifestationen annimmt, sondern als eine Art beschädigtes Element erscheint.

Tatsächlich haben in der Hohlwelt ursprünglich alle Elemente existiert, wenn auch der erst langsam abkühlende Leib Sumus nur an der Kruste zwischen den Welten zugelassen hat und das Wasser eher dampfenden Tümpeln glich als großen Meeren. Die Glut des Feuers war zunächst das einzige Licht, das die Hohlwelt erhellte, dementsprechend blieb auch pflanzliches Leben rar. Auch die Luft der Urzeit waberte voller Hitze, und die Welt im Ganzen erschien zerklüftet, feurig und steinig. Feuer und Erz waren also die bedeutsamsten Kräfte, während sich die anderen Elemente stärker außerhalb der Hohlwelt entfalteten. Gleichwohl erreichten die elementaren Zitadellen auch Tharun.

Die Hohlwelt der ersten Tage glich eher einer elementaren Kaverne als einer belebten Welt. Ihre einzigen Lebewesen waren anfangs die Giganten, die größtenteils schlummerten, sich von den Wunden der Weltentstehung erholten oder in ungestümem Wüten ihre Kräfte miteinander maßen. Als die ersten Drachen und Riesen die Hohlwelt erkundeten, herrschten sie im Grunde über eine riesige rohe und karge Höhle, in der die Elemente in immer neuen Konstellationen rangen. Nach Madas Frevel jedoch wurde auch die Hohlwelt von Astralkraft durchflutet, bis der Herrscher über Feuer und Erz die Hohlwelt zu seinem Refugium machte und die Sonne Glost erschuf, um die störende Magie aus ihr zu verbannen. Ingras größtes Schmiedewerk begann die freie Astralkraft wieder einzufangen und aufzusaugen. Glost wirkte also im Grunde wie ein gigantischer Speicher für Astralkraft, fast als habe ihr Erschaffer versucht, die Zitadelle der Magie neu zu schaffen. Unter seinem Wirken und der Wärme und dem Licht Glosts blühte die Hohlwelt auf und Ingra schuf manche Wunderdinge und vielleicht auch seine ersten Kinder. Doch seine Herrschaft bestand nur solange, bis seine Sonne von Arkan'Zin und dessen bereits namenlosen Bundesgenossen zerstört wurde.

Die ungeheure Wucht der Explosion Glosts vernichtete die Erzgiganten, das Element Erz wurde durch die freigesetzte Astralkraft magisch überladen und der Zugang zur Zitadelle des Erzes schwer beschädigt. Eine große Menge magischen und beseelten Metalls entstand, welches sich heute noch in den Tiefen der Welt schürfen lässt. Während sich die bei der Zerstörung Glosts entstandenen Sonnensplitter in der gesamten Hohlwelt verteilten, war Ingras Einfluss dauerhaft gebrochen, und das bislang kaum wirkmächtige Element Eis begann in der Dunkelzeit die Hohlwelt einzufrieren. Erst mit der Erschaffung der Neuen Sonne wurde die Macht des Eises gebrochen und der Zitadellenzugang durch das Opfer eines gewaltigen Giganten verschlossen. Den verbliebenen vier Elementen jedoch nahmen sich später die Elementarsombrai an, um ihre Macht im Zaum zu halten.



Die Elementarsombrai

Die immense Kraft der Runensteine Tharuns, die der vom Gott des Feuers geschmiedeten Sonne Glost entstammt, ist schon bald nach der Zerstörung der Ursonne durch das Zeichensystem der achtzehn Runen in geordnete Bahnen gelenkt worden. Ursprünglich zur Bändigung der nach Madas Frevel freigesetzten Astralkraft geschaffen, wurden die Scherben Glosts durch die Anbringung der Runenzeichen zu magischen Artefakten. Die Erfinder dieses Systems waren einige der Alten oder Archäer, die in früheren Zeitaltern auch die Hohlwelt besuchten.

In der Dunkelheit und Eiseskälte des Sechsten Zeitalters waren sie es, die die von ihrem Schöpfer Ingrasch nach Tharun entsandten Monaden korrumpierten und damit dessen Pläne gründlich verdarben und deren Wirken das Schicksal der Angruu, seinen tragischsten Geschöpfen, für immer an die Hohlwelt fesselte.

Die Alten lenkten die Geschicke der Monaden in festen Bahnen und schufen mit ihrer Hilfe die achtzehn Meister-Steine, mit denen die Hohlwelt ein geheimes astrales Netz erhielt, das seither zwischen allen bezeichneten Steinen besteht. Denn als die Alten den Einäugigen die in den Sonnenscherben schlummernde magische Kraft offenbarten, verfielen sie der Versuchung, die vormals nur als gottgefällige Gemmen angesehenen Steine zu nutzen und zur Mehrung ihrer eigenen Macht einzusetzen.

Die Alten erdachten indes die Bedeutung der Runenzeichen, definierten sie in den Meistersteinen und beschrieben mit ihnen die Welt, wie sie sie sahen und verstanden: *Sehen, Fühlen, Schmecken* und *Hören* für die primären Sinne einer jeden Kreatur, *Härte, Weichheit, Finsternis* und *Licht* für die Zustände der Welt, *Frieden* und *Kampf* für die Prozesse zwischen den Lebewesen, *Erde, Luft, Feuer* und *Wasser* für die materiellen Elemente, *Körper* und *Geist* für Hülle und Inneres aller Wesen und schließlich *Leben* und *Tod*, für die beiden Prinzipien, die alles Dasein beschreiben. *Eis* und *Erz* jedoch ließen die Alten beiseite, denn das Erz erschien ihnen entrückt und ungreifbar, und das Eis war zu allgegenwärtig und übermächtig, um es in ein Zeichen zu bannen. Den Monaden trugen sie auf, den zahlreichen Angruu die Zauberzeichen zu lehren und mit ihrer Hilfe die große Zahl der Scherben zu sammeln und zu bezeichnen. Und mit jedem Runenzeichen, das in ein Bruchstück Glosts geritzt wurde, leuchtete der zugehörige Meister-Stein heller und das astrale Netz der Welt wurde dichter und kompletter. Mit der Kraft der Runensteine schufen die Monaden viele wundervolle Dinge, darunter den Runenthron ihres Königs, den Äonen später Pyrdacor erlangte. Sie krönten sich zu den Herrschern der Angruu, jenem Volk ihres Gottes, zu dessen Beistand sie ausgesandt worden waren, und gerieten ab von ihrer Mission, den Angruu ein neues Himmelslicht aus den Scherben zu schmieden – zu berauscht waren sie von der Macht, die ihnen die Steine selbst über ihre alten Widersacher, die Drachen, die Riesen und die Trolle, gaben.

Die Meister-Steine aber blieben in den Händen der Alten und ihrer Nachfahren, und nach ihren Vorgaben richteten sich alle übrigen Runensteine seither aus. Und während in den nachfolgenden Zeitaltern die Macht der Monaden von Shin-Xirit gebrochen wurde und die Angruu unter dem Fluch Ojo'Sombris degenerierten, hüteten die Alten die Meister-Steine sorgsam, erschufen mit der rätselhaften Oktagrammmagie Völker wie die Insektoiden und verbargen sie vor den Augen der Welt, und am Ende des Zehnten Zeitalters waren noch fünf von ihnen übrig, die dauerhafte Zuflucht im Tharun der Acht Götter fanden. Vier von ihnen hüteten als *Elementarsombrai* jeweils vier der Meister-Steine, um den allzu gefährlichen Gebrauch der Runensteine durch die Sumurrer einzudämmen und die Urkäfte der Elemente zu kontrollieren. Einer aber errang die alleinige Macht über den *Tod*-Stein und wurde auf dem Gipfel des Makros zum ersten und ewigen Tharun.

Der Erste Tharun

Nur eine Handvoll Runenherren wissen, dass der Tharun nicht nur über fünf Runensteine *Geist* verfügt und die kaum bekannte Oktagrammmagie beherrscht, sondern auch den Runenstein *Tod* besitzt. Niemand aber ahnt, dass der Tharun diesen mächtigsten aller Runensteine nicht nur zur Machterhaltung einsetzt, sondern einen Weg gefunden hat, seine Unsterblichkeit zu gewährleisten. Denn er nutzt den Stein, eingesponnen in dutzenden von permanenten Penta- und Oktagrammen, um seinen eigenen Tod durch jede denkbare Art und Weise abzuwenden – und dies nicht erst seit seiner vermeintlichen Thronbesteigung vor etwa vier Generationen, als er als Nesut nach Tharun zog und die Herrschaft übernahm, sondern schon immer. Der amtierende Tharun ist also tatsächlich derselbe, der am Anfang aller Tage dazu erhoben wurde. Diese Tatsache verschleiert der Tharun, indem er in bestimmten Abständen einen Herrscherwechsel arrangiert und dabei im entscheidenden Augenblick den Platz des neuen Eroberers einnimmt. Die meisten dieser Inthronisationen hat er von langer Hand geplant sowie seinen Nachfolger selbst erwählt, insgeheim angestiftet und schließlich an seiner statt zum siegreichen Ende geführt. Meist waren diese Umbrüche von großen Kriegen und Verwerfungen begleitet, doch dank seiner immensen Machtfülle blieb der Tharun stets Herr der Lage. Die Frage, ob der Tharun mit dieser Inszenierung die religiösen Lehren der Azarai zur Oberherrschaft über Tharun ad absurdum führt oder den Segen der Götter für dieses Vorgehen, konnte bisher

