

Gurtan Baaxka

In den Höhlen von Damar, zwischen Ur und Aschmedai liegt das Reich Gurtan Baaxka der Höhlenläufer. Das Reich erstreckt sich von der Hitze im Süden, bis zum Eis im Norden und dem dahinter liegenden Dschungel. Das gesamte Reich erstreckt sich durch die Höhlen der Berge von Damar. Die Oberfläche gilt als gefährlich und lebensfeindlich. Die Höhlenläufer bleiben darum in den Höhlen und Gängen unter der Oberfläche. Das Reich Gurtan Baaxka erstreckt sich über eine Vielzahl an Höhlen und Gängen

An der Spitze des Reiches steht die Sarki, die Kaiserin des Reiches. Ihr Titel vererbt sich an eine ihrer Töchter. Sie ist die oberste Herrin von Gurtan Baaxha und wird als Mutter des Reiches gesehen. Tatsächlich gebiert die Kaiserin traditionell viele Kinder. Aus ihrem ersten Wurf kommen die zukünftigen Könige der fünf Königstümer von Gurtan Baaxka.

Aus jedem der fünf Königtümer hat die Kaiserin mindestens fünf Ehemänner, welche den fünf verschiedenen Sana des Landes angehören. Dabei müssen es keine Männer von besonderem Rang sein. Die Kaiserin ist frei in ihrer Auswahl. Die Kaiserin ist also eine Schwester oder die Mutter jedes der Könige von Gurtan Baaxha.

Das Oberhaupt des Großreichs residiert in einem Palast in der Mitte des Reiches. Hier lebt die Sarki mit ihren Kindern, ihren Ehemännern und den Brüdern, Schwestern, Cousinen und Cousins, die nicht über eines der Reiche herrschen. Da sämtliche Nachfahren über die weibliche Linie, der ersten Sarki des Reiches im Palast leben, ist es eine reich bevölkerte weitläufige Anlage aus Höhlen und Tunneln. Es gibt auch Zugänge zu einigen der wenigen überirdischen Tälern, in denen man sich unbeschadet aufhalten kann. Es handelt sich um Gärten, die abgelegen genug liegen und durch Mauern und Felsformationen ausreichend vom restlichen Gebirge abgeschirmt sind, dass die Gefahren der Berge, wie Stürme oder wilde Tiere ferngehalten werden.

Die männlichen Nachfahren der Sarki heiraten nicht. Sie sind geachtete Gäste in den Häusern des Volkes, und haben auch Nachfahren, aber die Mütter sind nicht ihre Ehefrauen und die Kinder gelten nicht als Nachfahren der Sarki. Ihre Erben sind nicht ihre Kinder, sondern die Kinder ihrer Schwester.

So ist auch der Thronfolger immer ein Neffe des Königs.

Die Könige der fünf Länder leben im jeweiligen Gebiet ihres Landes in den Palasthöhlen. Sie heiraten nicht und sind umgeben von Brüdern und Vettern, die als Unterstützung mit ihnen kommen. Außerdem leben Vertreter und Vertreterinnen ihres Landes bei ihnen im Palast. So halten sie Kontakt zu dem Land, das sie regieren.

Eine Affäre mit dem König gilt als große Ehre. Da die Höhlenläufer, wie allgemein die Dämonen, matrilinear sind, gehören Kinder, die aus einer solchen Affäre hervorgehen zum Clan der Mutter.

Das gesamte Reich wird sehr streng geführt. Die höchste Instanz ist dabei die Sarki, die Kaiserin. Ihr unterstehen direkt die fünf Könige, die nur ihrer Mutter, bzw. ihrer Schwester, gegenüber Rechenschaft schuldig sind.

Unterstützt werden sie von einem ausgedehnten Beamtenapparat, der von ihren Brüdern und Cousins geleitet wird.

Dabei liegen die fünf Königtümer rund um den Kaiserpalast. Sie breiten sich in fünf Richtungen aus, und expandieren dabei. Jedes Königtum erweitert sein Gebiet und gräbt jede Generation neue Höhlen in den Stein. Treffen sie dabei auf andere Höhlenläufer, werden diese eingemeindet oder bekämpft.

