

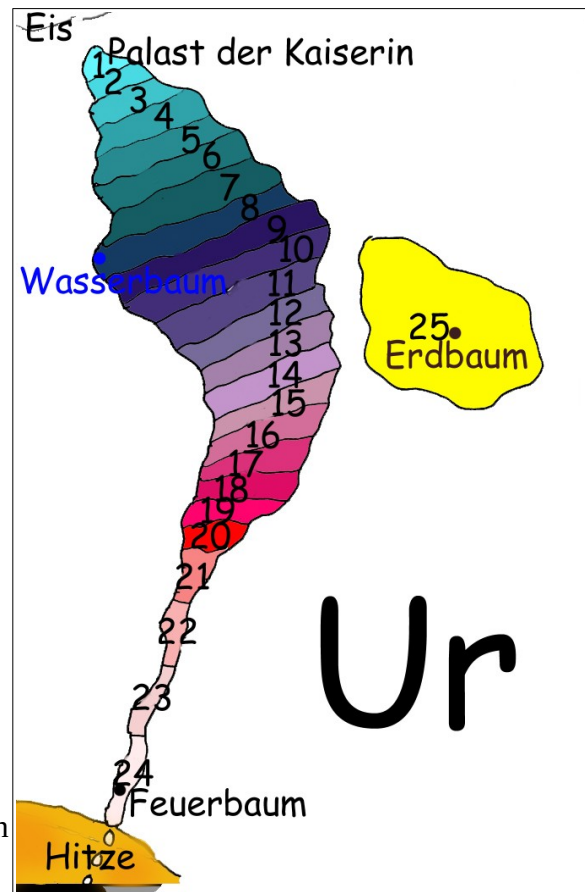
Die Ur von Damar

Ur ist einer der drei Kontinente von Damar. Er streckt sich vom ewigen Eis im Norden bis zur Hitze im Süden. Dazwischen ist das Land in 24 Kolonien unterteilt.

Die 25. Kolonie liegt als eigene Insel östlich des Kontinents. Die 25. Kolonie ist die größte der Kolonien.

Die Ur sind etwa 1,70 bis 1,90 groß und schlank. Ihre Haut ist völlig schwarz und ihre Haare und Augen farbig. Dabei haben die Augen die gleiche Farbe wie die Haare. Sie haben keine sichtbaren Pupillen und kein Weiß in den Augen, sondern komplett einfarbige Augen. Die Farben sind die Farben der 12 Kräfte, wobei die Farbe von Haaren und Augen gewöhnlich verrät, welche Kraft sie leitet.

Bei der Geburt sind die Augen der Ur weiß, und ihre Haare ein kurzer, weißer Flaum. In den ersten Tagen bildet sich die Farbe der Augen und ihre Haare fallen aus und werden durch farbiges Haar ersetzt. Erst wenn sich die Augenfarbe entwickelt hat, gilt ein Ur als vollwertiger Dämon, in dem eine Seele wohnt.



Absolute Herrscherin über ganz Ur ist die Kaiserin, welche in der ersten Kolonie residiert. Die Zeitrechnung der Ur richtet sich nach der Regierungszeit der Kaiserinnen, deren Jahre gezählt werden. Dabei wird eine Dynastie nach der Haar- und Augenfarbe der jeweiligen Königin benannt. So gibt es z.B. die 3. blaue Dynastie, welchen 61 Jahre hat. Darauf folgte die 12. goldene Dynastie mit 58 Jahren.

Stirbt eine Kaiserin, so wird die von ihr bestimmte Nachfolgerin die neue Kaiserin. Dabei wird darauf geachtet, dass diese eine andere Farbe als ihre Vorgängerin hat. Sollte die alte Kaiserin keine Nachfolgerin benannt haben, so wird mit einem Ritual bestimmt welche ihrer Töchter und Nichten nun die neue Kaiserin wird.

In der ersten Kolonie befindet sich, neben dem Palast der Kaiserin, die Stadt der Magie. Werden bei einem Kind der Ur magische Fähigkeiten festgestellt, so wird dieses Kind in die magische Stadt geschickt. Hier kommen alle magischen Wesen der Ur zusammen, um in einem optimalen Umfeld aufgezogen und geschult zu werden. Sie alle stehen automatisch im Dienst der Kaiserin und haben in der Stadt ein gutes, sorgenfreies Leben. Die Kinder werden in die Stadt geschickt, sobald sich die Magie in ihnen zeigt. Meistens geschieht während der Pubertät, aber es kann auch schon deutlich früher offenbar werden, dass ein Kind magisch begabt ist.

Magische Begabungen vor der Krone zu verbergen ist streng verboten und wird von den Ur bestraft.

Das Leben der Ur ist durch den Gegensatz zwischen Stadt und Land bestimmt. Die Ur haben große aus Stein gebaute Städte, die wie aus einem Guss erbaut scheinen. Die Bauweise der Häuser ist dabei der jeweiligen Umgebung angepasst. Ur zieht sich vom ewigen Eis im Norden bis zur ewigen Hitze weit im Süden. Damit finden sich alle Klimazonen von Damar auch in Ur. Die Häuser passen sich in ihrer Bauweise dem Klima und der Ökologie der Umgebung an, ähneln sich aber im Prinzip. Die Dörfer sind lockerer gebaut. Sie bestehen aus einzelnen Häusern und Höfen, die jeweils einzeln stehen und von Gärten umgeben sind.