von niemandem gestellt werden. Denn Mitwisser hinterlässt der Tharun bei diesen reichsumspannenden Intrigen und Doppelspielen keine.
Einen Feldzug zu seinem eigenen 'Sturz' plant der Tharun auch für die nähere Zukunft, hat sich im Reich Ilshi Vailen doch eine Situation ergeben, die seine Neugier insofern geweckt hat, als dass er den dort jüngst an die Macht gelangten heißblütigen Herrscher als seinen aussichtsreichsten 'Nachfolger' betrachtet. Da der Zeitpunkt seiner Erhebung zum Tharun schon unsagbar lange zurückliegt, ist die Abwesenheit des Todes nicht nur einziger Lebensquell des Tharun, sondern hat sich auch zu einer unendlich schweren Last und zur Ursache eines tief eingegrabenen Wahnsinns entwickelt, die ihn zu immer gewagteren Inszenierungen verleitet.
Dieses Geheimnis teilt der Tharun mit niemandem, und alle, die dahinter kamen, hat er durch die Macht, die ihm der Runenstein *Tod* verleiht, längst zum Schweigen gebracht. Einzig die vier *Elementarsombrai*, die letzten aus dem Geschlecht der Alten, deren Lebenskraft an die der Elemente gebunden worden ist, wissen um dieses Schicksal, ist der Tharun doch einer der ihren und mit ihnen seit Urzeiten in der Hohlwelt gefangen – dem einzigen Ort, an dem sie vor dem Sterben ihres Volkes bewahrt worden sind.
Dem *Elementarsombrai des Feuers* nahm der Tharun mit einer List die ihm anvertrauten vier Meister-Steine ab, so dass in seinen Händen seither fünf der Meister-Steine liegen: *Tod, Feuer, Kampf, Hören und Weichheit.* Sein Vorrat an einfachen Runensteinen ist zudem immens, so dass der Tharun als der fähigste Sombrai der Hohlwelt gelten muss.

Geheimnisse der Schatten

Die übermenschlichen Kräfte der Schatten (**Die Schatten** S. 82) gehen auf das karmale Erbe ihres mythischen Gründers, eines vor Urzeiten aus der Hohlwelt verschwundenen Gottes zurück, der den ersten Schatten vor langer Zeit den Weg zur Erlangung dieser Kräfte offenbarte und deren Macht die Schatten offenbar auch vor der Entdeckung durch die Azarai der Acht Götter schützt.
Erwerb und Einsatz der Schattenkünste werden mit Opferungen aus dem Reservoir der eigenen Lebenskraft beglichen. Dazu trennt sich der Schatten nach und nach von einzelnen Körperteilen, angefangen bei Zehen und Fingern, und verwandelt sich immer mehr in ein echtes, körperloses Schattenwesen. Die geopferten Körperteile werden in einer eisernen Opferlampe verbrannt, deren Qualm den Schatten einhüllt und in eine Trance versetzt, in der er Kontakt zu seinem Schattenherrn erhält.
Von großer Bedeutung für den Schatten ist auch der Rufname, der ihm mit Blut auf dem Rücken gestochen wird, denn dieser Name verleiht seinem Schattenherrn Macht über ihn. Wird er von ihm gerufen, muss er innerhalb weniger Tage Folge leisten, andernfalls beginnen ihn Schlaflosigkeit, Schmerzen und Sinnestäuschungen zu peinigen. Diese Marter kann bis zum Tod des Schattens führen, wenn dieser sich dem Ruf verweigert.
Die wirklichen Absichten des Schatten-Netzwerkes sind einzelnen Schatten nicht bekannt, aber sie alle verlangen für die Ausführung eines Meuchelmords oder einer gezielten Intrige als Bezahlung entweder einen Runenstein oder das Wissen, wer über einen solchen verfügt. Diese Runensteine behalten sie niemals für sich, sondern geben sie an ihren Schattenherrn weiter, der sie seinerseits an seinen Schattenherrn weitergibt. Solche Übergaben erfolgen über Erd- und Höhlenverstecke, die sie in der Nähe größerer Höfe anlegen und fortlaufend erneuern. Was mit den Steinen eigentlich geschieht, wissen die meisten Schatten selbst nicht – nur dass sie an einem Ort jenseits der tharunischen Reiche gesammelt werden.
Die Schatten sind zudem die einzige Machtgruppe, die Frauen systematisch ausbilden und für ihre Zwecke nutzen. Denn die Schatten haben erkannt, dass innerhalb der gesellschaftlichen Ordnung so gut wie niemals eine Frau in den Verdacht geraten würde, steile Festungsmauern zu erklimmen, ungesehen in die Gemächer eines Herrschers einzudringen oder ein Attentat mit einer Waffe zu verüben. Wenn auch alle denkbaren Vermutungen über die wahre Gestalt der Schatten kursieren – für verkleidete Frauen hat sie noch niemand gehalten.
Zumeist handelt es sich bei ihnen um Waisenkinder oder um von den Schatten in frühester Kindheit verschleppte Töchter eines Hofes, die nach langer Zeit in der Obhut der Schatten als ausgebildete Agentinnen an fernen Höfe eingeschleust werden – oft in der Gestalt von exotischen Künstlerinnen, Tänzerinnen oder als Dienerinnen oder Mündel eines Handelsfahrers oder Botschafters. In ihrem alltäglichen Leben müssen diese Frauen ihre wahren Fähigkeiten tunlichst verbergen, um nicht aufzufallen, würde doch das kleinste Indiz eines Verstoßes gegen die in den meisten Reichen geltenden strengen Geschlechtervorschriften hart bestraft werden – und darauf achten vor allem ihre Schattenherrn selbst, denn sie können eine Aufdeckung ihres Netzes unter keinen Umständen riskieren.
Da sie als Frauen zumeist verwundbarer sind als männliche Agenten, stehen sie auch bei Hof oft in der Obhut eines Mannes, der aber nichts von ihrer eigentlichen Aufgabe wissen darf. Manche dieser weiblichen Schatten leben aber auch außerhalb der Städte in den Bergen oder Wäldern, auf sich allein gestellt und nur durch eine Opferlampe mit dem Schattenherrn verbunden.
Um ihr wahres Geschlecht um jeden Preis zu verbergen, wird ein weiblicher Schatten im Falle einer Entdeckung stets versuchen, ihren Leib bis zur Unkenntlichkeit zu verstümmeln oder gar zu verbrennen. Zu diesem Zweck reiben Schattenfrauen ihren Körper vor einem Auftrag mit einer leicht brennbaren Substanz ein. Aus dem gleichen Grund gehören die Brüste zu den ersten Körperteilen, die die Schattenfrauen ihrem entrückten Herrn zum Opfer anbieten.

Das Rätsel der Acht Orte

Jene acht Orte, die von den Tharunern ehrfürchtig als Acht Weltwunder bezeichnet werden (**Die Geschichte und Mythologie der Hohlwelt** S. 18), entstammen der Einwanderungsphase der Sumurrer. Damals richteten die Götter die Welt neu her, um den Menschen ihre Ordnung ins Herz zu pflanzen und ließen die ihnen ergebenen Riesen Bauwerke großer Macht errichten. Zusammen bilden sie eine verborgene Einheit, die zuweilen *Das Acht* genannt wird und die eigentlich neun Orte umfasst – verteilt auf die Neun Reiche und die Götter. Für die Herrschaftsordnung, die die Acht Götter in Tharun geschaffen haben, sind diese Orte gewissermaßen die mythologischen Fundamente.

So ist die *Pyramide der Gleißenden Erkenntnis* der memonhabitischen Hauptstadt Thebis nicht nur Sindayrus höchstes Heiligtum, sondern auch jener Ort, an dem der Sonnengott den Karfunkelstein des Hohlweltdrachen *Udrazacor* einschloss.

Die *Stählernen Obelisken der Weisung* Shin-Xirits im Archipel Camekan sind nicht nur die Wandelhallen der Shinxasa, sondern auch der Kampfplatz, auf dem der Schwertgott den Monadenkönig bezwang und die Zauberschmiede seinem Willen unterwarf. Dass sich hier der bei der Explosion Glosts verschüttete Zugang zur Zitadelle des Erzes befindet, ist selbst den Azarai verborgen. (**Die Elemente Tharuns** S. 262)

Das *Letztgültige Gebeinhaus des Krieges* im conossischen Blutmeer bei Ymtra bezeichnet jene uralte Trollfestung, an dem Zirraku die Schratigen in sein Blut tauchte, ihren alten Glauben brach und sie zu seinen blutrünstigen Dienern, den *Rakshasa*, formte.

Dass auf der Insel des *Unumstößlichen Orakels der Fruchtbarkeit* in Lania die Bindung Nanurtas vollzogen wurde, mit der die Befriedung der Giganten und die Manifestation der Nanja als Naturgeister gelang, ahnen nur die höchsten Azarai. Und wohl niemandem mehr ist bekannt, dass der Kern der immerblühenden Insel den einzigartigen *Leben*-Runenstein birgt und dieser die zentrale Rolle in der Unterwerfung der Göttin, der Existenz der zahlreichen Nanja-Globulen und der Erschaffung des ewigen Wiedergeburtskreislaufs Tharuns spielt. (Siehe **Die gebundene Gigantin** S. 261)

Die *Irisierenden Zinnen der kristallenen Gefilde* sind ein Gebirgskamm auf der Insel Raza, der als Gefängnis des ersten Hohlweltdrachen *Udrazacors*, des Zwillings und Gemahls *Udracodias*, aufgetürmt wurde. Ebenfalls hallen hier die Flüche Ojo'Sombris nach, mit denen er die Kleinwüchsigen 'Kinder Angroschs' bedachte und aus ihnen die willfährigen Gruu machte.

Die *Murmelnden Tiefen der Demut* nahe der kuumischen Insel Bolo liegen am Grund des Meeres Numinorus. Dort beginnen unter weiten Muschelbänken nasse Tunnel und Schächte in noch tiefere Ebenen, und ungezählte Wegstunden hinab durch immer neue Grotten und Felslöcher öffnet sich eine Kaverne von gigantischem Ausmaß. Im dunkelblauen Schimmern eines Sees erheben sich Umrisse einer uralten Unterwasserstadt, durch deren Ruinen sich die gewaltigen Leiber von sieben Riesenschlangen wälzen. Sie bewachen die *Pforte des Wassers*, mit der im 'maritimen Zeitalter' die Invasion Efferds begann und aus der die Mahre in die Hohlwelt gespült wurden.

