

# Die sieben Völker von Heket

Auf dem blauen Mond befindet sich ein **Süßwassermeer** von riesigem Ausmaß. Es ist das einzige Meer aus Wasser auf einem der Monde von Duat. In das Meer fließen 7 Flüsse, welche unzählige kleinere und größere Zuflüsse haben. Das Wasser färbt den Mond blau, weshalb er der blaue Mond von Duat ist. Das Wasser ist gefährlich für die Banar, auch für die Banar des blauen Mondes.

Ursprünglich gab es auf Duat **12 Siedlungen**: Die grüne, die rote, die graue, die blaue, die lilane, die goldene, die gelbe, die braune, die fliederne, die orangene die silberne und die schwarze Siedlung. Diese Siedlungen existieren noch und in jeder der Siedlungen ist eine Sprache entstanden, die auch im Land um die Siedlung gesprochen wird.

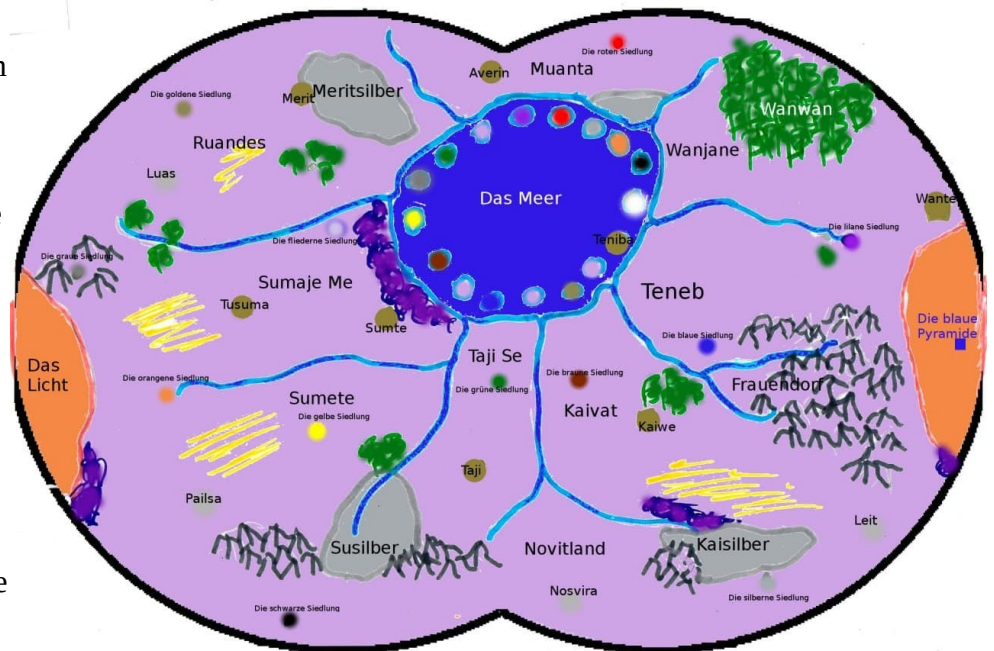
Der Mond wird aber von sieben Völkern bewohnt, den sieben blauen Stämmen. Die Grenzen zwischen den Völkern bilden die breiten Ströme, die für die Banar kaum zu überqueren sind. Die Völker sprechen die Sprachen der Siedlungen, neue Sprachen haben sich auf Heket nicht gebildet. Auf den Flüssen haben sich **Außerweltliche** angesiedelt. Wesen aus anderen Welten, denen das Wasser nichts anhaben kann. Sie überqueren die Flüsse mit ihren Schiffen und bringen Waren von einem Flussufer zum anderen. Auf diese Weise gibt es regen Handel auf dem blauen Mond, auch über die Flüsse hinweg.

Die Banar allerdings halten sich vom Wasser fern. Die Handelsstationen an den Flüssen sind mit hohen, festen Wänden, vor dem gefährlichen Wasser geschützt, so dass sie für die Banar gefahrlos zu betreten sind. Gemeinsam ist den Banar des blauen Mondes, dass sie für Duat sehr frei und vor allem egalitär organisiert sind. Das System auf Heket ist auch durchlässiger, als auf den anderen Monden. Das Leben ist nicht bei der Geburt aufgrund von Abstammung und Geschlecht festgelegt, sondern folgt sehr viel stärker den Neigungen und vor allem Fähigkeiten einer Person.

Dem Meer gegenüber liegt das **Licht**. Es ist ein Hochplateau von immensm Ausmaß, frei von Flüssen, aber mit vielen Quellen, die kleine Tümpel bilden, deren Wasser aber sofort nach unten abfließt.

Unter dem Licht befinden sich **unzählige Höhlen**, durch die die Flüsse fließen und in denen sich riesige, teils magisch aufgeladene Seen finden. Dieser Ort ist für Banar lebensgefährlich. Er birgt aber auch Schätze und Magie, weshalb sich immer wieder wagemutige Banar finden, die sich in die Höhlen wagen. Die die zurückkehren, bringen Wunder und Reichtümer mit sich. Doch viele bleiben in den Höhlen des Lichts.

