

Theorie I: Wichtige Details der neuen Welt

Der Himmel

Tharun ist anders – und das erkennt man am besten, wenn man den Himmel und alle Phänomene betrachtet, die damit zu tun haben: die Sonne, Winde und das Wetter gehorchen nicht jenen Gesetzen, wie sie uns bekannt sind.

Sonne und Tageszeiten: Das von den Einheimischen Arran genannte Himmelslicht, wurde der Sage nach von den Neugöttern erschaffen, nachdem es ihnen gelungen war Glost, die Sonne der verfeindeten Zwölfgötter zu vernichten. Als solches stellt die leuchtende Kugel im Zentrum der Hohlwelt Tharun, das grösste existierende göttliche Artefakt dar. Die Form der Welt als Innenteil einer Hohlkugel wird übrigens von den Neugöttergeweihten gelehrt (wenn auch nur unter ihresgleichen) und kann getrost als Tatsache verstanden werden.

Im Zentrum der Hohlkugel stehend, vermag die Sonne natürlich keine Himmelsbahn zu ziehen. Tag und Nacht kommen dadurch zustande, dass die Sonne ihre Farbe wechselt. Von der Nacht bis zum Mittag durchläuft sie einmal alle acht göttlichen Farben: schwarz – blau – violett – purpur – rot – orange – gelb – weiss. Vom Mittag her durchläuft sie diese Farbreihe dann einfach in umgekehrter Reihenfolge. Jede Farbe bleibt für jeweils eine Stunde bestehen, bevor sie der nächsten weichen muss. Ausnahmen stellen hier die beiden weissen Stunden dar, welche am Mittag aneinandergesetzt werden. Die ebenfalls zusammengehängten, schwarzen Stunden, dauern insgesamt zehn Stunden und stellen die Nacht in Tharun dar. Somit hat der tharunsche Tag auch 24 Stunden.

Die Nacht, in der die Sonne nur schwarzes Licht abstrahlt (kein Tharuner käme je auf die Idee, dass die Sonne nicht mehr leuchten würde!), ist so finster, dass man ohne künstliche Lichtquelle (Fackel, Lampe, o.ä.) absolut nichts sehen würde. Dies kommt unter anderem daher, dass am Tharunschen Himmel sowohl ein Mond als auch Sterne fehlen, was wiederum auf die Form der Hohlwelt zurückgeführt werden kann.

Der Horizont: Das Hohlweltbild dürfte dennoch einige Fragen aufwerfen. Müsste man in diesem Fall nicht die ganze Welt sehen können? Jedem Tharuner ist sofort klar, dass das sicherlich nicht so sein kann. Tatsache ist doch, dass man nicht durch Gestein sehen kann, durch Feuer ein wenig und durch Wasser immerhin schon relativ weit. Dennoch wird aber auch das Sehen durch die Luft irgendwo begrenzt sein und genau dort findet sich dann der Horizont.

Wind und Wetter: Da die Sonne niemals ihren Standort wechselt kann es auch keine Jahreszeiten geben. Dies ist aber nicht der Grund weshalb auf den meisten Inseln ein ziemlich konstantes Klima herrscht, denn die Sonne hat wenn überhaupt nur sekundär etwas mit der Wärme zu tun, denn in Tharun ist es in der Nacht ungefähr gleich warm wie am Tage. Mit dieser (unerklärlichen?) Tatsache müssen die Helden wohl leben.

In einem so statischen Klima kommt den Winden eine ganz besondere Bedeutung zu. Kein Wunder berichten viele Sagen und Mythen von ihnen, ihren Launen und ihren Heldentaten. In der Tat versteht man das völlig unberechenbare Wetter besser, wenn man die Winde als mächtige Luftgeister definiert. Die Tharuner haben zumindest die vier Hauptwinde charakterisiert, welche der Legende nach viele Kinder haben sollen und welche zugleich auch eine Art Himmelsrichtungsbezeichnung sind:

Kjetsho: Der warme, bisweilen heftige (von Osten nach Westen durch Tharun ziehende) Wind, ist ein von Reisenden geschätzter Begleiter und beschert milde Tage. Dieser Wind bedeutet schöne und angenehme Tage.