Gemeinsam ist den Ur, dass deutlich mehr Männer als Frauen geboren werden. Auf eine Frau kommen, wie bei anderen Dämonen auch, 12 Männer. Daher heiratet eine Frau grundsätzlich mehrere Männer, die gemeinsam den Haushalt führen und sich um die anfallenden Arbeiten kümmern. Wie viel hängt von ihrem Status und dem Einkommen der Familie ab, die Männer müssen ja auch essen.

Üblicherweise bleiben die Frauen der Ur bei ihren Eltern und die Männer ziehen zu ihnen. Da die Ur selten mehr als zwei Töchter haben, meistens sogar nur eine oder sogar gar keine, sind die Haushalte zwar recht reich an Angehörigen, wachsen aber nicht.

Sowohl Männer als auch Frauen erlernen Berufe mit denen sie später zum Familieneinkommen beitragen. Trotzdem ist es üblich, dass der Haushalt in den Händen eines Teils der Familienmitglieder liegt, während andere ihren Berufen nachgehen. Das Einkommen der Familie wird dann von den Müttern verwaltet und den weiteren Familienmitgliedern wird ein Taschengeld zugeteilt.

Die Sprachen der Ur sind: Mandarin (Im Norden), Japanisch (in den mittleren Kolonien), Siamesisch (im Süden), Mongolisch, Koreanisch, Balinesisch und Hindi (auf der Insel). In der Stadt der Magie wird Laotisch gesprochen.



Die Städte der Ur

Jede Provinz hat mehrere Städte, die jeweils eine Fürstin oder einen Fürsten und einen Senat hat. Der Fürstentitel wird vererbt, während der Senat aus der Stadtbevölkerung ernannt wird. Dem Rat untersteht eine Struktur an Beamten, die sich um die Verwaltung kümmern. Auch die Stadtwachen und Krieger gehören zu den Beamten.

Die Berufe sind städteweise in Gilden organisiert. Wer einen Beruf in einer Stadt ausüben will, muss bei der entsprechenden Gilde gemeldet und registriert sein und über eine entsprechende Erlaubnis verfügen, so wird das gewerbliche Gefüge der Städte geschützt.

Jede Stadt der Ur ist um zwei Plätze herum gebaut.

Einer ist der Platz der Mütter. Hier werden die Kinder der Stadt geboren. Ur bringen, wie anderen Dämoninnen auch, in einem Wurf 10 bis 12 Kinder zur Welt. Zur Geburt ihrer Kinder ziehen sie sich in eines der Geburtshäuser zurück. Anschließend suchen sie sich für die nächsten zwei, drei Jahre eines der Nester aus. Diese sind höhlenartige Räume unter der Stadt, welche durch ein Labyrinth von Tunneln verbunden sind.

Die in einem solchen Nest mit ihren Kindern lebende Ur-Mutter wird nun von ihrer Familie versorgt, während sie sich komplett auf ihre Kinder konzentriert. Sie wird dabei von Geburtshelferinnen und Ärzten betreut. Die unterirdischen Tunnel sind durch ein System aus Lichtern und Kristallen hell erleuchtet und verfügen sowohl über Wohnhöhlen der jeweiligen Bewohnerinnen als auch über größere Gemeinschaftsräume und medizinische Versorgung für Mütter und Kinder.

Die Ur heiraten recht jung und bekommen früh ihre Kinder. Gewöhnlich haben sie einen oder höchstens zwei Würfe in ihrem Leben. In dieser Phase sind sie gezwungenermaßen recht häuslich. Haben sie die Kleinkindphase ihrer Nachkommen überstanden, werden die Kinder in die Gemeinschaft der Familie übernommen und die Mütter können sich anderen, selbstgewählten Aufgaben widmen.

Mütter haben bei den Ur, wie auch sonst auf Damar, einen hohen gesellschaftlichen Rang.

Der Platz der Mutter ist ein besonders schön gehaltener Platz, der reich bepflanzt ist. Hier wachsen verschiedene Gräser und hohe, blühende Bäume um helle Wege und sprudelnde Brunnen. Umgeben ist der Platz stets mit den fünf Elementen von Damar: Salz, Flieder, Stein, Blut und Feuer, welche auf verschiedene Art dargestellt werden.

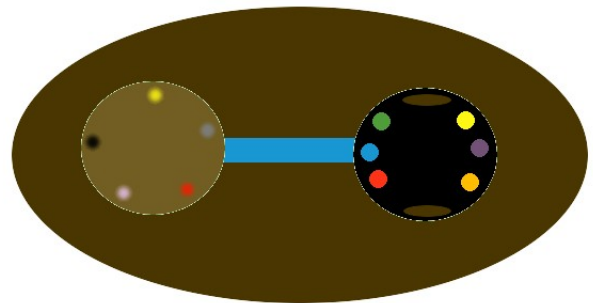
Der zweite Platz ist der Platz des Senats. Hier liegt das Rathaus und hier liegen die Gildenhäuser. Auch das erste Handelshaus der Stadt wird am Platz des Senats erbaut. Der Platz selbst ist meist aus fester Erde durch die Wege aus hellem Stein führen. Bänke bieten die Möglichkeit zu sitzen und Brunnen spenden Wasser.