Auf dem Licht erhebt sich die **blaue Pyramide**. Sie steht dort seit Jahrhunderten über der größten Quelle von Heket. Das Licht ist ansonsten unbewohnt. Die Banar meiden diesen Ort, da hier nicht nur überall Quellen zu finden sind, sondern diese auch immer wieder plötzlich entstehen, und man unversehens im Nassen stehen kann. Andererseits, versiegen die Quellen auch gerne mal, und es kann geschehen, dass man über viele Meilen kein Wasser findet – was das Licht für alle Nicht-Banar ebenfalls zu keinem guten Ort macht.



# Muanta

Im Norden von Heret liegt Muanta. Der Norden ist kühl und das Wasser hier die meiste Zeit von Eis überzogen, was das Leben der Muanti einfacher macht. Es gibt in Muanta die rote Siedlung, die Burg **Averin** und einen Silbersee. Das Land ist karg und weit. Es leben hier einige Tiere mit dichtem Fell, die von den Munati gejagt werden. Aus den Fellen machen sie Kleidung, Zelte und benutzen sie als Decken. Sie handeln sie auch gegen Lebensmittel, Holz und Gegenstände ein. Die dichten, schönen Felle werden auf dem blauen Mond hoch geschätzt.

Es gibt verschiedene Siedlungsformen, denen gemeinsam ist, dass sie alles untereinander teilen und nur wenig privaten Besitz haben. Die Muanti sind auch dafür bekannt, ein sehr freies Liebesleben zu haben, auch wenn sie in den auf Duat üblichen Ehen zusammen leben. Kinder werden in der Gemeinschaft aufgezogen. Sie haben Schulen und die gesamte Gemeinschaft fühlt sich dafür zuständig, für jedes Kind einen Platz in der Gemeinschaft zu finden.

Das Meer von Heret zieht sich weit nach Norden. Hier ist es kalt und das Meer teils von Eis überzogen. An der nördlichen Küste haben sich Muanti niedergelassen, die Küstenmuanti. Sie bohren Löcher in das Eis und fangen Fische und andere Meerestiere. Die Arbeit ist noch immer gefährlich, aber Fisch gilt als besondere Delikatesse und ist selten auf Duat, weshalb sie ihn gute eintauschen können. Die Küsten-Muanti bauen ihre Häuser erhöht am Rand des Meeres, so dass sie zwar nah am Meer sind, aber das Wasser ihnen nicht nahe kommen kann.

Im östlichen Muanta liegt ein Silbersee, den die Muanti nur das Silber nennen. Hier liegt die Siedlung der Silbermuanti. Sie gewinnen Silber und verarbeiten es in Geräten und Gegenständen. Auch Schmuck wird von ihnen hergestellt. Sie handeln auch sowohl mit Silber, als auch mit Schmuck. Das das Silber bei ihnen so nah ist, verwenden sie es häufig und ihre Häuser glänzen silbrig. Vom Meer halten sie sich allerdings fern.



Die **rote Siedlung** in Muanta ist der Ursprung der freien Sitten von Muanta. Sie ist bekannt für die freie Liebe und ihren offenen Umgang mit Sexualität. Sie ist aber auch bekannt für ihre Kampfspiele, in denen sich die Männer der Siedlung, und auch aus ganz Muanta, regelmäßig messen. Die rote Siedlung ist aus roten Ziegeln erbaut. Sie bildet zwei Ringe und damit zwei große Plätze, auf denen zum einen regelmäßig Feste und regelrechte Orgien stattfinden, zum anderen auch Turniere ausgetragen werden. In der Zwischenzeit werden die Plätze einfach als Orte der Gemeinschaft genutzt. Die rote Siedlung ist eine große Gemeinschaft, in der geteilt und einander unterstützt wird. Auch wenn jede Familie ihr eigenes Haus hat, betrachten sie sich als Gemeinschaft, die für einander da ist.

Sie dient auch zur Ausbildung von Kriegern. Wer sich hier ausbilden lässt, bringt Gaben mit, und trägt so zum Erhalt der roten Siedlung bei.

**Die Sprache der roten Siedlung entspricht dem Hawaiisch auf Midgard.**

Die Burg **Averin** erhebt sich aus der weiten, kalten Steppe von Muanta. Hier lebt der Fürst von Muanta, welcher der stärkste Krieger des Landes ist. Stirbt der alte Fürst, so ruht für ein Jahr die Regentschaft. Auf der Burg wird ein großes Turnier vorbereitet und ein halbes Jahr lang haben alle jungen Männer von Muanta Zeit zu der Burg zu gelangen.

In einem großen Turnier, wird nun der Sieger ermittelt und zum neuen Fürsten ernannt.

Die Frauen und Söhne des alten Fürsten bleiben auf der Burg, um weiter den Hofstaat zu bilden. Der neue Fürst holt seine Familie nun auch auf die Burg. Häufig heiratet er weitere Frauen, nicht selten Töchter oder Enkeltöchter des alten Fürsten. Wie auch sonst in Muanta beruht das Leben auf Gemeinsamkeit und Kooperation. Die Burg sieht sich als eine Einheit und versorgt sich gemeinsam. Dazu kommt die Akademie von Muanta. Es ist eine Akademie der Magie und der historischen Wissenschaft, die von ganz Muanta mit getragen wird.