Das *Tabernakel des Rächenden Zorns* des untergangenen Archipels Vailen ist jener Ort, an dem Arkan'Zin ruhte, als er die Dämonensphäre verließ. Hier klammerte er sich an die Wirklichkeit und befleckte sie mit seiner eigenen Verdammnis. Die im zwischen den Sphären hängenden Turmbau hausenden Arkanai begeben sich von hier unablässig auf die Jagd nach Schattenwesen und anderen Dämonen, und sämtliche Richtersprüche des Rachegottes werden hier niedergelegt bis zum Ende aller Tage.



Die *Glühenden Kolonnaden der Vergebung* auf dem Insel-Berg Makros, in denen der Tharun die Gnadenerlasse der Acht studiert, sind eigentlich nur der Gipfel des Weltwunders Pateshis, das den Zugang zur Zitadelle des Eises unter sich begrub. Denn dessen Gigantenleib ist es, den der Gnädige hier opferte, um das tödliche Element für alle Zeiten aus der Hohlwelt zu verbannen.

Das *Verbotene Mirakel* im hashandrischen Archipel Torasan ist der vergessene neunte Ort. Er verbirgt ein Sphärentor zum Limbus: den Ort der Verbannung des Gottes der Endzeit und Vernichtung mitsamt seinen allesverschlingenden Heerscharen. Nicht einmal die höchsten Azarai wissen heute noch, wo sich diese Pforte befindet, so als wäre ein vollständiger Schatten auf diesen Ort gefallen.

Städte der Tiefe und der Lüfte

Zu den Mysterien Tharuns gehören auch sagenumwobene Städte, die sich in den für Menschen unzugänglichen Elementen Wasser und Luft befinden sollen. Der Überlieferung nach liegen über den ganzen Grund des ewigen Meeres verstreut dreiundreißig Siedlungen unter dem Meer, manche von ihnen in der Nähe der Inseln, manche eine Meile tief am finsteren Grund des Meeres. Die Städte sind den Sagen zufolge von strahlenden Kuppeln aus Kristall, Korallen und Perlmutt umgeben und werden von geschuppten, feingliedrigen Meeresmenschen bewohnt, deren Herren mächtige Seeungeheuer oder gar Wasserdrachen sind. Auserwählten soll es möglich sein, in diese Städte zu gelangen, wo man trotz des Wassers atmen und unglaubliche Reichtümer finden kann. Die berühmtesten dieser Städte sind *Tistalan* und *Tivane,* die im Ozean zwischen Hashandra, Kuum und Tharun gelegen sind. Die kristallblau schimmernden Basaltkuppeln sind in der Tiefe gut zu sehen und über viele Meilen durch leuchtende Korallen miteinander verbunden. Daher werden sie von zahlreichen Numinai als Wegmarken genutzt. An den Küsten Lanias bekannt und gefürchtet ist die Unterwasserstadt *Neng'yol* mit ihren feindseligen Fischmenschen, und auch die Numinai der Kristallsee Laocantios behaupten, dass im Gewimmel der Felsen eine Stadt im Meer verborgen liegt. Andere Städte treiben unterseeisch im Meer und werden mal hier, mal dort gesichtet.

Die Einwohner der unterseeischen Städte sind in den meisten Fällen Mahre und ihre Abkömmlinge, die mit der großen Flut in die Hohlwelt kamen. Hier hat ihre Hochkultur teilweise überdauert und harrt noch einer Entdeckung durch die Tharuner. Als Hauptgottheit wird bei den Mahren der Urgott Nu'Min'Ro verehrt, während das Pantheon der Acht und ihre 'gehörnten Götzen' beinahe feindselig betrachtet werden. Denkbar ist gleichwohl auch, dass Risso oder Ozeanier manche der alten Mahren-Siedlungen erobert oder verlassene Kavernen neu entdeckt haben – der tharunische Ozean ist schlichtweg zu gewaltig, um alle seine Geheimnisse zu lüften.

Ebenso weiß man von Städten in den Lüften zu erzählen, teils in inselgroßen Wolken verborgen, teils schwebenden Erdscheiben gleich, die durch die Weiten des Luftraumes treiben. Manche sollen gar in wilder Bahn um die Sonne kreisen. Sie werden von geflügelten Wesen aller Arten bewohnt, Menschen, Riesen und Vögeln, die zuweilen auch die Erde aufsuchen, und vielleicht wohnen in manchen der fliegenden Städte auch degenerierte Gryphonen oder eingewanderte Ashariel, die auf der Suche nach älteren Völkern der Lüfte hierher gelangten.

Von diesen Luftstädten gibt es der Sage nach zweiundzwanzig, und die meisten treiben in einer Höhe von einigen Meilen dahin, so sie nicht in der Hitze der Sonne geröstet werden. *Kyheel Nookkipag*, die mythische Stadt der Riesenadler, ist die berühmteste dieser Luftstädte, denn sie wandert, einer gigantischen Wolkenformation gleich, in einem ewigen Kreislauf durch die Neun Reiche und gilt manchen als eigentlicher Wohnsitz der Botentiere Sindayrus.

Auch von durch gewaltige adlerähnliche Vögel gezogenen fliegenden Barken ist die Rede. Auf ihnen sollen die Herrscher und Krieger der Städte reisen und ihre Zwiste austragen. Die Götterwelt vieler Luftstädte stellt drei stirnäugige Gottheiten als Gründungsväter heraus und verehrt sie als vogelköpfigen Gott des Lichts, katzenköpfigen Gott der Milde und verborgenen Gott der Magie.

Ob es sich bei der Drachenstadt über *Thuar Habis* in Thuara oder dem *Memonhabit* um eine dieser Luftstädte handelt, ist ungewiss. Zudem deuten Gerüchte aus dem Inneren Reich darauf hin, dass dort einst eine Stadt vom Himmel gestürzt und im Meer versunken ist oder, nimmt man die seltsamen Visionen der Arceser ernst, auf einem Berggipfel zerschellt sein soll. Gleiches wird der lanianischen Insel *Tainos* nachgesagt. Vermutlich sind diese Abstürze ganzer Städte Hinweise auf einen Krieg, der in den Lüften tobt, von dem die Tharuner aber nicht das Geringste ahnen.



Irdische Inspirationen zu Tharun



Bücher und Comics

Vorlesungen über die Ästhetik, Georg Wilhelm Friedrich Hegel, insbesondere die Klassische und die Romantische Kunstform.

Das Schwert des Fuchses, Märchengeschichte aus David Brauns Japanische Märchen und Sagen, aus dem Jahr 1885, darin auch andere lesenswerte Sagen.

Die Vergessene Welt, Roman von Sir Arthur Conan Doyle von 1912 über eine Expedition in die Wildnis Südamerikas, in der urzeitliche Tiere entdeckt werden.

Die Reise zum Mittelpunkt der Erde, phantastischer Roman von Jules Verne von 1864 über eine gefahrvolle und aufregende Entdeckungsreise ins Innere der Erde.

Hohlwelt, ein Steampunk-Roman von Rudy Rucker von 1990 über eine abenteuerliche Reise in eine phantastische Welt im Inneren der Erde und eine Parallelwelt hinter der Hohlweltsonne.

Plutonien, Roman von Wladimir Afanassjewitsch Obrutschew von 1924 über eine Expedition zum Nordpol, die den Eingang in eine urzeitliche Hohlwelt mit eigener Sonne entdeckt. Inspirierend sind vor allem die geschilderten physikalischen und natürlichen Bedingungen.

Shōgun, Roman von James Clavell von 1975, in dem ein englischer Navigator in Japan strandet, die fremde Kultur kennenlernen muss und in die Intrigen der Regenten um die Nachfolge des Herrschers verwickelt wird. Ein ideales Beispiel für das Kennenlernen einer vollkommen fremdartigen Gesellschaft, wie es auch einer aventurischen oder myranischen Heldengruppe ergehen würde.

Hagakure – Der Weg des Samurai, der Samurai Tsunetomo Yamamoto legt die grundlegenden Gedanken des Ehrenkodex der Samurai dar, eine Inspiration für den Kodex der Schwertmeister

Der Tod des Teemeisters, Roman von Yasushi Inoue von 1981, in dem die Teezeremonie eine zentrale Rolle spielt im Zerwürfnis zwischen einem Teemeister und seinem Herrn.

Sanfte und mächtige Frauen aus China, Portraitband von Marc Nürnberger von 2009 über dreißig verschiedene Frauen der chinesischen Geschichte, ideal zur Inspiration von tharunischen Frauenfiguren.

Der alte Drachenbart, eine Sammlung alter chinesischer Märchen, die viele Inspirationen für die tharunische Verehrung von Giganten, Naturgeistern und Dämonen bietet.

Die neun Träume des Dschingis Khan, historischer Roman von Galsan Tschinag von 2007 über den mongolischen Reiterfürsten, der sein Leben Revue passieren lässt.

Il Milione – Die Wunder der Welt, der angebliche Reisebericht Marco Polos aus den Jahren 1298/89, in dem er viele Städte und Wunder des nahen und fernen Ostens beschreibt.

More than Mortal, Comic-Serie von Sharon Scott, erschienen bei Liar Comics und Image Comics, inspiriert durch den **Irish Fairy Tales Omnibus**.

Sinuhe der Ägypter, auf einer altägyptischen Erzählung basierender Roman von Mika Waltari von 1945. Auf der Erzählebene wird das abenteuerliche Leben des ägyptischen Arztes *Sinuhe* in den Jahren 1390–1335 v. Chr. geschildert. Zur Zeit des Pharaos *Echnaton* wirkt Sinuhe zunächst als Leibarzt am Königshof, später führen ihn mehrere Reisen nach Babylon, Kreta und in andere Regionen der damals bekannten Welt.

