

Die Assai

Assar, das Land der Assai

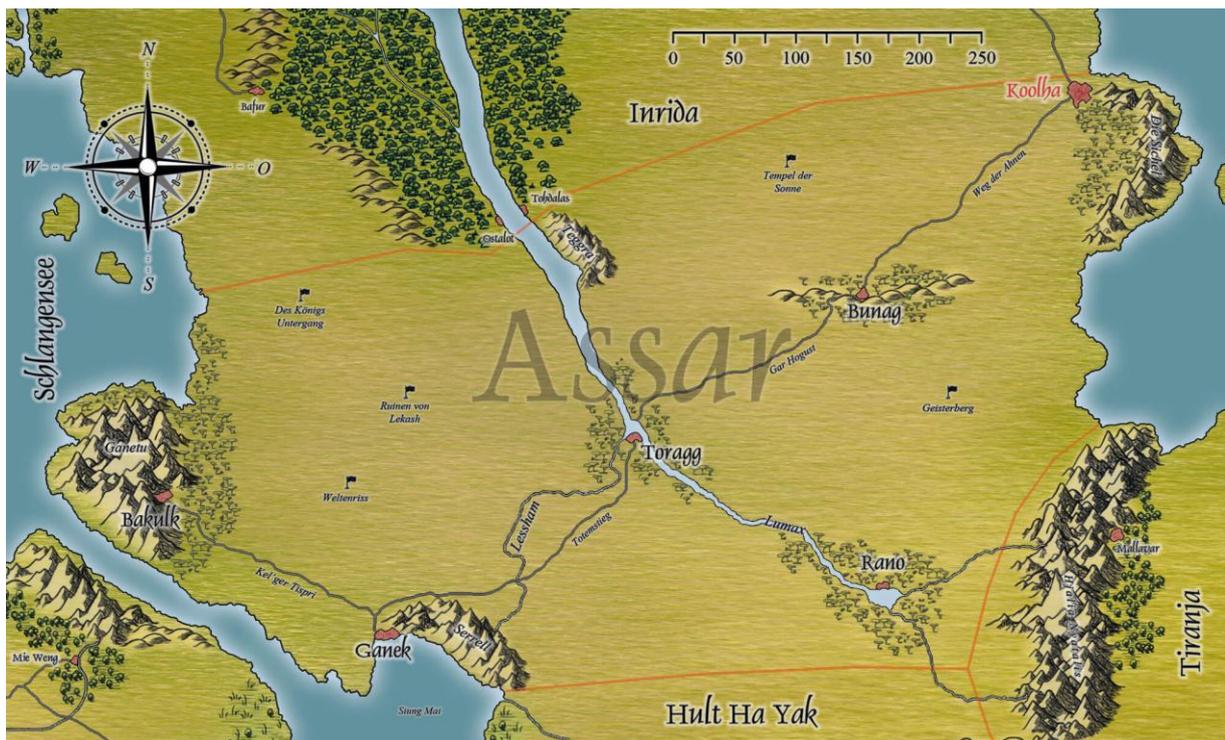
Zentral auf Valkar gelegen ist Assar ein sehr warmes Land, in dem Temperaturen von bis zu 40°C keine Seltenheit sind. Niederschläge gibt es insbesondere im Landesinneren in der Regel nur ein- oder zweimal im Jahr, üblicherweise im Laufe des Frühlings und des Herbst. Diese seltenen Regengüsse sind von enormer Heftigkeit und sorgen regelmäßig dafür, dass die Flüsse, die das Land durchziehen, über die Ufer treten und große Flächen überschwemmt oder in Sumpf verwandelt werden.

Obwohl die Landschaft von weiten Savannen geprägt wird, die vor allem aus niedrigen Gräsern und vereinzelt Bäumen und Büschen bestehen, ist Assar kein unfruchtbares Land. Durch die Struktur des Bodens können erhebliche Mengen an Wasser aufgenommen und gespeichert werden, so dass die wenigen Regenfälle ausreichen, um die Pflanzen für lange Zeit zu versorgen. Insbesondere an den Wasserläufen sowie in den Küstenregionen gibt es

teilweise sehr große Gebiete mit viel Vegetation und weitläufigen Akazienwäldern.

Die Landschaft Assars ist überwiegend relativ flach und weist nur wenige größere Erhebungen auf. An der nordöstlichen Küste erstreckt sich ein sichelförmiges Gebirge, das von den Einheimischen aufgrund seiner Form nur als *Die Sichel* bezeichnet wird. Es erreicht Höhen von maximal 1.500 Metern. Die meisten Berge sind jedoch deutlich niedriger. Das Gestein ist reich an Edelmetallvorkommen in denen vor allem Rubine und Smaragde gefunden werden können.

Direkt an der Grenze zu Inrida liegt ein kleines Gebirge, das nur etwa 1.000 Meter Höhe erreicht. Es trägt den Namen *Teggra*, was so viel wie *Kriegsbeute* bedeutet. Obwohl es hier keine nennenswerten Rohstoffvorkommen gibt, sind diese Berge dennoch von hohem ideellen Wert für die Assai (s. *Geschichte*). Im Südwesten befindet sich an der Küste des Binnenmeeres *Siung Mai* ein kleiner Gebirgszug, der



als *Serrell* bezeichnet wird. Er erreicht genauso wie das *Teggra* Höhen von ungefähr 1.000 Metern und beherbergt keine nennenswerten Rohstoffvorkommen. Der Name des Gebirges ist eine religiöse Bezeichnung und lässt sich kaum übersetzen. Er beschreibt den Ort, an dem sich die Geister der verstorbenen Ahnen sammeln und an dem sie verweilen. Dementsprechend hat dieser Gebirgszug eine große Bedeutung im Glauben der Assai und wird als heiliger Ort betrachtet (s. *Glaube*). Im Westen des Landes, an der Küste der Schlangensee, befindet sich das größte Gebirge Assars. Es trägt den Namen *Ganetu*, was so viel wie *Urmutter* bedeutet. Das Gestein umschließt einige sehr reichhaltige Kupfer- und Silberadern. Auch diese Berge, die eine Höhe von bis zu 2.000 Metern erreichen, haben eine besondere Stellung im Glauben der Assai (s. *Glaube*).

Assar wird von zwei nennenswerten Flüssen durchzogen. Im Südosten liegt im Land Tiranja der Gebirgszug *Hjalia Nyatalis*, wo sich die Quellen zweier kleiner Flüsse befinden, die nach Assar fließen und sich hier zum *Lumax* verbinden. Der Begriff hat in der Sprache der Assai eine doppelte Bedeutung und steht sowohl für *Wasserlauf* als auch für die *Hauptschlagader*. Der *Lumax* durchquert das komplette Land von Südosten nach Nordwesten und verbreitert sich im Nachbarland Inrida zum gigantischen Lauf des *Alimmalewas*. Im *Serrell* entspringt ein weiterer Fluss, der *Lessham*, der sich ungefähr in der Mitte des Landes mit dem *Lumax* vereinigt. Als *Lessham* bezeichnen die Assai auch die Adern des Körpers. Zusätzlich zu diesen beiden größeren Wasserläufen gibt es zahlreiche kleinere Flüsse und Bäche, die das Land durchziehen und sich ab und an in kleineren Seen sammeln.

Kilometern. Er besteht vollständig aus schwarzem Schiefergestein. Auf dem Berg wird einmal im Jahr eine große schamanische Zeremonie abgehalten (s. *Glaube*).

Ruinen von Lekash

Bevor Koolha im Jahre 1752 zum Regierungssitz wurde (vgl. *Geschichte*), befand sich an dieser Stelle die Hauptstadt des Landes, Lekash. Heute ist sie verlassen, größtenteils verfallen und insbesondere in den Randgebieten von der Natur zurückerobert.

Tempel der Sonne

Auf diesem fast 15 Hektar großen Gebiet befand sich ehemals eine Tempelanlage einer Glaubensgemeinschaft aus Inrida. Nachdem das Land jedoch den Assai zugesprochen wurde, wurde auch der Tempel verlassen. Heute ist er, genauso wie die ehemalige Hauptstadt Assars, in großen Teilen verfallen und von Pflanzen überwuchert. Dieser Ort ist nur wenigen Assai bekannt, lediglich die Stämme, die in dieser Region beheimatet sind, kennen die Ruinen. Sie meiden sie jedoch, weil sie der Meinung sind, dass dort der Einfluss anderer Götter ihren *Tispri* verderben würde.

Weltenriss

Im Westen Assars gibt es eine riesige Erdspalte, die etwa 10 Kilometer lang ist, jedoch an ihrer breitesten Stelle nur etwa 5 Meter misst. Die Tiefe der Spalte ist bis heute nicht bekannt, Schätzungen gehen jedoch von mindestens 100 Metern aus. Die Assai führen regelmäßig schamanische Opferzeremonien an der als *Weltenriss* bezeichneten Spalte durch (s. *Glaube*).

Besondere Orte in Assar

Des Königs Untergang

Als *Des Königs Untergang* bezeichnen die Assai den Ort, an dem sie im Jahre 1610 erfolgreich die Invasion aus Inrida zurückschlagen konnten. Die Assai gehen davon aus, dass die Naturgeister, die *Hogust*, einen großen Teil zu diesem Sieg beitragen haben. Daher wurde hier nach dem erfolgreichen Ausgang der Schlacht eine Gedenkstätte errichtet, an der die Stämme auch heute noch regelmäßig den Naturgeistern huldigen.

Geisterberg

Der *Geisterberg* ist ein Inselberg mitten in der Savanne. Er überragt die Umgebung um etwa 400 Meter, hat eine Länge von ungefähr 4 Kilometern und eine Breite von circa 2

Geschichtliche Ereignisse

1608-1610: Krieg gegen Inrida

Nachdem es bereits seit vielen Jahrzehnten Grenzstreitigkeiten zwischen Assar und Inrida gab, wurden die Assai im Jahre 1608 im Rahmen der Glaubenskriege von Inrida attackiert. Obwohl es nach außen hin als Bekämpfung der „Ungläubigen“ propagiert wurde, sollte dieser Angriff jedoch nur den lange schwelenden Konflikt beenden. Nach zwei zermürbenden Kriegsjahren konnten die Assai die Gegner im Jahre 1610 schließlich in eine Falle locken. Obwohl sie zahlenmäßig unterlegen waren, gelang es den Assai, die inrische Streitmacht nahezu vollständig aufzureiben, so dass dem König von Inrida nichts anderes übrig blieb, als zu kapitulieren. Aufgrund ihres überwältigenden Sieges hatten die Assai eine so gute Verhandlungsposition, dass sie die Bedingungen der Kapitulation festlegen konnten. Die

damalige Grenze zwischen Assar und Inrida verlief entlang der südlichen Enden des *Teggra* und der *Sichel*. Durch die Verhandlungen wurde sie an die nördlichen Punkte der beiden Gebirgszüge verschoben, so dass die Assai einen erheblichen territorialen Gewinn erzielten.

1651-1652: Krieg gegen Inrida

Mitte des 17. Jahrhunderts verbündete sich Assar mit dem Nachbarland Hult Ha Yak und startete eine Offensive gegen das unter der Herrschaft eines Kultes stehende Inrida. Auch aus diesem Konflikt konnten die Assai mit ihren Verbündeten siegreich hervorgehen.

1752: Verlegung der Hauptstadt

Um ein unmissverständliches Symbol für ihre mehrfachen Siege über Inrida zu setzen, erbauten die Assai bereits Ende des 17. Jahrhunderts einen gigantischen Totempfehl an den nördlichen Ausläufern der *Sichel*. Nachdem sich dort immer mehr Assai ansiedelten, wurde dieser Ort im Jahre 1752 unter dem Namen Koolha offiziell zur Hauptstadt des Landes erklärt. Der bisherige Regierungssitz in der Stadt Lekash wurde aufgegeben. Obwohl es im Grunde keinen Anlass dazu gab, verließen daraufhin immer mehr Bewohner die ehemalige Hauptstadt, um sich wieder ihren Stämmen anzuschließen oder nach Koolha umzusiedeln. Lekash verwaiste dadurch nach und nach. Ende des 18. Jahrhunderts war die Stadt schließlich völlig verlassen.

1799-1804: Krieg gegen Hult Ha Yak

Im Jahre 1799 eskalierte ein Konflikt, der bereits seit einigen Jahren brodelte. Da die Assai die vorhandenen Rohstoffe nicht oder nur in sehr geringem Maße abbauten (vgl. Glaube), versuchten immer wieder Arbeiter aus Hult Ha Yak, die reichhaltigen Kupfer- und Silbervorkommen im *Ganetu* zu fördern. Mehrfache Ermahnungen, diese heiligen Berge nicht anzutasten, wurden ignoriert. Die Assai sahen schon bald keine andere Möglichkeit mehr, als die Arbeiter mit Waffengewalt zu vertreiben. Als auch dieses nur wenig Wirkung zeigte, stellte Assar seine komplette Armee auf und attackierte das benachbarte Hult Ha Yak. Nach 5 Jahren, in denen beide Seiten starke Verluste erlitten, konnte schließlich ein Friedensabkommen geschlossen werden, in dem Hult Ha Yak zusicherte, auf die Rohstoffvorkommen im *Ganetu* zu verzichten. Zudem erhielten die Assai die offizielle Genehmigung, Hulti, die gegen dieses Abkommen verstießen, töten zu dürfen, ohne mit einer Vergeltung rechnen zu müssen.

1892-1902: Stammeskriege

Ende des 19. Jahrhunderts war die Bevölkerung Assars so stark gewachsen, dass es immer wieder zu Auseinandersetzungen zwischen den Stämmen kam. Neben territorialen Streitigkeiten führten auch

Glaubensfragen immer wieder zu Konflikten. 1892 begannen diese Spannungen immer stärker zu werden, und sie wurden immer häufiger mit Waffengewalt ausgetragen. Bis heute ist der genaue Verlauf der daraus folgenden Stammeskriege nicht vollständig rekonstruiert. Stämme bekämpften sich, verbündeten sich mit anderen, brachen diese Bündnisse, schlossen sich mit ehemaligen Feinden zusammen, nur um sich schließlich mit anderen Partnerstämmen wieder gegen sie zu wenden. Es gab kaum eine Handhabe für Friedensvermittler, weil sich die Bedingungen nahezu täglich änderten und die Verhandlungen die Situation teilweise noch verschlimmerten. Bis zum Jahre 1902 tobten zu jeder Zeit mehrere Kriege zwischen den Stämmen im gesamten Land. Anfang des 20. Jahrhunderts wurden diese Kämpfe genauso plötzlich beendet wie sie begonnen hatten. Es ist bisher weder geklärt, was der Auslöser war, noch, warum sie so unvermittelt wieder endeten.

1943-1946: Hungersnot

Nachdem in den Jahren 1941 und 1942 die üblichen Regenfälle ausblieben, trocknete das Land immer weiter aus. Infolgedessen konnten die Assai kaum Ernteerträge einfahren und viele ihrer Tiere verendeten. Im Jahr 1943 waren alle Vorräte aufgebraucht und die Bevölkerung begann zu hungern. Die ersten Toten waren zu beklagen. Als auch in diesem Jahr die Regenfälle ausblieben, erreichte 1944 die Hungersnot ihren Höhepunkt. Dass die Zeit der Dürre, die noch bis zum Jahre 1946 anhielt, nicht den Tod eines Großteils der Assai gefordert hat, ist den Ländern Hult Ha Yak und Daktia zu verdanken, die die Assai mit Nahrungsmitteln versorgten. Zwar gab es ungefähr 20.000 Hungertote, aber aufgrund der Nahrungslieferungen konnte ein Großteil der Bevölkerung zumindest mit dem Nötigsten versorgt werden und überleben. Als im Jahr 1946 die Regenfälle wieder einsetzten, erholte sich das Land wieder.

1984-1989: Bürgerkrieg in den Städten

Schon seit vielen Jahren gab es innerhalb der Städte, in denen Angehörige unterschiedlicher Stämme lebten, immer wieder Streitigkeiten aus verschiedensten Gründen. Die Wahl des Häuptlings oder Schamanen, der Umgang mit Nichtmenschen oder der Umgang mit Andersgläubigen waren nur einige dieser Probleme. Um diese Konflikte zu beenden, legte der damalige Landeshäuptling, *Gwatu Lerthuma*, fest, dass alle Bewohner von Städten in dem Augenblick, in dem sie sich sesshaft machten, ihre Stammeszugehörigkeit verloren und sich nur noch den Regeln der Stadt zu unterwerfen hatten. Diese Entscheidung stieß bei vielen Bewohnern auf Unmut, der 1984 in Koolha zu einem Bürgerkrieg zwischen ihnen und Anhängern des Landeshäuptlings

ausuferte. Die Kämpfe, die sich nach und nach auch auf andere Städte ausbreiteten, dauerten bis 1989 und endeten mit einem Sieg von *Gwatus* Anhängern. Es war somit nicht gelungen, das neue Gesetz, das bis heute Bestand hat, zu stürzen.

Bevölkerung

Der Großteil der Bevölkerung Assars lebt in Gruppen von einigen hundert Mitgliedern auf dem Land. Es gibt keine genauen Angaben darüber, wie viele dieser überwiegend nomadischen Stämme es gibt, Schätzungen gehen jedoch von etwa 700 aus. Die Gemeinschaften setzen sich dabei nicht nur aus den Assai zusammen, sondern auch aus Angehörigen anderer Rassen. Vor allem Brutas, Riikaatii und Zikaru sind oftmals Mitglieder der Stämme. In seltenen Fällen sind auch Nigros Teil der Gruppen. Lediglich 20% der Einwohner haben sich in den Städten sesshaft gemacht. In den Siedlungen sind alle Rassen anzutreffen, wobei der Anteil an Aftaleeni, Ceglags und Nigros verschwindend gering ist. Die wenigen Sor'Raggs, die sich hier niedergelassen haben, sind vor allem Kanaltechniker, die sich um die Abwassersysteme der Städte kümmern. Neben den anderen Rassen wohnen auch relativ viele Verasti in den Siedlungen. Die meisten davon sind Flüchtlinge aus den Städten des Nachbarlandes Tiranja oder den beiden verfeindeten Städten Ostalot und Tohdalas im Süden Inridas. Die meisten von ihnen haben genug von dem ewigen Kriegszustand, in dem sich ihre Städte befinden, und genießen das vergleichsweise friedliche Leben in Assar.