# Wanjana

Das Waldland, Wanjana, ist zum größten Teil von dem Wald Wanwan bedeckt. Hier befindet sich keine der alten Siedlungen, sondern nur Waldland, durchzogen von kleinen Flüssen, und weite Steppe, die immer wieder von Wald unterbrochen ist. Die Wanji leben vor allem im Wald, auf den Bäumen. Sie bauen ihre Siedlungen in die Bäume, und leben von dem, was der Wald ihnen bietet. Die Wald- Wanji sind ein freundliches, friedliches Volk. Wenn ein Junge zum Mann heranwächst, sucht er sich seine erste Frau und gründet mit ihr eine Familie. Sie suchen sich einen Baum aus, bauen ihr Haus und bekommen erste Kinder. Dann sucht er sich weitere Frauen.

So wächst die Gemeinschaft, bis er alt geworden ist.

Alte Wanji bleiben in ihren Häusern wohnen und werden von ihren Kindern unterstützt, während diese nach und nach ihr Elternhaus verlassen um sich ein eigenes Haus zu bauen und ihr eigenes Leben zu leben. Da sie sehr große Gemeinschaften bilden, ist es für die Kinder leicht ihre Eltern zu unterstützen.

Stirbt der Mann des Hauses, führen seine Frauen es ohne ihn weiter. Unter den Wanji ist es nicht üblich wieder zu heiraten, und die Frauen eines Mannes bilden engen Gemeinschaften.

Die Waldwanje leben im Wald von dem, was der Wald ihnen gibt. Ihr Wissen geben sie in Liedern an ihre Kinder weiter. Dabei geht es von der Mutter an die Tochter und vom Vater an den Sohn.

Weit im Osten, an der Lichtebeke, liegt die Burg **Wante**. Sie bildet, mitten im weiten Land, eine eigene Gemeinschaft.

Wer hier geboren wurde, ist Teil der Gemeinschaft, die von den Männern geführt und organisiert wird. Sie führen keine Ehen, sondern teilen alles als große Gemeinschaft. Bekommt eine Frau ein Kind, ist es ein Kind der Gemeinschaft. Mädchen bleiben bei ihren Müttern, Jungs werden mit 5 Jahren in die Gemeinschaft der Männer aufgenommen und verlassen ihre Mutter.

Da Frauen und Männer nicht streng von einander getrennt leben, haben auch ältere Jungs Kontakt zu ihren Müttern und Schwestern.

Die kleinen Jungen gehen Morgens zur Schule, wo sie in allem was für sie wichtig sein wird ausgebildet werden. Die Männer von Wante sind sehr gebildet, was sie auch wissen. Daher sehen sie oft auf andere herab. Sowohl auf ihre Frauen, als auch auf die Waldwanje.

Neben geistiger Bildung betreiben sie auch Sport und sind im Kampf ausgebildet. Untereinander tragen sie Wettkämpfe aus.

Da das sie umgebene Land unbewohnt ist, haben sie keine Gegner, gegen die sie ankämpfen müssten. Sie kennen aber viele Legenden, nach denen es einst einen mächtigen Feind gab, der wiederkehren wird. Außerdem sind die Männer der Burg Jäger. Auch wenn das Land nicht von Banar bewohnt ist, leben in der Steppe einige Tiere, die die Banar jagen und essen.

Das Land um die Burg herum wird von den Frauen angebaut. Sie pflanzen und ernten Getreide, Gemüse und Obst. Da sie viel Land zu Verfügung haben, betreiben sie Gartenbau und sammeln auch immer wieder wilde Pflanzen.

Das Steppenland nahe dem Meer wird von den Steppenwanje bewohnt. Weit über die Steppe verteilt leben sie in Siedlungen, bestehend aus bis zu vier Familien. Dabei besteht eine Familie bei ihnen aus einem Gründervater, seinen Söhnen, Enkeln und Urenkeln und deren Frauen und Kinder. Unverheiratet Töchter bleiben bei ihren Eltern leben, und dann bei ihren Brüdern.

Die Siedlungen bestehen aus weitläufigen Bauten aus Sand und Lehm. Ihre Farbe entspricht der Farbe des Sandes, so dass man sie von weitem kaum sieht.

Die Steppenwanje sind eher ruhig und zurückhaltend. Sie leben zurückgezogen und halten sich von anderen fern. Untereinander haben sie regelmäßige Treffen und sogar Feste.

**Die Wanji sprechen die lilane Sprache, die dem Kapingamaragni von Midgard entspricht.**

# Teneb

**Teniba**, die Burg von Teneb erhebt sich auf einer der Inseln des Meeres. An den Außenmauern lecken die Wellen, so dass sie ständig feucht sind. Der einzigen Zugang zur Burg ist eine breite Brücke, die durch hohe Mauern vor dem Wellengang schützt. Diese Brücke führt vom Ufer aus bis vor das einzige Stadttor.

Hier lebt und tagt der Rat der 13 mit seinem Anhang, seinen Familien und Gefolge.

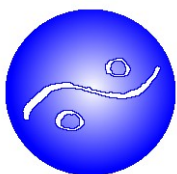
Der Rat besteht aus 13 besonders verdienten Banar aus Teneb. Sie werden vom Volk nominiert und dann vom Rat ausgewählt, sobald ein Ratsmitglied ausfällt. Die meisten von ihnen sind ältere Männer, aber auch Frauen und jüngere Banar haben die Möglichkeit in den Rat zu gelangen, wenn sie entsprechend gewürdigte Leistungen bringen. So war Schohaine Sawari, Tochter des Tuanka Sun Mitglied im Rat und hat sich als weise und stark erwiesen.