Entdeckungsreisen in China, Reisebericht des Geologen, Geographen und Forschungsreisenden Ferdinand von Richthofen, in dem er über seine Reisen zwischen 1868 und 1872 berichtet.

Legend of the five Rings, deutschsprachiges Rollenspiel in einer phantastischen Version Japans. Hier lenken Ehre und Ruhm Helden und ihre Taten.

Gilgamesh, geniale Neudichtung des ältesten Mythos der Menschheit von Raoul Schrott.

Vagabond, umfangreiche Manga-Serie über die Jugend und das Leben des Schwertmeisters Miyamoto Musashi.

Okko, mehrteilige Comicserie über eine phantastische Version des alten Japans mit Magie, Schwertkämpfern und Ungeheuern.



Filme und Fernsehserien

Die sieben Samurai, japanischer Spielfilm des Regisseurs Akira Kurosawa von 1954 über eine Gruppe von sieben Samurai, die ein Dorf gegen eine Übermacht von Banditen verteidigen. Sehr empfehlenswert sind auch weitere Filme von Akira Kurosawa wie **Ran**, **Kagemusha** oder **Rashōmon**.

Die Rebellen vom Liang Shan Po, chinesisch-japanische Fernsehserie von 1973, spielt im historischen China und enthält viele Inspirationen für das Wirken einer Brigantai-Bande.

Shōgun, amerikanische Fernsehserie von 1980, Verfilmung des **Romans** von James Clavell, mit Toshirō Mifune und Richard Chamberlain (siehe oben).

Tiger & Dragon, chinesischer Spielfilm von 2000, dessen Darstellung der Kampfkünste der Schwertmeister sehr inspirierend ist.

Hero, chinesischer Spielfilm von 2002, in dessen drei Episoden unterschiedliche Sichtweisen auf die Motive und Handlungen dreier Schwertmeister dargestellt werden und abenteuerliche Kampfkünste zu sehen sind. Vom gleichen Regisseur stammt auch **House of Flying Daggers**.

The Last Samurai, amerikanischer Spielfilm von 2003 mit Tom Cruise und Ken Watanabe um einen amerikanischen Soldaten, der die japanische Armee an Feuerwaffen ausbilden soll und durch den Kontakt mit der Kultur der Samurai selber zu einem wird.

Samurai Fiction, japanischer Spielfilm von 1998 um ein wertvolles Schwert, das von einem Samurai geraubt wird.

Der Tod eines Teemeisters, japanischer Spielfilm von 1989, basierend auf dem Buch **Der Tod des Teemeisters** von Yasushi Inoue (siehe oben).

Little Big Soldier, chinesischer Spielfilm von 2010 mit Jackie Chan über zwei einander feindliche Überlebende einer Schlacht.

Der 13te Krieger Spielfilm von 1999, über einen Botschafter des Kalifen, der in den abenteuerlichen Konflikt der Nordmänner mit einer unheimlichen Macht gezogen wird, mit Antonio Banderas, basiert auf dem Roman **Eaters of the Dead / Schwarze Nebel** von Michael Crichton und dem zugrunde liegenden **Beowulf und Grendel**.

300, Spielfilm von 2007 über die Schlacht bei den Thermopylen, basierend auf dem gleichnamigen Comic von Frank Miller von 1998 und lose auf den **Historien** von Herodot.

The Warrior's Way, Spielfilm von 2011 über einen Ninja, der sich in einer amerkanischen Westernstadt vor seinem Clan verbirgt und gegen diesen und eine Bande Banditen kämpfen muss, mit Dong-gun Jang, Kate Bosworth und Geoffrey Rush.

Detective Dee und das Geheimnis der Phantomflammen, Mysterie-Spielfilm von 2010 über einen chinesischen Ermittler, der eine Mordserie am Hof der Kaiserin Wu Zetian löst mit Andy Lau, basiert lose auf der Buchserie über Richter Dee von Robert van Gulik und dem historischen Richter Di Renjie aus der Tang Dynastie.

Die alten Ägypter, Dokumentations-Serie von 2003, basierend auf Hieroglyphen-Texten über das Leben der unterschiedlichen Klassen im alten Ägypten.

Kampf der Titanen, Spielfilm von 2010 über Götterkampf, einen göttlichen Erwählten und ein gewaltiges Ungeheuer, mit Sam Worthington, Liam Neeson und Gemma Arterton, basiert lose auf griechischen Mythen über Theseus.

Scorpion King, Spielfilm von 2002, über einen akkadischen Söldner, der gegen einen despotischen Kriegsherren vorgeht, mit Dwayne 'the Rock' Johnson.

The Forbidden Kingdom, Spielfilm von 2008 mit Jackie Chan und Jet Li.

Stargate, Sci-Fi-Spielfilm von 1994 über den Kampf gegen antik wirkende außerirdische Despoten, von Roland Emmerich, auch als **Serie** mit Richard Dean Anderson ab 1997.

A Chinese Ghoststory, Spielfilm von 1987 über eine übernatürliche Romanze und den Kampf gegen asiatische Geister und Dämonen.

Goemon, japanischer Spielfilm von 2009 über einen 'Brigantai', der zusammen mit seinem Freund in die Ränke und Konflikte zweier Fürstenhäuser gerät.

Sinuhe der Ägypter, Spielfilm von 1954, Verfilmung des gleichnamigen **Romans** von Mika Waltari mit Jean Simmons und Peter Ustinov (siehe oben).

Musa – Der Krieger, koreanischer Spielfilm von 2001, in dem neun chinesische Krieger eine Prinzessin vor feindlichen Mongolen beschützen müssen.

Chi bi/Chi bi xia: Jue zhan tian xia, chinesischer Zweiteiler von 2008, Regie John Woo. Historienfilm über die Periode der drei streitenden Königreiche in China.

Da zui xia, chinesischer Spielfilm aus dem Jahr 1966 von King Hu mit beeindruckenden und sehr einflussreichen Martial Arts-Szenen mit einer Heldin, die einen ungleichen Kampf gegen eine Bande 'Brigantai' führt.

Ibun Sarutobi Sasuke, einflussreicher japanischer Spielfilm von 1965 von Hideo Gosha, der dem Samurai-/Ninja-Genre eine neue Richtung gab.

Der Mongole, Spielfilm aus dem Jahr 2007 von Sergey Bodrov, der vom Aufstieg des Jungen Temudjin zum Weltherrscher Dschinghis Khan erzählt.

Hakkenden – Die Legende der acht Hundekrieger, japanische Anime-Serie aus den 1990er Jahren über acht Krieger, die der Verbindung zwischen einer Frau und einem Hund entstammen.

Kedamono no ken, japanischer Spielfilm des Regisseurs Hideo Gosha aus dem Jahr 1965 über einen 'Schwertmeister', der durch eine höfische Intrige zu einem flüchtigen 'Brigantai' wird.

Hua pi, chinesischer Spielfilm von 2008 über eine 'Morguai', die die Herzen und die Haut ihrer Liebhaber verspeist.

Musik

Bayaka, The Extraordinary Music of the Babenzele Pygmies and Sounds of Their Foresthome, Musik aus der Kultur der Bayaka-Pygmäen.

Huun-Huur-Tu, 60 Horses in my Herd, eine russische Musikgruppe.

Mongolia Traditional Music, Sammlung mongolischer Musik.

Gravikords, Whirlies & Pyrophones, Experimental Musical Instruments, eine tolle Sammlung exzentrischer Musik mit ungewöhnlichen Instrumenten.

World of the South Pacific, Festival of Traditional Music, Musiksammlung von den Inselwelten des südlichen Pazifiks.

Arjopa, eine deutsche Kehlkopfsängerin.

Egschiglen, eine mongolische Musikgruppe.

Secret Museum of Mankind, eine Musiksammlung aus diversen Kulturen.

Tribal Chants Drums & Songs Of Africa, eine Sammlung klangvoller afrikanischer Musik.

Traditional Music of the Japanese Geisha, eine Sammlung japanischer Musik der Geishas.

Masters of the Shakuhachi, die Musik der japanischen Bambusflöte.

Tibetanische Horn-Musik, auch Dungchen-Musik genannt.

Ondekoza, japanische Musikgruppe, spezialisiert auf Taiko-Trommeln.

The Japanese Koto, Zither-Musik der japanische Künstlerin Ayako Lister.



Index



A

Abgaben 44-45, 48, 91-92, **94**, **106-108**, 156, 210, 244, 247
Abschaum 82, 103
Acht Götter 25, **28-30**, **46-49**, 94, **111-113**, 265
Achtspanne 106, 247
Achttafelgesetz 51, 140-142
Aeterin, Dranor 206, **210**, 212
Ahm-Dai 205, 206, 207
Alchimie 99, 100, **101-102**, 134, 250
Aldria (Insel) 120, 181
Allgewaltige Acht siehe Acht Götter
Alte 7, 11, 19, 23, 28, 33, **263-264**
Anfang aller Tage 7, 18, 20, **24-26**, 49, **104-105**, 111, 113, 116, 124, 128, 132, 135, 139, 176
Angrosch siehe Ingerimm
Anubrein (Gigant) 40, 213
Arakrafia (Gigant) 39, 73, 244, 285
Arastin, Zelos 172, 173, **174**, 176, 177, 179
Arces (Archipel) 131, 244, 247, **257**
Arcesha (Stadt) 244, 257
Archaer siehe Alte
Archipel (allgemein) 14-15, **44-45**
Archipelar siehe Samakai
Architektur **96-98**, 109, 150, 167, 178, 189, 200, 211, 223, 237, 249
Arkanai 11, 20, 21, 34, 35, 83, 139, 140, **141,** 142, 237, 257, 260-261, 265
Arkan'Zin der Unversöhnliche 20, **21-22**, 24, 29, 30, 31, 34, 48, 51, 83, 99, 104, 112, **139-143**, 156, 162, 198, 233, 237, 243, 257, **260-261**,265
Asapsis (Archipel) 128, 138, 206, **214**
Atakai 53, 59, 63, 75
Athyaka (Archipel) 138, 172, 176, **182**
Atschapa (Archipel) 184, 189, **194**
Auraris (Stadt) 206, 213
Aurina 212
Ausgestoßene 44, 52, 79, 82, 93, **95**, 234
Awa'Nurda (Insel) 184, 190
Azarai 8, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 30, 31, **46-49**, 111-143, 148, 149, 165, 176, 177, 187, 198, 210, 221, 235, 239, 248
Azarajin **48, 86**, 111, 115, 119, 123, 126, 129, 134, 138, 140, 141