Die beiden Plätze sind durch eine breite Straße verbunden. Der blaue Weg oder auch die Hauptstraße der Stadt ist von Geschäftshäusern, Gasthäusern, Werkstätten und Verwaltungsgebäuden gesäumt. Hier findet ein großer Teil des Lebens der Stadt statt.

Um diese beiden Plätze sind die Städte der Ur gewachsen.

Der Alltag der Stadt-Ur ist sehr gleichberechtigt. Die Aufgaben werden unter den verschiedenen Haushaltsmitgliedern aufgeteilt und ebenso leben alle gleichermaßen von dem gemeinsamen Einkommen. Geschäftliche und politische Entscheidungen werden allerdings von den Müttern des Haushalts getroffen. Sie sind aber auch dafür verantwortlich, dass jedes Haushaltsmitglied ein angemessenes Leben führen kann.

Die Häuser in denen die Ur leben, gehören den Familien. Sie sind Gemeinschaftsbesitz derer, die in ihnen leben und sie zu betreten, selbst von der Staatsgewalt, bedarf grundsätzlich der Einwilligung der Bewohner und Bewohnerinnen. Das Recht am eigenen Heim ist den Ur heilig.



Die Dörfer der Ur

In den Dörfern auf dem Land haben die Gilden keine Bedeutung. Dort ist das Leben deutlich weniger organisiert, aber auch weniger geschützt als in der Stadt. Stadt und Land betreiben regen Handel, so dass beide Seiten ihre Produkte und Möglichkeiten haben, die für die andere Seite wichtig sind.

Die Dörfer der Ur sind locker organisiert. Anders als die Städte bilden sich Dörfer bei den Ur um einen zentralen Platz herum. Hier liegt das Mutterhaus und dem Mutterhaus gegenüber das Gemeindehaus in dem der Dorfrat tagt, die Schule stattfindet und die Schenke untergebracht ist.

Von dem Platz gehen strahlenförmig Wege ab, die zu den Häusern und Höfen der Ur führen. Eine Familie bewohnt einen Hof und bewirtschaftet ihn. Da auch in den Dörfern eine Frau mehrere Männer heiratet, sind die Familien groß genug, um autark zu sein. Gesinde gibt es bei den Ur nur sehr wenig.

Das Dorfleben ist bestimmt von der Natur. Die Ur bestellen das Land und versorgen ihre Tiere. Das Jahr folgt den Jahreszeiten und dem was die Natur vorgibt. So ist das Leben in die verschiedenen Phasen der Feldbestellung unterteilt: Die Zeit der Aussaat, in der viel Arbeit anliegt und die Ur mehrere Tage von früh bis spät auf den Beinen sind. Dann die lange Zeit des Wachsens, wenn die Tiere auf den Weiden sind und die Feldfrüchte wachsen. In dieser Zeit liegen einige Feste und generell liegt nicht viel Arbeit an. Man wechselt sich auf den Weiden ab, lässt das Getreide im wesentlichen Wachsen und führt ein ruhiges Leben.

Es folgt die Zeit der Ernte, die wieder sehr von schneller harter Arbeit bestimmt ist. Die Ernte muss eingebracht werden, ehe die Stürme kommen. Die Stürme bedeuten die Beginn der Zeit der Ruhe. Zuerst regnet und stürmt es. Die Erde wird aufgeweicht und von den Bäumen die Blätter und Früchte gefegt. In dieser Zeit wird die Erde sehr feucht und fruchtbar.

Auf die Stürme folgt die Ruhe. Im Norden friert das Land in dieser Zeit ein und wird von Schnee und Eis bedeckt. Die Erde ruht, wie die Ur sagen. Im Süden hingegen sprießen in dieser Zeit die wilden Pflanzen. In einigen Regionen wachsen im Winter Blumen auf den Feldern, weshalb die südlichen Ur die Winterfelder meiden, bis im Sommer die Blumen in der Hitze verdorren und sie die Felder wieder nutzen können.

Der Winter ist auch die Zeit des Handels. Handelsleute aus den Städten kommen in die Dörfer um ihre Vorräte für das kommende Jahr aufzufrischen. Kaum sind die Stürme vorbei, ziehen sie umher, begutachten auf den Dörfern die Ernten und bieten Handwerksware, Werkzeuge und Bücher zum Tausch an. Es kommt auch zu Bestellungen, wenn Bauern größere und seltenere Ware benötigen. Dabei besuchen die Händler nicht nur Dörfer ihrer Umgebung. Die Handelswege sind oft weit, so dass Ware von einem Ende von Ur bis ans andere Ende wandern. Neben dem Handel ist es üblich, dass die Händler in den Dörfern bewirtet werden und mit einem kleinen Betrag je Dorf – was ich durchaus aufsummiert – für ihre Mühe entlohnt werden.

Je nachdem wo sich die Ur befinden, sind die Jahreszeiten unterschiedlich lang. In der Mitte von Ur, sind Sommer und Winter etwa von gleicher Länge. Je weiter südlich man kommt, desto länger und heißer wird die Zeit des Wachsens, also der Sommer. Im Norden hingegen gibt es immer weniger warme Monate, in denen die Feldfrüchte wachsen können.

In der ersten Provinz dauert ein Sommer etwa 60 Tage, während die meisten Zeit des Jahres das Land von tiefem Schnee bedeckt ist.