Zu Teneb gehören die Lichtberge durch die ein Zufluss des Durwasser fließt. Neben der Burg Teniba im Meer, liegen in Teneb noch zwei der Ursprungssiedlungen: Die blaue und die lilane Siedlung, auch genannt das Wasserdorf und das Rosendorf. Letzteres sagt von sich, die erste Siedlung überhaupt gewesen zu sein. Hier wurde der Möbius geboren.

In den Bergen bauen die Tenebi Stein und Metalle ab. Diese werden auf Conainern über den Durwasser und seinen Nebenfluss, Derwasser, zu den Hochöfen im Flachland befördert. Da das Wasser für Banar hoch gefährlich ist, treiben die Container einfach den Fluss runter, ins Tal und werden dort von einer Auffangstation automatisch an Land befördert. Erst dort nehmen sich wieder Banar der Ladung an.

Die Tenebi leben in kleinen Siedlungen, die weit verstreut über das Land liegen. Sie jagen und betreiben Anbau, im wesentlichen aber sind sie Handwerker. Wobei die meisten Arbeit von Frauen gemacht wird. Auch auf dem blauen Mond heiratet ein Mann bis zu 12 Frauen, in seltenen Fällen auch mehr, und kümmert sich im wesentlichen um die Organisation und die Politik. In der Familie entscheidet der Vater und hat das letzte Wort. Allerdings gibt es reine Frauensiedlungen in den Bergen. Sie halten sich versteckt, da auch die Gesellschaft des blauen Mondes solche Siedlungen nicht akzeptiert.

Die Tenebi haben Schulen und Akademien, mit strengen Zulassungskriterien. Die meisten Familien bereiten ihren Söhne gut darauf vor, einmal eine solche Schule und Akademie zu besuchen. Sie werden entsprechend von ihren Vätern ausgebildet. Junge Mädchen müssen schon besondere Fähigkeiten zeigen, um eine solche Ausbildung zu bekommen und am Ende zur Schule und zur Akademie zu gehen.



Am Fuß der Berge nahe dem Fluss, liegt die **blaue Siedlung**. Sie ist aus Stein erbaut und liegt um einen Teich herum. Die Siedlung hebt sich von allen Siedlungen von Duat ab, denn hier werden Kinder nicht tätowiert und sie kennen keine Hierarchien und nur wenig Regeln. Das blaue Dorf gilt als ein Dorf der Verrückte. Aber es ist eines der uralten Dörfer, und somit von der Tradition geschützt, die auf Duat alles ist.

**Ihre Sprache entspricht dem Achinesisch von Midgard.**



Die **lilane Siedlung** oder auch das Rosendorf ist das Dorf, in dem einst der Möbius geboren wurde. Es ist von Rosen bewachsen, und hier leben Künstler und Dichter aus ganz Heret. Es ist ein Dorf der freien Kreativität. Wobei auch dies im wesentlichen die Männer des Rosendorfs betrifft. Ihre Frauen kümmern sich um die tägliche Arbeit und leben ihre Kreativität beim Kochen und Dekorieren des eigenen Haushaltes aus.

**Ihre Sprache entspricht dem Kapingamaragni von Midgard.**



# Kaivat

Kaivat ist weites, offenes Land, durchzogen von kleinen Bächen und Tümpeln. Hier leben die Kaivi, welche in Gruppen von drei bis fünf Männern und ihren Frauen und Kindern durch das Land ziehen. Die Kaivi sind nomadisch.

Nur die braune Siedlung und die Burg **Kaiwe** sind dauerhaft besiedelt.

Die Kaiwi haben ihre festen Wege, denen sie folgen und denen gemeinsam ist, dass sie sowohl durch die braune Siedlung, als auch über die Burg führen.

Die braune Siedlung ist für ihre Handwerkskunst bekannt. Viele Silberschmiede leben hier.

Das Silber bringen die Nomaden auf ihrem Weg von Kaisilber mit, und sie verarbeiten es zu Werkzeugen und Schmuck. Ihre feine Arbeit ist weit über die Grenzen des blauen Mondes bekannt.

Die Nomaden sind Händler und Hirten. Auf ihrer Wanderung sammeln sie Waren ein und verkaufen sie. Sie handeln mit Silber, Holz, Getreide, Tieren und Milchprodukten. Sie sind in kleinen Gruppen organisiert. Sie bilden Gruppen aus drei bis fünf Kleinfamilien, die sich zusammentun und gemeinsam wirtschaften.

Die Frauen bleiben unter sich in ihren Gruppen. Sie bilden festen Gemeinschaften, kümmern sich um ihre Kinder und geben ihren Töchtern ihr Wissen weiter.

Die Männer der Nomaden hingegen halten Kontakt zu anderen Gruppen. Sie sind die Händler, die Verträge abschließen und die Ware kaufen und verkaufen.