B

Bachtra (Insel) 128, 180
Balmora (Gigant) 192
Banzei (Insel) 35, 157
Barat (Insel) 143, 257
Battuschikh 160, 162, 164, **165**, 167, 170, 171, 176
Bauern 44, 52, **87-88**, 105, 106-107, 117-118, 119, 231
Bauernguerai 173-174
Beamter siehe Hegenai
Birdul (Stadt) 143, 154-155
Birmakilli (Orden) 71, 157
Blakharaz 260-261
Blutheilige 126, **128**, 214
Blutmagie 47, **72**, 125, 133, 141, 251
Blutrichter 51, **148**, 149, 153
Bolo (Insel) 30, 31, 161, 166, 265
Bornea (Archipel) 73, 123, 244, **256**
Botschafter 44, 45, 50, 62, 181, 224, 244, 264
Botschafter des Lebens (Orden) 35, 72, 244, 250-251, 252, 256
Brigantai 42, 44, 46, 50, 57, 61, 67, 72, **79-81**, 93, 95, 97, 101, 103, 140, 144, 158, 164, 170, 192, 203, 215, 216, 241
Bund der Elemente (Orden) 37, 251, 258
Buphatis (Stadt) 131, 206, 216

C

Cael Eyaru (Stadt) 184, 192
Cael Nara (Stadt) 184, 191
Camekan (Archipel) 195, 197, 198, 199, 200, 201, **204**, 210, 255, 265
Casa (Insel) 34, 153, 154
Cennema (Insel) 119, 194
Chalwen 8, 28-29, 210
Chaos 18, 20, 21, 22, 24, 29, 30, 32, 36, 47, 49, 111, 112, 114, 124, 139, 261
Chi'itiri siehe Hornlöwe
Chianmar (Insel) 131, 255
Chifru (Archipel) 206, 209, 210, **216**
Codia (Archipel) 25, 244, 247, 249, **256**
Conossos (Archipel) 172, 173, 176, **179**, 181, 182
Conossos (Reich) 31, 33, 39, 45, 52, 65, 88, 92, 96, 120, 123, 128, 143, **172-182**, 187, 191, 254, 259
Cora Cora (Archipel) 99, 146, 149, 150, 153, 158, **160**, 165
Culanvir, Poradra 157-158

D

Dalinama (Insel) 55, 247
Dämonen 10, 11, 17, 22, 24, 35, 88, 94, 111, 131, 133, 141, 151, 157, 194, 207, 244, 251, 260-261, 265
Danakil, Thuata 146, 151, **153**, 157
Daraquai 62
Diener 44, 62, 63, 66, 73, 74, **85-86**, 87, 91, 96, 98, 105, 117, 162, 231, 233, 252
Dimvat (Insel) 134, 242
Dirana (Insel) 123, 148, 154
Diwen 14, 147, 186, 194, 198

Djemini 206, 214
Dojoodorj, Kono 160, 161, 162
Donnerrohr 54, 60, 61,102, 174, 211, 245, 248
Dörfer (allgemein) 13, 16, 87, 88, 89, 90, 91, **92-93**, 94, 97, 107, 118, 131
Drachenschwingen (Orden) 217, 218, 223, **224**, 225
Dün Jayan (Stadt) 195, 202, 203
Dün Mä (Stadt) 91, 195, 205, 247
Dunja 54, 218, 247
Dunkle Götter 64, **112**, 140, 148, 159
Dunkler Weg (Orden) 162

E

Edelsteine 49, 90, 104, 107, **108**, 153, 209, 229, 235, 234
Efferd 10, 38, 265
Egidu (Stadt) 206, 214
Eis (Element) 7, 11, 17, 18, 19, 22, 23, 26, 27, 37-41, **262**, 263
Elementare Geister 7, 100, 111, 133, 144, 159, 165, 177, 199, 206, 258
Elementarsombrai 32, 33, 262, **263**, 264
Elemente 7, 9-11, 18-19,26, 32,33, 37-41, 70, 100, 231, 235, 239, 243, 251, 252, 259, **262,** 263, 264
Empfangsguerai siehe Ojotai
Endurium 8, 13, **54**, 59, **90**, 150, 152, 154, 169, 173, 175, 179, 193, 201, 218, 228, 256
Enkh (Stadt) 81, 161, 169
Erde (Element) 7, 11, 17, 22, 26, 37, 37-41, 70, 176, 241, 242, **262**, 263
Erste Schwinge siehe Sin-Shin
Erz (Element) 7, 11, 18, 19, 21, 22, 23, 27, 37-41, 259, **262**, 263
Eternium 8, 121, 150, 152, 161, 162, 168, 174, 196, 205, 224, 228, 231, 234, 238, **251**
Etikette 58, **63**, 162
Eunuch 67, 232, 241, 243
Ewiger Rat der Azarai 229, **235**, 239
Eyaja (Archipel) 184, 187, **192-193**

F

Fallensteller **89**, 147, 233
Fänger 51, 80, 196, 203
Färbungen siehe Stunden
Fatamadur (Stadt) 146, 153
Federläufer 203-204
Fersenläufer 73, 164, **166-167**
Fesselsteine 174
Feuer (Element) 7, **9-10**, 11, 19, 21, 23, 26, 27, **39-40**, 70, 127, 239, 241, 259, **262**, 263
Feuergrund (Gigant) 259
Feuerschlund 9, 34
Firstling 75, **78**, **91-92**, 136, 199, 248
Fischer 44, 48, 66 76, 87, **88-89**, 92, 94, 104, 105, 106, 127, 135, 136
Flammar 54, 123, 153, 186, 218, 220
Flügelpferd 186, 189
Forschung **98-102**
Frauen-Guerai 171
Frauenbild 63, **64-67**, 67-69, 80, 116-120, 163-164, 171, 180, 182, 185-186, 187-188, 201, 216, 221, 230-231, 259, 264

G

Ganthos (Archipel) 126, 172, 173, 174, 176, 177, **181**, 247, 259
Garkia (Insel) 154
Gebieter des Geistes (Orden) 26, 251, 254
Geheimsprachen 72, 77, **103-104**, 134
Gelehrter siehe Maturai
Gesandter des Tharun siehe Tharungesandter
Geschichte **18-36**, 99, **104-160**
Gewichte **109**, 148, 247
Giganten 7, 17, 19, 20, 21, 25, **37-41**, 78, 88, 90, 94, 100, 105, 111, 138, 144, 261, 262, 265
Glanzläufer 73, 149, 178
Glost 7, 9, 18, **19-22**, 25, 26, 27, 38-39, 48, 70, 99, 104, 105, 115, 134, 139, 179, **261-263**, 265
Gottesanbeterin 73, 118, 149, 249, 254
Gottesurteil 46, 52, 133, 142
Gramahon (Archipel) 37, 146, 150, 153, **159-160**, 165
Gramahona (Gigant/Stadt) 37, 159
Gruu 13, 30, 90, 95, 103, 127, 146, 157, 193, 208, 215, 228, 259, 265
Gryphonen 26, 27, 266
Guerai 42, 44, 45, 48, 50, 51, 52, **53-61**, 62, 63, 64, 66, 68, 80-82, 85, 86, 103, 111, 120-124, 125, 126
Guerajin 49, **55**, **85-87**, 125, 232

H

Haarglanz 57
Habuk (Gigant) 257
Halbe Guerai 185
Hamidra, Nerwahim 229, 240
Hamur (Insel) 9-10, 50, 101, 152, **158-159**
Handel 79, **91**, 94, 96, 102, **106-110**, 148, 165, 176, 187, 198, 209, 220-221, 235, 247
Handelsfahrer 75, 79, 92, **107**, 180, 264
Händler 79, **91**, 92, 103, 105, 106-109, 233
Handwerker 44, 62, 85, 87, 89, **90-91**, 93, 97, 100, 105, 106, 233
Han'Ya (Stadt) 128, 172, 173, 179, 181
Hashaja (Stadt) 96, 144, 146, 151
Hashajadin (Orden) 149
Hashandra (Reich) 32, 58, 96, 97, 98, 106, 109, 123, 131, 138, 143, **144-160**, 165, 167, 169, 210, 229, 238, 254, 258
Hashoia (Archipel) 146, 148, 149, **151-152**, 247
Hatrum (Insel) 116, 255
Häuser der Schwertkunst 123, 241, **247**
Hegenai 63, 244, 248
Heilkunst 58, 88, 99, **100-101**, 129, 131, 172, 248, 250
Heko (Insel) 134, 195, 204
Helle Götter 64, **112**, 148
Herrschaft 8, 31, 32, **41-46**, 53, 57, 62, 65, 82, 98, 99, 144, 146, 161, 173, 184, 195, 207, 217, 230, 244, 263
Himmlische Gefilde 112, 118, **127-128**, 132
Hindiden (Archipel) 131, 229, 234, 235, 236, **241-242**
Hippogriff 186, 189
Ho'shi 184, 191
Holzfäller 44, 87, **89-90**
Hornbüffel 160, 161, 163, 164, 165
Hornlöwe 98, 186, 189, 191, 246
Hottotti (Archipel) 160, 161, 163, 165, 168, **171**