Auch bei den Höhlenläufern gibt es deutlich mehr Männer als Frauen. Daher hat eine Frau gewöhnlich mehrere Männer, mit denen sie zusammen ein Nest gründet. In so einem Nest bekommt

die Mutter ihre Kinder, während ihre Männer sich um das Leben kümmern. Männer haben in Gurtan Baaxka entsprechend Berufe und Aufgaben, während die Frauen einen wesentlichen Teil ihres Lebens damit verbringen Kinder zu gebären und aufzuziehen. Nach dieser Phase, leiten sie die Familie. Nur wenige Frauen verlassen ihre Familien um sich z.B. in der Welt umzusehen oder einer Berufung nachzugehen. Möglich ist es ihnen allerdings. So streng das Großreich organisiert ist, lässt es den Einzelnen recht viel Raum sich einen Platz zu suchen.

Die Königreiche haben verschiedene Organisationsstrukturen, die parallel organisiert sind:

Es gibt die Clane, welche aus den Nachfahren jeweils einer Clanmutter über die weibliche Linie bestehen. Zu einem Clan gehören mehrere Nester, die untereinander verbunden sind. Clane sind sehr groß, da die meisten Frauen des Reichs mehrere Würfe und mehrere Töchter haben, die auch wieder mehrere Töchter bekommen. Dazu kommt, dass die Clanstruktur sehr alt ist. Mitglieder eines Clans teilen die Clannamen und sind einander zu Hilfe und Solidarität verpflichtet. Die Männer ziehen nach der Heirat zu ihrer Frau, bleiben aber Mitglieder ihres Clans, und es besteht eine Verbundenheit zwischen den verheirateten Clanen. Ehen sind nur zum Teil eine private Angelegenheit. Sehr viele Ehen werden geschlossen, weil Clane sich verbünden oder Verbindungen halten wollen.

Dafür sind außereheliche Affären für alle Beteiligten völlig normal.

Die Clane werden von den Müttern geleitet und jeder Clan hat eine eigene Sprache, die die Höhlenläufer des Reiches zusätzlich zu der allgemeinen Hochsprache beherrschen. Sie entsprechen den Niger-Kongo-Sprachen von Midgard.

Jeder Clan unterhält Schulen für die jüngeren Kinder. Ab dem 5. Lebensjahr gehen junge Dämonen in eine Clanschule. Diese Schulen werden von den Frauen des Clans geleitet und organisiert. Auch der Unterricht wird zum großen Teil von Frauen übernommen. Nur einen Teil des Unterrichts übernehmen Männer, um den Kindern einen Einblick in die Berufswelt zu vermitteln.

Bis sie 12 Jahre alt sind, gehen die Kinder in die Clanschule. Dabei bleiben Mädchen und Jungen zusammen. Mit 12 Jahren trennen sie sich auf. Die Mädchen bleiben im Clan. Sie lernen von ihren Müttern und Tanten und übernehmen verschiedene Aufgaben innerhalb der Familie, bis sie heiraten und Kinder bekommen. Dabei werden sie in kleinen Gruppen auch von den älteren Frauen unterrichtet. Immerhin sollen sie einmal die Geschicke des Clans leiten.

Jungen können ebenfalls nach der Clanschule im Clan verbleiben und wie die Mädchen unterrichtet werden und sich dem Clanleben widmen. Dies ist aber eine große Ausnahme. Schlägt ein Junge diesen Weg ein, und geht ihn erfolgreich, bringt ihm das aber sehr viel Respekt ein.

Die Männer des Reichs sind vor allem in Berufsgruppen – den Sana – organisiert. Es gibt fünf Sana für fünf Arten von Berufen. Jede Sana hat eine Sanaschule. Das sind die weiterführenden Schulen, auf denen die Jungen auf ihren Beruf vorbereitet werden. Diese Schulen sind noch allgemein gehalten und bereiten auf den Beruf vor.

Wenn ein Junge die Clanschule verlässt hat er die freie Wahl, welche Sanaschule er besuchen möchte. Es ist auch möglich, die Schule zu wechseln, wenn sich die Wahl als Fehler herausstellt. Die Schulzeit dauert 6 Jahre. Mit 18 verlassen die jungen Dämonen die Schule mit einem ersten Diplom und können nun einen Beruf ihrer Sana ergreifen. Sie sind von nun an auch im Rat der Sana stimmberechtigt und können in den Rat gewählt werden. Die Sanas sind der Bereich der Männer. Frauen sind kaum vertreten. Es ist zwar möglich für ein Mädchen auf einer Sanaschule angenommen zu werden, aber nur in Ausnahmefällen.

Es gibt folgende Sanas:

Die **Feuerläufer**, die auf der Oberfläche der Welt unterwegs sind, und dort wichtige Rohstoffe sammeln, abbauen und Tiere jagen. Sie verarbeiten die Rohstoffe auch weiter und sind somit auch Handwerker. Ihre Farbe ist schwarz.