Die **braune Siedlung** besteht aus in einem Kreis erbauten Erdhäusern. Umgeben ist sie von Feldern und Gärten, von denen die Banar der braunen Siedlung leben. Sie fühlen sich mit dem Land von dem sie leben tief verbunden. Außerdem sind sie Handwerker. Was sie an Rohstoffen für ihre Arbeit nicht in ihrer Umgebung finden, kaufen sie den Nomaden ab. Sie brauchen immer Silber und Holz, und auch Tiere und Milchprodukte. Dafür geben sie den Nomaden die Produkte ihrer Arbeit, Getreide und andere pflanzliche Nahrung.

Die Türen ihrer Häuser sind aus Holz erbaut und sehr sorgfältig bearbeitet. Besonders die Türrahmen sind mit Schnitzereien verziert, die die Geschichte des Hauses und seiner Bewohner zeigen. Im Laufe der Zeit kommen immer weitere, neue Schnitzereien hinzu.

Auch die Fensterrahmen werden sorgfältig aus Holz geschnitzt und schön gestaltet. In einem Haus lebt gewöhnlich eine Familie, bestehend aus einem Mann, seinen Frauen und Kindern und eventuell seinen Eltern und unverheirateten Schwestern. Der Sohn erbt das Haus von seinem Vater und nimmt seine Frauen zu sich. Hat ein Mann mehr als einen Sohn, erbt einer das Haus und für die anderen Söhne werden neue Häuser gebaut, oder ein leerstehendes übernommen.

**Ihre Sprache entspricht dem Pukapuka von Midgard.**

Die Burg **Kaiwe** ist mehr ein weitläufiges Schloss. Hier ist das Zentrum des Salzhandels, da im nahen Sumpf Salz aus dem Wasser gewonnen wird. Das Salz wird nach Kaiwe gebracht und dort gelagert und verkauft. Neben dem Salzhandel leben in Kaiwe auch Silberschmiede und Handwerker, die die Händler mit den nötigen Waren versorgen.

Das Leben auf Kaiwe ist ruhig. Es gibt einen Fürsten von Kaiwe mit einem Stab an Beamten, die sich um die Organisation der Burg und um die Beziehungen zu den Nomaden und der braunen Siedlung kümmern. Sie weisen auch den Bewohnern der Burg ihre Räume zu. Diese werden individuell vergeben, Familien wohnen dabei nahe beieinander und Kinder leben, bis sie einen Beruf ergreifen, oder 24 Jahre alt sind, bei ihren Müttern.

Nominell ist der Fürst von Kaiwe der Fürst von Kaivat. Sein Macht außerhalb der Burg ist aber sehr begrenzt. Allerdings verläuft das Leben der Kaiwi allgemein in sehr geregelten Bahnen, so dass es nicht auffällt, wie gering die Macht des Fürsten ist.

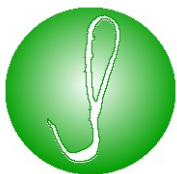
Auf Kaiwe befindet sich auch die Salz-Akademie. Hier gibt es verschiedene Fachbereiche. Der Schwerpunkt der Akademie liegt aber auf den Bereichen Natur-Magie und Naturwissenschaft.

# Taji Se

Im Süden des Meeres liegt Taji Se. Das Land ist fruchtbar und hier sind Flüsse und Seen recht selten. Die Banar leben in kleineren Gruppen zusammen von dem, was ihnen die Natur bietet. Dabei erwirtschaften sie genug Überschuss, um Nahrung gegen Geräte, Metalle und anderes einzutauschen.

Die Banar von Taji Se sind zu einem großen Teil Nomaden, die auf festen Bahnen das Land durchreisen. Dabei kommen sie alle sowohl durch die Burg Taji, als auch an der grünen Siedlung vorbei. Da das Land fruchtbar ist, können die Nomaden von dem leben, was sie finden. Sie sind Sammler und Jäger und keine Hirten. Die einzigen Tiere mit denen sie unterwegs sind, sind ihre Hunde. Diese sind groß genug, dass sie als Tragetiere brauchbar sind. Außerdem sind die Hunde von Taji Se nahe genug am Wolf, dass sie helfen können das Lager zu verteidigen, wenn sich Raubtiere zu nahe an die Banarsiedlung heran wagen. Die Nomadengruppen kennen nur die Unterscheidung nach Geschlecht. Die Männer führen die Gruppen, entscheiden aber untereinander demokratisch.

Die Burg **Taji** bildet einen großen Hof in dem sich ein blühender Garten befindet. Außerdem befinden sich um die Burg herum einige Gärten, in denen auch Anbau betrieben wird, so dass die Burg sich selbst ernähren kann, und sogar einen gewissen Überschuss erwirtschaftet. Die Burg versteht sich als eine große Gemeinschaft. Sie wird von einem Rat geführt, der das Leben in der Burg leitet und organisiert. In der Burg Taji befindet sich außerdem die Akademie des Lebens, die sich sowohl der Magie des Lebens als auch der Medizin verschrieben hat. Kranke aus ganz Heket finden hier Heilung, da hier die besten Ärzte ausgebildet werden und arbeiten. Es gibt in der Burg auch eine Schule für die Kinder, welche die ersten Jahre gemeinsam unterrichtet werden, bis man feststellen konnte, welche Fähigkeiten und Neigungen ein Kind hat und es weiter in die entsprechende Richtung ausbildet. So kann jedes Kind zu einem nützlichen Mitglied der Gemeinschaft heranwachsen.