Stadtbevölkerung Alle Zahlen auf 100 gerundet.		
Aftaleeni	0%	200
Brutas	7%	10.600
Ceglags	0%	200
Menschen	72%	109.500
Nigros	1%	800
Riikaatii	12%	18.200
Sor'Raggs	0%	400
Verasti	5%	7.600
Zikaru	3%	4.600
Stadtbevölkerung gesamt		152.100
Anteil an der Gesamtbevölkerung		20%

Landbevölkerung Alle Zahlen auf 100 gerundet.		
Brutas	9%	54.700
Menschen	69%	421.000
Nigros	1%	4.600
Riikaatii	15%	91.200
Zikaru	6%	36.500

Landbevölkerung gesamt	608.000
Anteil an der Gesamtbevölkerung	80%

Rassenverteilung Alle Zahlen auf 100 gerundet.		
Aftaleeni	0%	200
Brutas	9%	65.300
Ceglags	0%	200
Menschen	70%	530.500
Nigros	1%	5.400
Riikaatii	14%	109.400
Sor'Raggs	0%	400
Verasti	1%	7.600
Zikaru	5%	41.100
Gesamtbevölkerung auf 1000 gerundet		760.000

Gesellschaftliche Struktur

Die Assai behandeln generell alle Bewohner ihres Landes und ihrer Städte gleich, unabhängig von Rasse oder Geschlecht. Wer in Assar lebt, muss sich den geltenden Gesetzen beugen und einen Teil zur Gemeinschaft beitragen. Es gibt daher keine nennenswerten Standesunterschiede zwischen den Bewohnern. Es gibt zwar Einwohner, die einen größeren Besitz als andere haben, sie haben jedoch keine besonderen Rechte und gelten daher nicht als Vermögensbürger im Sinne der Definition von *Pentralus Terum* (vgl. Kapitel *Die Welt*). Somit gibt es in Assar überwiegend Besitzbürger.

Eine gehobene Stellung nehmen lediglich die Häuptlinge und Schamaninnen der Stämme ein. Da sie für die Gesetzgebung verantwortlich sind, gelten sie als die Machtbürger Assars. Diese Stellung bezieht sich jedoch immer nur auf die jeweilige Person. Da weder die Stellung noch der Titel eines Häuptlings oder einer Schamanin vererbt werden, gelten die besonderen Rechte dieser Personen nicht für Kinder oder andere Angehörige ihrer Familien. Diese gehören somit auch weiterhin zu den einfachen Besitzbürgern.

Das Leben der Assai

Aussehen und Kleidung

Assai haben in der Regel eine dunkle braune Hautfarbe und dunkelbraune bis schwarze, stark gewellte Haare. Ihre Augenfarbe ist üblicherweise ebenfalls braun, kann in seltenen Fällen und vor allem bei Frauen jedoch auch grün oder blau sein. Sie haben eine relativ flache und recht breite Nase und volle Lippen.

Männer tragen das Haar üblicherweise entweder sehr kurz oder etwa bis auf die Schultern. Sie haben eine athletische Figur und neigen durch die alltäglichen

Arbeiten zu stark ausgeprägten Muskeln, selbst wenn sie diese nicht gezielt trainieren.

Frauen sind deutlich zierlicher gebaut und neigen in vielen Fällen zur Fettleibigkeit, die sich vor allem mit steigendem Alter zeigt. Sie schneiden ihr Haar nur sehr selten, so dass dieses üblicherweise bis weit über die Schultern fällt.

Schamaninnen rasieren sich den mittleren Streifen ihrer Haare ab. Je erfahrener eine Geweihte ist, desto breiter wird diese Stelle kahlrasiert. Der Rest der Haare wird in dünne Zöpfe geflochten, in die oftmals Holz- oder Knochenperlen eingearbeitet werden.

Assai stellen ihre Kleidung vor allem aus Leder und Fell her. Da es in Assar immer recht warm ist, beschränkt sich die Bekleidung jedoch zumeist auf ein Minimum. Die meiste Zeit des Jahres verbringen die Assai, sowohl Männer als auch Frauen, mit bloßem Oberkörper und barfuß.

Viele Kleidungsstücke werden mit Lederstreifen geschmückt, an denen kleine Objekte wie Kugeln aus Knochen, Holz oder Stein befestigt sind.

Männer tragen üblicherweise ein Stirnband aus Stoff oder Leder. Es ist heute nicht mehr nachvollziehbar, woher dieser Brauch stammt, aber er ist ein fester Bestandteil ihrer Tradition. Zudem schützt das Band natürlich auch davor, dass Schweiß in die Augen gerät.

Es ist für Männer und Frauen üblich, Schmuckstücke aus Holz, Knochen oder Metall am Körper zu tragen. In der Regel werden dafür zahlreiche Stellen des Körpers durchstochen und dort Ringe oder kleine Stangen befestigt. Der Schmuck wird an Ohren, Nase und Lippen getragen. Weitverbreitet ist auch das Durchstechen der Zunge, der Augenbrauen, des Bauchnabels und der Brustwarzen.

Assai schmücken sich außerdem oftmals mit verschiedenen Bemalungen, die je nach Anlass und Stamm variieren. Sie bestehen in der Regel aus Mustern aus Strichen und Punkten in unterschiedlichen Farben, die auf Gesicht, Brust oder Arme gezeichnet werden.

Dauerhafte Bemalungen in Form von Tätowierungen lehnen die Assai jedoch ab. Zum einen sind die Bilder auf der dunklen Haut kaum sichtbar und zum anderen sind sie der Meinung, dass die Bemalung immer zur Situation passen und daher variabel sein muss.

Mentalität

Das Denken und Handeln des Assai wird vor allem durch ihre schamanischen Glaubensgrundsätze und ihre Traditionen bestimmt. Für sie sind diese Werte unumstößlich, und sie setzen sie rigoros um.

Sie fühlen sich sehr stark mit den Mitgliedern ihres Stammes verbunden und versuchen sich soweit möglich immer für sie einzusetzen und sie zu unterstützen. Wenn es notwendig ist, werden sie sich

furchtlos vor schutzbedürftige Mitglieder stellen und sie ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben verteidigen.

Aufgrund des Prinzips des Allgemeinguts (vgl. *Recht und Gesetz*) sind Assai sehr bescheiden und kennen Gefühle wie Neid oder Gier im Grunde gar nicht. Sie haben außerdem einen sehr starken Willen, den sie mit aller Macht zu erhalten versuchen, falls er durch andere Personen bedroht wird. Sie würden eher sterben als ihren *Tispri* zu verlieren.

Obwohl bei den Stämmen auf dem Land alle Aufgaben gemeinsam erledigt werden und alle Mitglieder unabhängig vom Geschlecht gleichberechtigt sind, gibt es dennoch eine recht strenge Rollenverteilung. Die Männer sind überwiegend für die Jagd und die generelle Versorgung des Stammes sowie für schwere körperliche Arbeiten zuständig. Die Frauen kümmern sich währenddessen um die Zubereitung des Essens und erledigen leichte und filigrane Arbeiten.

Assai haben eine sehr offene Einstellung zur Sexualität. Für sie ist sie ein natürlicher Bestandteil des Lebens und es gibt keinen Grund sich ihrer zu schämen. Wegen der warmen Temperaturen kleiden sich die meisten Assai nur sehr leicht, so dass für sie der Anblick von Geschlechtsteilen zum Alltag dazu gehört. Auch der Anblick eines sexuellen Aktes ist bereits für Kinder nicht ungewöhnlich, und es kommt immer wieder vor, dass sich Stammesmitglieder in der Öffentlichkeit lieben.

Generell gibt es bei den Assai keine sexuellen Einschränkungen. Sie stehen auch der Homosexualität oder der Liebe zwischen unterschiedlichen Rassen offen gegenüber.

Insbesondere auf dem Land ist die dauerhafte Bindung an einen Partner nahezu unbekannt. Wer sich zueinander hingezogen fühlt, kann diese Gefühle offen ausleben, unabhängig von Alter, Geschlecht und Rasse. Solange beide Partner das gleiche empfinden, gibt es für die Assai keinen Grund, sich zurückzuhalten. Lediglich eine erzwungene Beziehung oder nicht einvernehmlicher Sex gelten als anstößig und können auch strafrechtlich verfolgt werden.

Die Bewohner von Städten sind bezogen auf die Sexualität etwas zurückhaltender als die Stämme auf dem Land. Öffentlicher Sex kommt in den Städten daher deutlich seltener vor, und es gibt seltener Partnerwechsel.

Auch gegenüber nichtmenschlichen Bewohnern sind die Assai sehr aufgeschlossen. Solange sie sich den schamanischen Grundsätzen anpassen und die Traditionen wahren, sind alle Rassen willkommen und werden gleichberechtigt behandelt. Nichtmenschlichen werden ohne weiteres in die Stämme aufgenommen, wenn sie sich dem schamanischen Glauben anschließen und sich auf die Suche nach

ihrem Totemtier machen, falls sie noch keines gefunden haben.

In den Städten Assars dürfen Nichtmenschen auch siedeln, wenn sie nicht dem schamanischen Glauben anhängen. Sie müssen sich jedoch der Gesellschaft und den Traditionen anpassen.

Im Bezug auf Magie sind die Assai zwar genauso aufgeklärt wie andere Völker, sie verzichten darauf jedoch soweit es möglich ist. Die einzige Zauberei, die von ihnen vollkommen akzeptiert wird, ist die Magie der Schamaninnen. In diesem Falle ist es ihnen gleichgültig, welche Sprüche oder Rituale die Geweihte anwendet, denn die Assai sind der festen Überzeugung, dass ihre Schamanin niemals etwas tun würde, was ihrem Stamm oder einzelnen Mitgliedern schadet.

Arenggegenstände oder –geräte gibt es jedoch so gut wie gar nicht in Assar. Persönliche Arenggegenstände widersprechen dem Prinzip des Allgemeinguts (vgl. *Recht und Gesetz*). Arengeräte dagegen werden häufig eingesetzt, um den Raubbau an der Natur noch schneller voranzutreiben, sei es direkt bei der Förderung der Ressourcen oder indirekt durch die schnellere Verarbeitung von Rohstoffen. Daher verweigern die Assai den Einsatz dieser magischen Maschinen.

Matrixmodifikationen sind ebenso selten in Assar. Sie sind zwar nicht verboten und werden toleriert, aber jeder Assai würde lieber sterben als seinen von der Natur geschenkten Körper auf magische und widernatürliche Weise verändern zu lassen.

Alltagsleben

Den größten Teil ihres Lebens verbringen die Assai innerhalb ihrer Stämme. Fast alle dieser Sippen sind Nomaden, die immer dort ihr Lager aufschlagen, wo es Tiere, die sie jagen können, und ausreichend Wasser gibt. Nur die wenigstens Stämme haben befestigte Siedlungen, die meisten leben in Zelten, die problemlos auf- und abgebaut werden können. Ist vorhersehbar, dass der Stamm eine längere Zeit an einem Ort bleibt, werden teilweise kleine, sehr einfache Hütten aus Ästen und Blättern errichtet.

Innerhalb der Gemeinschaften arbeiten und leben die Assai zusammen. Es gibt zwar eine generelle Arbeitsteilung zwischen den Geschlechtern, aber wenn es die Aufgabe erfordert, müssen alle Mitglieder mithelfen.

Durch die recht freizügigen Liebesbeziehungen innerhalb der Stämme ist bei der Geburt eines Kindes oftmals nicht eindeutig festzulegen, wer der Vater ist. Das Kind wird daher die ersten vier bis fünf Jahre von seiner Mutter aufgezogen. Sollte der Vater bekannt sein oder sich ein anderer Mann dazu berufen fühlen, unterstützt er die Mutter. Obwohl dieses auf den ersten Blick so erscheint, als können sich die Männer sehr leicht aus der Verantwortung ziehen, kommt es

nur in den wenigsten Fällen vor, dass sich eine Frau allein um ihr Kind kümmern muss.

Sobald der Nachwuchs sein fünftes Lebensjahr erreicht hat, wird er als „entscheidungsbereit“ betrachtet. Das Kind kann von diesem Augenblick selbstständig entscheiden, bei wem und wie es leben möchte. Es kann sich beliebig oft neue Männer und Frauen als Vater und Mutter auswählen, die sich fortan um es kümmern sollen. Es wird zudem ab diesem Zeitpunkt als Mitglied des Stammes betrachtet und wird in alle Aktivitäten eingebunden. Unabhängig davon, ob es ein Mädchen oder ein Junge ist, geht es mit den Männern auf die Jagd, hilft den Frauen beim Zubereiten des Essens, erhält sowohl Training an der Waffe als auch im Handwerk und wird in allen anderen Tätigkeiten geschult, die im täglichen Leben des Stammes benötigt werden.

Je nachdem, wie schnell es lernt, ist seine Ausbildung zwischen dem zehnten und zwölften Lebensjahr abgeschlossen. Sobald dieser Zeitpunkt erreicht ist, geht es mit Hilfe der Stammeschamanin auf die Suche nach seinem Totemtier.

Sobald es dieses gefunden hat, was nicht selten ein oder zwei Jahre dauern kann, gilt es als vollwertiges Mitglied des Stammes und wird wie alle Erwachsenen im alltäglichen Leben eingebunden.

In den Städten des Landes ist diese Stammeskultur etwa aufgebrochen. Hier leben Vater und Mutter eines Kindes in der Regel zusammen und kümmern sich gemeinsam um den heranwachsenden Nachwuchs. Dennoch lernen auch solche Kinder von ihren Eltern die Grundlagen aller Tätigkeiten, die in einem Stamm benötigt werden. Im Alter von zehn bis zwölf Jahren begibt sich auch ein Stadtkind mit der Hilfe einer Schamanin auf die Suche nach seinem Totemtier. Sobald es dieses gefunden hat und damit als erwachsen gilt, steht es ihm frei, jederzeit die Stadt zu verlassen und sich einem auf dem Land lebenden Stamm anzuschließen.

Es kann jedoch auch in der Stadt bleiben und seine Fähigkeiten im Rahmen einer Berufsausbildung verbessern. Üblicherweise suchen sich Mitglieder eines Stadtstammes nach der Ausbildung zum Handwerker oder Händler einen Partner, errichten ein eigenes Haus in der Siedlung und gründen eine Familie.

Besondere Freizeitbeschäftigungen gibt es bei den Assai nicht, weil sie größtenteils keine freie Zeit kennen. Wenn sie nicht essen oder schlafen, sind, insbesondere bei den Stämmen auf dem Land, eigentlich immer irgendwelche Arbeiten zu verrichten.

In den seltenen Zeiten, in denen keine größeren Aufgaben warten, sitzen die Assai gerne zusammen und erzählen sich, oftmals in Gegenwart einer Schamanin, Geschichten von ihren Ahnen. Die meisten Stammesmitglieder verbringen diese freie

Zeit jedoch oftmals lieber alleine in der freien Natur, wo sie die Geschenke der Naturgeister genießen, sich in der Nähe ihres Totemtieres aufhalten oder ihrer Ahnen gedenken.

Selbst in den Städten gibt es kaum eine andere Freizeitgestaltung. Bei den Bewohnern ist der Drang, alleine in der Stille der Natur zu sein, besonders ausgeprägt. Die wenigen Schenken und Gasthäuser in den Siedlungen leben daher vor allem von den Besuchern des Landes und nicht von den Einheimischen.

Stirbt ein Mitglied eines Stammes, wird sein Leichnam verbrannt. Die Trauer um einen Verstorbenen oder Bestattungszeremonien sind den Assai aufgrund ihres schamanischen Glaubens unbekannt. Der Verstorbene lebt so lange weiter, wie er in Erinnerung gehalten wird, daher ist es nicht notwendig, um ihn zu trauern.

Abseits des natürlichen oder gewaltsamen Todes können alle Assai auch selbst entscheiden, wann sie aus dem Leben scheiden und zu den Ahnen übergehen möchten. Es gilt als großer Dienst, einem Stammesmitglied, das des Lebens überdrüssig ist, den Übergang zu ermöglichen und es zu töten. Wünscht ein Assai, den Weg zu den Ahnen anzutreten, wird er sich von seinem Stamm verabschieden. Ihm werden die besten Wünsche und oftmals auch Nachrichten an andere Verstorbene mit auf den Weg gegeben. Anschließend wird er im Kreise seiner Stammesmitglieder durch einen gezielten Stich mit einem geweihten Dolch getötet.



Essen und Trinken

Die Assai auf dem Land ernähren sich vor allem von dem, was sie in der Natur finden. Die Männer jagen Tiere jeglicher Art, deren Fleisch essbar ist. So umfasst der Speiseplan nicht nur Tiere wie Hasen, Hirsche oder Antilopen, sondern auch Ratten, Schlangen, Füchse, verschiedene Vogelarten, Echsen, Insekten, Maden und in Wassernähe auch Fische und Frösche.

Ergänzt wird die Ernährung durch Früchte, Wurzeln und Samen verschiedenster Pflanzen, die von den Frauen gesammelt werden.