Humus (Element) siehe Erde (Element)
Hundertfüßer 13, 194, 199, 201, 204

I

Igra Shai (Insel) 146, **156**
Ilshi (Archipel) 59, 229, 235, 238, **239-240**
Ilshi (Stadt) 229, 237, 239
Ilshi Vailen (Reich) 30, 31, 32, 45, 53, 58, 64, 96, 98, 106, 128, 144, 148, 157, 217, 221, 226, **229-243**, 247, 254, 264
Ilshiit 45, 59, 157, 229, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, **239**, 241
Ingerimm 9, 11, 19, 20, 22, 23, 34, 38
Insel der Frauen 120, 180
Insel der Vielhäutigen 216
Insel der Riesen siehe Riesen-Insel
Inselherr siehe Marakai
Iphagan, Orst 172, 174, 177, 181
Isir (Insel) 143, 214

J

Jabila (Stadt) 131, 254
Jäger 15, 44, 87, **89**, 147, 231, 235
Jakakaj 181, 228, 246, 254
Joddaga (Archipel) 143, 217, 220, 221, 222, 225, **228**
Jü (Archipel) 116, 121, 123, 143, 195, 199, **201**, 204
Jü (Reich) 28, 31, 33, 45, 65, 81, 96, 98, 102, 104, 106, 131, 134, 187, **194-205**, 206, 207, 209, 210, 211, 214, 255, 257
Juvhalu (Archipel) 73, 217, 220, 222, 223, 224, **226**

K

Kaeli (Insel) 157, 258
Kai (Archipel) 123, 195, 199, 201, **204-205**
Kaithan 28, 33, 45, 81, 194, 195, 197, 199, **201**, 202, 203, 204, **205**
Kamelan (Insel) 150, 151, 152-153, 158, 159
Kampfskarabäus 73, 208, 209, 211
Kanda (Archipel) 119, 184, **194**
Karan, Nagendra 227, 229, 241
Kastensystem 33, 65, 229-230, **231**, 232-233, **234**, 235-237
Katzen 88, 94, 101, 128, 129, **130-131**, 157, 216, 222, 248, 255
Kerker der Sinne (Orden) 26, 238, **251**, 256
Khazan, Tiktui 161, 162, 168
Kil Jagor (Stadt) 30, 90, 146, 150, 157
Kilmakar (Archipel) 34, 39, 53, 81, 83, 93, 96, 146, 148, 149, 151,152, 153, **157-158**, 243
Kirkuliten (Orden) 148, **149**, 155
Klima 12, **16-17**, 146, 160, 184, 219, 228, 229, 242, 256, 257
Kö (Stadt) 131, 143, 195, **201**, 204
Kodex 8, 51, **54-55**, **58-59**, 61, 82, 122, 126
Konkubinen 66, **92**, 94, 182, 186, 194
Krafia (Archipel) 39, 73, 244, **258**
Krämer 79, **91**, 107, 108
Kreuzdorn 54, 105, 126, 154, 174
Kristallsee 133, 243, **254-255**, 266
Künste 58, 62, 63, **67-69**, 94, **96-98**, 104, 150, 167, 178, 189-190, 200, 211-212, 223, 237, 241, 249-250
Künstler 85, 91, **92**, 93, 96-98, 109, 131, 186, 194, 212, 225, 231, 233, 244, 245, 247, 264
Kushra 54, 161, 163, 168, 247
Kuum (Archipel) 123, 126, 138, 160, 161, 162, 165, 167, **168-169**, 171
Kuum (Reich) 30, 33, 45, 51, 52, 58, 73, 81, 88, 96, 97, 98, 106,109, 138, **160-172**, 176, 178, 247, 254, 258, 266
Kuuma-Wüste 160, 164, 167, 168
Kuumej (Archipel) 126, 160, 161, 162, 163, 165, 166, 167, 168, **170-171**
Kuumjacha 161, 162, 168, 170
Kuumjakuum 33 ,45, 160, 161, **162**, 163, 166, **168**, 170, 171
Kylar 191
Kyma **73-75**, 85, 86, 157, 166, 168, 170, 178, 195, 199, 201, 217, 220, 226, 236, 242, 246, 249, 254, 256
Kymanai 44, 62, 64, **73-75**, 99, 149-150, 166-167, 178, 189, 199, 211, 217, 222-223, 231, 236, 249, 254, 256

L

Lanat Hanaru 32, 248, 252
Langdorn 101, 158, 185
Langholz 54, 55, 90, 95, 123, 173, 177, 195
Langschwinge 54
Lania (Archipel) 184, 187, 189, 190, 191-192, 193
Lania (Reich) 31, 33, 45, 63, 72, 96-98, 102, 104, 116, 119, 165, 176, 178, **182-194**, 195, 198, 203, 246, 251, 259, 265, 266
Lanos (Insel) 143, 179
Lao (Stadt) 133, 138, 244, 255
Laocantio (Archipel) 131, 133, 138, 243, 244, 247, 249, **254-255**
Lhirzuggi 186, 234, 246, 256
Lib'Ervat (Archipel) 229, **242**, 243
Limbus 7, 9, **10-11**, 24, 27, 30, 266
Loom (Insel) 160, 161, 163, 165, 168, 169
Lota (Archipel) 143, 244, 247, 248, 249, **257**
Luft (Element) 7, 18, 19, 22, 26, **37-40**, 70, 176, 191, 242, 243, **262**, 263, 266
Luftstädte 24, 25, 26, 27, 39, 113, 192, 257, **266**
Lykhora 14, 147, 174, 175, 178, 181, 246

M

Mada 19, 20, 26, 28, 262, 263
Mahre 10, 26, 28, 103, 265, 266
Makash (Stadt) 229, 243
Makashi (Archipel) 62, 229, 232, 239, **242-243**,
Makkaad (Insel) 143, 228
Makros (Gigant) 17, 31, 32, 33, 39, 128, 243, 244, 248, **252**, 263, 266
Mannspanne 191
Mantys, Rhada'an 172, 174
Marakai 62
Mari (Insel) 72, 191
Masha 61, 62, 63, **67-69**, 85, 96, 102, 103, 104, 119, 148, 178, 185, 191, 200, 201, 220, 223, 232, 243, 250
Maße **109-110**, 247
Mataran (Gigant) 146, 154
Maturai **63**, 144, 160, 163, 172, 182, 194, 205, 217, 229, 243
Meer 8, **10**, **15-16**, 26, 27-28, 30, 31, 39, **75-79**, 88-89, 108, 135-138, 165-166, 199, 222, 234, 254, 265, 266

Meeresvölker 16, 27-28, 189, 200, 255, 266
Meeros (Archipel) 172, 176, 178, **182**, 191
Memonhab (Reich) 11, 27, 31, 33, 35, 42, 45, 51, 65, 96, 97, 98, 103, 104, 116, 134, 195, 197, 198, 199, 200, **205-216**, 221, 226
Memonhabit 62, 63, **67-69**, 79, 98, 115, 205, 206, 207, 211, 212, 213, 265, 266
Mexasa (Insel) 59, 152
Mikillidin (Orden) 35, 151, **157**
Mindana (Insel) 79, 81, 152
Mindurium 34
Mingvalhu (Insel) 134, 227
Mirisan, Nurun Udaaq 244, 253
Mogra Kadesh (Archipel) 34-35, 71, 146, 148, 149, 150, 151, 153, **157**, 229, 232, 235, 240
Monade 10, 11, **13**, 19, 20, 21, 23, 26, 30, 38, 51, 59-60, 99, 103, 123, 124, 154, 180, 194, 201, 213, 228, 256, 263, 265
Mor'Kadi 35, 72, **133**
Morgeb (Archipel) siehe Mogra Kadesh (Archipel)
Morguai 35, 40, 49, 57, **70-72**, 100, 101, 103, 125, 133, 140, 141, 151, 157, 190, 193, 202, 212, 221, 224, 231, 246, 251
Morguaibanner siehe Mor'Kadi
Moriga (Gigant) 193
Muana Odoru (Stadt) 116, 143, 144, 146, 148, 151, **154-155**
Musik 58, 67, 69, 96, 107, 131, 150, 167, 187, 189, 198, 200, 237, 241, 245
Musikanten 91, **92**, 109, 254

N

Naemalas (Gigant) 257
Nagalosch **9-10**, 22, 23, 34
Nahamkiim **221**
Nakao (Archipel) 98, 195, 200, 201, **202**, 203
Namenlose 42, 44, 56, 66, 80, 87, 93, 94, **95**, 101, 141, 146, 150, 175, 180, 202, 213, 219, 229, 230, 231, 234, 246
Namure 186, 193, 198, 234
Nanakishra 101
Nanhraza (Erddrachen) 164, 170, 175, 178, 209
Nanja 13, 31, 65, 88, 90, 93, 94, 97, 101, 103, 117, **119**, 120, 144, 148, 151, 175, 180, 186, 187, 189, 190, **261**, 265
Nanlait (Gigant) 205, 210, 212, 213
Nanurta die Spendende 24, 25, 29, 30, 31, 48, 64-67, 85, 88, 94, 101, 111, **116-120**, 148, 165, 185-188, 190, 210, 222, 235, 248, **261**
Narjana 119, 155
Nasut 236-237, 241
Nayakai 53, 63, 157, 169
Nayrakis 38
Nayruaza 186
Neferu (Archipel) 40, 206, 209, 210, 212, **213**
Nembres (Archipel) 143, 184, 187, 190, **193**
Neng'Eosteh 186, 187, 191
Neng'yol 189, 266
N'eru (Stadt) 93, 206, 213
Nesut 26, 33, 45, 195, 205, 206, **207**, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 244, 263
Neue Sonne 7, 9, 10, **12-17**, 18, 19, 23, 24, **25-27**, 29, 48, 49, **104-105**, 111, 113-116, 149, 151, 202, 206, 249, 251, 256, 262
Neun Reiche 7, 8, **14-15**, 19, 31-32, 42, 44, 62, 75, 102, 109, 111, 114, 117, 136, **144-257**, 265, 266
Neunter Gott 19, 20, **21**, 22, 24, 31, 32, 113, 120, 121, 128, 129, 132, 135, 139, 216, 253, 260, 266
Nir'cis 212, 215
Niral (Archipel) 238, 244, 247, 251, **255-256**
Niralam (Stadt) 92, 255
Noeimaka-Ne 244, 254
Nojotti (Archipel) 120, 131, 160, 161, 162, 163,165, 168, **171-172**
Nom'Eigal (Archipel) 64, 229, 236, **241**
Norbana (Insel) 20, 34, 153
Numhraza (Wasserdrachen) 98, 137, 170, 187, 188, 191, 266
Numinai 44, 62, 64, **75-79**, 91-92, 99, 107-108, 137-138, 149, 165-166, 177-178, 189, 199, 210-211, 222, 236, 248-149
Numinoru der Unergründliche 7, 10, 24, 27-28, 31, 35, 48, **75-79**, 88, 92, 94, 99, 104, 108, 112, **135-138**, 165, 189, 198, 210, 222, 248, 265
Nur'Tan 33, 45, **184**, 185, 186, 189, **191**
Nurti 7, 30, 36, 261
Nurtiawan Zerzalion 24, 29, 31, 32, 35, 83, 86, 150, **151**