Die **grüne Siedlung** liegt inmitten von fruchtbarem Land. Das Land direkt um die Siedlung wird von den Banar kultiviert. Sie betreiben Gartenbau in dem sie sähen und ernten, überlassen aber ansonsten die Gärten einfach der Natur.

Die Siedlung selbst ist reich an Pflanzen, Bäumen und Blumen aller Art. Die Banar leben hier in einfachen Häusern aus Holz. Sie bestehen gewöhnlich aus einem Hauptraum, und einer Reihe Nebenräume, für die verschiedenen Teile der Familie. Jede Frau hat ein paar Zimmer für sich und ihre Kinder. Gewöhnlich hat ein Haus ein Erdgeschoss und ein Obergeschoss um alle Räume unterzubringen.

Wie die Burg, hat auch die Grüne Siedlung einen Rat. Jede Familie hat eine Stimme im Rat, und kann mit dieser Stimme einen Senator unterstützen, oder sie selbst wahrnehmen.

**Ihre Sprache entspricht dem Futunisch auf Midgard.**

Im Süden von Taji Se liegt der große Silbersee Susilber. Hier befindet sich keine feste Siedlung, sondern einige Häuser aus Stein und die Anlagen um Silber aus dem See zu gewinnen. Die nomadischen Gruppen kommen am Silbersee vorbei und schöpfen etwas Silber ab, um es weiter zur Burg zu transportieren, wo das Silber verarbeitet wird. Im Tausch für die Rohstoffe erhalten sie Instrumente und Gegenstände, die sie in der grünen Siedlung verkaufen. Dann erreichen die Nomaden den Strand, von dem sie Muscheln und Seetang sammeln. Sand, Muscheln und Seetang bringen sie wieder zur Siedlung und zur Burg, im Tausch gegen Werkzeuge und ärztlichen Beistand.

# Sumaja Me

Sumaja Me hat zwei Burgen. **Semis**, die Burg an den Rosenwäldern, und **Achjem** die mitten im Land liegt. In **Semis** lebt der Rosenkönig mit seinem Hofstaat und seinen 144 Frauen. In **Achjem** lebt der Salzkönig, mit seinem Hofstaat und seinen 144 Frauen. Die Banar von Sumaja Me können sich entscheiden, welchem der Könige sie folgen. Die Trennung zieht sich quer durch das ganze Land, durch die Siedlungen und sogar durch Familien.

Es funktioniert sehr gut, da das jeweils andere Königstum akzeptiert wird. Für Konflikte zwischen Angehörigen verschiedener Könige, gibt es extra Schiedsgerichte, deren Urteilspruch selbst von den Königen anerkannt wird.

Mitten durch Sumaja Me fließt der Suma, ein Nebenfluss des Suwasser. Das Land hinter Suma hat keine Burg und betrachtet auch die Zugehörigkeit zu einem König als vernachlässigbar. Dafür grenzt Sumete, das Land hinter Suma, an einen Silbersee und ist bekannt für seine Silberschmiede. Anders als das Meer, sind auf dem blauen Mond die Sümpfe salzig, was sie für die Banar ungefährlich macht. Man kann in ihnen versinken, aber das Wasser hat keine schädliche Wirkung, weshalb Wege durch das Moor führen und Banar sich hineinbegeben, um aus dem Wasser das Salz zu gewinnen. In Sumaja Me liegen 4 der uralten Siedlungen:



Die **gelbe Siedlung**, oder auch das Salzdorf hier wird tatsächlich das meiste Salz gewonnen. Es ist eine ansonsten kleine, einfache Siedlung. Die Banar leben davon, dass sie das Salz aus dem Salzmoor gewinnen und gegen Lebensmittel und andere Güter eintauschen.

**Die Sprache der gelben Siedlung entspricht dem Samoaisch von Midgard.**



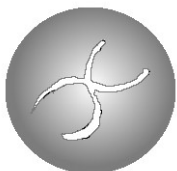
Die orangene Siedlung an der Quelle der Suma. Sie liegt zwischen den Rosenländern, auf einer Art Plateau, am sonnigsten Ort des blauen Mondes und wird auch das Lichtdorf genannt. Es soll die schönste Siedlung des blauen Mondes sein und tatsächlich legen die Bewohner der Siedlung sehr viel Wert auf gepflegte und schöne Häuser und Gärten.

**Die Sprache der orangenen Siedlung entspricht dem Wallisianischen von Midgard.**



Die fliederne Siedlung. Von beiden Königsstätten gleich weit entfernt besteht diese Siedlung seit Anbeginn der Zeit auf ihre Neutralität. Hier tagen daher auch die Schiedsgerichte. Es ist eine sehr geordnete Siedlung, der beide Könige ihre Bürokratie anvertrauen. Die Beamten aus der Flieidersiedlung gelten als besonders regeltreu.

**Die Sprache der fliedernen Siedlung entspricht dem Tahitianischen von Midgard.**



Die **graue Siedlung**, auch das Steindorf genannt, liegt zwischen den Bergen weit im Westen von Sumaja Me. Hier liegt die erste Akademie. Hier wird das tiefste Wissen gelehrt. Man kann sich an diese Akademie nicht bewerben, man wird berufen. Die gesamte Siedlung liegt in einem kleinen, aber hohen Gebirge verborgen. Sie zu finden braucht einen Führer.