Sumishku: Ebenfalls warm und schönes Wetter mit sich bringend ist Kjetsho's Bruder Sumishku. In seinem Zeichen steht der Kampf und ein Wetterwechsel ist durchaus möglich. Sumishku bläst seinem Bruder entgegen (also von Westen nach Osten)

Huljosa: Er eine der beiden weiblichen Winde ist Huljosa. Sie bringt kalte Luft (aus Norden nach Süden). Sie ist sehr kalt und vermag unter Umständen auch dort Wasser zum Gefrieren zu bringen, so man eigentlich kein Eis kennt. Ihr wird ein Hass auf alles Leben nachgesagt, obwohl ebenfalls davon berichtet wird, dass sie einigen grossen Helden auch schon geholfen hat.

Judichi: Huljosa's Schwester, die ihr immer entgegenbläst (also von Süden nach Norden), wird ebenfalls ein zerstörerischer Charakterzug nachgesagt. Auch sie ist kühl, bringt oft Wolken mit sich und vermag auch mal zum Orkan aufzubrechen. Seefahrer hüten sich wenn möglich davor unter solchem Wind zur See zu fahren, da Gewitter und Wolkenbrüche nicht selten sind.

Die Himmelsrichtungen sind in Klammern angegeben, weil man in Tharun keine absoluten Himmelsrichtungen festlegen kann. So etwas wie einen Pol gibt es nicht, weder einen geographischen noch einen magnetischen. Die Himmelsrichtungen sind also willkürlich gewählt und dienen nur zur Orientierung aus irdischer Sicht.

Himmelserscheinungen: Ansonsten gibt es einige Himmelsphänomene, die man eigentlich nicht erwarten würde. Ihr Ursprung liegt verborgen und die Tharuner haben gelernt, solche Zeichen einfach zu akzeptieren und benutzen sie als positive oder negative Vorzeichen. Lichtbänder, die über den Himmel ziehen, regelmässig oder unregelmässig aufleuchtende Punkte am Taghimmel und auch eine partielle kurzzeitige Verfärbung des Himmels sind nur einige der vielen Möglichkeiten.

Speziell erwähnt werden soll noch das Phänomen der Wolkenstädte. Immer wieder gibt es Wolken, die spezielle Formen haben. Mal abgesehen davon, dass weise Männer aus deren Form die Zukunft vorherzusagen vermögen, gibt es Wolken, die einer Stadt ähnlich sehen. In Sagen und Legenden wird von sieben solcher Wolkenstädte berichtet und davon dass es durchaus möglich sei, dorthin zu gelangen. Wenn man aber genau nachfragt, so kennt niemand jemanden, der schon mal dort gewesen wäre.

Die Flora und Fauna

In der Tier- und Pflanzenwelt hält Tharun ein paar ganz besondere Überraschungen bereit. Zwar besitzen viele Kreaturen und Gewächse durchaus zum Teil grosse Ähnlichkeit mit irdischen Vertretern, doch werden sie sich immer zumindest im Detail (Grösse, Farbe, Giftigkeit, etc) von ihnen unterscheiden. Eigentlich wäre es deshalb nicht richtig, von einem Adler, oder einer Tollkirsche zu sprechen, doch ist es ganz hilfreich, die Tiere und Pflanzen sich zumindest in jener Art vorzustellen.