Normalerweise trinken Assai nur Wasser. Da dieses jedoch oftmals Mangelware ist, gewinnen sie zusätzlich Flüssigkeiten aus unterschiedlichen Wurzeln und Pflanzen. Außerdem stellen sie aus Früchten Säfte her, die direkt getrunken werden, da sie andernfalls in der Wärme schnell verderben.

Alkohol wird in den Stämmen auf dem Land nahezu gar nicht konsumiert, da die Herstellung zum einen in der Regel sehr zeitaufwendig ist und oftmals das Verweilen an einem Ort erfordert, an dem entsprechende Gärbottiche oder Destillationsanlagen aufgebaut werden können. Zum anderen benebelt Alkohol die Sinne, auf die sich die auf dem Land lebenden Assai zu jeder Zeit verlassen können müssen. Der Konsum von Alkohol stellt daher in den Augen der Assai im Grunde eine Gefährdung des Stammes dar.

In den Städten wird hingegen neben Wasser und Fruchtsäften auch Alkohol hergestellt und in geringem Maße konsumiert.

Die Mitglieder der Stadtstämme jagen jedoch nicht, sondern halten sich Tiere, die zu besonderen Anlässen geschlachtet werden. Sie kaufen ihre Nahrung bei einem Händler oder bauen selbst Pflanzen an. Im Gegensatz zu den Stämmen auf dem Land kennen die Bewohner der Städte auch Nahrungsmittel und insbesondere Gewürze aus anderen Ländern, die importiert werden.

Bildung

Obwohl die Assai in anderen Ländern oft als barbarisch, rückständig und ungebildet dargestellt werden, trifft dieses nicht zu. Es gibt zwar keine Bildungseinrichtungen, dennoch ist die Ausbildung von Kindern sehr umfangreich und vor allem breit gefächert. Sie lernen all das, was sie benötigen, um in der Natur zu überleben und sich größtenteils selbst zu versorgen. Sie üben sich daher schon in frühen Jahren im Handwerk und haben umfangreiche Kenntnisse über die Natur in all ihren Facetten. Das Wissen, das sie erhalten, ist jedoch sehr praxisbezogen, und sie haben nur grundlegende theoretische Kenntnisse.

Da es keine großen Forschungseinrichtungen gibt, ist im Laufe der Jahrhunderte in anderen Ländern der

Eindruck entstanden, dass die Assai keinen Beitrag zur Entwicklung der Welt beigetragen haben. Dabei wird jedoch oftmals vergessen, dass viele Erkenntnisse, die von anderen Forschern als ihre Entdeckungen verbreitet werden, auf dem Wissen der Schamanen und ursprünglichen Völkern basieren und bei ihnen bereits seit vielen Generationen bekannt waren. Insbesondere im Bereich der Kräuterkunde, die die Grundlage für viele medizinische und alchemistische Fortschritte darstellt, waren die Schamanen schon immer sehr bewandert. Ebenso basieren viele Erkenntnisse in der Tier- und Pflanzenkunde auf Wissen, das den Stämmen schon seit Jahrhunderten bekannt war. Dieses traditionelle Wissen wurde jedoch nur mündlich überliefert und verbreitete sich daher nicht so weit wie die Schriften der Forscher.

Da ein Stamm auf jedes Mitglied angewiesen ist, um in der Wildnis zu überleben, lernt ein Kind zudem schon in jungen Jahren nicht nur den Umgang mit der Waffe, sondern auch, wie es sich effektiv gegen angreifende Tiere oder verfeindete Stämme verteidigt. Ein Assai kann also unabhängig von seinem Geschlecht schon in jungen Jahren so gut mit einer Waffe umgehen, dass sein Überleben gesichert ist. Eine derartig flächendeckende Kampfausbildung gibt es nur in wenigen anderen Ländern.

Stellt sich während der Magieinitiation, die in Assar von den Schamaninnen durchgeführt wird, heraus, dass ein Mädchen hohes magisches Potenzial hat, kann es die Zauberei von der Geweihten des Stammes erlernen. Generell werden nur weibliche Assai in der Anwendung von Magie unterrichtet. Bei männlichen Kindern wird, ungeachtet der magischen Begabung, die Möglichkeit zur Zauberei während der Initiation verödet.

Die Schwerpunkte der schamanischen Ausbildung liegen vor allem bei der Elementar- und der Defensivzauberei. Es ist nach Abschluss der Ausbildung nicht gewährleistet, dass eine Schülerin geweiht wird, denn in den Stämmen auf dem Land wird nur jeweils eine Schamanin benötigt. Erst wenn sich dieses zur Ruhe setzen möchte, gibt sie die Stellung an ihre Nachfolgerin, in der Regel ihre beste Schülerin, weiter. Die Schülerin erhält in diesem Zuge ihre Weihe und ist fortan eine Schamanin. Alle anderen Schülerinnen beherrschen zwar die Zauberei, sind jedoch keine Geweihten und dementsprechend auch nicht berechtigt, anderen die Zauberei zu lehren oder schamanische Riten durchzuführen. Wird eine Schülerin geweiht, kann sie zusätzlich zur Zauberei auch die schamanischen Rituale und damit die Blutmagie erlernen.

Oftmals verlassen Schülerinnen von Schamaninnen ihren Stamm, um sich in der Stadt sesshaft zu machen, denn durch die Vielzahl von Einwohnern werden hier deutlich mehr Geweihte benötigt. Hat

die Schülerin eine gute Ausbildung erhalten und kann sie die Anforderungen, die von den Stadtschamaninnen gestellt werden, erfüllen, erhält sie ihre Weihe und kann fortan als Schamanin tätig werden.

Kunst und Musik

Insbesondere im Rahmen von traditionellen Riten kommen oft Tänze und Gesänge zum Einsatz. Zu diesen wird auf Trommeln oder auf dem landestypischen Didgeridoo musiziert. Der Einsatz von Tanz, Gesang oder Musik zur reinen Unterhaltung ist in Assar nicht bekannt.

Viele Assai sind künstlerisch tätig, soweit ihre Zeit dieses erlaubt. Sie erstellen vor allem kleine Schnitzereien oder Schmuckstücke aus Holz oder Knochen. Diese haben entweder abstrakte Formen oder stellen Personen oder Tiere dar. Beliebt sind vor allem Schnitzereien des Totemtieres oder von den Ahnen, die auch als Götzen während schamanischer Rituale benutzt werden.

In einigen Stämmen ist es verbreitet, Felswände oder Steine mit Malereien zu verzieren. Da die Lagerplätze der nomadischen Stämme zwar oft wechseln aber in der Regel eine Art Kreislauf bilden, werden die Malereien immer dann erneuert, wenn der Stamm wieder an einer entsprechenden Stelle lagert.

Schauspiel in jeglicher Form ist in Assar unbekannt. Die Assai sind stolz auf sich und ihre Ahnen, so dass sie weder Interesse daran noch Verständnis dafür haben, sich zur Belustigung anderer zu verstellen.

Weltliche Feiertage

In Assar gibt es keine weltlichen, sondern nur religiöse Feiertage.

Politik und Verwaltung

Die Herrschaftsstruktur Assars ist stark von der Stammeskultur und dem Glauben beeinflusst. Jeder Stamm auf dem Land hat einen männlichen Häuptling und eine Schamanin, die gemeinsam für die Entscheidungen innerhalb der Gruppe zuständig sind.

Macht sich ein Assai in einer Stadt sesshaft, verliert er die Zugehörigkeit zu seinem ursprünglichen Stamm und wird Teil des sogenannten *Stadtstammes*. Auch an der Spitze dieser Gruppierungen stehen jeweils ein männlicher Häuptling und eine Schamanin, die gemeinsam die Geschicke der Stadt lenken.

Sowohl auf dem Land als auch in der Stadt wird der Häuptling von allen Stammesmitgliedern in der Regel auf Lebenszeit gewählt. Bei diesen Wahlen haben alle

Mitglieder, die ihr Totemtier gefunden haben (s. *Glaube*), eine Stimme. Sobald dieser Schritt vollzogen wurde, gilt ein Assai als erwachsen und somit auch als stimmberechtigt, unabhängig von Geschlecht, Rasse und Alter.

Sollte der Häuptling Entscheidungen treffen, die eine Gefahr für den Stamm darstellen oder der Gruppe großen Schaden zufügen würden, kann er durch einen Gemeinschaftsentscheid abgewählt werden. In diesem Falle stellt sich ein Mann, der mit der Entscheidung unzufrieden ist, als neuer Häuptling zur Wahl. Erhält er in der folgenden Abstimmung mehr Stimmen als der bisherige Häuptling, übernimmt er fortan und zunächst auch wieder auf Lebenszeit den Posten des Anführers.

Die Schamanin wird im Gegensatz zum Häuptling nicht gewählt, sondern von der Amtsinhaberin festgelegt, sobald sich diese zur Ruhe setzen möchte. Die Assai vertrauen darauf, dass sie ihre Wahl weise und mit Unterstützung der Ahnen treffen wird. Die Geweihte wird üblicherweise ihre beste Schülerin als Nachfolgerin auswählen und als letzte Amtshandlung die Weihe der neuen Schamanin durchführen.

Sollte die amtierende Schamanin überraschend sterben, bevor sie eine Nachfolgerin ernennen konnte, übernimmt die älteste Schülerin der Geweihten die Stellung.

An der Spitze des Landes steht der männliche Landeshäuptling, der in der Sprache der Assai als *Nugunong* bezeichnet wird, was so viel wie *Sprecher der Ahnen* bedeutet. Er wird genauso wie die Stammeshäuptlinge gewählt, wobei jeder erwachsene Assai eine Stimme abgeben darf. Auch in diesem Falle ist das Stimmrecht unabhängig von Alter, Geschlecht und Rasse. Sobald ein Einwohner sein Totemtier gefunden hat, darf er seine Stimme abgeben. Jeder männliche Assai darf sich als Landeshäuptling zur Wahl stellen.

Die Wahl des *Nugunong* findet alle zwei Jahre in einer der sechs Städte Assars statt. Der Ort variiert in einem Rotationsverfahren, damit auch die Landbevölkerung regelmäßig die Möglichkeit hat, sich an der Wahl zu beteiligen, ohne dafür hunderte Kilometer reisen zu müssen.

Da sich politische Entscheidungen jedoch vor allem in den Städten auswirken, ist die Wahlbeteiligung der Landbevölkerung trotz dieser Regelung verschwindend gering.

Mit der letzten Wahl im Frühjahr des Jahres 2099 wurde *Tilak Denu* zum dritten Mal zum *Nugunong* wiedergewählt.

Wie auch in den Stämmen steht dem Landeshäuptling eine gleichberechtigte Schamanin zur Seite, mit der er gemeinsam die politischen Entscheidungen des Landes trifft. Auch diese

Schamanin wird nicht gewählt, sondern durch Ernennung der Vorgängerin bestimmt. Die Landeschamanin trägt den Titel *Maneha*, was am ehesten mit *Alte Mutter* übersetzt werden kann. Die amtierende Schamanin ist *Ogina Lenunu*, die dieses Amt mittlerweile seit 34 Jahren bekleidet und bereits ein stolzes Alter von über 80 Jahren hat.

Landeshäuptling und – schamanin, die zusammen als die *Landeseltern* bezeichnet werden, sind für sämtliche Entscheidungen zuständig, die das gesamte Land betreffen. Sie legen die Gesetze fest, bestimmen die Entwicklung des Landes, repräsentieren Assar nach außen und treffen zahlreiche weitere Entscheidungen insbesondere innen- und außenpolitischer Natur.

Die Landeseltern können bei weitreichenden und schwierigeren Entscheidungen den *Rat der Weisen* einberufen. Dieser besteht aus 20 Häuptlingen und Schamaninnen von Stämmen oder Städten, die den *Nugunong* und die *Maneha* mit Anmerkungen und Empfehlungen unterstützen. Die endgültige Entscheidung liegt zwar bei den beiden Oberhäuptern, aber den Ratschlägen wird in der Regel entsprochen.

Jedes Mal, wenn der Rat einberufen wird, werden seine Mitglieder in einem Losverfahren aus allen Häuptlingen und Schamaninnen des gesamten Landes neu bestimmt. Ausgeloste Teilnehmer sind verpflichtet, ihre Aufgabe zu erfüllen und dafür schnellstmöglich nach Koolha zu reisen. Eine Verweigerung der Beratungspflicht wird als Hochverrat angesehen und entsprechend geahndet.

Innenpolitik

Die Assai gehen davon aus, dass ihnen das Land nicht gehört, sondern dass sie von den Naturgeistern lediglich die Erlaubnis erhalten haben, es zu nutzen, solange sie pfleglich und respektvoll damit umgehen. Obwohl hunderte verschiedene Stämme auf dem Land leben, gibt es daher keine offizielle Aufteilung des Landes in entsprechende Territorien. Dennoch haben sich im Laufe der Jahrhunderte gewisse Grenzen zwischen den Stammesgebieten nahezu von selbst durch die Größe der benötigten Jagdgebiete ergeben. Obwohl sich die Stämme an diese ungeschriebenen Grenzen halten, kommt es durch die unklaren Regelungen jedoch immer wieder zu Streitigkeiten zwischen den Gruppen, die teilweise mit Waffengewalt ausgetragen werden. Es ist deswegen keine Seltenheit, dass gleichzeitig an mehreren Stellen des Landes verschiedene Stämme im Kriegszustand sind. In der Regel dauern die Konflikte jedoch nur wenige Wochen an, bis sich einer der Stämme zurückzieht, weil er einer wandernden Tierherde folgen muss.

Solange sich ein Stamm nicht im Krieg befindet, stellt es für andere Einwohner oder Reisende kein Problem dar, dessen Territorium zu durchqueren. Auch das

Töten von Tieren oder die Nutzung anderer natürlicher Ressourcen wird anstandslos geduldet, solange im Sinne der schamanischen Glaubensgrundsätze respektvoll mit der Natur umgegangen wird und sämtliche Rohstoffe aus der Notwendigkeit heraus erbeutet oder abgebaut werden.

Befindet sich ein Stamm jedoch im Krieg, verhalten sich seine Mitglieder in der Regel feindlich gegenüber allen Eindringlingen in ihr Gebiet. Es ist dabei nicht von Bedeutung, um wen es sich handelt und warum er sich dort befindet. Da es fast täglich zu einem neuen Stammeskonflikt kommen kann, stellt das Reisen abseits der Landstraßen daher durchaus eine gewisse Gefahr dar.

Aufgrund der Glaubensgrundsätze gibt es in Assar keine typische Verwaltung der Ländereien. Die Landeseltern achten lediglich darauf, dass Kämpfe zwischen den Stämmen nicht ausufern und es nicht wieder zu einem landesweiten Stammeskrieg kommt. Ansonsten wird das Land als Allgemeingut angesehen, das weder jemandem gehört, noch in irgendeiner Form verwaltet oder überwacht werden muss.

Assai, die sich in den Städten sesshaft gemacht haben, sind verpflichtet, einmal im Jahr einen Betrag an die Stadtkasse zu zahlen. Die Höhe dieser Abgabe ist nicht festgesetzt. Die Assai vertrauen darauf, dass jeder so viel gibt, wie er kann. Das Geld aus der Stadtkasse wird genutzt, um damit die entstehenden Kosten zu decken.

Viele andere Länder sind dem Konzept der freiwilligen Abgaben gegenüber sehr skeptisch, aber es funktioniert in Assar seit vielen Jahrhunderten problemlos. Vermutlich liegt dieses daran, dass sich die Assai sehr stark mit ihren Mitmenschen verbunden fühlen und diese als ihren Stamm betrachten. Während in den Stämmen auf dem Land alle Mitglieder zusammenarbeiten und sich gegenseitig helfen, um Aufgaben zu bewältigen, fehlt dieses Miteinander in den Städten oftmals. Daher sehen die Assai die Abgaben als ihren Beitrag zur Gemeinschaft. So ist es nicht selten, dass Bewohner, die sowieso schon einen großen Dienst für den „Stamm“ leisten, beispielsweise Kehrriete oder Stadtwachen, ihre jährlichen Abgaben geringer halten als andere Personen, die über das Jahr primär für ihren eigenen Profit wirtschaften, wie zum Beispiel Händler.

Die Höhe der Abgaben wird von den *Stadteltern*, also dem amtierenden Häuptling und der Schamanin, weder überprüft noch eingefordert. Sollte für ein geplantes Projekt nicht ausreichend Geld vorhanden sein, wird ein allgemeiner Aufruf an die Bewohner der Stadt gerichtet und mehr Arkana erbeten. Ist die Summe der Abgaben nach diesen Aufrufen nicht hoch genug, wird daraus geschlossen, dass die Bevölkerung kein Interesse am geplanten Vorhaben hat. Bereits eingezahltes Geld wird in diesem Falle für andere Vorhaben ausgegeben.

Hat ein Assai kein Interesse daran, weiterhin in einer Stadt zu wohnen, kann er jederzeit sein Quartier aufgeben und wieder zu seinem ursprünglichen Stamm auf dem Land zurückkehren.



Eine generelle Abgabe an Steuern gibt es in Assar nicht. Benötigen die Landeseltern Geld für ein Projekt, zum Beispiel den Ausbau oder die Reparatur der Landstraßen, können sie bis zu zwei Mal im Jahr den hundertsten Teil des arkanen Vermögens aller Bürger einziehen. In der Regel wird diese Möglichkeit immer ausgeschöpft, damit die Staatskasse für eventuell eintretende Notfälle gefüllt ist. Da es jedoch im Grunde keine Staatsbeamte und keinen Verwaltungsapparat gibt, sind die allgemeinen Staatsausgaben sehr gering.