**Die Sprache der grauen Siedlung entspricht dem Anuta von Midgard.**

Neben den ursprünglichen Siedlungen hat das Sumaja Me, eine Reihe weiterer Siedlungen. Sie alle sind um einen kleinen Tempel erbaut. Der Tempel ähnelt einem Pavillion aus Stein. Hier versammeln sich die Dorfleute, reden, dichten und diskutieren. Allerdings sind es gewöhnlich die Männer, die sich hier treffen. Für Frauen gilt ein Auftreten in der Öffentlichkeit als unschicklich. Nur wenige erringen die Achtung, die es ihnen erlaubt in einem Tempel zu sprechen. Besonders groß und modern ist **Palisa**. Eine Siedlung weit im Westen von Sumete. Neben modernen Fertigungsanlagen und einer Akademie, gibt es hier auch einen Raumhafen, über den man andere Monde erreichen kann. Allerdings streben kaum Banar danach ihre Welt zu verlassen.

# Ruandes

Der tiefste Silbersee ist das Meritsilber in Ruandes. Neben dem Silber verfügt Ruandes über einige Wälder und über Rohstoffe wie Eisen, Gold und Salz. Damit ist Ruandes sehr wohlhabend. Die Banar des Landes leben über das Land verteilt in kleinen Städten. Viele sind Handwerker, die die verschiedenen Rohstoffe in Form bringen und von deren Verkauf leben. Es gibt aber natürlich auch Bergarbeiter, Holzfäller und Salzschöpfer, die sich darauf spezialisiert haben, die Rohstoffe zu beschaffen und zu transportieren.

Ruandes ist weitgehend sehr demokratisch organisiert. Jeder Mann hat eine Stimme im Rat, und viele nutzen ihre Stimme um einen Abgeordneten ihrer Wahl zu unterstützen anstatt selbst im Rat politisch aktiv zu sein. Der Rat trifft die politischen Entscheidungen für Ruandes und tagt in der Burg **Merit**. Allerdings folgen auch die Ruandi im wesentlichen der Tradition.

Sie leben und wirtschaften in Familien zusammen: Ein Mann mit seinen Frauen, Kindern und unverheirateten Schwestern bewohnt ein Haus oder – in der Burg – eine Unterkunft. Der Mann ist das Oberhaupt der Familie, und hat damit auch die Gewalt über das Einkommen seiner Frauen.

Die Burg **Merit** liegt direkt am Silber. Hier wird das Silber gesammelt und die Verteilung organisiert. Hier tagt auch der Rat von Ruandes. Auf Merit hat auch der goldene Orden seinen Sitz. Er steht allen Banar offen, die sich den Regeln des Ordens anpassen. Der goldene Orden macht dabei keine Unterschiede zwischen Männern und Frauen, Banar des blauen Mondes oder anderen Banar oder gar intelligenten Wesen, die keine Banar sind. Es zählt alleine die Treue zum Orden und seinen Werten. Der goldene Orden ist allgemein dafür bekannt, dass seine Mitglieder sehr belesen sind und sich der Gerechtigkeit und Wahrheit verpflichtet sehen. Darum wird der Orden oft um Rat gefragt, wenn es Streit gibt und ein gerechtes Urteil benötigt wird.



Im Osten von Ruandes liegt die **goldene Siedlung**. Sie ist der eigentliche Ursprung des goldenen Ordens. Die goldene Siedlung ist bekannt für den technischen Einfallsreichtum ihrer Bewohner. Sie ist eine Stadt mit einem Forschungszentrum, in welchem technische Geräte aller Art entwickelt, gebaut und gewartet werden. Große technische Geräte aus dem blauen Mond kommen aus der goldenen Siedlung. Dabei werden im wesentlichen Geräte hergestellt. Entwicklung und Forschung gehen auf Duat sehr langsam vonstatten. In der goldenen Siedlung gehen die Kinder zur Schule und machen nach der Schule eine Ausbildung oder werden auf die Burg zum goldenen Orden geschickt, wenn sie intelligent und ehrgeizig genug sind. So hat jeder Bewohner und jede Bewohnerin der Siedlung einen Beruf. Sie heiraten auch und schwangere Frauen, so wie Frauen mit kleinen Kindern, sind von der Arbeit frei gestellt, bis ihre Kinder in der Schule sind.

In der goldenen Siedlung wurde ein Geldsystem entwickelt, um so den Tauschhandel zu vereinfachen. Hier wird Geld hergestellt, und mit dem Siegel von Ruandes versehen. Das Geld wird in ganz Ruandes anerkannt und verwendet. Auf Heret oder auch anderen Monden von Duat ist das Geld nicht so zuverlässig anerkannt. Gerade auf Heret ist Tauschhandel noch weit verbreitet.

**Ihre Sprache entspricht dem Maori auf Midgard.**

Die dritte große Siedlung von Ruandes ist **Luas**. Die Siedlung liegt im Zentrum der Kupfer-, Gold- und Eisenminen und bildet das Zentrum der kleinere Siedlungen der Mienenarbeiter. Hierher werden große Mengen an Metallen geliefert, und hier werden sie verarbeitet. Damit finden sich in Luas verschiedenste Manufakturen, Werkstätten und am Rande der Stadt Fabriken.