O

Oberster Schwertmeister siehe Shin-Makar
Odoru (Archipel) 34, 119, 138, 143, 146, 148, 149, 150, 151, 153, **154-155**, 157
Ohtuul (Stadt) 143, 161, 162, 165, 166, **168**
Oishoni (Gigant) 39, 203
Ojombralu 217, 221, 224
Ojo'Sombri der Fremde 21, 24, 25, 29, 30, 31, 48, 70-71, 91, 98-99, **101**, 103, 105-106, 112, **132-135**, 155, 177, 204, 221, 248, 263, 265
Ojotai 63
Onoro (Gigant) 39
Orden der fremden Wacht 217, **221**, 224
Orhoon (Stadt) 161, 169
Ornika (Insel) 75, 154

P

Paddler 75, 76, 78, **91-92**, 94, 233
Panzerläufer 73, 149, 178, 179, 198, 199, 256
Pateshi der Gnädige 24, 29, 31, 42, 46, 48, 91, 94, 95, **100-101**, 111, **128-132**, 142, 148, 165, 177, 188, 198, 216, 222, 248, 266
Patriarch 64, 66, **87-88**, 91, 92, 99, 100, 104, 106, 108, 184, 189, 198, 208, 219, 236, 246
Pa-Wero 206, 214
Pentura, Nudan Mahar 244, 253
Phophas (Gigant) 215
Piraten 51, 79, 80, 81, 82, 101, 146, 149, 150, 159, 160, 203, 214, 226, 236, 255, 256
Prinzip 33, 39, 45, 172, 173, **174**, 175, 176, 177, 178, **179**, 181, 182
Prunkläufer 73, 149, 178, 197
Pyrdacor 29, 263

R

Raiquiru 209, 246, 256
Rakshasa 11, **13**, 14, 23, 29, 30, 32, 112, 125, **126**, 127, 144, 149, 168, 179, 186, 208, 234, 237, 239, 242, 250, 265
Rakuraj 51
Raza (Archipel) 116, 133, 217, 220, 222, 223, 224, **225-226**, 265
Razagga (Stadt) 217, 220, 221, 226
Razarazai (Winddrachen) 33, 217, 218, 221, 222, 223, 224
Recht **49-52**, 55, 58, 62, 87, 99, 106, **140-142**
Reiche siehe Neun Reiche
Reichsherren (allgemein) 15, 42, 43, 44, **45**, 50, 51, 52, 106, 108, 109
Reitlibelle 13, 73, 149, 160, 167, 199, 202, 210, 223
Reitskorpion 147, 174, 178, 211, 220, 226,
Richter siehe Zinakai
Richter der Lichtschwinge 51, 210, 213
Richterstab 48, **51**, 139, 141, 142, 201, 214, 233, 237, 260
Riesen 18, 19, 21, 23, 28, 31, 37, 38, 101, 103, 121, 128, 153, 173, 174, 181, 191, 193, 216, 259, 265, 266
Riesen-Insel 172, 173, 176, 181
Riesenschildkröte 187, 189, 251
Riesenschmetterling 116, 187, 249
Riesenschnecke 75, 182, 187, 192
Riesensquamat 234, 236, 242
Rirgit 10, 27, 112, 135, 136, **137**
Risso 7, 10, 27-28, 39, 103, 266
Ritualnarben 55, 56, 57, 58, 64, 71, 74, 78, 79, 80, 81, 126, 162, 173, 178, 184
Roch 26, 31, 114, 115, 116, 205, 209, **211**, 213, 215
Rooga (Archipel) 34, 105, 123, 144, 146, 148, 150, 151, 152, **153-154**
Rotar 79, 174, 208
Rote Marterschaft (Orden) 148, 149
Rotstier 52, 125, 128, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 180
Ruderer siehe Paddler
Runenherren siehe Runenmagie
Runenherrinnen siehe Nahamkiim
Runenmagie 8, 18, 19, 22, 38, 44, 48, 59, 65, **70-72**, 99, 133, 150, 168, 178-179, 190, 200, 212, 221, 239, 250, 262
Runenmeditation 70, 71, 75, 102, 221
Runenopfer 40, 70
Runenorakel 70
Runensteine 22, 23, 27, 36, 40, 48, 49, **70-72**, 74, 75, 77, 93, 133, 258, **263**, 264

S

Saada (Insel) 123, 170
Saichal (Insel) 81, 149, 150, 159
Saipedo 232
Samakai 42, 43, 44, **45**, 52, 62, 63, 74, 79, 106, 108, 230
Saminut (Gigant) 120, 172
Sandkäfer 221, 222, 223, 226
Sangsei, Purush Ottama 229, 243
Sarana (Insel) 120, 194
Sarpent (Archipel) 123, 133, 244, 247, 249, **253-254**, 255
Sarpentan 133, 244, 251, **253-254**
Sarpo (Stadt) 244, 253
Sawaj 138, 251
Schatten 35, 36, 49, **82-85**, 103, 141, 168, 200, 257, 258, 264
Schau von Jü 194, 195, **197**
Schiffe siehe Seefahrt
Schmuckflügler 160, 166, 167, 168, 170
Schriften 15, 62, 72, 77, **102-104**, 212, 234, 250
Schwarze Stunden 7, 48, 67, 83, 105, 111, 112, 121, 129, 138, 139, 140, 142, 160, 199, 204, 211, 236, 243, 260
Schwarzstab-Richter (Orden) 51, 210, 214
Schwertdämon siehe Shinxasa
Schwertheilige 106, **123**, 124, 201, 247
Schwertmeister (allgemein) **53-61**, **62-63**, 64, 66, 96, 98, 103, 105, 106, 108, 111, 120-124, 125, 126, 127
Schwertmeisterschaft 44, 53, **57**, 63, 70, 82, 121, 123, 124, 126, 142
Schwerttanz 57, **58**, 62, 96, 124, 126, 144, 146, 150, 154, 162, 194, 200, 237, 245
Schwinge 30, 32, 51, 53, **54**, **56**, 57, 58, 59-60, 106, 109, 120, 121, 123
Schwingenprobe siehe Shin-Dhara
Schwingentanz siehe Schwerttanz
Seefahrt 15, 27, **75-79**, 89, 136, 137, 138, 149, 165-166, 177-178, 189, 199, 210-211, 222, 236, 248-249
Seeungeheuer 78, 135, 136, **137**, 138, 240, 248, 266
Sendo, Hirao 229, 234, **238**, 239
Senekai 44, 50, 53, 58, 61, **62**, 63, 70, 99, 102, 154, 162, 197, 225, 239, 245, 250, 251
Sethral (Gigant) 215
Shaas'Aliir (Stadt) 98, 217, 220, 222, 227
Shamazin, Haram 50, 158
Shareev, Nuuria 217, 221, 222, 226
Shensche (Gigant) 39, 172, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 181, 259
Shi'Asi (Archipel) 130, 184, 187, 189, 190, **192**, 193
Shina (Archipel) 120, 184, 189, 191, **193-194**
Shindai siehe Schwertmeister
Shin-Dhara **56-57**, 62, 123, 126
Shin-Lakar 53, 63, 232
Shin-Makar 45, 46, 53, 57, 62-63, 73, 162, 166, 232,
Shinxasa 31, 38, 48, 53, **57**, 58, 59, 120, 121, 123, 124, 201, 205, 251, 254, 265
Shin-Xirit der Unbesiegbare 24, 27, 29, 31, 32, 48, 53-60, 99, 101, 111, **120-124**, 156, 162, 198, 201, 204-205, 221, 247, 248, 251, 263, 265
Sichelschwinge 205, 207, 208
Sikaryan 38, 40, 151
Sindayru der Gleißende 21-25, 27, 31, 48, **49**, 74, 77, 99, 102, 104, 111, **113-116**, 148, 154-155, 165, 168, 207, 210, 212-213, 265, 266
Sindayrum 112, 115, 207, 209, 213
Sinulina (Archipel) 61-62, 73, 81, 102, 106, 120, 131, 142, 169, 243, 244, 247, 249, **254**
Sinulit 55, 61-62, 81, 244, 254
Sinulitia (Stadt) 244, 254
Sippe 64, 66, 82, **87-92**,93, 94, 97, 106, 109, 118, 127
Sippenältester 47, 52, **87-92,** 118
Sombrai 23, 31, 44, 46, 48, 62, 70-72, 99, 100, 103, 132-134, 141, 150, 168, 179, 190, 200, 212, 221, 239, 250-251
Songra (Gigant) 39, 159
Sonne siehe Neue Sonne
Sonnenfarben siehe Stunden
Sonnenschwärze siehe Schwarze Stunden
Spälter 51, 54, 124, 125, 126, 149, 158, 170, 177
Sphäre 7, 9, 10, 11, 18, 19, 21, 22, 24, 36, 38, 39, 134, 261, 265, 266
Sprachen 15, 68, 69, **102-104**, 111
Springschrecke 249, 254
Städte (allgemein) 44, 63, 87, 88, 90, 91, 92, **93-94**, 95, 98, 109