Selbst die Armee ist in Assar keine staatliche Organisation, denn genau genommen besitzt das Land kein stehendes Heer. Wenn es zu einem Krieg mit einem anderen Land kommt, sind alle Stämme verpflichtet, die Hälfte aller waffen- oder zauberfähigen Männer und Frauen zur Verteidigung des Landes bereitzustellen. In Ausnahmesituationen können die Landeseltern sogar bis zu drei Viertel der Kämpfer eines Stammes anfordern.

In den Städten gibt es einen recht üblichen Verwaltungsapparat, wobei die Bürokratie auf ein Minimum reduziert ist und Anfragen daher sehr schnell bearbeitet werden können.

Neben dem Verwaltungsapparat der Siedlungen gibt es die üblichen städtischen Institutionen wie die Stadtwachen und die Kehrriete.

Außenpolitik

Die Beziehungen zwischen Assar und Inrida haben sich seit dem überwältigenden Sieg der Stämme Anfang des 17. Jahrhunderts immer noch nicht normalisiert und sind sehr angespannt. Auch wenn sich beide Seiten momentan ruhig verhalten, kann es jederzeit zu einer Eskalation kommen. Die Landeseltern bemühen sich daher schon seit einigen Jahren um ein Bündnis mit dem benachbarten Hult Ha Yak, um von diesem im Falle eines Angriffs aus Inrida Unterstützung zu bekommen. Das Verhältnis zum südlichen Nachbarland ist trotz der Auseinandersetzung am Anfang des 19. Jahrhunderts sehr freundlich. Die Verhandlungen gehen dennoch recht langsam voran und werden noch etwas Zeit erfordern. *Tilak Denu* und *Ogina Lenunu* sind aber sehr zuversichtlich, dass es schon recht bald ein entsprechendes Abkommen geben wird. Sollte dieses zustande kommen, wäre Assar auch auf lange Sicht vor Übergriffen aus Inrida sicher.

Die Beziehungen zum östlichen Nachbarn, Tiranja, können am ehesten als neutral bezeichnet werden. Da die Verasti aus Tiranja keinerlei Interesse an Assar haben, gibt es weder aggressive noch freundliche Annäherungen. Es gibt zudem keinerlei Aufzeichnungen darüber, dass es überhaupt schon einmal in irgendeiner Form eine Interaktion zwischen den beiden Ländern gegeben hat.

Im Laufe der Jahrhunderte hatte Assar immer wieder Probleme mit Sklavenjägern, vor allem aus Daktia, die an der westlichen Küste anlandeten. Teilweise wurden ganze Stämme der Assai von den Menschenräubern entführt und in fernen Ländern verkauft. Im Laufe der Zeit verlagerten die Stämme ihre Gebiete daher immer weiter ins Landesinnere, so dass die Sklavenhändler sie nur noch mit erheblichem Aufwand und durch tagelange Fußmärsche erreichen konnten. Es entwickelte sich ein etwa 50 Kilometer breiter Streifen an der Küste, der bis heute nicht besiedelt wird. Da jedoch immer wieder festgestellt werden musste, dass Assai als Sklaven kaum zähmbar sind und eher sterben würden als ihren *Tispri* aufzugeben, ließen die Überfälle nach. Dennoch gab es immer wieder politische Auseinandersetzungen mit den Herrschenden von Daktia, denen die Schuld für die Entführungen gegeben wurde, die aber jegliche Verantwortung abstritten. Das angespannte Verhältnis verbesserte sich etwas durch die Hilfe, die Assar während der Hungersnot vom Inselreich erhielt, dennoch sind die meisten Assai nicht gut auf die Dakki zu sprechen.

Da die Assai aufgrund ihrer Glaubensgrundsätze auf viele Errungenschaften der heutigen Zeit verzichten, werden sie allgemein von vielen anderen Ländern als rückständig und barbarisch angesehen und oftmals nicht ernst genommen. Obwohl die Stammeskultur, die traditionellen Bezeichnungen der Oberhäupter als Häuptling und Schamanin, die Nutzung einfacher Materialien und das Aufrechterhalten alter Traditionen in der Kultur der Assai fest verankert sind, sind sie sich der neuen Errungenschaften bewusst und keineswegs rückständig. Die Assai jedoch würden sich wohl eher als ursprünglich oder traditionell bezeichnen.

Dennoch zeigen die historischen Auseinandersetzungen, dass Assar durchaus ernst genommen werden sollte. Insbesondere die Landeseltern sind sich ihrer Rolle als Politiker und Repräsentanten des Landes bewusst und wissen diese Rollen in allen Facetten zu verkörpern. Landeshäuptling und –schamanin sind gewiefte Verhandlungspartner und wissen die Vorurteile gegen sie in Verhandlungen geschickt auszuspielen. Insbesondere während der Verhandlungen nach dem Sieg über Inrida entpuppte sich der vermeintlich leicht zu übertölpelnde Opponent als zäher Gegner, auf den die Unterhändler Inridas nicht vorbereitet waren, und auf den sie prompt hereingefallen sind. Auch in den momentanen Verhandlungen mit Hult Ha Yak wurden die Landeseltern zunächst nicht ernst genug genommen und konnten die Gespräche oftmals zu ihren Gunsten wenden.

Glaube

Assar ist das einzige Land der Welt, in dem der Schamanismus die Staatsreligion bildet. Der Glaube hat eine große Bedeutung für die Bevölkerung, bestimmt maßgeblich ihre Sozialisation und damit ihr gesamtes Leben.

Die Auslegung der schamanischen Grundsätze unterscheidet sich von Stamm zu Stamm, jedoch sind diese Abweichungen in der Regel nur recht gering. Für Personen, die sich nicht umfassend mit dem schamanischen Glauben beschäftigt haben, sind sie normalerweise nur schwer erkennbar und kaum nachzuvollziehen.

Jeder Stamm hat üblicherweise eine Schamanin, die zusammen mit dem Häuptling die Führung des Stammes übernimmt. In den Städten gibt es neben der führenden Geweihten aufgrund der Fülle von Bewohnern hingegen zahlreiche weitere Schamaninnen, die sich um die Aufrechterhaltung des Glaubens kümmern.

Jeder Assai begibt sich bereits in jungen Jahren, in der Regel zwischen dem zehnten und zwölften Lebensjahr, mit Hilfe einer Schamanin auf die Suche nach seinem Totemtier. Bis er es gefunden hat, vergeht in der Regel mindestens ein Jahr, in einigen Fällen auch bis zu zwei Jahre.

Abgesehen von diesem wichtigen Ereignis prägen auch die anderen Aspekte des Schamanismus das Leben eines Assai. Es werden regelmäßig Feierlichkeiten zu Ehren der Naturgeister und der Ahnen abgehalten. Besonders ausgeprägt ist diese Kultur vor allem bei den Assai, die innerhalb ihres Stammesverbundes in der Wildnis leben. Es werden allerdings auch von den in den Städten lebenden Bewohnern regelmäßig religiöse Feiern durchgeführt. Nicht daran teilzunehmen oder sich sogar völlig dem Glauben zu verschließen, führt nahezu umgehend zu einer sozialen Ächtung.

Aufgrund ihres Glaubens verweigern die Assai den übermäßigen Raubbau von natürlichen Ressourcen. Sie nutzen entsprechend ihrer religiösen Grundsätze nur Materialien, die die Natur freiwillig gibt oder für die sie die Erlaubnis der Naturgeister haben. So werden die Edelsteinvorkommen in der *Sichel* beispielsweise nicht abgebaut. Es wäre zwar möglich, sich dafür die Erlaubnis der *Hogust* einzuholen, die Assai sehen jedoch keinen Grund, dieses zu tun, denn sie benötigen die Steine nicht zwingend.

Wie im schamanischen Glauben üblich, glauben auch die Assai daran, dass sie Verstorbene nach ihrem Tode weiter unterstützen und schützen. Nachdem es vor vielen Jahrhunderten einige Geistersichtungen im *Serrell* gab, nehmen die Assai an, dass die Ahnen dort nach ihrem Tode verweilen. Das Gebirge gilt seitdem als heilig und darf weder von den Einheimischen noch

von Besuchern betreten werden, um die Ruhe der Geister nicht zu stören. Lediglich geweihten Schamaninnen ist es erlaubt, die heiligen Berge zu betreten, um Kontakt zu den Verstorbenen aufzunehmen. Die Stämme, deren Territorien rund um das *Serrell* liegen, sind dafür verantwortlich, die Berge zu schützen und jeden davon abzuhalten, sie zu betreten. Mitglieder dieser Sippen ist es erlaubt, in Begleitung ihrer Schamanin das Gebirge zu betreten, um eventuelle Eindringlinge zur Not auch mit Waffengewalt daraus zu vertreiben.

Das westliche Gebirge, das *Ganetu* oder die *Urmutter*, gilt ebenfalls als heilig. Die Assai gehen davon aus, dass das *Ganetu* der Ursprung jeglichen Lebens ist und dass hier ihre Geschichte angefangen hat. In dem Gebirge ist eine außergewöhnliche Menge an Naturgeistern beheimatet, die zudem besonders stark sind. Während normalerweise nur geweihte Schamanen und schamanische Bewahrer die Anwesenheit von Naturgeistern spüren, sind diese im *Ganetu* so stark, dass jeder Anhänger des Schamanismus diese fühlen kann. Im Gegensatz zum *Serrell* darf das Gebirge daher von jedem schamanisch Gläubigen betreten werden, um diese überwältigende Präsenz zu spüren. Das *Ganetu* ist deswegen nicht nur den Assai heilig, sondern auch ein beliebter Pilgerort für Anhänger dieses Glaubens aus der ganzen Welt.

Die ortsansässigen Stämme sowie die Bewohner von Bakulk haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Berge vor Andersgläubigen zu schützen. Genauso wie die Wachen des *Serrell* setzen sie zur Not auch Waffengewalt ein, um Anhänger anderer Glaubensrichtungen daraus zu vertreiben.

Jeder Assai sollte mindestens einmal in seinem Leben eine Pilgerreise quer durch das Land bis zum *Ganetu* machen, um seinen Glauben und seine Verbindung zu den Ahnen, seinem Totemtier, den Naturgeistern und zu sich selbst zu stärken. Obwohl die Landstraßen Assars natürlich auch das allgemeine Reisen verbessern, sind sie ursprünglich aus dieser spirituellen Wanderung entsprungen. Die Pilger beginnen ihre Reise in Koolha¹, wo sie auf dem *Weg der Ahnen* ihrer Vorfahren gedenken und in regelmäßigen Abständen, etwa alle 50 Kilometer, kurze Rituale zu ihren Ehren am Wegesrand abhalten. Haben sie die Stadt Bunag erreicht, wechseln sie auf den *Gar Hogust*, den *Pfad der Naturgeister*, auf dem sie ebenfalls in regelmäßigen Abständen kleine zeremonielle Handlungen durchführen, um den Naturgeistern zu danken. Sie gelangen schließlich nach Toragg und von dort weiter auf den *Totemstieg*. Hier steht das Gedenken an den spirituellen Schutzgeist im Mittelpunkt der Rituale.

¹ Als es Koolha noch nicht gab, begann die Reise an den südlichen Ausläufern der *Sichel*.

Nachdem schließlich Ganek und das *Serrell* zurückgelassen wurden, befinden sich die Pilger auf dem *Kel'ger Tispri*, der *Stärkung des Tispri*. Hier sollen sie alle Geschehnisse der Reise noch einmal reflektieren und verinnerlichen, um daran zu wachsen und ihren Geist zu stärken. Am Ende der Reise steht schließlich der Besuch im *Ganetu*. Die Pilger legen auf ihrem Weg, der ausschließlich zu Fuß und allein bewältigt wird, etwa 1.000 Kilometer zurück. Auf der gesamten Reise schweigen die Gläubigen und sind mit ihren Gedanken nur bei ihren spirituellen Begleitern. Bei vielen Stämmen gehört diese Reise zum Erwachsen werden dazu und wird durchgeführt, nachdem ein Jugendlicher sein Totemtier gefunden hat. Die zumeist erst 13- oder 14-jährigen brauchen für die gesamte Pilgerfahrt meistens etwa ein Jahr. Viele Gläubige wiederholen diese religiöse Erfahrung im Erwachsenenalter noch mindestens ein Mal. Sie sind dabei zumeist etwas schneller und benötigen nur ungefähr ein halbes Jahr.

Religiöse Feiertage

01. bis 07. Hund: Neujahrsritus

Zu Beginn des Jahres findet auf dem *Geisterberg* eine große Zeremonie zu Ehren aller schamanischer Aspekte statt. Obwohl sie ursprünglich nur für Schamaninnen gedacht war, lockt die rituelle Feier jedes Jahr hunderte von Gläubigen zu dem einsamen Inselberg. Oftmals befinden sich auch zahlreiche Besucher aus fernen Ländern unter den Teilnehmern. Auch die Landeseltern nehmen an der Veranstaltung teil. In den letzten 25 Jahren wurden alle Rituale unter der Leitung der *Maneha* durchgeführt.

Jeweils zwei Tage lang wird zunächst den Naturgeistern, dann den Totemtieren und schließlich den Ahnen gedankt, sie geehrt und um ihre Unterstützung im kommenden Jahr gebeten. Am siebten Tag wird schließlich ein Heilungs- und Stärkungsritual durchgeführt, das den *Tispri* aller Anwesenden kräftigen und reinigen soll.

01. Löwe: Tag der Begleiter

Im schamanischen Glauben gilt das Totemtier als der spirituelle Begleiter, der den Gläubigen beschützt und seine Wege leitet. Am diesem ersten Sommertag soll seiner gedacht werden. Da jegliche Arbeit ruht, haben die Assai ausreichend Zeit, sich darauf zu konzentrieren. Viele begeben sich in die Wildnis, um Zeit mit oder zumindest in der Nähe ihres Totemtieres zu verbringen. In vielen Stämmen finden am Abend zusätzlich gemeinsame Veranstaltungen unter der Leitung der Schamanin statt, auf denen nicht nur der Totem gedankt wird, sondern zahlreiche Geschichten über sie erzählt werden. Die

Geweihte leitet die Anwesenden an, wie sie von den Tieren etwas lernen können und wie sie ihre Beziehung zu den Begleitern festigen können.

01. Troll: Ritual der Wünsche

Zu Beginn des Herbstes findet am *Weltenriss* eine große Opferzeremonie statt. Unter der Anleitung von Geweihten können schamanisch Gläubige kleine Opfergaben, die maximal faustgroß sein dürfen, in den Schlund werfen und sich etwas wünschen. Nach dem Glauben der Assai erweckt die Gabe die Aufmerksamkeit der Ahnen, der Naturgeister oder des Totemtieres, und einer dieser spirituellen Begleiter sorgt für die Erfüllung des Wunsches.

23. Bär: Tag des Sieges

An diesem Tag haben die Assai ihren überwältigenden Sieg gegen Inrida errungen. Da sie davon ausgehen, dass dieser Erfolg auf die Naturgeister zurückzuführen ist, werden die *Hogust* an diesem Tag geehrt. Traditionell dürfen daher an diesem Tag keinerlei Ressourcen abgebaut werden, selbst wenn die Schamanin dafür die Erlaubnis der Naturgeister erhalten hat. Manche Assai reisen für diesen besonderen Tag zum Ort der letzten Schlacht, um dort den *Hogust* zu huldigen.

01. Rabe: Tag der Toten

Zu Beginn des Winters wird der Verstorbenen gedacht. Genauso wie am *Tag der Begleiter* ruht die Arbeit an diesem Tag, damit sich die Gläubigen die Zeit nehmen können, sich den religiösen Feierlichkeiten zu widmen. In den meisten Stämmen und oftmals auch in den Städten finden zahlreiche Rituale zu Ehren der Ahnen statt. Abends sitzen die Gläubigen zusammen und erzählen sich gegenseitig Geschichten von ihren Vorfahren und deren Taten. Geweihte Schamaninnen helfen dabei, das Erzählte zu verstehen und richtig zu deuten, damit dadurch etwas gelernt werden kann und die Verbindung zu den Ahnen gestärkt wird.

Bewahrer

Aufgrund des starken Glaubens der Bevölkerung ist es naheliegend, dass schamanische Bewahrer einen ganz besonderen Stand in Assar genießen. Sie werden als Heilige verehrt und genießen oftmals ein höheres Ansehen als die Schamaninnen des Landes. Oftmals suchen sogar die Geweihten selbst Rat bei den Abgesandten des Aspektes.

Wird ein Mitglied eines Stammes zum Bewahrer auserwählt, gilt dieses als besonderes Privileg. Die Sippe gilt als gesegnet und kann sich der Bewunderung anderer Stämme gewiss sein. Es wird mit allen Mitteln versucht, den Bewahrer nicht gehen

zu lassen, obwohl allen bewusst ist, dass sie darauf keinen Einfluss haben.

Bewahrern anderer Aspekte wird die gleiche Toleranz entgegen gebracht wie allen Fremden. Zwar sind sich die Assai bewusst, dass es sich um Abgesandte der Götter handelt, sie gestehen ihnen jedoch keine besonderen Rechte zu. Vielmehr wird das Auftauchen von anderen Bewahrern so gedeutet, dass der Stamm nicht ausreichend an die schamanischen Grundsätze glaubt. Denn wenn dem so wäre, gäbe es keinen Grund für andere Götter, sich in ihre Angelegenheiten einzumischen. Bei ausreichendem Glauben käme die benötigte Unterstützung von den spirituellen Begleitern der Assai. Insbesondere Schamaninnen deuten das Auftauchen von Bewahrern anderer Aspekte als Warnung und versuchen alles, um die Gunst der Ahnen, der Naturgeister und der Totentiere für den Stamm wieder zu erlangen. Die einfachen Stammesmitglieder sind in der Regel jedoch erfreut darüber, wenn sich die Bewahrer um ihre Probleme kümmern.