Aber auch das völlig unerwartete kann ohne weiteres Eintreten: Beschubhte Vögel, Huftiere auf dem Meeresgrund oder gar brennende Käfer. Ebenso gibt es fliegende Blumen, umhergehend und fleischfressene Bäume oder sehr schnell wachsende Pflanzen (z.B. 2 Schritt in 2 Minuten). Im folgenden soll noch etwas speziell auf bestimmte Aspekte der Flora und Fauna eingegangen werden:

Insekten: Wie auch auf der Erde gibt es in Tharun am meisten verschiedene Insektenarten und der Säugetieranteil macht nur einen verschwinden kleinen Anteil an Tierarten aus. Im Gegensatz dazu ist man sich dessen in Tharun aber auch bewusst, da Insekten in allen Grössen allgegenwärtig sind. Und die Tatsache, dass sich viele Insekten auch als Nutztiere halten lassen, macht sie zu einem festen Bestandteil des tharunschen Alltags. Speziell erwähnenswert ist die Tatsache, dass man auf fast ganz Tharun keine Pferde kennt – Sagen erzählen von ähnlichen Tieren in Conossos. Somit werden verschiedene Käferarten als Reittiere zugeritten: Prunkläufer und Glanzkäfer sind die wohl wichtigsten Vertreter der gehenden, Fluglibellen der fliegenden Art. Die Arbrichtungszeit liegt bei über 512 Tagen und es überlebt nur ein Bruchteil der jungen Käfer, die entweder wild gefangen oder via Zucht erhalten werden. Diese Tatsachen machen ein persönliches Reittier (welches im Normalfall nur seinen Meister akzeptiert) zu einem sehr grossen Schatz.

Übrigens: Fische und Vögel stellen zusammen mit den Reptilien einen ebenfalls nicht zu verachtenden Anteil der Lebewesen auf Tharun.

Gifte und Heilkräuter: So vielseitig die Kräuter in Tharun sind, so vielseitig kann auch ihre Wirkung sein. Vermutlich könnte fast jede beliebige Wirkung an einem Menschen auftreten, wenn man ihm den richtigen Kräutermix verabreicht. Der einzige limitierende Faktor an der Geschichte ist das Wissen über die Pflanzen, welches in Tharun nur sehr dünn gestreut ist. Nur wenige Personen kennen sich mit den Pflanzen wirklich gut aus, und auch diese besitzen nur einen Bruchteil des Gesamtwissens.

Auch wenn das Wissen um einzelne Kräuter Spezialfälle darstellt, welche hier nicht eingehender erläutert werden sollen, so gibt es eine Faustregel, die noch festgehalten werden soll: Tharusche Pflanzen enthalten oft Gift und Gegengift in derselben Pflanze. Ob der Saft der Blätter nun das Gegengift zum Saft der Frucht einer Pflanze ist, ob man das Gegengift durch Erhitzen des Giftes erhält o.ä. hängt dann wieder vom Einzelfall ab.

Gesellschaft, Bräuche und Sitten

Hierarchie: Die Tharusche Gesellschaft basiert eigentlich auf zwei Prinzipien: 1. ‚Diene und Herrsche‘, 2. ‚Der Stärkere hat Recht‘. Aus diesen beiden Grundprinzipien eine Hackordnung, der wohl stabilsten Ordnung, formten die Götter ein Hierarchiesystem, wobei Grundsatz 2 jeweils innerhalb der Göttergegebenen Kasten zum Tragen kommt. Damit kann die Gesellschaft grob in fünf Hierarchiegruppen unterteilt werden, welche ihrerseits nochmals in Kasten unterteilt sind. Zur groben Übersicht seien hier die Kasten in der Reihenfolge zunehmender Mächtigkeit und Rechte genauer beschrieben:

Gruu: Unter diesem Begriff fasst ein Tharuner alles zusammen, was irgendwie noch wie ein Mensch aussieht, aber nach Lehre der Götter kein echter Mensch mehr ist. Darunter fallen bekannte Monster (z.B. Rakshasas) aber auch Krüppel und entstellte Menschen. Es ist durchaus möglich, durch einen schweren Unfall oder eine Krankheit zum Gruu zu werden. Wer eine solche Strafe der Götter verdient hat, darf logischerweise nicht weiter in einer Siedlung leben und wird ausgestossen, was zumeist den Tod der ausgestossenen Person bedeutet. Ein letzter etwas zwiespältiger Teil der Gruu sei hier noch erwähnt: Die Brigantai. Alle von den Herrschern als gesetzlos erklärten Personen sind nach Lehre der Götter auch keine Menschen mehr, womit viele Tharuner etwas Mühe haben, denn man sieht ihnen das nur sehr selten an. Ebenfalls in den Bereich Gruu fallen Testenai (Piraten) und Cosbatai (Streuner & Diebe in gossenen Städten), da auch sie vor dem Gesetz rechtlos sind.