Hier leben die Ur vorwiegend vom Handel. In den Tiefen der kalten Erde finden sich die weißen Steine, welche von hohem Wert sind. Die weißen Steine bergen eine besondere Art von Energie, welche genutzt wird um sowohl Hitze zu erzeugen als auch abzubauen. Im Norden wird so mit Hilfe der Steine geheizt und im Süden gekühlt. Die Steinbauern leben in Dörfern, die sich um die Mienen herum gebildet haben. Der Handel wird aber von den Städten betrieben.

Die Insel

Die 25. Kolonie ist durch das Gebirge vom Festland von Ur getrennt.

Hier hat sich eine eigene Kultur entwickelt. Die Insel gehört zwar zum Reich Ur, und die hier lebenden Dämonen sind offensichtlich Ur, aber durch ihre Abgeschlossenheit kam es zu vielen Unterschieden.

Die Inselur leben in kleinen Gemeinschaften, die über die Insel verteilt sind. Die Gemeinschaften sind weitgehend autark und nur locker miteinander verbunden. Sie unterteilen sich in vier Regionen: Nuhein im Norden, Delbai im Osten, Sarryw im Süden und Egay im Westen.

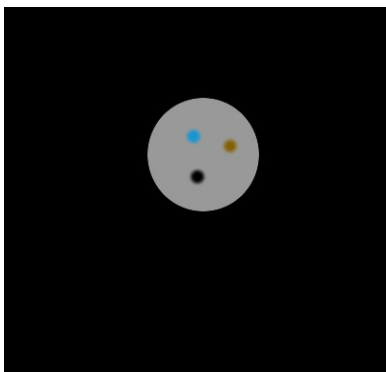
Den Mittelpunkt der Insel bildet Dharate, der Erdbaum und das Land um den Erdbaum. Diese Region ist den Inselur heilig. Sie sehen im Erdbaum den Baum des Lebens von Damar. In dem Baum wohnt der Geist von Damar und der Geist aller Dinge.

Er steht auf einem großen Platz, der von der einzigen Stadt auf der Insel umgeben ist. Die Stadt ist Zentrum der Kultur und des Handels und hier befindet sich der braune Tempel von Ur.

Für die Kaiserin von Ur ist der braune Tempel ein Rivale den sie erbittert bekämpft. Auch wenn der braune Tempel keine politische Macht hat, richten sich die Dämonen der Insel nach den Vorgaben des Erdbaums und seines Tempels.

Die Regeln der Erde sind auf der Insel sehr stark und werden befolgt, egal was von der Kaiserin an Anweisungen kommt. Die Inselur widersprechen nicht direkt der Kaiserin. Sie sehen sich als Ur und erkennen die Kaiserin als ihre Herrscherin an. Doch der braune Tempel wird einfach höher geschätzt.

So wird ein Teil einer Mahlzeit dem Boden geschenkt, in dem er vergraben wird. Die Inselur feiern die Feste der Erde, des Feuers und des Wassers, wie der braune Tempel sie vorgibt, und befragen das Orakel der Erde.



Die Dörfer der Inselur sind im Quadrat angeordnet. In der Mitte ist ein großer Platz, auf welchem ein Brunnen, eine Feuerstelle und das Dorfbeet zu finden sind. Hier finden Dorfversammlungen statt, wird bei Festen gemeinsam gekocht und allgemein findet hier das Dorfleben statt.

Innerhalb eines Dorfes kümmern sich die Ur umeinander. Sie helfen ihre Nachbarn, unterstützen einander beim Hausbau und helfen in der Not auch aus. Waisenkinder werden von anderen Dorfbewohnern aufgenommen und auch Alte ohne Nachkommen können sich auf die Hilfe im Dorf verlassen.

Oft heiraten sie nach außerhalb, wobei die Männer zu ihrer Frau ziehen. Sie erlernen Berufe und üben diese dann im Dorf ihrer Frauen aus. So trägt jeder neue Mann auch etwas zur Gemeinschaft bei.

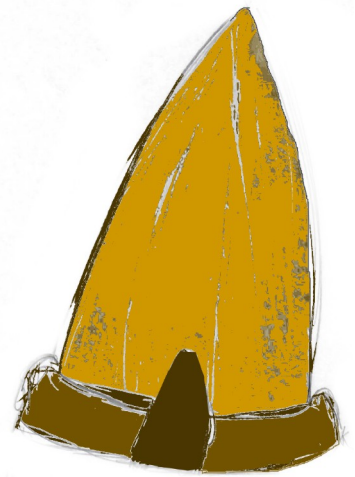
Anders als die Ur vom Festland haben die Inselur keine Mütterhäuser. Die Frauen gebären in ihrem Zuhause und verbringen hier auch die Kleinkindzeit ihrer Kinder. Die meisten Frauen gebären zweimal, wenige auch öfter und sehr weniger bekommen keine Kinder. Auch die Inselur bekommen ihre Kinder in jungen Jahren, um danach aktiv am Leben der Dörfer mitzuwirken.

Die Dörfer sind gut untereinander vernetzt und es werden verschiedene Feste immer wieder im Kreis mehrere Dörfer gefeiert.