Die **Architekten**, die neue Höhlen planen und bauen. Sie halten auch die bestehenden Höhlen instand, kümmern sich um Umbauten und Erweiterungen. Außerdem stoßen sie in neue Höhlen vor und bekämpfen auch oft die dort bis dahin lebende Bevölkerung. Sie sichern auch die Grenzen des Reichs. Ihre Farbe ist ein leicht ins blau gehendes Pink.

Die **Züchter** sind für die unter der Erde wachsenden Pflanzen und Pilze zuständig. Teils ernten sie Wurzelstränge von Pflanzen die über der Erde wachsen ab, teils züchten sie Pilze und Algen in weitläufigen Höhlen. Außerdem züchten sie Tiere, die unter der Erde leben und deren Fleisch, Eier und Milch für die Höhlenläufer nahrhaft und nützlich sind. Sie gewinnen daraus Nahrung und Stoffe. Beliebt ist z.B. die Höhlenseide, der Höhlenfalter. Sie wird aus den Kokons verschiedener Schmetterlinge, die ihren Nachwuchs zum Schutz vor Räubern und Unwetter in Höhlen bekommen, gewonnen. Ihre Farbe ist gelb.

Die **Ärzte** kümmern sich um die Gesundheit und die körperlichen Belange der Höhlenläufer. Sie übernehmen die Pflege und Versorgung der Kranken ebenso wie die Vorsorge gegen Krankheiten. Für die Dämonen des Reichs ist das kein Unterschied. Ihre Farbe ist rot, wie das Blut.

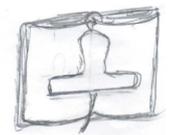
Die letzte Sana ist die Sana der **Gelehrten**. Sie sammeln Wissen, forschen nach neuem Wissen, geben Wissen weiter und verarbeiten und verbinden es. Die Gelehrten sind des Schreibens und Lesens mächtig und sprechen gewöhnlich mehrere Sprachen. Sie unterhalten die Bücherhallen und die hohen Schulen, in denen sie ihren Nachwuchs ausbilden. Ihre Farbe ist grau.

Jede Sana hat 5 Bereiche:

Es gibt den handwerklichen Bereich. Hier wird sich um die Produktion gekümmert: Die Handwerker der Feuerläufer, die Stollengräber der Architekten, die Bauern der Züchter, die Pharmazeutiker der Ärzte und die Buchbinder und Schreiber der Gelehrten. Ihr Symbol ist der Hammer der sich mit dem Messer kreuzt.



Der zweite Bereich ist der Bereich der Verwaltung. Dieser Bereich organisiert die Sana, treibt Handel und bildet die Schnittstelle zum Kaiserhof und zwischen den verschiedenen Sanas. Das Symbol der Verwaltung ist der Stempel auf einem Buch.



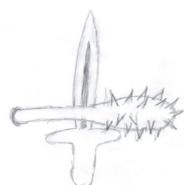
Dann kommt der Bereich der Bildung und Erziehung. Hier wird zum einen Wissen gesammelt und weitergegeben, zum anderen wird in den Schulen unterrichtet. Dämonen aus diesem Bereich gehen auch an die Clanschulen um ihre Sana den Kindern zu vermitteln. Das Symbol dieses Bereichs ist die Feder und eine Rose.



Der vierte Bereich ist der Bereich der Kunst. Jede Sana hat ihre eigene Kunst: Ihre Lieder, ihre Bilder und ihre Geschichten. Dieser Bereich ist gewöhnlich eher klein, aber durchaus angesehen. Man muss Talent und Hingabe mitbringen, um als Künstler angesehen zu werden. Das Symbol der Kunst ist eine Flöte die sich mit einem Pinsel kreuzt.



Der letzte Bereich ist der militärische Teil. Jede Sana hat ihre Armee. Die Größe der Armee variiert je nach der Sana. Sie untersteht in jedem Fall dem König des Landes und hat verschiedene Aufgaben. Ein Teil der Aufgaben besteht darin, die Verwaltung zu unterstützen und innerhalb des Landes für Ordnung zu sorgen. Teil des Militärs ist auch die Aufklärung von Verbrechen. Das Symbol des Militärs sind eine Stachelkeule und ein Kurzschwert, die beiden bevorzugten Waffen der Höhlenläufer.



Die Hochsprache des Reichs entspricht dem Hausa von Midgard.