Menumai/Nonrai (Fischer/Bauern): Die unterste Stufe der Menschen ist ganz klar die dienende Rasse. Die meisten Menumai und fast alle Nonrai sind Leibeigene des Insellord. Sie bezahlen also horrenden Steuern und dürfen nicht ohne Erlaubnis des Insellords (oder eines stellvertretenden Richters) in ein anderes Dorf umziehen. Zu weiteren Pflichten gehört das Bewirten von Schwertmeistern, die beschliessen in einem Dorf zu rasten und sie mit allem, das sie wünschen... Die Gegenleistungen dafür sind marginal: Erwähnenswert ist nur die Tatsache, dass die Dörfer der Menumai und Nonrai am Hofe nach Hilfe verlangen können, wenn irgendeine Gefahr von einem Ungeheuer droht.

Innerhalb dieser Hierarchiegruppe ist die Unterteilung in Kasten nur sehr gering. Auf der Land draussen muss man zusammenarbeiten um überhaupt zu überleben, was eine Ausprägung von grossen Kasten verunmöglicht. Vielmehr können Personen einen speziellen Status innehaben, sowie der Dorfälteste oder auch der Dorfvorsteher.

Fenrai (Handwerker): Eigentlich müsste auf dieser Stufe von der Stadtbevölkerung gesprochen werden. Tatsache ist aber, dass es in den Städten meistens auch noch Nonrai und Menumai gibt, die zwar ganz klar der oben genannten Kaste angehören, aber dennoch um einiges mehr ansehen geniessen (so als ob sie in der Hierarchiegruppe der Fenrai wären). Das Standesgehabe ist unter den Fenrai normalerweise sehr bestimmt. Und wenn nach aussen zumeist auch ein moderater Eindruck entstehen kann, so trägt dieser Schein Verweigerungen von Heiraten unter vielen verschiedenen, hauptsächlich durch die Berufsgruppen bestimmten Kasten sind die Norm. Und auch wenn man mit anderen Kasten handeln muss, so wird man deren Ware wohl nie offen den Wert zugestehen, den sie wirklich hat. Schon so manches Handelsgespräch ist deshalb wegen eines unglücklichen Feilscharguments zu einem Blutbad ausgeartet.

Guerai/Azarai (Krieger/Priester): Hierbei könnte man unter den Fenrai beschriebenen Modalitäten für eine eigene Stadt bildet und nicht allzu viele Leute von einigen Fenrai, die ihre Rohstoffe von ausserhalb Handlungsfreiheit. Während die einen für Funktion mit der ihnen kastenmässig umgehen, sind die anderen für die weniger zimperlich verteidigt wird. Dass strenges und sehr detailliertes Herrschen‘ basiert, vermag wohl kaum zu den besten Kämpfer, die ihr Können durch wirklich mächtigen Schwertdämons der Stellvertreter für den Insellord auf **Herrscher:** Dieser Hierarchiegruppe es auch hier wieder Abstufungen. Je Vorgesetzte, denen sie Steuern bezahlen wiederum dem Reichsherrn unterstehen dem Tharun, der nur noch Sprichwort besagt.



auch von der Hofbevölkerung sprechen, für jene die Bauern gelten. Tatsache ist, dass der Hof eigentlich überhaupt nach draussen gelangen. Mal abgesehen hollen, besitzen nur Guerai und Azarai wirkliche die irdische Ordnung zuständig sind und in dieser unterlegenen Bevölkerung ziemlich rabiat religiöse Ordnung zuständig, die sie aber nicht innerhalb dieser Hierarchiegruppe ebenfalls ein sehr Kastensystem besteht, welches auf ‚Dienen und verwundern. Schwertmeister beispielsweise, die eine entsprechende Prüfung (das Verletzen eines bewiesen haben, können zum Richter ernannt werden, dem Land draussen absolut freie Richtgewalt hat. gehören nur noch sehr wenige Leute an. Dennoch gibt nachdem worüber sie herrschen, haben sie dennoch müssen. Der Insellord untersteht dem Archiplearen, der tributpflichtig ist. Die acht Reichsherrschen wiederum den Göttern rechenschaft schuldig ist, wie ein