Entscheidungen werden in den Dörfern nach alter Sitte von zwei Räten getroffen: Der Rat der Mütter, an dem jede Frau die im Dorf Kinder geboren hat beteiligt ist, und dem Rat der Ältesten, zu welchem aus jeder Familie die drei ältesten Mitglieder, die noch geistig klar sind, gehören. Diese beiden Räte unterstehen natürlich formell der Kaiserin von Ur, fühlen sich aber im wesentlichen an die Lebensweise des braunen Tempels gebunden.

Die Hütten sind Kegelförmig aufgebaut. Sie werden gut drei Meter in den Boden gegraben. Das Dach ist rund und läuft nach oben spitz zu. Innen besteht die Hütte aus einem großen Raum am Grund der Hütte. Eine Treppe führt in der Mitte in den Kegel hinauf, wo weitere Zimmer untergebracht sind. Die Kegel haben eine Höhe von 6 bis 12 Meter und am Boden einen Durchmesser von bis zu 50 Meter, gewöhnlich aber etwa 10 bis 20 Meter.

In so einer Hütte lebt eine Kleinfamilie, oder auch ein Paar, deren Kinder mittlerweile ausgezogen sind. Sterben die Bewohner einer Hütte, ziehen meist ihre Enkel oder Urenkel in die frei werdende Hütte.



Gasthäuser kennen die Inselur keine. Aber Reisenden finden Unterkunft in den Häusern der Ur. Man lässt niemanden über Nacht draußen, das ist gegen die Gesetze des braunen Tempels.

Gewöhnlich findet sich eine Familie, die Reisende aufnimmt. Funktioniert dies nicht von alleine, so kommt der Rat der Mütter zusammen und wird die Fremden zuteilen.

Es gibt allerdings eine Ausnahme: Wenn die fremde Person eine Gefahr darstellt, hat jedes Dorf und auch jedes Haus das Recht sie abzuweisen.

Dieses Gastrecht des braunen Tempels ist auf drei Tage beschränkt, danach wird der oder die Fremde entweder als Gast für längere Zeit aufgenommen, oder kann auch abgewiesen werden. Diese drei Tage gelten für das gesamte Dorf,

Es gibt ein besonderes Fest bei den Inselur: Das Khüren Delkhie, das Fest der braunen Erde.

Dieses Fest wird zweimal im Jahr gefeiert, immer zu den Tag-Nachtgleichen.

Der Platz in der Dorfmitte wird frei geräumt und mit frischer brauner Erde bedeckt. Das Dorfbeet ist im Frühjahr noch nicht bepflanzt und im Herbst schon abgeerntet, darum besteht es nur aus Erde.

Braune Tücher werden auf dem Boden ausgebreitet und auf den Tüchern wird Essen in Schüsseln und Holz und Ton verteilt. Die Dämonen des Dorfes kommen zusammen, reden miteinander, essen und trinken. Am Abend werden die Schüsseln abgeräumt, die Essensreste werden gesammelt. Es ist gut, wenn es viele sind. Gemeinsam tragen die Ur alle organischen Abfälle auf die Felder und Wiesen. Dabei singen sie die Lieder des braunen Tempels.

Es werden Löcher gegraben und das Essen wird verteilt. In jedes Loch wird eine kleine Gabe gegeben. Kleine Kisten aus Holz und Lehm, gefüllt mit Dung und Blut, das der Erde Fruchtbarkeit geben soll. Diese Kisten werden kunstvoll hergestellt und stehen das halbe Jahr über gut sichtbar in der Hütte. Erst kurz vor dem Fest werden sie mit Blut (meist von geschlachteten Tieren) und Dung gefüllt und von da an bis zum Fest im freien gelagert.

Wurden die Kästchen in die Erdlöcher gegeben, so werden die Löcher geschlossen, einige der Dorfleute stimmen ein Musikstück an und die Dämonen tanzen auf der braunen Erde.

Im Frühjahr beginnt 12 Tage nach dem Fest die Aussaat und im Herbst findet dieses Fest nach der Ernte statt. Als idealer Zeitpunkt für die Ernte gilt 12 Tage vor dem Khüren Delkhie.

Unter den Festlandur gilt dieses Fest als barbarisch und dreckig und voll von sinnlosem Aberglauben. Die Inselur halten aber hartnäckig an ihrem Brauch fest.

Sie feiern allerdings auch die Feste der Kaiserin, wenn auch oft etwas an ihre eigenen Vorstellungen angepasst.

Auf Ur wachsen drei der Bäume von Damar:

Der Wasserbaum

Der Baum des Wassers wächst im Westen der 8. Kolonie. Er wächst abseits der Dörfer inmitten eines Sees. Der Baum wächst direkt im Wasser und erhebt sich gut 20 Meter über der Wasseroberfläche. Wie eine Weide streckt er die Äste über den See und bildet so eine Kuppel aus bläulich schwarzem Holz und blauen Blättern.

Um den Baum ist es ruhig und unter seinen Ästen scheint die Zeit still zu stehen. Hier vergeht tatsächlich keine Zeit. Man geht hinein, und kommt wenige Sekunden später wieder hinaus, egal wie lange man sich hier aufgehalten hat.

Der Wasserbaum hat auch eine besondere Verbindung zum Netz der Zeit und allgemein zur Kraft Zeit. Darum wirkt der Aufenthalt unter dem Wasserbaum verwirrend und kann den Verstand eines Wesens angreifen.

Auch wenn die Zeit unter dem Baum unabhängig ist von der Zeit außerhalb des Baumes, verändern sich hier die Dinge. Das Wasser fließt und schlägt Wellen, es wachsen Lianen am Baum und hier leben Kleintiere im Geäst und in den Liane, so wie im Wasser.