Luas hat einen der größten Märkte von Heret, der dafür bekannt ist, dass man hier einfach alles kaufen kann. Gerade Metall und alles aus Metall ist hier in großer Fülle zu finden, und kann sogar recht günstig erstanden werden.

Daher ist in Luas immer viel los. Die Stadt hat sich auf regen Tourismus eingestellt und es gibt einige Herbergen und Gaststätten in der Stadt.



# Novitland

Weit im Süden abseits der Siedlungen und Länder der Heketi liegt das Novitland. Cxc xc cx Hier haben sich ein paar Außerweltliche niedergelassen, die es nach Heket verschlagen hat. Sie sind hier schon seit mehreren tausend Jahren ansässig und darum von den Heketi kaum zu unterscheiden. Doch sie alle haben neben ihrem Duatkörper noch einen ihrer Ursprungswelt entsprechenden Körper. Da sie aus anderen Welten stammen, teilen sie nicht die Empfindlichkeit gegenüber Wasser mit den Banar. Darum leben einige von ihnen auf Schiffen und leben vom Handel und vom Fischfang. Andere haben Siedlungen im Süden von Heket errichtet. Leit und Nosvira werden von Außerweltlichen bewohnt.

Auf **Leit** leben vornehmlich Vinar aus Eching, deren Vorfahren vor gut 6.000 Jahren durch ein verborgenes Portal aus ihrer Welt in diese kamen. Sie haben eine elegante Stadt erbaut, voller hoher Paläste, Terrassen, Brücken und fantastischer Architektur. Schönheit verbinden sie mit Kreativität und so strahlt die Stadt Leit in den schönsten Farben und Formen. Anders als die Banar kennen sie keine Herrschaft der Männer über die Frauen. Sie kennen auch keine Ehen sondern nur Liebesbeziehungen und Wohngemeinschaften, in denen gemeinsam gewirtschaftet wird und Kinder aufgezogen werden.

**Nosvira** wird seit 7000 Jahren von Menschen bewohnt, die aus dem westlichen Asien nach Heket kamen. Für Heketi sind sie auch in ihrer Banar-Gestalt eher hellhäutig. Ihre Gestalten unterscheiden sich nur wenig. Die Menschen haben ein System aus 12 Kasten entwickelt, in welches man geboren wird. Dies dient im wesentlichen der Organisation. Jede Kaste hat ihre Aufgabe in Nosvira. Auch Nosvira ist eine Stadt voller schöner Farben und eleganter Architektur. Sie erinnern sehr stark an die indische Architektur von Midgard. In der Stadt stehen 12 Tempel, für jede Kaste eine. Sie haben auch ihre Götter, doch sind das hier auf Heket eher Geschichten als eine wirkliche Religion. Die Elfen von Mictlan, die in ihrer wahren Gestalt kleine, zarte Wesen mit Flügeln sind, wirken auch in ihrer Banar-Gestalt eher zart und klein. Dafür ist ihre Haut als Banar sehr dunkel. Sie leben gleichermaßen in beiden Städten.

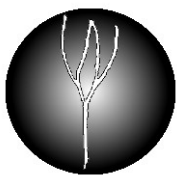
Keine der Städte ist nur einer Art vorbehalten. Menschen leben in Leit und Vinar in Nosvira.

Außerdem liegen im Novitland die silberne und die schwarze Siedlung.



Die **silberne Siedlung** ist der Hort des Wissens von Heket. Sie besteht aus einer Bibliothek und einer sie umgebenden Siedlung, die die Bibliothek am Leben erhellt. Hier werden Bücher zu allen Themen gesammelt, sortiert und aufbewahrt. Das höchste Amt ist das des ersten Bibliothekars. Neben den Angestellten der Bibliothek und den Gelehrten der angeschlossenen Akademie, leben hier auch Händler, Köche, Handwerker, Bauern und Beamte, und was es noch braucht, um eine Bibliothek am Leben zu erhalten. Die Banar der silbernen Siedlung halten regen Kontakt zu den Siedlungen Leit und Nosvira. Sie treiben Handeln und tauschen auch Wissen mit den außerweltlichen aus.

**Ihre Sprache entspricht dem Mangareva auf Midgard.**



Die schwarze Siedlung liegt abgeschieden von allen anderen im Süden. Die Banar der schwarzen Siedlung vermeiden den Kontakt mit anderen Banar, oder auch Nicht-Banar. Sie unterteilen die Siedlung in 12 Gruppen, welche verschiedene Aufgaben haben. Heilkunst, Jagd, Verteidigung, Handwerk, Wissenschaft, Kunst... Alle Aufgabenbereiche sind so verteilt, und verschiedenen Familien zugeteilt. So hat jede Familie in ihrem Gebiet eine besondere Kunstfertigkeit erlangt und die Bewohner der schwarzen Siedlung gelten als Spezialisten auf ihrem Gebiet. In der Mitte der Siedlung liegt ein großer, von schwarzen Steinen eingefasster Platz, in dessen Mitte ein Feuer brennt. Dieses Feuer brennt dort, der Legende nach, seit Anbeginn der Siedlung und war der Grund dafür, diese Siedlung hier zu bauen.

**Ihre Sprache entspricht dem Tuamotuisch auf Midgard.**