Ein harter Schlag für einen Assai ist jedoch die Auswahl zum Bewahrer eines anderen Aspektes. Obwohl er bereits sein Leben lang intuitiv diesen Grundsätzen gefolgt sein wird und sie Teil seiner Persönlichkeit sind, empfinden viele dieser Bewahrer die Wahl als Verrat an ihrem Glauben und ihrem Stamm. Viele dieser Auserwählten fallen zu Beginn ihrer neuen Aufgabe in eine tiefe Sinneskrise und sind froh darüber, wenn der Aspekt sie auf eine weite Reise schickt. Hier können sie sich mit ihrer neuen Rollen vertraut machen und zu sich selbst finden.

Recht und Gesetz

Legislative, Judikative, Exekutive

Die Legislative Assars teilt sich in drei Bereiche. Im Prinzip werden allgemeingültige Gesetze von den Landeseltern festgelegt. Die Häuptlinge und Schamaninnen der Städte haben jedoch die Möglichkeit, besondere und nur für die Siedlung gültige Regeln aufzustellen. Diese dürfen im Gegensatz zum üblichen Stadtrecht anderer Länder auch im Widerspruch zu den landesweiten Gesetzen stehen. Auf dem Land haben die Häuptlinge und Schamaninnen der Stämme ebenfalls legislative Gewalt und dürfen Regeln für ihr Territorium erlassen. Auch in diesem Falle ist es erlaubt, dass diese Gesetze landesweite Regelungen aufheben oder verändern.

Es gibt jedoch nur wenig Stämme und nahezu keine Stadt, die von diesem Recht Gebrauch machen. Zudem wird insbesondere bei Fremden keine harte Bestrafung durchgeführt, wenn gegen spezielles Stadt- oder Stammrecht verstoßen wird, aber die allgemeingültigen Landesgesetze eingehalten wurden. In solchen Fällen wird zunächst nur eine Verwarnung

ausgesprochen und der Delinquent über die Rechtslage informiert.

Die Verurteilung von Straftätern wird auf dem Land und in der Stadt vom ansässigen Häuptling und der amtierenden Schamanin durchgeführt. Sie bilden die niedrige Gerichtsbarkeit.

Kommt es zu schweren Straftaten, richten ebenfalls Häuptling und Schamanin darüber. In diesem Falle treffen sie die oftmals schwerwiegende Entscheidung jedoch nicht alleine, sondern rufen fünf zufällig bestimmte Stammesmitglieder an ihre Seite, die ebenfalls von der Schuld des Täters überzeugt sein müssen, damit er rechtskräftig verurteilt werden kann. Diese Gruppe bildet zusammen die hohe Gerichtsbarkeit.

Im Falle eines schweren Verbrechens, das das ganze Land gefährdet, insbesondere bei Hoch- oder Landesverrat, Spionage oder Verschwörung, richten die Landeseltern über die Täter. Sie sind ebenso für alle Verbrechen zuständig, die von Häuptlingen oder Schamaninnen begangen wurden.

Strafverfolgung und Bestrafungen

Kommt es zu einem leichten Rechtsverstoß, wird dieser nicht verfolgt. Die Assai empfinden diese kleinen Vorfälle nicht als Straftat, sondern maximal als Unannehmlichkeit. Erst wenn sich die Vorfälle wiederholen und häufen, schreiten sie ein. Sie bemühen dafür jedoch keine Staatsgewalt, sondern regeln die Angelegenheiten friedlich untereinander.

Für die Verfolgung von ernsten oder schweren Straftaten gibt es keine offizielle Exekutive. Das Festsetzen eines Täters wird von allen Stammesmitgliedern gemeinsam übernommen. Da der Verbrecher nicht nur sich, sondern den gesamten Stamm in Verruf bringt, liegt es im Interesse aller Mitglieder, ihn zu verurteilen.

Straftäter eines ernsten Verbrechens werden jedoch in der Regel nur so lange verfolgt, bis sie das Stammesgebiet verlassen haben. Kriminelle, die sich eines schweren Verbrechens schuldig gemacht haben, werden hingegen bis zu den Landesgrenzen verfolgt. Überschreiten sie diese, sehen die Assai sie nicht mehr als ihr Problem an.

In Assar gibt es weder Zuchthäuser noch Arbeitslager. Wird ein ernstes Verbrechen verurteilt, wird statt eines Zuchthausaufenthalts eine Ächtung ausgesprochen. Der Verurteilte wird mit einem Brandzeichen versehen, aus dem die Art der Strafe sowie ihr Ende abgelesen werden kann, und er muss das Stammesgebiet verlassen. Er muss für die Dauer seiner Strafe alleine in der Wildnis zurechtkommen. Aufgrund seiner Zeichnung wird er weder in einer Stadt noch bei einem anderen Stamm Unterschlupf finden. Kehrt er vor Ablauf der Ächtung in sein Stammesgebiet oder seine Stadt zurück, gilt er als vogelfrei und darf straffrei getötet werden.

Wird ein Täter wegen einer schweren Straftat verurteilt, wird er aus dem Land verbannt anstatt in ein Arbeitslager zu müssen. Auch er wird mit einem entsprechenden Brandmal stigmatisiert, das das Ende seiner Strafzeit angibt, und er muss das Land verlassen. Wird er vor Ablauf seiner Strafe im Land gesehen, ist jeder Assai dazu angehalten, ihn umgehend zu töten.

Das Stellen an den Pranger oder das öffentliche Auspeitschen eines Verurteilten wird in Assar nicht praktiziert. Ebenso gibt es keine Todesstrafen, sondern nur eine lebenslange Verbannung aus dem Land.

Ist die Zeit der Strafe abgelaufen, kann der Verurteilte zu seinem Stamm zurückkehren. Das Brandmal wird in diesem Falle vom Häuptling mit einem geweihten Messer aus der Haut geschnitten. Die Wunde wird anschließend von der Schamanin mit speziellen Kräutern behandelt, die die Stelle zwar nahezu vollständig verheilen lassen, aber die Pigmentierung entfernen. Daher befindet sich dort anschließend ein heller Fleck in der dunklen Haut.

Hat ein Verurteilter die Zeit seiner Bestrafung hinter sich, wird er als geläutert betrachtet. Sein *Tispri* ist in den Augen der Assai gereinigt und er wird von seinen Stammesmitgliedern genauso behandelt als hätte er sich nie etwas zuschulden kommen lassen. Er muss jedoch die Suche nach seinem Totemtier erneut durchführen, die genauso wie bei Kindern von einer Schamanin begleitet wird. In vielen Fällen ändert sich der spirituelle Begleiter durch die Ausübung der Tat und die anschließende Läuterung.

Hat sich ein Besucher eines Verbrechens schuldig gemacht, wird er genauso behandelt wie jeder Assai. Für seine Verfolgung und Verurteilung ist der Stamm zuständig, in dessen Gebiet die Tat begangen wurde. Auch bei Fremden kann eine Ächtung oder eine Verbannung ausgesprochen werden, die die gleichen Konsequenzen wie bei einem Stammesmitglied hat.

Besondere Gesetze und Regelungen

Die auf dem Land lebenden Assai kennen kein persönliches Eigentum und damit auch keinen Diebstahl. Alle Gegenstände gehören dem Stamm und können von jedem genutzt werden, wenn sie benötigt werden. Die Assai bezeichnen dieses als das *Prinzip des Allgemeinguts*. Neben Gebrauchsgegenständen erstreckt sich diese Regelung auch auf alles andere. So können beispielsweise Hütten theoretisch von jedem bewohnt und Nutztiere bei Bedarf eingesetzt werden. Die einzige Bedingung ist, dass durch die Nutzung kein Schaden am Gegenstand entsteht und dieser nach dem Gebrauch wieder der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt wird. Sollte das Objekt beschädigt oder sogar

zerstört werden, ist der letzte Nutzer verpflichtet, dieses zu ersetzen.

Das Prinzip erstreckt sich neben Gegenständen auch auf das gesamte Land. Daher gibt es keine Einteilung des Landes in Territorien oder eine Verwaltung von Ländereien. Es bedeutet auch, dass Tiere und Pflanzen, die in der Wildnis leben beziehungsweise wachsen, niemandem gehören. Es ist daher jedem erlaubt, auf die Jagd zu gehen oder Früchte zu sammeln, wenn die Notwendigkeit dafür besteht. Es wird jedoch verlangt, dass dabei die schamanischen Grundsätze befolgt werden und die Ressourcen mit Respekt und Dankbarkeit behandelt werden.

In den Städten gilt das Prinzip des Allgemeinguts ebenfalls, allerdings ist es etwas eingeschränkt. Die Hütten und Häuser gelten als unantastbar und dürfen nur von den Erbauern oder von Personen, die eine entsprechende Erlaubnis von ihnen erhalten haben, bewohnt werden. Außerdem gelten alle Gegenstände innerhalb der Häuser als persönlicher Besitz der Bewohner. Das Delikt des Einbruchs ist daher nur in den Städten bekannt. Es ist nicht erlaubt, einen Gegenstand des Allgemeinguts in sein Haus zu schaffen und dort dauerhaft zu verwahren. Nach Gebrauch muss er wieder in den öffentlichen Bereich gebracht werden. Eine dauerhafte Verwahrung eines Gegenstandes in einer städtischen Behausung gilt, unabhängig vom entwendeten Gegenstand, als schwerer Diebstahl.

Jegliches Allgemeingut steht nur den Assai zur Verfügung. Fremde und Angehöriger anderer Stämme dürfen sich nicht daran vergreifen. Tun sie es dennoch, ohne eine entsprechende Erlaubnis zu haben, gilt dieses als Diebstahl.

Damit das Prinzip des Allgemeinguts funktioniert, muss jeder Assai seinen Teil dazu beitragen. Daher ist jedes Stammesmitglied dazu verpflichtet, solange keine zwingenden Gründe wie Krankheit dagegen sprechen, seinen Beitrag zu leisten. Es gilt als schwere Straftat, wenn Stammesmitglieder die Arbeit verweigern, nur auf Kosten anderer leben und nichts zum Allgemeingut beitragen. Üblicherweise wird die Arbeitsverweigerung pro Tag mit einem Monat Ächtung geahndet.

Aufgrund ihrer Glaubensgrundsätze gibt es zwei besondere Gesetze in Assar.

Das Betreten der heiligen Berge des *Serrell* und des *Ganetu* ist nicht autorisierten Personen untersagt. Es gilt als schwere Straftat, gegen dieses Gesetz zu verstoßen.

Außerdem dürfen natürliche Ressourcen wie Holz und Stein nur abgebaut werden, wenn dazu eine absolute Notwendigkeit besteht. Und auch dann ist die Förderung nur mit der Erlaubnis einer Schamanin, die während des gesamten Abbauprozesses anwesend sein muss, erlaubt. Ein Verstoß gegen diese Regelung gilt als schwere Straftat.

Der Angriff auf einen Gläubigen, der sich auf der Suche nach seinem Totem oder als Pilger auf einer der Landstraßen oder in fremden Stammesgebiet befindet, gilt als schweres Verbrechen. Der Angriff darf selbst dann nicht durchgeführt werden, wenn es sich um einen Angehörigen eines Stammes handelt, mit dem sich die regional ansässige Sippe im Krieg befindet. Solche Angriffe fallen in den Tatbestand der Räuberei und werden entsprechend verfolgt und geahndet.

Betreten der heiligen Berge

Gilt für das nicht autorisierte Betreten und Aufhalten sowohl im *Serrell* als auch im *Ganeiu*.

Übliches Strafmaß: 8-10 Jahre Verbannung

Wiederholungstäter: lebenslange Verbannung

Abbauen von Ressourcen

ohne Erlaubnis einer Schamanin oder nicht unter der Aufsicht einer Geweihten sowie Abbau ohne absolute Notwendigkeit insbesondere zur persönlichen Bereicherung.

Übliches Strafmaß: 3-6 Jahre Verbannung

Wiederholungstäter: 5-10 Jahre Verbannung

Besondere Härte: lebenslange Verbannung

In Assar ist die Anwendung von Zauberei aus dem Bereich der manipulativen Magie untersagt (das schließt auch alle Sprüche der Chaosmagie ein). Alle anderen Arten der Zauberei dürfen genutzt werden.

Obwohl nur weibliche Assai in der Magie geschult werden, gilt diese Einschränkung nicht für Auswärtige. Sie dürfen auch zaubern, wenn sie männlich sind. Es wird natürlich wie in fast allen Ländern bei jeglichem Einsatz von Magie ein gültiges Zaubersiegel vorausgesetzt.

Es gibt jedoch einige Einschränkungen zu dieser generellen Regelung. Die Assai sind der Ansicht, dass die Magie von Geweihten anderer Glaubensrichtungen ihr Land verschmutzt und es den Einflüssen anderer Götter öffnet. Sie gehen davon aus, dass die Magie anderer Geweihter die Naturgeister verschrecken, die Ahnen beunruhigen und schlimmstenfalls vertreiben sowie die Verbindung zu den Totemtieren schwächen würde. Sie sehen diese Magie daher als Einmischung in die Grundfesten ihrer Gesellschaft und als Versuch, den Staatsglauben zu destabilisieren und zu erschüttern. Somit ist es Druiden, Priestern und Paladinen untersagt, Magie jeglicher Form (dazu zählen auch die Wundertaten²) anzuwenden. Sie dürfen selbst hilfreiche Zauber nicht benutzen, ohne sich strafbar zu machen.

Außerdem ist es nur Schamaninnen der Assai gestattet, Rituale der Blutmagie² anzuwenden. Selbst

schamanisch Gläubige aus anderen Ländern dürfen diese Art der Magie nicht wirken.

Zauberkunststücke² dürfen uneingeschränkt verwendet werden, das gleiche gilt für Zauberblieder², obwohl die Assai wohl nur sehr wenig Interesse an den Darbietungen eines ziehenden Spielmanns hätten.

Die Flüche² der Hexen sind den Assai nicht bekannt, insofern gibt es keine Regelung für diese spezielle Art der Magie. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass diese Magieform durch ihre umfangreiche Wirkungsweise als Ritual eingestuft wird und damit generell verboten ist.

Besondere Begabungen oder Fähigkeiten, die magieähnliche Effekte erzeugen, beispielsweise Gaben wie Pyrokinese, heilende Hände oder intuitive Magie sowie einige spezielle Klassenfähigkeiten³ unterliegen den gleichen Auflagen wie die allgemeine Zauberei.

Das Zaubern ist in den Städten generell erlaubt. Es gilt jedoch auch in Assar das Gesetz, dass außerhalb einer Kampfsituation niemand ohne seine ausdrückliche Erlaubnis oder eine lebenserhaltende Notwendigkeit Ziel eines Zaubers werden darf.

Das Tragen von Waffen ist in Assar in nahezu jeder Stadt erlaubt. Es wird jedoch der umsichtige Umgang damit erbeten, damit nicht versehentlich jemand verletzt wird. Obwohl es nicht generell verboten ist, gilt es als sehr unhöflich, die Hütte eines anderen mit einer angelegten großen Waffe zu betreten. Lediglich kleine Waffen wie ein Dolch oder eine Handaxt stellen keine Beleidigung des Gastgebers dar.

Bewahrer

Aus rechtlicher Sicht werden Bewahrer genauso behandelt wie normale Bürger und Besucher Assars. Verüben sie ein Verbrechen, müssen werden sie dafür zur Rechenschaft gezogen. Die Gottgesandten dürfen keine besondere Milde und vor allem keine Straffreiheit erwarten.

Schamanische Bewahrer, die als Heilige angesehen werden, müssen besonders auf ihre Taten achten. Verstößt solch ein Auserwählter gegen die Gesetze, wird dieses nicht nur als Straftat, sondern auch als Verrat am Glauben angesehen. Die Strafe wird in diesem Falle daher deutlich härter als bei anderen Bewahrern oder normalen Assai.

Abweichungen

In Assar werden alle als leichte Straftat eingestuften Vergehen nicht verfolgt, sondern von den Betroffenen geklärt. Nur wenn es dabei zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung kommt, wird dieser Vorfall entsprechend der Gesetze als ernste Straftat verfolgt.

² Diese Magieform wird erst im separat erhältlichen Zauberbuch behandelt.

³ Klassenfähigkeiten werden erst im separat erhältlichen Erweiterungsband *Die Klassen* eingeführt. Der Erscheinungstermin für diesen Regelband steht noch nicht fest.

Wilderei im eigentlichen Sinne gibt es in Assar nicht. Jeder darf die Tiere des Landes jagen, wenn dazu eine Notwendigkeit besteht, respektvoll mit der Beute umgegangen wird und alle Teile genutzt werden. Nur wenn Tiere ohne Notwendigkeit gejagt und getötet werden, gilt dieses als Wilderei.

Sachbeschädigung wird nicht nur bei privatem Besitz sondern auch bei Beschädigung von Allgemeingut verfolgt. Der Verkauf von Gegenständen der Allgemeinheit gilt als Hehlerei. Wird der Gegenstand über die Landesgrenzen gebracht, wird dieses als Schmuggel angesehen.

Im Gegensatz zu anderen Ländern gilt Gewalt gegen Tiere, inklusive aller wild lebenden Tiere, in Assar nicht nur als ernste, sondern als schwere Straftat, die mit mehreren Jahren Verbannung bestraft wird.