Diese Hierarchiegruppen und ihre Feinunterteilung werden die Helden im Verlaufe der Kampagne noch sehr gut kennenlernen. Vorerst soll nur noch auf zwei Spezialitäten verwiesen werden:

Frauen: Die weiblichen Wesen Tharuns werden eigentlich als Menschen zweiter Klasse betrachtet. Je nach Region werden Frauen als immer zu einem Mann gehörend oder gar als sein Eigentum betrachtet. Diesbezüglich erhalten die Frauen also die Stellung ihres Mannes und stehen gesellschaftlich gesehen gar über den Männern einer unteren Kaste. Ihre Kaste teilt sich jedoch nochmals in zwei grosse Lager: die Männer und die Frauen. Letztere werden in ihren Rechten auf ihrer Stufe oft gar mehr beschnitten, als Frauen auf unteren Stufen. Während die theoretische Stellung über der von anderen stehen könnte, wird sie in der Praxis aber durch die Männer bestimmt. Anders sieht es aus, wenn Frauen unter sich alleine sind. Dann gilt ganz klar die Stellung des Mannes und niemand würde daran rütteln.

Als eine der wichtigsten Stellungen, die eine Frau innehaben kann gilt die Masha. Wörtlich übersetzt bedeutet das Vor-Frau. Sie ist unter den Frauen, die ein Mann haben kann, die bevorzugte. Vor allem am Hofe kommt der Masha eine sehr wichtige Bedeutung zu. Sie sind oft gebildet und wunderhübsch, unterhalten den Besuch mit anregenden Gesprächen und sind nicht selten für einen Teil der Politik ihres Ehemannes verantwortlich.

Stirina (Händler): Handel in Tharun ist ein sehr zweischneidiges Schwert, denn der Beruf des Händlers ist absolut nicht angesehen. Er erschafft nichts (wie die Fenrai) und er dient keinen Göttern oder Herrschern (Der ganze Hofstaat, inkl. Guerai, Azarai, Numinai,...). Vielmehr macht er sein Geld damit anderen Leuten Dinge zu tieferen Preisen abzutauschen, als dass er sie an andere Leute wieder los wird. Hier kann nach Tharunscher Meinung nicht von einem ehrbaren Beruf gesprochen werden, weshalb diese Kaste offiziell zu der

Hierarchiegruppe der Nonrai/Menumai gehört. Dennoch bringen es die meisten Händler ziemlich weit und scheren sich im Normalfall nicht um das Gehabe der Kasten. Ihre Söhne werden ohne weiteres zu Guerai ausgebildet und ihre Töchter geben hervorragende Mashas ab. Hier spiegelt sich also ein kleiner Widerspruch, denn der Reichtum der Händler und geschickte Diplomatie bringt ihnen nicht nur die Sympatie der Herrscher sondern auch der Tempel. Solange die von den Händlern einen Vorteil erwarten können, solange werden an Höfen empfangen und sind gern gesehene Gäste. Solange sieht man auch über ihren theoretisch mickrigen Stand hinweg.

Sprache & Schrift: Prinzipiell gibt es in ganz Tharun nur eine Sprache, die aber sehr viele verschiedene Dialekte besitzt. Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass jemand, der seinen eigenen Dialekt im Griff hat, sich allen anderen Personen irgendwie verständlich machen kann. Dass dabei Arme und Beine ebenfalls zum Einsatz kommen werden ist sicher.