Stollengräber 44, 87, **90**, 233
Stunden **14**, 48, 82, 94, 97, **104-105**, 110, 111-112, 116, 129, 172, 176, 247
Sü'Kar (Archipel) 138, 229, 236, **240**
Suma (Archipel) 98, 195, 199, 200, **203-204**
Sumon 138, 251
Sumu 10, 19, 22, 28, 37-40, 262
Sumurrer 8, 9, 11, 28-29, 36, 265
Sunam (Insel) 119, 120, 254

T

Tain, Anriduhha 229, 232, 235
Tainos (Insel) 116, 194, 266
Tal der Erdherren 206, 212, 215
Tamesh (Stadt) 149, 154, 155
Tanmadilli (Orden) 157, 258
Tarbul 157, 258
Tauschwerte **109**, 148
Technik **100**, 247
Tembra (Archipel) 206, **215-216**
Temis (Insel) 116, 216
Tharun (Archipel) 244, **251-253**
Tharun (Insel) 138, 244, 246, **251-252**
Tharun (Herrscher) 15, **31-33**, 39, **42-45**, 131, 139, 205, 229, 235, 239, **244-245**, 248, **250-252**, **263-264**, 266
Tharun (Reich) 14, 31, 39, 42-45, 65, 72, 81, 97-98, 102, 106, 109, 114, 123, 144, 165, 176, 198, 210, 226, 235, 238, **243-258**
Tharunstadt 44, 212, 213, 243, 244, 249, **251-252**
Tharungesandter 148, 152, 209-210, 229, 234, 238, 239
Tharunrichter 45, 142, 244, 248, 253, 257
Thatjang (Archipel) 121, 195, 199, 200, **202-203**, 255
Thebis (Archipel) 31, 93, 205, 206, 207, 208, 210, 211, **212-213**, 215, 265
Theater 96, 109, 167, 190, 200, 237, 241, 245, 250, 254
Theokratie 138, 146, 148, 149, 150, 154-155, 227, 257
Theopa (Archipel) 217, 220, **227-228**
Theopai (Insel) 220, 222, **227-228**
Thessara (Archipel) 71, 123, 165, 172, 176, **180**
Thuar Habis (Stadt) 217, 218, 224, 225, 266
Thuara (Archipel) 217, 220, 221, 222, **224-225**,
Thuara (Reich) 30, 31, 33, 45, 52, 58, 63, 68, 70, 73, 96, 97, 98, 117, 120, 178, 205, 209, **217-229**, 257, 258, 266
Thuaraas (Stadt) 217, 221, 224, 225
Thuaram 45, 217, 218, 219, 222, 223, **224**, 225, 228
Thyaka (Archipel) 126, 195, 206, 209, 210, 211, **214**
Tingshasa (Archipel) 123, 217, 220, 222, 223, **226-227**, 229, 232, 235, 241
Titanium 8, 13, **54**, 57, 59, 60, **90**, 153, 154, 155, 168, 170, 201, 207, 228, 253, 256
Tod 30, 112, 116, 125, 126, **127**, 128, 130
Toom (Archipel) 81, 160, 161, 163, 164, 165, 168, **169-170**
Torasan (Archipel) 31, 144, 146, 148, 151, 153, 154, **155-156**, 160, 266
Trachos (Gigant) 15-16
Trolle 11, 19, 20, 21, 23, 27, 28, 29, 37, 38, 263, 265
Trum 172, 174, 181
Tukeja (Insel) 120, 171, 172
Tutmarin (Archipel) 81, 97, 116, 206, 211, 212, **215**, 247
Tuuri (Archipel) 120, 229, 236, **240-241**

U

Udrazada 217, 222, **223-224**, 251
Udrazeel (Stadt) 133, 225, 226
Udushu 186
Ulam 33, 34, 45, 53, 59-60, 96, 105, 131, 146, 149, 150, 151, 152, **153**, 157, 160
Ul'Cor (Insel) 81, 193
Unterwasserstädte 11, 16, 27, 28, 135, 189, 200, 255, 258, 265, **266**
Usul, Hiatün 195, 202

V, W

Vailen (Archipel) 31, 229, **231**, 233, 234, 235, 236, 239, **243**, 265
Vielbeinige 21, 25, 26, 27, 28, 259, 263
Waffenmeister siehe Shin-Lakar
Wasser (Element) 7, 10, 17, 18, 22, 26, 27, 28, 37-40, 70, 135, 191, 240, 258, 259, **262**, 263, 267
Weg der Schwinge (Orden) 123, 162
Weg des Blutes (Orden) 162
Weißfeuer 229, 250
Weltwunder 30, 161, 172, 179, 184, 190, 195, 200, 206
Wiedergeburt 30, 75, 76, 112, 116, 125, **127**, 130, 136, 188, 212, 235, 241, 242, 261, 265
Wiesen-Ostreich, Hadumar von 7, 11, 19, 23, 27, 32, 34
Wissenschaft **98-102**

Z

Xandria (Archipel) 120, 172, 174, 176, 178, 179, **181**
Xeldos (Insel) 116, 181
Xirhraza (Feuerdrachen) 175, 178, 179, 202, 203, 209
Ya'Nath 'mit dem Bogen' 184, **191**
Ychtra (Archipel) 120, 165, 172, 176, 177, 178, **180-181**
Ymtra (Insel) 172, 179, 180, 265
Zackenschwinge 173, 174
Zafir Razakeem, Juvahal 217
Zählsystem **109**, 247
Zarkuiten (Orden) 148, **149**, 154
Zeitmessung **105-106**, 247
Zeitrechnung 35, **104-106**
Zeremonienmeister siehe Senekai
Zijin, Rass 195, 201, 203, 204
Zinakai 16, 44, 45, 46, 49, **50-52**, 53, 58, 62, 63, 99, 126, 140, 142, 148, 149, 162, 231, **233**, 236, 237, 250
Zirkel der Tamas (Orden) 72, 192
Zirraklion (Stadt) 126, 172, 181
Zirraku der Blutige 22, 24, 29, 30, 31, 48, 51, 54, 60, 72, 104, 105, 111, 112, **124-128**, 149, 162, 176-177, 214, 234, 239, 261, 265
Zirrakulit 179, 181
Zuu (Insel) 160, 161, 163, 165, 167, 169, 170
Zweikampf 8, **45-46**, 52, 53, 54, 56, **59**, 61, 62, 105, 112, 121, 124, 126, 195
Zyklopen 7, 9, 10, 11, 19, 37



Die Welt der Schwertmeister

Redaktion:
Arne Gniech, Stefan Küppers

Tief im Inneren der Welt Dere oder in einer nur durch streng bewachte Sphärentore erreichbaren Globule liegt die mystische Hohlwelt Tharun mit ihrer vielfarbigen Sonne im Zentrum und ihrem gewaltigen, weltumspannenden Ozean. Götter und Giganten ringen seit der Geburt um diese Welt und ihre uralten Geheimnisse, und manchen dient sie seit Äonen als letzte Zuflucht.

In Tharun herrschen die Schwertmeister. Sie mögen als Guerai das Volk auf Geheiß eines Herrschers unterjochen oder es als freie Banditen, Brigantai genannt, bestehlen – eines ist ihnen gemeinsam: Sie sind Virtuosen der Fechtkunst, und sie kennen bei der Ausübung ihrer Kunst keine Gnade. Während den Schwertmeistern alles zusteht, gehört den Bauern und Fischern nichts – sie sind geboren, um der Herrscherkaste zu gehorchen und zu dienen.

Acht Götter lenken die Geschicke Tharuns, deren heilige Gesetze den Menschen Halt und Schutz gibt gegen die urwüchsige Wildnis der Inseln, ihre Bestien und Ungeheuer, und gegen die mannigfachen Gefahren des gewaltigen Meeres. Die Priester der Acht, die Azarai, dulden keine Widerrede und keinen anderen Glauben, und ihre Tempel und Schreine zieren die märchenhaften Paläste und Festungen der Inselherren und Archipelare. Sämtliche Wissenschaften und Künste wie auch die Magie liegen in den Händen ausgesuchter Kasten wie der seefahrenden Numinai, der rechtskundigen Zinakai und der zaubermächtigen Sombrai.

Neun große Inselreiche mit ihren aberhunderten von Inseln bilden den besiedelten Teil der Welt, und all ihre Inselherrn zollen einem sagenumwobenen Oberherrscher Tribut: dem Tharun! Auf dem Gipfel des höchsten Giganten empfängt jener die Gnade der Götter, zum Herrschen auserwählt über die Völker einer ganzen Welt.

In diesem Band stellen wir Ihnen die Welt Tharun detailliert vor. Sie entdecken die Geschichte und Mythologie der Hohlwelt, erleben die hierarchische Gesellschaftsordnung der Tharuner und lernen die religiösen Grundsätze der Kulte der Acht Götter kennen. Wir nehmen Sie mit auf eine Rundreise durch die Neun Reiche und ihre verschiedenen Kulturen und Konflikte, stellen Ihnen besondere Persönlichkeiten, Machtgruppen und Orte vor und offenbaren Ihnen Mysterien und Geheimnisse. Vor allem aber öffnen wir Ihnen eine Welt, die viele Jahre verschollen im Dunkeln lag, und nun erneut entdeckt und mit Leben erfüllt werden kann!

UHRWERK VERLAG
www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von
ULISSES SPIELE