Für folgende Straftaten gibt es in Assar keine Regelungen:

- ❖ Gefangenenerbefreiung
- ❖ Gefangenenerneuerung
- ❖ Grabschändung
- ❖ Inzest
- ❖ Piraterie

Handel

Aufgrund des Prinzips des Allgemeinguts findet unter den Assai nur wenig direkter Handel statt. Rohstoffe und fertige Produkte werden sowohl auf dem Land als auch in den Städten direkt der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt. So bekommt jeder, die Gegenstände und Rohstoffe, die er benötigt, um zu leben, seiner Arbeit nachzugehen und seinerseits zum Allgemeingut beizutragen.

Insbesondere innerhalb der Städte, in denen in der Regel jeder Bewohner einem bestimmten Beruf nachgeht, entstehen dadurch Warenkreisläufe. Ein Bauer baut beispielsweise Getreide an, das nach der Ernte der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt wird. Ein Müller wird diese Rohstoffe nehmen und zu Mehl verarbeiten, das anschließend wieder in das Allgemeingut übergeht. An diesem kann sich schließlich ein Bäcker bedienen und daraus Brot herstellen, das schließlich zum Beispiel vom Bauern oder Müller und natürlich auch von jedem anderen Bewohner der Stadt genommen werden kann. Für andere Rohstoffe und Waren gibt es oftmals deutlich umfangreichere Kreisläufe. Letztlich greifen alle Berufe so stark ineinander, dass alle Bewohner problemlos überleben können ohne jedoch zu Reichtum zu gelangen. Im Grunde besitzen alle Bürger gleich viel.

Eine Besonderheit stellen Händler dar, die Waren des Allgemeinguts an Auswärtige verkaufen und dadurch lediglich Arkana erhalten. Geld ist bekanntlich nicht essbar, aber auch die Kaufleute greifen auf Waren des Allgemeinguts zu, um zu leben. Um ihren Teil beizutragen, setzen sie daher das verdiente Geld ein,

um benötigte Gegenstände und Rohstoffe von Besuchern oder direkt aus anderen Ländern einzukaufen, um damit Lücken im Warenkreislauf zu schließen.

Sämtliches Allgemeingut steht nur den Assai zur Verfügung. Fremde und Angehörige anderer Stämme oder Städte müssen für die Waren und Dienstleistungen mit Arkana bezahlen, das von den Einheimischen schließlich wieder für auswärtige Waren verwendet wird. Damit kein Assai arkane Vermögen hortet und es somit nicht für die Allgemeinheit eingesetzt wird, laufen alle Transaktionen über Händler. Selbst für die Dienstleistungen von zum Beispiel Handwerkern müssen Fremde zu einem Kaufmann, der sowohl die Vermittlung als auch die Abrechnung übernimmt.

Obwohl die Beziehungen zu Inrida dauerhaft angespannt sind, besteht zwischen den Städten Aschirabad in Inrida und Koolha in Assar ein freundschaftliches Verhältnis und eine Art Handelsabkommen. Da Koolha keinen eigenen Hafen hat, gibt es eine Einigung, dass sämtliche benötigte Waren für Assar über den Hafen der inrischen Stadt angeliefert werden darf. Von dort werden die Gegenstände in der Regel mit Karren nach Assar transportiert. Eigens für diesen Zweck wurde von beiden Ländern eine Landstraße zwischen den Städten errichtet.

Die Importe Assars sind jedoch sehr gering, denn die meisten Gegenstände werden von den Assai aus regionalen Rohstoffen hergestellt. Die Ressourcen werden unter Aufsicht einer Schamanin abgebaut, denn nur so besteht die Gewissheit, dass sie nach schamanischen Gesichtspunkten gefördert und keine Naturgeister beim Abbau verärgert wurden.

Obwohl es in Assar reichhaltige Rohstoffvorkommen gibt, findet nur sehr wenig Export in andere Länder statt. Aufgrund ihres schamanischen Glaubens bauen die Assai die Ressourcen nicht ab, solange dieses nicht zwingend erforderlich ist. Sie verweigern auch anderen die Förderung von Rohstoffen auf reiner Profitgier. So schlummern seit dem Sieg über Inrida reichhaltige Edelmetallvorkommen in der *Sichel*, durch die Assar zu erheblichem Reichtum kommen könnte.

Wichtige Export- und Importwaren

Export

Fleisch, Knochen- und Holzschnitzereien, Knochen- und Holzschmuck, Leder, Felle, Lederwaren, Heilkräuter, Kräuter

Import

Getreide, Gewürze, Salz, Eisen und andere verhäutete Metallerze

Ein- oder Ausfuhrzölle sind in Assar unbekannt. Es gibt außerdem keine Gegenstände, deren Import oder Export verboten ist.

Da alle Transaktionen ausschließlich über Kaufleute laufen und diese normalerweise nur im Sinne der Allgemeinheit handeln, werden nur Waren ausgeführt, die im Überfluss vorhanden sind. Importiert werden Rohstoffe und Gegenstände nur, wenn eine entsprechende Nachfrage besteht. Die Händler kaufen Waren aus anderen Ländern also nur auf Bestellung ein.

Verkehr und Reisen

Landreisen

In Assar gibt es eine große Landstraße, die fünf der sechs Städte miteinander verbindet. Sie ist in vier Abschnitte unterteilt, die im Rahmen von Pilgerfahrten von Bedeutung sind (vgl. *Glaube*). Die Straße ist wie auch in anderen Ländern gut ausgebaut. Es fehlen jedoch sowohl die üblichen Reisegasthäuser als auch die regelmäßig patrouillierenden Landwachen. Es ist Aufgabe der ansässigen Stämme, durch deren Territorium eine Straße führt, dafür zu sorgen, dass Reisende und insbesondere Pilger dort unbehelligt vorankommen. Sie sind außerdem dafür verantwortlich, Beschädigungen der Straßen zu melden, damit die Landeseltern entsprechende Reparaturen in Auftrag geben.

Bei Toragg endet die Landstraße an einem größeren See. Hier ist eine Fährverbindung mit mehreren Booten und Lastkähnen eingerichtet, die von den Bewohnern der Stadt betrieben werden. Alle Fahrzeuge sind aus Holz gebaut und werden per Muskelkraft bewegt. Die etwa 15 Kilometer lange Überfahrt dauert ungefähr zwei Stunden. Die Fähren fahren jeweils täglich um Schlag 6, 10 und 14.

Für Assai ist die Überfahrt kostenlos, unabhängig von deren Rasse und Stammeszugehörigkeit. Von Fremden wird 1 *A*/ pro Bein, unabhängig vom Wesen, dem das Bein gehört, verlangt. Außerdem sind pro Rad zusätzliche 5 *A*/ fällig. Der Fahrpreis ist an einen der Händler an der Fährstation zu bezahlen.

Werden größere Mengen an Waren und damit viel Gewicht transportiert, beträgt der Preis bei Lasten über 25 Kilogramm 1 *A*/ pro 10 Kilogramm Gewicht zusätzlich zu den Gebühren pro Bein und Rad. Das Gewicht einer Ladung wird grob geschätzt und nicht exakt gewogen. Die Händler und Fährleute haben jedoch ausreichend Erfahrung mit Lasten, um das Gewicht relativ genau einzuschätzen.

Die Fährboote können zusätzlich zu den Ruderern maximal 250 Kilogramm Gewicht transportieren. Die Lastkähne können bis zu einer Tonne tragen.

Die Nutzung der Brücke über den *Lessham* auf dem Weg von Toragg nach Ganek ist kostenfrei.

Abseits der Landstraßen gibt es kaum befestigte Wege, weil die Assai diese als erheblichen Eingriff in die Natur empfinden. Es gibt keinerlei Dorfstraßen, was primär damit zusammenhängt, dass die auf dem Land lebenden Stämme nomadisch umherziehen und es daher keine Dörfer gibt. An manchen Orten gibt es einige Wege, die häufig von regionalen Stämmen auf ihrer Wanderschaft genutzt werden. Normalerweise gibt es jedoch maximal Pfade in der Wildnis.

Die Reise durch das weite Land gestaltet sich daher insbesondere für Auswärtige oftmals sehr schwierig. Das gesamte Land ist nur in Ansätzen kartographiert und insbesondere fern der Städte und Landstraßen gibt es kaum nennenswerte Aufzeichnungen und auch nur wenig markante Landmarken, an denen sich ein Reisender orientieren könnte.

Neben der Gefahr, sich hoffnungslos in der Wildnis zu verirren, besteht auch immer wieder das Risiko, in Stammesgebiete zu gelangen, die sich gerade im Krieg befinden. In diesen Fällen verhalten sich die Stammesmitglieder nicht nur Angehörigen des Gegners, sondern auch gegen Auswärtige aggressiv.

Im Frühjahr und Herbst müssen Reisende zudem mit extremen Regenfällen rechnen, die viele Wege und Gebiete abseits der Landstraße in großflächige Sumpflandschaften verwandeln und nahezu unpassierbar machen.

Eine Reise durch die Wildnis Assars sollte daher gut geplant und im Idealfalle mit einem Ortskundigen durchgeführt werden.

Schifffahrt

Neben kleineren Booten für den Fischfang auf dem *Lessham* und dem *Lumax*, sowie den Schiffen der Fährverbindung bei Toragg wird in Assar keine Schifffahrt betrieben. Es gibt mit Ganek zwar eine Hafenstadt, diese wird jedoch nur von auswärtigen Schiffen angelaufen. Sollte sich ein Assai dazu berufen fühlen, zur See zu fahren, könnte er bei diesen Schiffen anheuern.

Teleporter

Wenn sich ein Assai auf eine Reise durch das Land begibt, wird er dieses in der Regel zu Fuß und in der Natur machen. Die Nutzung der Teleporter ist den Stammesmitgliedern in der Regel nicht geheuer. Hinzu kommt, dass die meisten Assai ihren Stamm und damit auch ihr Land nur im äußersten Notfall verlassen. Es bestand somit bisher keine Notwendigkeit, Teleporter in allen Städten einzurichten. Es gibt diese Transportmöglichkeit bisher lediglich in der Hauptstadt Koolha, der Hafenstadt Ganek und in der Pilgerstadt Bakulk. In allen Städten befinden sich die Plattformen etwa einen Kilometer außerhalb der Stadt an einem von den Schamaninnen geweihten Ort. Alle schamanisch

Gläubigen, also alle Personen, die ihr Totemtier gefunden haben, können die Teleporter unabhängig von ihrer Herkunft und ihrer Rasse kostenlos benutzen. Allen anderen werden bei der Benutzung 20 *A* abgezogen. Die Teleporter sind außerdem so eingestellt, dass Geweihte anderer Glaubensrichtungen nicht dorthin transportiert werden können. Sie können sie jedoch zum üblichen Preis benutzen, um aus Assar auszureisen.

Organisationen und Opportunisten

In Assar gibt es im Grunde keine staatlichen oder privaten Organisationen. Die normalen staatlichen Organe wie ein umfangreicher Verwaltungsapparat, eine Armee oder Gerichte fehlen vollständig und werden durch länderspezifische Regelungen ersetzt. Da die Ordnung und Sauberkeit in den Städten Aufgabe aller Bürger ist, gibt es weder Stadtwachen noch Kehrriete. Es gibt weder eine offizielle Armee, noch Händler-, Handwerker- oder sonstige Gilden. Obwohl es in den Städten mehr als nur eine Schamanin gibt, sind diese nicht in Strukturen organisiert, die mit den Tempeln anderer Länder vergleichbar sind. Alle Schamaninnen haben die gleiche Stellung innerhalb der Gesellschaft und die gleichen Aufgaben. Eine Hierarchie gibt es bei ihnen nicht.

Zirkel der Schülerinnen

Bekanntheit: Unbekannt

In den Stämmen auf dem Land werden zahlreiche Mädchen bei den Schamaninnen in der Zauberei ausgebildet. Es erhalten jedoch nur die wenigstens jemals eine Weihe, weil jeder Stamm immer nur eine Schamanin hat und daher der Bedarf begrenzt ist. Bei vielen Schülerinnen stößt dieses auf Unmut, denn sie erhalten nicht die Stellung, die ihnen, ihrer Meinung nach, nach der anstrengenden Ausbildung zusteht. Bereits vor einigen Jahren taten sich mehrere Schülerinnen zusammen, um sich gegen diese Ungerechtigkeit zu wehren. Sie fanden Unterschlupf in den Ruinen des Tempels der Sonne, wo sie gemeinsam die Magie praktizieren und ihr Wissen auch um Kenntnisse in der manipulativen Zauberei, insbesondere aus dem Bereich des Verderbnis, erweitern. Momentan umfasst die Gemeinschaft etwa 50 Mitglieder, die sich jedoch versteckt halten. Sie sind aber gewillt, ihre Verborgenheit aufzugeben und sich gegen die Regeln des Landes aufzulehnen, wenn sie eine ausreichende Stärke erlangt haben.

Städte und Siedlungen

In Assar gibt es abseits der sechs Städte nahezu keinerlei Siedlungen auf dem Land. In seltenen Fällen errichten die nomadischen Stämme kleine Hütten an

Plätzen, wo sie öfter lagern. Diese sind jedoch die meiste Zeit im Jahr verlassen.

Von der östlichen Küste des Landes ausgehend, gibt es einen etwa 50 Kilometer breiten Streifen, in dem nahezu keine Stammesmitglieder zu finden sind (vgl. *Außenpolitik*). Dieser Bereich wird von den Assai größtenteils gemieden und nur betreten, wenn es keine andere Möglichkeit gibt.

In den Städten bestehen die meisten Häuser genauso wie auf dem Land vor allem aus Konstruktionen aus Holz, Knochen und Fellen. Diese Behausungen sind daher wohl eher als Hütten zu bezeichnen als Häuser. Lediglich wichtige Gebäude werden mit einer Holzkonstruktion und massiven Mauern, die aus einer Mischung aus Lehm und Dung bestehen, erbaut.

In den letzten Jahrzehnten entwickelte sich eine Mischform aus diesen beiden Bauweisen. Hierbei wird zunächst eine niedrige Lehmmauer errichtet, die selten höher als einen Meter ist und erst darauf ein Konstrukt aus Holz, Knochen und Fellen erbaut. Während zuvor alle Hütten lediglich aus einem Raum bestanden, bietet die neue Bauweise die Möglichkeit, die tragenden Konstruktionen in den Lehmmauern zu verankern und dadurch eine Aufteilung in mehrere Räume zu erreichen. Zudem sind die verankerten Traggerüste deutlich stabiler und können dadurch mehr Last aufnehmen, ohne

Grundwerte und Aspekte

Aktion

Akrobatik +3
Athletik +2
Beobachten +3
Fingerfertigkeiten +1
Heimlichkeiten +3
Lenken +2
Überleben +3

Gesellschaft

Gesellschaft +2
Handwerk +3
Heilung +2
Persönlichkeit +2
Verhandeln +1

Wissen

Kreativität +1
Magie +1
Natur +3
Welt und Länder +1

Kampf

Magieresistenz +2
Verteidigung +3
Waffengruppe 1 +0
Waffengruppe 2 +3
Waffengruppe 3 +2
Widerstand +3

Zauberei

Defensiv +2
Elementar +2
Manipulativ +0

Typische Aspekte

Schamanisch

Seltene Aspekte

Leben/Erde
Gemeinschaft/Wasser
Krieg/Sturm

Stand eines Assai

01 Besitzlos
02-19 Besitzbürger
20 Vermögensbürger

zusammenzufallen. Somit ist es mit der neuen Bauweise möglich, deutlich größere Hütten zu errichten.

Als im Jahre 1989 nach dem blutigen Bürgerkrieg die Stammeszugehörigkeit von Bewohnern der Städte per Gesetz aufgehoben wurde, gab es eine regelrechte Stadtflucht. Viele Assai verließen die Siedlungen, um sich wieder ihren ursprünglichen Stämmen anzuschließen und gaben ihre Hütten in den Städten auf. Auch heute sind die Auswirkungen dieser Entwicklungen in den Städten noch offensichtlich. Zwar sind die meisten der verlassenen Hütten im Inneren der Städte abgerissen und durch Behausungen anderer Bewohner ersetzt worden, aber insbesondere in den Randbezirken der Siedlungen stehen immer noch zahlreiche verlassene Hütten.

Bakulk

Bakulk, oder die *Wiege des Lebens*, liegt direkt am Fuße des *Ganetu* im Westen des Landes. Die Stadt zieht viele Assai an, weil sie so dicht am Gebirge liegt, dass auch innerhalb ihrer Grenzen immer noch der starke Einfluss der Naturgeister aus den Bergen gespürt werden kann. Da die Stadt den Endpunkt der Pilgerstraße darstellt (vgl. *Glaube*) und diese spirituelle Wanderung nicht nur von Einheimischen, sondern auch von vielen Auswärtigen unternommen wird, herrscht immer reger Betrieb zwischen den Hütten. Zu manchen Zeiten im Jahr besteht mehr als die Hälfte der Anwesenden in der Stadt aus Pilgern, die sich dort oftmals mehrere Wochen aufhalten, bevor sie wieder zu ihrem Stamm oder in ihr Land zurückreisen. Die Pilger können in dieser Zeit entweder ihre Zelte am Rande der Stadt errichten oder sich in einem der zahlreichen Gasthäuser einmieten.

Innerhalb der Stadt befinden sich an vielen Stellen Schreine für die Ahnen, die Naturgeister oder die Totentiere, an denen die Gläubigen die Erlebnisse ihrer Reise noch einmal reflektieren, der spirituellen Begleiter gedenken oder ihnen danken können. Hier halten sich auch zu jeder Tages- und Nachtzeit geweihte Schamaninnen auf, die kleinere Zeremonien abhalten, an denen Pilger und Einheimische teilnehmen dürfen.

Bakulk

Gründungsjahr: ca. 1000 nU.

Einwohner: 23.000. Durch die vielen Besucher befinden sich jedoch in Hochzeiten bis zu 50.000 Personen in der Stadt.