Ebenso wie die Sprache gibt es nur eine einzige Schrift, die aber nur ein kleiner Teil der Menschen beherrscht. Neben Mashas und anderen Frauen in höheren Kasten, werden nur noch Ojo'Sombri-Azarai die Schrift sicher beherrschen. Bei sonstigen Azarai und auch unter Stirinai ist die Chance gross, auf jemanden zu treffen, der der Schrift mächtig ist. Auch bei den Fenrai (Handwerkern) wird es noch wenige geben, die dieses spezielle Handwerk beherrschen, darunter aber ist jemand, der Lesen und Schreiben kann eine sehr grosse Ausnahme.

Tharun'sch ist eine gesungene Sprache, die auf deine Tonlagen basiert. Dabei werden in dieser Sprache sehr viele Bilder verwendet, die jeweils Eigenschaften umschreiben. Ob dies der Grund ist, für die bilderhafte Silbenschrift, bei der jeder Silbe eine Bedeutung zukommt, ist nicht bekannt.

Von Handel und Geld: In Tharun herrscht grösstenteils noch das Tauschprinzip. Vor allem bei den Bauern, die sowieso nur selten etwas anderes als Naturalien in die Hände bekommen, ist dies weitestgehend die einzige Handelsform. Eine Ausnahme stellt da der seltene Fall eines Bauern mit einem Stadtmenschen. Dort kann es geschehen, dass mit der in ganz Tharun gültigen Währung ‚Orph‘ gehandelt wird. Die kleinen, exakt würfelförmigen, beinahe unzerstörbaren Steine gibt es in vier Farben: Weiss (1 Orph), Rosa (10 Orph), Türkis (100 Orph) und Schwarz (1000 Orph). Diese Steine werden in der Stadt bei mehr als der Hälfte der Händel umgesetzt, wobei der Rest immer noch im direkten Tausch abgewickelt wird. Typische Preise für waren sind: Glas Wasser: 1 Orph, Brot: 10 Orph, Hemd (Leinen): 100 Orph und Kurzschwert: 1000 Orph. Grob gerechnet kann man davon ausgehen, dass etwa ein Faktor 10 zum heutigen Franken/Euro führt.

Zeitrechnung: Die Tatsache, dass die Welt keine Jahreszeiten erlebt, reduziert die allgemeine Zeitrechnung auf Tage. Es hat wohl schon einige Versuche gegeben auch grössere Zeiträume sinnvoll zu benennen, sie sind aber nicht nur von Insel zu Insel verschieden, sondern auch höchst willkürlich. Eine solche Zeitrechnung hat sich niemals wirklich durchzusetzen vermocht. Bei grossen Zeiträumen bezieht sich die Bevölkerung immer auf wichtige Ereignisse oder wichtige Personen. ‚Zu Lebzeiten meines Urgrossvaters‘, ‚Seit dem letzten langen Regen‘, ‚Am Tage als der Guju-Baum am Waldrand erblühte‘ oder ‚Vor der Zeit als dieser Insellord herrschte‘ sind mögliche Zeitangaben. Vorallem die Ahnenreihen lassen ungefähre Zeiteinschätzungen machen. Dabei rechnet man überschlagsmässig mit 20 irdischen Jahren pro Generation. Der Ausspruch ‚Als mein Grossvater in meinem Alter war‘ hiesse also ungefähr vor 40 Jahren

Die Götter

Das tharunsche Pantheon besteht aus den acht sogenannten Neugöttern, welche sich in die hellen und die dunklen Götter unterteilen. Diese Unterteilung ist keineswegs wertend zu sehen, sondern repräsentiert die Einteilung der Götter nach den ihnen zugeschriebenen Farben. Die Götter sind:

Sindayru – Der Gleissende: Gott der strahlenden Erkenntnis: Dem normalerweise als adlerköpfigen Mensch mit nacktem Oberkörper dargestellten Gott wird die Farbe weiss zugeordnet. Seine beiden blinden Augen sind weiss, dafür trägt er ein drittes, allsehendes Auge auf der Brust. Als höchster der hellen Götter ist er Zuständig für die Erkenntnis, wobei weniger wissenschaftliche Errungenschaften im Vordergrund stehen, sondern viel mehr Moralvorstellungen und der Weg des richtigen Lebens.