Der Erdbaum

Mitten auf der Insel von Ur steht der Erdbaum. Der Erdbaum steht auf einem freien Platz aus fester Erde. Er ist von mittelbrauner Farbe und seine Blätter sind das ganze Jahr über gelblichbraun. Seine Wurzeln graben sich tief in die Erde, und die Inselur sind der Überzeugung, dass sie die gesamte Insel erfassen.

Der Baum der Erde ist tief mit Damar verbunden. Auch wenn die Ur eine Stadt um den Baum gebaut haben, bleibt ein großer freie Platz aus Erde. Hier wachsen einige wilde Früchte, wie Kartoffeln, Möhren und nicht zu vergessen braune Orchideen, die auch Erdblumen genannt werden. Dazwischen leben Kaninchen, kleine Mader und in den Ästen des Erdbaums bauen Adler und Bussarde ihre Nester.

Den Dämonen ist der Baum heilig. Sie suchen seine Nähe, wenn sie nach Lösungen für Fragen oder auch einfach nur Ruhe und Besinnung suchen. Dann genügt es, sich auf dem Feld aufzuhalten, und nahe dem Baum zu meditieren und in sich zu gehen.



Der Feuerbaum

Weit im Süden, dort wo das Land gerade noch nutzbar ist, kurz vor der ewigen Hitze, steht der schwarze Feuerbaum. Der Stamm und die Äste des Baumes sind komplett schwarz und seine Blätter bestehen aus Flammen, so dass er ständig brennt ohne zu verbrennen.

Der Baum des Todes und der Feuers steht abseits der Siedlungen der Dämonen. Hier wachsen keine Pflanzen und auch die Erde aus der der Baum wächst ist schwarz. Es ist heiß hier, so dass die vom Baum ausgehenden Hitze kaum auffällt.

Die Nähe dieses Baumes suchen nur wenige Dämonen.

Den meisten ist der Baum des Todes unheimlich und sie fürchten sich vor seiner strengen Präsenz. Allerdings wirken seine Flammen sterilisierend und können Keime, Bakterien und sogar Viren töten.

Dämonen, die nach Klarheit, Perfektion und Reinigung suchen, kommen häufig hierher um am Baum des Feuers zu meditieren. Der Baum hat eine reinigende Kraft, die aber auch sehr schmerzhaft sein kann.



Die Kaiserinnen von Ur

Ur wird seit Beginn des Reiches von jeweils einer absolutistischen Herrscherin regiert. Zu Beginn war das Reich noch klein und der Kontinent von zwei Völkern bewohnt: Dem Wasservolk und dem Feuervolk, welche im Krieg miteinander lebten. Weit im Norden lebten die Eisur, regiert von ihrer Stammesmutter Aschdehmeida. Sie begann ihren Herrschaftsbereich auszudehnen und das Volk breitete sich über die erste Kolonie aus.

Nach und nach breitete sich das Eisvolk aus, welches sich als die Ur verstand, und gründete eine Kolonie nach der anderen in dem sie das Land besiedelten, die dort ansässige Bevölkerung aufnahmen und/oder sie besiegten. So wurde Ur immer größer, bis schließlich alle 24 Kolonien des Festlandes zum Reich Ur gehörten.

Die Insel des Erdbaums wurde als letztes erobert und dem Reich angeschlossen.

Dies geschah vor 7800 Jahren, so dass über tausend Kaiserinnen über das Reich Ur geherrscht haben. Da die Zeitrechnung der Ur sich nach den jeweiligen Kaiserinnen, bzw. ihrer Farbe, richtet, und nur innerhalb einer Periode die Jahre gezählt werden, bedarf es einer gewissen Bildung um weiter zurückliegende Ereignisse einzuordnen. Die meisten Ur kennen die letzten drei Kaiserinnen und können Ereignisse der letzten 200 Jahre entsprechend einordnen. In den Schulen von Ur wird dieser Zeitraum behandelt, alles davor ist nur groß umrissen.

Die letzten drei Kaiserinnen waren Mehmdida die 75. Schwarze, Erintheja die 112. Graue und aktuell Naschindur die 234. Braune. Die Ur leben also in einer braunen Dynastie unter der Kaiserin Naschindur.

Das Jahr

Das Jahr der Ur ist in 12 Monate von je 25 Tagen und 5 Zwischentage zwischen jeweils zwei Monaten unterteilt. Zwischen den Jahren gibt es eine Zeitspanne von 5 bis 6 Tagen der Ruhe und des Neubeginns. In dieser Zeit legen die Ur ihre Arbeit nieder, putzen und reparieren das Haus, kümmern sich um das, wozu sie im Jahr nicht kommen, gehen in sich und bereiten ein Fest vor, dass sie am letzten Tag der Tage zwischen den Jahren ausgiebig feiern.

Die Monate sind nach Farben benannt: Der grüne Monat, der rote Monat, der graue Monat, der blaue Monat, der lilane Monat, der goldene Monat, der gelbe Monat, der braune Monat, der blaurose Monat, der orangene Monat, der silberne Monat und der schwarze Monat. Entsprechend sind auch die Feste zwischen den Monaten benannt. Es ist üblich sich zu den Festen in der entsprechenden Farbe zu kleiden und die Häuser mit farbigen Bändern zu schmücken.