Rassen: alle

Stadtherr: Häuptling *Elok Jogan* und Schamanin *Sorray Winu*

Hygiene: Bakulk hat durch die vielen Besucher oftmals mit Verschmutzungen und vor allem in der Regenzeit mit verschlammten Straßen zu kämpfen. In den

Randbezirken, in denen die Pilger ihre Zelte aufschlagen, gibt es keine Wasserentsorgung. Die Besucher sind angehalten, ihr Schmutzwasser in den Abgüssen in der Stadt zu entsorgen. Diese Anordnung wird jedoch oftmals nicht befolgt.

Stadtausbau: Dort, wo dauerhaft Assai leben, gibt es eine Kanalisation. Alle Straßen bestehen ausschließlich aus festgetretener Erde. Um den Bereich, der dauerhaft von Assai bewohnt wird, ist ein etwa 5 Meter hoher Palisadenzaun errichtet.

Teleporter: eine Plattform außerhalb der Stadt

Waffen und Zauber: Im Gegensatz zu den anderen Städten ist das Tragen von Waffen sowie das Anwenden von Magie nur den Einwohnern gestattet.

Gaststätten: Es gibt zahlreiche Gaststätten in Bakulk. Sie bieten neben sauberen Betten, einfachem Essen und einem Bad keinen weiteren Luxus. Genauso wie in der Gesellschaft der Assai werden alle Gäste gleich behandelt. Die meiste Zeit im Jahr sind sämtliche Betten restlos belegt.

Organisationen und Institutionen: Fliegende Reiter, Siechenhaus, Kehrliche

Besondere Orte: zahlreiche schamanische Schreine

Kartographie: Bisher gibt es keine Karten von Bakulk.

Atmosphäre: Bakulk wird von der Anwesenheit der vielen Pilger geprägt. So herrscht in der gesamten Stadt eine sehr spirituelle Atmosphäre, die sich vor allem in den schamanischen Zeremonien zeigt, die jederzeit und an zahlreichen Orten in der Stadt abgehalten werden. Die dauerhaften Bewohner sind sehr gläubig und spirituell. Auf sie hat der Einfluss der Naturgeister aus dem *Ganetu* eine beruhigende Wirkung, so dass sie üblicherweise sehr ruhig, gelassen und geduldig und sich durch fast nichts aus der Ruhe bringen lassen.

Bunag

Mitten in einem Landstrich, der von Hügeln und Akazienwäldern geprägt ist, liegt Bunag, die kleinste der fünf Städte am Pilgerweg. In der Regenzeit sammelt sich zwischen den Hügeln häufig viel Wasser. Dieses kann zwar in manchen Jahren zum Problem werden, wenn es zu weit in die Stadt eindringt, aber zumeist sorgt es dafür, dass der Boden sehr fruchtbar und damit der Ackerbau sehr ertragreich ist. Die vielen Wasserstellen locken außerdem unterschiedlichste Tiere an, so dass auch die Jagd reichhaltige Beute erbringt. Den Einwohnern Bunags geht es daher vergleichsweise gut, denn das Allgemeingut ist immer reichhaltig mit Nahrungsmitteln gefüllt.

Bunag

Gründungsjahr: ca. 1430 nU.

Einwohner: 18.000

Rassen: alle

Stadtherr: Häuptling *Koorang Ygenao* und Schamanin *Layuna Marrell*

Hygiene: Bunag ist eine sehr saubere Stadt, die von zahlreichen Kehrriechen gereinigt wird.

Stadtausbau: Die Stadt ist komplett mit einer Kanalisation unterbaut. Die wichtigsten Straßen sind mit Geröll befestigt, um sie gegen eventuell eindringendes Wasser zu schützen.

Gaststätten: Da Bunag am Pilgerweg liegt, gibt es auch mehrere Gaststätten, in denen die Gläubigen unterkommen können. Alle Wirtshäuser bieten einfaches Essen und saubere Betten. In der Regel kann ein Reisender problemlos in einer der Gaststätten ein freies Bett bekommen.

Organisationen und Institutionen: Fliegende Reiter, Siechenhaus, Kehrriechen

Kartographie: Bunag ist vollständig kartographiert. Der letzte Stand dieser Karten stammt aus dem Jahr 2085.

Geschichtliche Ereignisse: Von 1986-1989 kämpften die Anhänger *Gwatus* gegen seine Gegner (vgl. *Geschichte*).

Atmosphäre: Die Bewohner sind sehr freundlich und empfangen Pilger und andere Besucher mit offenen Armen. Solange sich Fremde genauso verhalten, können sie eine sehr angenehme Zeit in Bunag verbringen. Verhalten sie sich jedoch ungebührlich oder begehen sie ein Verbrechen, werden sie schnell merken, dass die Stimmung der Einwohner sehr schnell umschlagen kann.

Ganek

Direkt am *Siung Mai* gelegen ist Ganek die einzige Hafenstadt Assars und hat eine entsprechend wichtige Bedeutung für die Wirtschaft des Landes. Die Stadt teilt sich in drei Bereiche, die durch Begrenzungen voneinander getrennt sind.

Im nördlichen Teil der Stadt, im Assaiviertel, wohnen die Bürger der Stadt. Dieser Bereich ist für Besucher nur eingeschränkt zugänglich, denn lediglich schamanisch Gläubige dürfen ihn betreten. Er ist mit einem leichten aber fast sechs Meter hohen Palisadenzaun umgeben, der Unbefugten den Zugang verwehrt.

Der südliche Hafenbezirk steht hingegen allen Besuchern offen. Hier befinden sich neben den Kaianlagen auch zahlreiche Lagerhäuser und Tavernen. Hier haben sich außerdem einige auswärtige Händler angesiedelt.

Zwischen diesen beiden Stadtteilen liegt das Händlerviertel, das im Wesentlichen aus nur einer Straße besteht, die sich über die gesamte Breite der Stadt erstreckt und sie in zwei Hälften teilt. Hier gibt es ausnahmslos Händler der Assai, die für die Koordination der Warentransporte sowie den Kauf und Verkauf von Waren zuständig sind. Das Händlerviertel darf von den Einwohnern der Stadt uneingeschränkt betreten werden. Auswärtige aus dem Hafenviertel werden nur eingelassen, wenn sie dort Geschäfte zu erledigen haben.

Vom Händlerbezirk gibt es nach Norden, zum Assaiviertel einen standhaften Palisadenzaun mit

einem Wehgang, der mit seinen etwa sechs Metern Höhe die Bereiche voneinander trennt. Zum südlichen Hafenviertel wurde eine massive Mauer errichtet, die einen Halbkreis um den Bereich bildet. Sie ist etwa vier Meter dick, hat eine Höhe von fast zehn Metern und einen Wehgang. Aufgrund dieser Mauer müssen Besucher entweder mit einem Schiff an- und abreisen, oder sie können das Viertel über ein Tor direkt von außerhalb der Stadt betreten.

Die etwa 200 Mann starke Stadtwache kümmert sich darum, die Tore zwischen den Bezirken sowie den Zugang zum Assaibereich zu beaufsichtigen und unerlaubte Besucher abzuweisen. Sie sorgen außerdem dafür, dass die Wehgänge dauerhaft besetzt sind.

Ganek

Gründungsjahr: unbekannt

Einwohner: 32.000

Rassen: alle

Stadtherr: Häuptling *Mehono Akroog* und Schamanin *Joyall Utenou*

Stadtviertel: Hafen, Händler, Assai

Hygiene: Die Hygiene im Hafenviertel lässt häufig zu wünschen übrig. Die vielen auswärtigen Seeleute machen oftmals so viel Dreck, dass die Kehrriechen nicht dagegen ankommen. In den anderen Vierteln ist die Stadt jedoch recht sauber und gepflegt.

Stadtausbau: Bis auf die Randbereiche des Assaiviertels ist Ganek komplett mit einer Kanalisation versehen. Im Hafenviertel sind alle Straßen gepflastert, im Händlerviertel sind sie mit Geröll befestigt. Lediglich im Bereich der Assai bestehen die Wege aus festgetretener Erde. Der Hafenviertelbereich ist mit einer Straßenbeleuchtung ausgestattet, die im Laufe der letzten Jahre nach und nach mit Arentechnik versehen wurde. Mittlerweile ist ungefähr die Hälfte der Lampen umgerüstet. Der Rest muss nach wie vor per Hand entzündet werden. Die drei Bezirke der Stadt werden durch Wälle voneinander getrennt (s.o.). Der Assaibereich ist mit einem Palisadenzaun zur Wildnis abgegrenzt.

Teleporter: eine Plattform außerhalb der Stadtmauern

Waffen und Zauber: Im Hafenviertel sind das Tragen jeglicher Waffen sowie der Einsatz von Magie strikt verboten. In den anderen Vierteln gelten die landesüblichen Einschränkungen.

Streitkräfte: Ganek ist die einzige Stadt, die eine Stadtwache hat. Die insgesamt etwa 200 Gardisten patrouillieren auf den Wehgängen und durch das Hafenviertel, um dort (leider oftmals vergebens) für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

Gaststätten: Im Hafenviertel gibt es einige zwielichtige Gaststätten, die den Seeleuten billigen Fusel und leichte Frauen (jedoch keine Assai!) bieten. Viele dieser Schenken werden von auswärtigen Gastwirten betrieben. Innerhalb des Händlerviertels gibt es keine Gaststätten. Im Assaibereich gibt es einige Unterkünfte

für Pilger und andere Assai. Hier bekommt der Besucher ein sauberes Bett und einfaches Essen.

Organisationen und Institutionen: Fliegende Reiter (Händlerviertel), Siechenhaus (Assaviertel), Kehrliche, Stadtwache

Besondere Personen: *Hedonius Fallsos*, der ehemalige Erzmagier der farnessischen Magiergilde *Krytopclas*, hat sich 2094 in Ganek niedergelassen. Er hat sich dem schamanischen Glauben zugewandt und wohnt nun, nachdem er sein Totemtier gefunden hat, im Assaviertel. Obwohl er eine dreifache Koryphäe in den Bereichen Arkan, Beherrschung und Information ist, hat er der Magie völlig abgeschworen und unterrichtet keine Schüler mehr, sondern trägt als Bauer zur Gemeinschaft bei.

Kartographie: Das Hafenviertel ist 2097 vollständig kartographiert worden. Vom Händlerviertel gibt es nur bruchstückhafte Karten. Der Bereich der Assai ist nicht kartographiert.

Atmosphäre: Im Hafenviertel Ganeks scheint es dauerhaft zu brodeln. Obwohl es in der Regel zu keinerlei Ausschreitungen kommt, liegt immer eine gewisse Spannung und Gereiztheit in der Luft. Im Händler- und im Assaviertel ist davon jedoch nichts zu spüren. Hier sind die Bewohner üblicherweise sehr freundlich, wenn auch sehr bestimmt, wenn es darum geht, einen Besucher aus dem Viertel zu verweisen.

Koolha

Nachdem die Assai sich im Laufe der Kapitulationsverhandlungen eine erhebliche Erweiterung ihres Territoriums erstritten hatten, errichteten sie Ende des 17. Jahrhunderts einen gigantischen Totempfahl in den nördlichen Ausläufern der *Sichel*. Er hat eine Höhe von fast 100 Metern und ist eine Meisterleistung der Baukunst. Er besteht aus zahlreichen übereinander gestapelten Holzscheiben, die aus allen Teilen der Welt importiert wurden. Jede Scheibe besteht aus einem anderen Holz und ist über einen Meter dick. Alle Bausteine wurden mit zahlreichen, sehr detaillierten Schnitzereien versehen, die neben Szenen aus der Schlacht auch Abbildungen von Totemtieren, Ahnen und Naturgeistern (so, wie die Assai sie sich vorstellen) zeigen. Eigentlich war dieses Bauwerk lediglich als Mahnmal gegenüber Inrida gedacht, aber es lockte schnell zahlreiche Assai an, die sich in seiner Nähe niederließen. Was zunächst als Ehrenwache begann, weitere sich immer weiter aus, so dass sich im Laufe der Zeit eine große Siedlung und schließlich eine Stadt bildete. Aufgrund der symbolischen Bedeutung des Monuments für die Assai beschlossen die Landeseltern im Jahr 1752 ebenfalls dorthin umzusiedeln und dort den neuen Regierungssitz einzurichten.

Heute ist Koolha im Vergleich zu den anderen Städten Assars eine pulsierende Metropole, die nach wie vor zahlreiche neue Siedler anlockt. In Koolha gibt es im Vergleich außerdem die meisten

nichtmenschlichen Einwohner, die fast 10% der Bevölkerung ausmachen.

Koolha

Gründungsjahr: 1752 nU.

Einwohner: 45.000

Rassen: alle

Stadtherr: Häuptling *Suom Daok* und Schamanin *Poona Udany*

Hygiene: Koolha ist eine sehr saubere Stadt. Zahlreiche Kehrliche kümmern sich, darum, dass die Straßen von Dreck befreit werden.

Stadtausbau: Die gesamte Stadt ist, verglichen mit den anderen Städten, mit der modernsten Kanalisation des Landes versehen. Zahlreiche mit Arentchnik betriebene Pumpen und Filter sorgen für eine reibungslose Entsorgung von Schmutzwasser. Alle Straßen der Stadt sind gepflastert und mit einer Straßenbeleuchtung versehen. Alle Wege haben Namen und alle Hütten sind durchnummeriert, um die Postzustellung zu sichern. Die Stadt wird von einer wehrhaften Mauer umgeben, die den Einwohnern zwar nicht gefällt, aber aufgrund der Nähe zur Grenze nach Inrida für Notwendig erachtet wurde, um vor eventuellen Übergriffen besser geschützt zu sein.

Teleporter: eine Plattform außerhalb der Stadt

Gaststätten: Koolha hat zahlreiche Gaststätten, die meisten von ihnen bieten jedoch lediglich einfaches Essen, saubere Betten und Bademöglichkeiten.

Es gibt jedoch auch Schenken von gehobener Qualität, wie beispielsweise die Gaststätte *Totemgeist*, die exquisite Speisen für die Geschmäcker aller Rassen serviert, luxuriöse Zimmer und Bade- und Friseurdienstleistungen bietet sowie einen eigenen, sehr gepflegten Park besitzt, in dem die Besucher flanieren können. Der Preis der Schenke ist jedoch ebenfalls gehoben. Besucher sollten damit rechnen, dass sie, verglichen mit einer einfachen Unterkunft, mindestens die fünffache Menge an Arkana für Essen und Dienstleistungen zahlen müssen.

Organisationen und Institutionen: Fliegende Reiter, Siechenhaus, Kehrliche, Gesellschaft für Kartographie

Besondere Orte: Im Zentrum der Stadt steht der überwältige Totempfahl. Im nördlichen Bereich befindet sich das offizielle Regierungsgebäude, in dem zum Beispiel Staatsempfänge stattfinden. Das Gebäude wird außerdem von den Landeseltern als Gericht genutzt, wenn sie über Straftäter richten müssen.

Besondere Personen: Koolha ist der Regierungssitz Assars, daher haben die Landeseltern, der *Nugunong Tilak Denu* und die *Maneha Ogina Lenunu* hier ihre Hütten.

Kartographie: Koolha ist vollständig kartographiert. Die Zeichnungen stammen aus den Jahren 2017 bis 2019. Sie werden von der ansässigen Gesellschaft für Kartographie regelmäßig angepasst und erweitert.

Geschichtliche Ereignisse: 1984-1989 tobte in Koolha ein blutiger Bürgerkrieg zwischen den Anhängern *Gwatus* und seinen Gegnern (vgl. *Geschichte*).

Besonderheiten: In Koolha beginnt der Pilgerweg. Die Stadt ist daher häufig nicht nur von Assai, sondern auch von vielen Auswärtigen besucht. Sie halten sich jedoch meistens nur kurz auf, bevor sie ihre Reise quer durch das Land antreten.

Atmosphäre: Obwohl Koolha der Sitz der Regierung ist und infolge der Anwesenheit des *Nugunong* und der *Maneha* die schamanischen Traditionen sehr streng befolgt werden, ist die Bevölkerung verglichen zu den Einwohnern anderer Städte sehr weltoffen und allem neuen gegenüber aufgeschlossen. Ist die erste Neugier und Begeisterung jedoch verfliegen, lehnt der Großteil der Bürger die Neuerungen jedoch meistens freundlich, aber bestimmt ab und kehrt zu den alten Traditionen zurück.

Rano

Dort, wo sich die beiden Flüsse aus dem in Tiranja liegenden Gebirgszug *Hjalia Nyatalis* zum *Lumax* vereinen, hat sich ein relativ großer See gebildet. Direkt an seinem Ufer liegt die Stadt Rano. Da sie keine Anbindung an die Landstraße hat, kommen nur selten Besucher in die Siedlung. Die Einwohner bestehenden vor allem aus Assai, die zuvor in anderen Städten des Landes gelebt haben, und Ruhe vor den zahlreichen Auswärtigen und Pilgern haben wollten. Da der See und die Flüsse rund um die Stadt durch Regenfälle mehrfach im Jahr über die Ufer treten, ist die komplette Stadt auf einer auf Pfählen stehenden Holzkonstruktion erbaut. Die zahlreichen miteinander verbundenen Plattformen befinden sich dadurch zwischen einem und drei Metern über dem Boden. Rano wird deswegen von den Einheimischen auch als *Die schwebende Stadt* bezeichnet.

Rano

Gründungsjahr: ca. 1530 nU. und 1724 nU.

Einwohner: 14.000

Rassen: alle

Stadtherr: Häuptling *Naaro Lemyn* und Schamanin *Juola Noluam*

Hygiene: Rano ist eine relativ saubere Stadt, da sich durch den hölzernen Boden kein Schlamm bilden kann. Der restliche verursachte Schmutz wird von einigen Kehrrieten regelmäßig entfernt.