Nanurta – Die Spendende: Göttin der hingebungsvollen Fruchtbarkeit: Die einzige Frau im Götterhimmel, welcher die Farbe orange zugeordnet wird, wacht nicht nur über die Natur, sondern symbolisiert auch über die Hierarchie der Gesellschaft, wobei sie sich für die unteren Schichten der Gesellschaft zuständig zeichnet. Zudem wird jede Geburt auch als eines ihrer Geschenke gewertet.

Shin'Xirith – Der Ungesiegbare: Gott des ruhmreichen Schwertes: Der Hauptgott aller Guerai ist das Vorbild des perfekten Kämpfers, der Mut und Ehre über alles achtet. Sein Auftreten entspricht diesbezüglich immer jenem eines stolzen Schwertmeisters, der oft nur mit einem Lendenschurz in die Schlacht zieht. Und gab er jemandem sein Wort so wurde dieses niemals gebrochen. Und auch von seinen Anhängern erwartet er das gleiche. Einer seiner Lehrsätze lautet: Eher wirft man sich in den eigenen Stahl, als sein Wort zu brechen.

Zirruku – Der Blutige: Gott des tapfer empfangenen Todes: Der bullige, zuweilen mit Spalter, zuweilen mit Axt dargestellte Totengott steht für jenen Zeitpunkt, an dem das Leben in eine andere Phase übergeht. In Tharun gehört der Tod noch mit zum Leben und deshalb verlangt Zirruku von jemandem, der göttergefällig gelebt, also für die Sache der Götter gekämpft hat, einen ebensolchen Tod. Ein Tod ohne Schmerzen ist eine Schande, die sich wohl Nonrai und Fenrai leisten können. Ein Guerai aber, der nicht im Kampf stirbt, der hat kaum Chancen in einer höheren Kaste wiedergeboren zu werden.

Pateshi – Der Gnädige: Gott der heilenden Hilfe: In einer purpurnen Robe gekleidet wird der katzenköpfige Gott mit seine heilend über die Menschheit ausgestreckten Händen dargestellt. Nur wird nicht jeder von dieser Heilung profitieren, denn Krankheiten und Seuchen werden von den Götter geschickt, um die Menschheit für Frevel und Fehlverhalten zu bestrafen. Also kann Heilung nur dann erfolgen, wenn auch jemand Busse tut. Krankheiten als schlechte Zeichen (je nachdem wie schwerwiegend sie sind, werden die Betroffenen gar aus Städten und Dörfern verbannt) oder Katzen als gute Omen haben im Volk eine grosse Bedeutung.

Ojo'Sombri – Der Fremde: Gott des weise Verborgenen: Kein Bildnis in Tharun wird einen Kopf von Ojo'Sombri zeigen. Normalerweise bleibt es unter der grossen Kapuze seiner wallenden violetten Robe verborgen. Bildnisse, bei denen man das Gesicht erkennen könnte, zeigen dort einfach ein formloses Rund. Das Geschenk Ojo'Sombri ist das entziehen von schädlichem Wissen aus der Welt. Wissen, welches gefährlich ist und niemandem in die Hände fallen darf. Seine Azarai stellen sich dieser Gefahr, indem sie etwas mehr Wissen erhalten, um den Feind zu kennen, den es zu eliminieren gilt. Immer wieder geraten Menschen auf gefährliche Abwege (beispielsweise den Weg der Runenmagie) und dann liegt es an den Azarai des Ojo'Sombri dem gefährlichen Treiben Einhalt zu gebieten.

Numinoru – Der Unergründliche: Gott des unergründlichen Meeres: Die Inseln Tharuns werden von unendlichen Meeren getrennt, die das Hohheitsgebiet des Meeressgottes darstellen. Der als musklösen, manchmal beschuppten Mann dargestellte Gott ist Schutzherr der Numinai und Menumai. Er hält jene ungeheuerlichen Monster im Zaum, die damals in den Meeren zurückblieben, als die Neugötter, den neunten und sein Gezücht verbannten. Natürlich aber ist auch er für gute Fänge und günstige Reisebedingungen zuständig. Angesichts der Grösse seines Herrschaftsgebietes schreibt man ihm unter den Neugöttern eine spezielle, immer wieder anders definierte Rolle zu.