Während des Jahres arbeiten die Ur an den 25 Tagen der Monate, und ruhen an den 5 Zwischentagen. Sie betrachten dies als ein ausgeglichenes Leben, in dem sich Arbeit und Ruhe abwechseln und man von beidem ausreichend hat. An den Zwischentagen finden Feste statt, welche die Ur feiern. Es sind die Zwischenfeste, die zu Ehren der Kaiserin jeden Monat begangen werden. In den Städten verbringen die Ur diese Zeit zuhause. Es werden Verwandte besucht und auch ein paar kleine Geschenke ausgetauscht. Die Feier findet dann unter Freunden statt. In größeren Haushalten werden Feiern ausgerichtet und alle möglichen Freunde und Bekannte zu eingeladen. Auf den Dörfern finden die Zwischentage in der Dorfgemeinschaft statt. Am ersten Tag wird geruht und das Dorf geschmückt. Die Ur legen an diesem Tag Wert auf Besinnlichkeit. Am dritten Tag wird gereist. Besonders junge Ur besuchen andere Dörfer, werden dort fröhlich empfangen und bewirtet, verbringen eine Nacht in einem fremden Dorf und kehren am vierten Tag zurück. Am Fünften Tag dann findet die große Feier statt. Die Ur feiern auf dem Dorfplatz, entzünden ein großes Feuer, stellen Schalen mit farbigem Wasser auf und singen Loblieder auf die Kaiserin. Traditionell werden die Tische mit Decken in den 12 Farben ausgelegt ehe das Buffet aufgetragen wird.

Fabelwesen

Die Ur feiern im Jahr 12 Feste, jeweils zwischen den Monaten.

Zu den Festen gibt es jeweils ein Fabelwesen, dass angeblich kleine Geschenke in den Dörfern hinterlässt. Diese Wesen ähneln kleineren oder auch großen Tieren.

Es ist **Nobo, der Lebenshase**. Ein kleiner Hase der immer mit grünem Umhang auftaucht und Eier bringt.

Dann kommt **Uchon, ein roter Wolf**, der kommt wenn die Sonne untergeht und verschwindet, wenn der Mond erscheint. Er lässt Schokolade zurück, frisst aber alle auf, die ihm über den Weg laufen.

Nach dem grauen Monat kommt **Saarkh**. Sie ist eine **Ratte mit einem Stock**, die in die Herzen der Dämonen sieht. Saarkh beschenkt die Kinder mit dem, was sie wirklich brauchen.

Kökathsai ist eine Schwalbe mit blauem Schwanz. Sie fliegt über das Land, und lässt Reis und Kuchen fallen. Gerne nimmt sie Gaben auf, die die Kinder ihr hinstellen, um sie in ihr Nest zu bringen und ihre Jungen zu füttern.

Nilyaapan kommt nach dem lilanen Monat. Er ist ein **Panther**, der des Nachts umherschleicht. Er ist ein gefährliches Wesen und seine Gaben sind nicht harmlos. Dort wo er langgeht wachsen Rosen, die die Dämonen ausreißen und vernichten müssen. Danach ist der Boden allerdings besonders fruchtbar.

Auf den Panther folgt **Alkhoy, ein Wiesel mit einer goldenen Krone**, das Goldstücke und kleine Edelsteine fallen lässt.

Sharmin kommt nach dem gelben Mond. **Der Biber in einem gelben Mantel und gelber Mütze**, nagt schon mal einen Baum oder auch eine Hütte an, lässt aber auch kleine Geschenke und Süßigkeiten liegen.

Der Star unter den Fabelwesen ist aber **Krügед, einer riesiger Adler mit braunem Gefieder**, der in den Nächten zwischen den Monaten am Himmel kreist, und für jeden Dämon ein Geschenk hinterlegt. Die Ur lieben Krügед sehr. Er soll freundlich und fürsorglich sein und sich um die Dämonen und besonders um die Kinder kümmern. Irgendwo auf der Insel ist angeblich sein Nest. Die Ur hängen kleine Opfergaben in die Bäume, als Dank für Krügед.

Borborgot ist eine Fledermaus, welche nach dem Fliedermond kommt. Sie ist sehr groß, und hasst jegliche Art von Unordnung. Ordnung und Schönheit hingegen macht sie so glücklich, dass sie Süßigkeiten aus Zucker hübsch drapiert hinterlässt.

Im nächsten Monat kommt **Bulbargai, der Lichtbär**. Er ist in ein orangenes Gewand gekleidet und tanzt durch das Land. Wenn er Honig findet, so frisst er ihn, und hinterlässt Schmetterlinge aus Seide und Papier für die Kinder.

Am Ende des Silbermonds kommt **Montarva, ein Murmeltier mit silbernem Schwanz und einem silbernen Umhang**. Montarva kommt bei Mondlicht, tanzt im Licht des Mondes und verschenkt Papiere und kleine Bücher mit Weißheiten aus denen die Kinder etwas lernen können. Es gilt als besonders klug.

Zum Schluss kommt **Kharkeree, der schwarze Rabe mit der weißen Feder**. Der Rabe lässt nur seine schwarzen Federn fallen (niemals die eine weiße). Diese Federn sollen magische Kräfte haben und werden von den Kindern gesucht und aufbewahrt. Angeblich heilen sie Krankheiten.