Die fünf Länder sind:

Wuta, das Land der Drachen im Süden, kurz vor der ewigen Hitze. Hier sind die Höhlen sehr heiß und die Wutanesen bauen den schwarzen Feuerstein ab, der für besonders feine Werkzeuge und Klingengewaffen gebraucht wird. Wuta ist reich an Erzen. Daher wird hier auch Erz abgebaut und von den Wutanesen sofort verarbeitet. Wuta gilt als besonders treu zur Kaiserin stehend. Die Wutanesen sollen auch sehr streng und stolz sein. Sie haben eine schlagkräftige Armee und sind bekannt für ihre Waffen aus schwarzem, glattem Wutanstein. Sie sind eher klein, mit dunkler Haut und schwarzen Haaren.

Im Westen liegt **Yashi**, das Land der Schlange. Hier wird der Stein deutlich heller und ist durchzogen von Adern aus feiner Erde und Sand. Damit ist der Bau von Höhlen hier problematisch. Wenn man auf eine Sandader trifft, kann alles zusammenbrechen. Die Yashinesen sind daher sehr sorgfältig und vorsichtig. Sie gelten als kleinlich und besonders gute Planer, die alles sehr genau nehmen. Ihr Verhältnis zu Kaiserin ist pragmatisch. Sie halten sich an die Gesetze, da dies der einfachste Weg ist. Viele misstrauen den Yashinesen aufgrund ihrer ruhigen und leicht distanzierten Art. Ihre Ausbreitung ist eher zurückhaltend. Das Königreich Yashi vergrößert sich nur langsam.

So gelten seine Bewohner auch als konservativ und nicht sehr risikofreudig. Niemand will in neue Gebiete ziehen. Sie sind meist kräftig gebaute Höhlenläufer mit mittelbraunen Haaren.

Im Osten liegt **Gihshri**, das Land des Murmeltiers. Der gelbliche Stein ist sowohl von Salzmienen als auch von unterirdischen Flüssen durchzogen. Die Gihshrisen leben sehr gut vom Abbau des Salzes und dem Anbau an den Ufern der Flüsse. Viele von ihnen sind Bauern. Eine kleine Schicht kümmert sich um den Handel mit den wertvollen Rohstoffen. Die Gihshrisen gelten als einfaches Volk, das zwar mit der Natur gut harmoniert, aber zu keinen großen intellektuellen Leistungen fähig ist, auch wenn es Gelehrte unter den Gihshrisen gibt. Der Kaiserin sind sie allerdings treu ergeben, was sie durch regelmäßige und großzügige Geschenke an den Hof belegen. Die Gihshrisen sind für ihre blonden Haare und die helle Haut bekannt.

Dutze, das Land des Eisvogels, zieht sich bis an das ewige Eis. Die Dutzenen gelten als besonders gelehrsam. In Dutze liegt die erste Halle des Wissens. Sie sind aber auch bekannt für ihre raffinierten Apparate und Gerätschaften. Da es hier im Norden sehr kalt werden kann, haben sie einige Möglichkeiten entwickelt ihre Höhlen warm zu halten, ohne sich durch das Feuer die Luft verderben zu lassen. Ihr Verhältnis zum Reich ist allerdings oft eher kritisch. Unter den Dutzenen sind kritische Fragen willkommen und werden gefördert. Einerseits sind die oft sehr gewinnbringenden Ergebnisse dieser Diskussionskultur, und damit verbundenen Wissenschaft, im Reich sehr willkommen, andererseits ist Kritik in dem streng geführten Staat nicht gern gesehen. Sie sind noch etwas blasser als ihre Nachbarn die Gihshrisen mit ebenfalls blonden Haaren.

Jini, das Land des Höhlentigers liegt neben Dutze, und zieht sich ebenso weit in den Norden. Die Jiniden gelten als heißblütig und emotional. Sie sind für ihre Treue und Liebe zur Kaiserin bekannt, aber auch dafür nicht sehr zuverlässig zu sein. Die Jiniden gelten als besonders mutig und leidenschaftlich. Viele von ihnen wagen sich zumindest einmal an die Oberfläche und bringen sich ein Andenken aus der kargen und gefährlichen Gebirgslandschaft mit. Besonders bekannt ist Jini für seine mutigen Feuerläufer und den Handel mit Pflanzen, Gestein und Tieren, die man nur an der Oberfläche findet. Auf diese Weise werden kostbare Felle und Knochen erbeutet, die dann in Jini weiterverarbeitet werden. Die Jiniden sind oft etwas größer als ihre Nachbarn mit oft langen, dunklen Haaren.