Stadtausbau: Es gibt keine nennenswerten Stadtausbauten.

Gaststätten: Da die Einwohner Ranos kein Interesse daran haben, Fremde anzulocken, gibt es lediglich ein Gasthaus, den *Seeblick*. Hier bekommen Reisende ein sauberes Bett und einfaches Essen ohne besonderen Luxus.

Organisationen und Institutionen: Kehrriete

Kartographie: Rano ist nicht kartographiert.

Geschichtliche Ereignisse: Die ursprüngliche Siedlung wurde bereits um das Jahr 1530 herum erbaut. Als es im Herbst 1542 zu extrem starken Regenfällen kam,

wurde die gesamte Stadt wortwörtlich weggespült. Mehr als zwei Drittel der damaligen Einwohner verloren ihr Leben bei dieser Flut. Die Verbliebenen begannen daraufhin, ihre Hütten auf Pfählen zu erbauen.

Als durch die Installation der Teleporter immer mehr auch auswärtige Gläubige die anderen Städte im Rahmen ihrer Pilgerreise besuchten, nahmen immer mehr Assai Reißaus und zogen in das ruhige Rano um. Anfang des 18. Jahrhunderts hatten sich wieder so viele Assai angesiedelt, dass von einer Stadt gesprochen werden konnte, die schließlich 1724 offiziell anerkannt wurde.

Besonderheiten: Die gesamte Stadt ist auf mehreren auf Pfählen erbauten Holzplattformen errichtet.

Atmosphäre: Die Einwohner Ranos sind genauso wie alle Assai in der Regel freundlich, aber können sehr bestimmt werden, wenn sie etwa durchsetzen möchten. Dennoch bemerken insbesondere auswärtige Besucher, dass sich die Einwohner von ihnen gestört fühlen, und sie lieber ihre Ruhe hätten.

Toragg

Toragg liegt an einem kleinen See, der sich durch das Zusammentreffen von *Lessham* und *Lumax* gebildet hat. Da die Stadt auf einer leichten Erhebung liegt, ist sie vor den Überschwemmungen während der Regenfälle sicher.

Die Einwohner Toraggs verfolgen zwar alle Aspekte des schamanischen Glaubens, haben jedoch eine starke Verbindung zu ihren Totemtieren. Die Straßen der Stadt werden von mehreren tausend Tieren bevölkert, die ungehindert durch die Siedlung streifen. Nicht selten kommt es vor, dass auch wilde Tiere, oftmals auch Raubtiere, die Stadt betreten und sich dort einige Zeit aufhalten. Alle Tiere zeigen weder gegenüber den Assai oder den Besuchern noch gegenüber anderen Tieren Aggressionen, solange sie sich in Toragg aufhalten. Es ist noch immer nicht geklärt, was den Standort der Stadt so besonders macht und warum es zu diesem Phänomen kommt. Die Assai und vor allem die Schamaninnen sind jedoch davon überzeugt, dass es an ihrem starken Glauben liegt und die Stadt gesegnet ist.

Die große Anzahl an Tieren hat jedoch den Nachteil, dass sie die Straßen oftmals mit Exkrementen verschmutzen. Zudem liegt über der gesamten Stadt immer ein tierischer Geruch in der Luft.

Toragg

Gründungsjahr: unbekannt

Einwohner: 20.000

Rassen: alle

Stadtherr: Häuptling *Torruk Hoagun* und Schamanin *Yumella Oumwo*

Hygiene: Toragg rangiert bei der Hygiene der Städte Assars eher im Mittelfeld, was primär auf die vielen freilaufenden Tiere zurückzuführen ist. Die Kehrriete

versuchen ihr möglichstes, um die Straßen von Dreck zu befreien, kommen aber oftmals nicht gegen die verursachten Mengen an.

Stadtbau: Toragg ist mit einer Kanalisation ausgestattet. Die meisten Straßen sind mindestens mit Geröll befestigt, viele sind gepflastert. Die gesamte Stadt ist mit einem etwa fünf Meter breiten und fast zehn Meter tiefen Graben umgeben, der eventuell auftretendes Hochwasser abfangen soll, damit es nicht in die Stadt dringt.

Gaststätten: Da die Stadt etwa in der Mitte des Pilgerwegs liegt und viele Gläubige eine längere Pause benötigen, nachdem sie die erste Strecke überwunden haben, gibt es in Toragg zahlreiche Gaststätten. Diese bieten den Besuchern einfache Verpflegung und ein sauberes Bett.

Organisationen und Institutionen: Fliegende Reiter, Siechenhaus, Kehrichte

Besondere Orte: Im Zentrum der Stadt gibt es einen etwa zwei Hektar großen Wald, um den sich die Siedlung ehemals gebildet hat.

Besondere Personen:

Kartographie: Es existieren Gesellschaftskarten von Toragg, diese sind jedoch mittlerweile fast 80 Jahre alt, so dass sie an vielen Stellen nicht mehr aktuell sein dürften.

Geschichtliche Ereignisse: Im Jahre 1704 wurde Toragg von einer Seuche heimgesucht, die anscheinend durch das Wasser des Sees verursacht wurde. Die genaue Ursache ist bis heute nicht geklärt, aber die Krankheit raffte mehr als ein Drittel der Bevölkerung dahin. Im Jahr 1706 ließen die Erkrankungen so schnell nach wie sie angefangen hatten.

Besonderheiten: Die Stadt wird von mehreren tausend Tieren bevölkert, die frei durch die Straßen laufen.

Atmosphäre: Die Einwohner Toraggs werden von anderen Assai und von vielen Besuchern als merkwürdig empfunden. Bei vielen sorgt die starke Verbundenheit zu ihrem Totemtier dafür, dass sie besser mit Tieren als mit Humanoiden umgehen können. Dennoch sind sie anderen Personen gegenüber freundlich, haben aber häufig kleinere Eigenheiten, die an tierisches Verhalten erinnern.

Charaktere

Die Ausbildung eines Charakters aus Assai ist stark von seinem Geschlecht abhängig. Männer sind üblicherweise in der Kunst der Jagd und im Kampf bewandert. Frauen haben nur grundlegende Fähigkeiten in diesen Bereichen. Der Schwerpunkt ihrer Ausbildung liegt vor allem im Handwerk. Sie kennen sich zudem meistens besser als die männlichen Stammesmitglieder mit den Pflanzen und Tieren der Wildnis aus.

Bei weiblichen Charakteren ist es außerdem nicht unwahrscheinlich, dass sie bei einer Schamanin in der Lehre waren und die defensive und elementare Zauberei erlernt haben.

Solange sie sich nicht in kalten Klimazonen aufhalten, kleiden sich Assai in der Regel sehr leicht. Viele tragen lediglich einen aus Leder und Fell hergestellten Lendenschurz. Mit Oberbekleidung, langen Hosen oder festem Schuhwerk fühlen sich die meisten unwohl und eingezwängt. Männliche Assai fühlen sich ohne ihr Stirmband, das sie normalerweise nie ablegen, nicht vollständig.

Sollte sich das Tragen einer Rüstung nicht vermeiden lassen, wird ein Assai maximal zu einer Lederrüstung greifen. In anderen Rüstungen oder Rüstteilen, die seine Beweglichkeit einschränken, wird er sich nicht geschützt, sondern nur beengt und unbeweglich fühlen.

Die Kampfausbildung eines Assai umfasst die Handhabung des Speeres, in der Regel zusammen mit einem Schild. Für die Jagd lernt er außerdem, seine Waffe als Wurfspeer einzusetzen.

In manchen Stämmen wird außerdem der Umgang mit einer Keule oder einer Handaxt gelehrt. Üblicherweise wird auch bei diesen Waffen ein Schild in der zweiten Hand geführt.

Eine besondere Waffe, die es nur in Assar gibt, ist der Bumerang. Nahezu alle Männer und auch ein Großteil der Frauen beherrschen den Umgang mit dieser eigentlich zur Jagd gedachten Waffe.

Bumerang

Kategorie: Wurfwaffen

Schaden: 1W6+1

Bonus: 10/3

Reichweiten:

Normal: 01-25, Weit: 26-60, Sehr weit: 61-100

Der assaische Bumerang ist im Grunde eine Wurfkeule und kann im Nahkampf auch als Keule genutzt werden.

Wird das Ziel eines Bumerangs im Fernkampf nicht getroffen oder weicht es vollständig aus, fliegt die Waffe im folgenden Rundenabschnitt zum Werfer zurück. Üblicherweise wird so geworfen, dass der Bumerang auf dem Rückflug nahezu die gleiche Strecke zurücklegt, so dass keine anderen Figuren gefährdet werden. Der Werfer muss zum Fangen des Bumerangs eine erneute FP(Wurfwaffen) durchführen. Gelingt diese unabhängig von der Güte, kann er seine Waffe im Flug greifen und sie in der nächsten Runde erneut einsetzen. Das Fangen des Bumerangs gilt als sonstige Aktion und kann nur durchgeführt werden, wenn der Werfer nicht in einen Nahkampf verwickelt ist.

Hat sich in der Zeit zwischen Wurf und Fangen eine Figur in die Rückflugbahn des Bumerangs gestellt, muss sie eine FP(Ausweichen) ablegen, um nicht getroffen zu werden. Diese Probe ist nicht erschwert und muss lediglich gelingen, um der Wurfkeule zu entgehen. Misslingt der Wurf jedoch, erleidet die Figur KE-Schaden.

Weicht das Ziel nicht vollständig aus oder trifft der Bumerang auf dem Rückflug eine Figur, fällt er zu Boden. Misslingt dem Werfer die Probe zum Fangen der Waffe, fliegt sie noch 1W6 Meter weiter, bevor sie zu Boden fällt. Der Schwung der Waffe reicht auf diesen letzten Metern nicht aus, um einer Figur Schaden zuzufügen.

Besonderheiten: Tilak verbindet eine innige und langjährige Freundschaft mit dem König von Hult Ha Yak, dem *Mi Wei Ha Yo Sing*. Obwohl das offizielle Abkommen mit dem Nachbarland noch nicht endgültig geschlossen ist, werden sich die beiden Freunde uneingeschränkt unterstützen, soweit dieses politisch machbar ist.
Das Totemtier von Tilak ist das Krokodil.

Die Namen von Assai setzen sich in der Regel aus dem Vor- und Nachnamen zusammen. Der Nachname ist jedoch kein Familienname. Beide Namensteile haben eine Bedeutung in der Sprache der Assai, so dass sie für jede Person individuell sind. Während der Vorname häufig eine wichtige Charaktereigenschaft oder ein bestimmtes Merkmal einer Person benennt, steht der Nachname üblicherweise für einen Ahnen oder das Totemtier. Alle Namen sind in der Regel recht kurz und bestehen selten aus mehr als zwei Silben. Die Vokale a, o und u sind vorherrschend und die Konsonanten c, h, p, s, q, x und z kommen nur sehr selten in Namen vor.

Männliche Namen

Amaroo Barwon
Yani Mallee
Uwan Jerara
Mullyan Dorak
Koorong Nowra

Weibliche Namen

Jirra Olono
Manya Tuart
Moree Konol
Allirea Banjora
Yoralla Elouera

Persönlichkeiten

Tilak Denu

Titel: Nugunong *Volk:* Assai
Stand: Machtbürger *Augenfarbe:* grün
Geburtsjahr: 2053 nU. *Haarfarbe:* schwarz

Familie: Tilak teilt sich seine Hütte mit *Namu Umak*, die die Mutter seiner vier Kinder (M12, W16, W17 und M21) ist.

Wohnort: Koolha, Ahemsweg, Haus Nummer 27

Persönlichkeit:

Tilak ist eine angenehme Persönlichkeit, die nach außen immer ruhig, freundlich und ausgeglichen wirkt. Wenn es darauf ankommt, kann er jedoch sehr gerissen und manipulativ sein. Er ist durch und durch Politiker und genießt seine Rolle und Stellung als Oberhaupt des Landes. Er hat es gelernt, viel zu reden, ohne dabei eine verbindliche Aussage zu machen.

Herausragende Fertigkeiten:

Empathie 18, *Etikette* 16, *Kriegskunst* 17, *Landeskunde* 17, *Rechtskunde* 19, *Überreden* 18, *Überzeugen* 16, *Verhören* 15

Sprachen:

Assai (20), *Inri* (15), *Hulti* (18), *Dakki* (16), *Ystrisch* (15)

Schriften:

Araasisch (20), *Calbyrger Zeichen* (15), *Haijuta* (18), *Tiraiay* (15)

Ogina Lenunu

Titel: Maneha *Volk:* Assai
Stand: Machtbürger *Augenfarbe:* braun
Geburtsjahr: 2018 nU. *Haarfarbe:* weiß
Klasse: Schamane, Rang 15

Wohnort: Koolha, Am Berg, Haus Nummer 3

Familie: Ogina lebt alleine. Sie hat mit verschiedenen Männern insgesamt 12 Kinder. Die Kinder sind im Alter von 45 bis 66 Jahren und haben eigene Familien und Stämme gefunden. Ogina hat zu ihnen nur sehr selten Kontakt.

Persönlichkeit:

Ogina ist ein ausgesprochen herzlicher und ehrlicher Mensch. Sie behauptet von sich selbst, noch niemals in ihrem Leben gelogen zu haben, und soweit es überprüfbar ist, stimmt diese Aussage. Sie ist eine sehr spirituelle Person, in deren Leben jede Facette von ihrem Glauben beeinflusst wird. Sie gilt als sehr traditionell, Neuem gegenüber als wenig aufgeschlossen und kann zur Furie werden, wenn ihre Glaubenswerte angegriffen werden.

Herausragende Fertigkeiten:

Alchemie 18, *Blutmagie* 16, *Empathie* 19, *Heilung – Gifte* 17, *Heilung – Krankheit* 18, *Heilung – Wunden* 19, *Kräuterkunde* 19, *Kreativität* 16, *Religionskunde* 17, *Symbolik* 19, *Überzeugen* 17, *Zauberei* 18

Herausragende Magie:

Blutmagie 19 (alle für Schamanen zugänglichen Rituale), *Erde* 19 (alle Zauber), *Heilung* 19 (alle Zauber bis K9), *Information* 17 (alle Zauber bis K9), *Luft* 18 (alle Zauber)

Sprachen:

Assai (20), *Inri* (18), *Hulti* (18)

Schriften:

Araasisch (20)

Besonderheiten: Das Totemtier von Ogina ist der Frosch.

Hedonius Fallsos

Titel: Emeritus *Volk:* Farnessier
Stand: Besitzbürger *Augenfarbe:* grau
Geburtsjahr: 2033 nU. *Haarfarbe:* grau
Klasse: Magier, Rang 15

Wohnort: Ganek, Assai viertel

Familie: Hedonius hat sich Zeit seines Lebens immer nur der Magie und der Wissenschaft verschrieben. Er

hat daher keine Familie. In Assar hat er auf seine alten Tage eine Seelenverwandte in *Lium Delak* gefunden, mit der er seine Hütte teilt.

Persönlichkeit:

Hedonius ist ein sehr ruhiger, entspannter, geduldiger und gemütlicher Mann, der sich im Grunde durch nichts aus der Ruhe bringen lässt. Er hat im Leben alles erreicht, was er erreichen konnte und genießt nun das einfache und beschauliche Leben im Kreise seiner Stammesmitglieder. Ab und an zieht es ihn in das Hafenviertel von Ganek, um den Duft der weiten Welt zu riechen, aber er kehrt meistens schnell wieder zu seiner Hütte zurück. Wenn er seinen Willen durchsetzen möchte, ist er stets freundlich, aber äußerst bestimmt. Er weiß, dass er zu den besten Zauberern auf der Welt gehört, aber es prahlt weder damit noch hält er sich dadurch für etwas besseres.

Herausragende Fertigkeiten:

Abrichten 16, *Alchemie* 23, *Blutmagie* 22, *Kräuterkunde* 18, *Kreativität* 19, *Rechnen* 17, *Schrift* 20, *Selbstbeherrschung* 20, *Sinne* 18, *Sprache* 20, *Suchen* 19, *Zauberei* 24

Herausragende Magie:

Arkan 22 (alle Zauber), *Beherrschung* 21 (alle Zauber), *Blutmagie* 21 (alle für Magier zugänglichen Rituale), *Information* 24 (alle Zauber), *Schutz* 19 (alle Zauber bis K8)

Sprachen: Alle (20)

Schriften: Alle (20)

Besonderheiten: Mit dem Finden seines Totemtiers und damit zur offiziellen Aufnahme in die Reihen der Assai, hat Hedonius seinen Namen abgelegt und seinen neuen Stammesnamen, *Mayall Grun*, erhalten. Er reagiert erbost, wenn er mit seinem alten Namen angesprochen wird. In Assar weiß niemand von seinem früheren Leben und er ist bestrebt, es auch dabei zu belassen.

Als Erzmagier von Farness hat Hedonius sehr gut verdient. Er verfügt über ein immenses Vermögen, das vermutlich bei mehreren Hunderttausend Arkana liegt. Ihm bedeutet dieses Geld jedoch nichts.

Obwohl er mit dem Umzug nach Assar nahezu alle Verbindungen nach Farness gekappt hat, könnte der Emeritus auch heute noch zahlreiche Gefallen von unterschiedlichsten und teils sehr hoch gestellten Personen auf ganz Divarra einfordern.

Hedonius ist trotz seines enormen Wissens nicht mehr bereit, Schülern Unterricht zu geben. Er hat sein Leben einzig der Stammesgemeinschaft verschrieben.

Sein Totemtier ist der Falke.