All diese Fabelwesen sind natürlich nur Gestalten aus Geschichten, die die Erwachsenen den Kinder erzählen. Sie sind aber über all auf Ur bekannt.

Als Beleg für ihre Existenz verteilen die erwachsenen Dämonen jeden Monat die entsprechenden Gaben, damit die Kinder sie finden und über die Geschenke freuen. Nur die Rose wachsen von alleine, und müssen ausgerissen werden. Da die so entstehenden Löcher mit frischer Erde und Dung gefüllt werden, sind diese Orte anschließend tatsächlich sehr fruchtbar.

Die Stadt der Magie

Jedes Kind bei dem sich eine magische Begabung zeigt, wird nach Jaadoo ka Shahar , die Stadt der Magie, gebracht. Die Stadt der Magie besteht, wie andere Städte der Ur auch, aus zwei Plätzen um die die Stadt herum gewachsen ist. Dabei handelt es sich um den Goldplatz und den Salzplatz, von denen die großen Straßen abgehen.

Magisch begabte Ur haben ein Recht auf eine Wohnung in der Stadt. Sind sie erwachsen, so erhalten sie eine Wohnung. Kinder leben hier, wie auch sonst, bei ihren Eltern. Wurden sie nicht in der Stadt der Magie geboren, so werden sie von einer Familie adoptiert, in der sie aufgezogen werden oder bekommen ein Zimmer in einer der Schulen der Magie. Dabei wird im Interesse des Wohls des Kindes entschieden. Je kleiner die Kinder sind, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie in einer Familie aufgenommen werden.

Kinder und Jugendliche sind zum lernen in der Stadt. Sie haben keine anderen Pflichten und es wird von ihnen nur erwartet, ihre Magie zu entfalten. Erwachsene bekommen eine Aufgabe. Einige unterrichten Magie, manche kümmern sich um verschiedene Angelegenheiten der Stadt, viele stehen im direkten Dienst der Kaiserin von Ur und haben damit regelmäßig im Palast zutun.

Es kommt auch zu Aufträgen, die an die Stadt vergeben werden. Wird eine magisch begabten Person gebraucht, so geht der Ruf an die Stadt und sie schickt Hilfe.

Dabei verwaltet sich die Stadt der Magie selbst. Es gibt einen Rat, welcher eng mit dem Palast der Kaiserin verbunden ist. Dieser Rat wird zu einem Teil gewählt, zu einem Teil von der Kaiserin ernannt und zu einem Teil durch das Los bestimmt. Er lenkt die Geschicke der Stadt, vergibt Aufträge, leitet die Verwaltung der Stadt und kümmert sich um alle Belange.

Neben dem Rat gibt es auch eine Stadtverwaltung, welche für alles zuständig ist, was in einer Stadt anfällt.

Wer in die Stadt aufgenommen wurde, bleibt dort. Hier wird auch geheiratet und es werden Kinder geboren. Nicht alle diese Kinder sind magisch begabt. Doch auch wenn ein Kind in Jaadoo ka Shahar keine magischen Fähigkeiten hat, gilt es aufgrund seiner Geburt als Bürger oder Bürgerin von Jaadoo ka Shahar. Wie die magisch Begabten erhalten auch die unmagischen Ur eine Wohnung und eine Aufgabe in der Stadt. Viele von ihnen sind in der Verwaltung tätig oder erledigen welche der vielen Dinge, die in einer Stadt nun mal anfallen.

Innerhalb der Stadt gibt es kein Geld. Die Ur versorgen die Stadt mit allem was nötig ist, und wer hier eine Wohnung hat wird auch mit allem versorgt, was es zum Leben braucht. Dafür ist die Stadt dem Palast der Kaiserin mit absoluter Treue ergeben. Die Magie dient den Ur, wie der magische Rat nicht müde wird zu betonen, und dafür wird die Magie von den Ur mit allem versorgt, was sie zum leben brauchen.

Jaadoo ka Shahar ist von einer hohen Mauer umgeben, in welche 12 Türme eingelassen sind. Dies sind die 12 Türme der Magie. Zu jedem Turm führt eine Straße, an welcher Schulungsräume und Wohnstätten der magischen Ur dieser Magie-Richtung liegen. Hier befinden sich auch die entsprechenden Bibliotheken, Labore, Sitzungsräume und Versammlungsorte der verschiedenen Magischen Richtungen. Jede der 12 magischen Richtungen hat auch eine Schule in direkter Nachbarschaft zum Turm. Die Schulen erstrecken sich oft über mehrere Gebäude. Hier gibt es neben den Unterrichtsräumen und der großen Halle, in der auch gegessen wird, kleine Wohneinheiten der älteren Schüler und Schülerinnen, die Bücherei der Schule und die Forschungseinrichtungen. Andere Gebäude, wie Werkstätten, stadtweite Verwaltungsgebäude, Gasthäuser, liegen über die Stadt verteilt. In der Mitte der Stadt gibt es das Krankenhaus und das Ratshaus, in welchem der Rat der Stadt regelmäßig tagt. Allen Bürgern und Bürgerinnen, auch den Kindern, ist es möglich dem Rat ein Anliegen vorzutragen und so von der Stadt gehört zu werden. Diese Anliegen werden auch grundsätzlich ernstgenommen.

Jaadoo ka Shahar