Arkan'Zin – Der Unversöhnliche: Gott des rächenden Gesetzes: Der höchste der dunklen Götter ist auch der unerbittlichste. Unrecht wird vergolten und jede schlechte Tat wird irgendwann auf den Übeltäter zurückfallen. In diesem Sinne ziehen seine menschlichen (am Tag) und auch unmenschlichen (in der Nacht) Gefolgsleute durch die Lande um Recht zu sprechen, wo die von den Göttern gegebenen Gesetze missachtet wurden. Wer Arkan'Zin erst einmal erzürnt hat, der kann nur noch auf grossen Bestand Pateshis hoffen, wer aber die Tatsache leichtfertig hinnimmt, riskiert seinen Tod und denjenigen seiner Familie. Und die Wiedergeburt wird in einer tieferen Kaste sein; bestimmt!

Doch diese Götter herrschten nicht (schon?) immer über Tharun, wie die Tharunsche Mythologie zu erzählen weiss. Es fand ein kurzes Intermezzo unter der Herrschaft anderer, schrecklicher Götter statt. Hiermit sind die Zwölfgötter gemeint, mit denen die Helden entweder schon sehr gut vertraut sein dürften oder die sie sehr bald schon kennen lernen werden.

Tharun

Tharun ist eine Inselwelt, wie man sie sich klassisch vorstellt. Irgendwo in den Meeren ragen unzählige unterschiedlich grosse Inseln aus dem Wasser. Ihre Grösse kann dabei von Felsnadel bis schon beinahe ein kleiner Kontinent gehen. Von letzteren gibt es aber nur sehr wenige. Die Inseln liegen zum grössten Teil in natürlichen Archipelen angeordnet. Die Archipele bilden dann wieder ein Teil von Reichen und diese zusammen bilden dann Tharun, wobei die acht bekannten Reiche und Tharun zusammen noch lange nicht die gesamte Hohlwelt bedecken. Die Legenden berichten von mutigen Numinai, welche aufgebrochen waren, das Geheimnis zu erkunden. Von deren Rückkehr kann aber nicht berichtet werden.

Es ist durchaus möglich, dass einige Tharuner Namen und Besonderheiten eines Reiches aus Geschichten kennen. Deshalb seien hier mal ein paar Gerüchte aufgelistet, die aber nicht unbedingt zutreffen müssen:

Kuum: Die Bewohner dieses Reiches sollen allesamt sehr hässlich sein. Mag dies daran liegen, dass man auf einer Hochebene jener Inseln den wohl trockensten Ort Tharuns finden kann? Auch wenn man dies kaum annehmen kann, so halten sich dementsprechende Gerüchte. Tatsache ist, dass Kuumis klein und drahtig, mit brauner, faltenübersäter, ledriger Haut sein sollen.

Conossos: Karge und felsige Lande, welche die Bewohner im Laufe der Zeit geprägt haben, seien die Inseln dieses Reiches. Keine Überraschung bliebe einem erspart; Riesen und Luftelementare seien hier beheimatet. Mit einem der letzten soll der Reichsherrscher gar einen teuflischen Pakt abgeschlossen haben, dem er drei seiner Söhne opferte.

Lania: Dies ist eines der exotischsten Reiche, die Tharun zu bieten hat. Niemand weiss genau wie es in Lania aussieht, obwohl vor allem edle Herrschaften von der Lania-Seide schwärmen, die aus dem Fangschleim der nur in Lania heimischen Spinnenschnecken hergestellt werden soll. Berührt wird das hauchdünne, sehr reissfeste Gewebe aber sicher noch niemand haben.

Jü: Aus Jü ist vor allem der Herrscher bekannt, der sich offensichtlich nicht allzusehr um seine Geschäfte kümmern muss, da er zwei Hobbies besitzt, die schon fast in der gesamten Welt bekannt sind: Frauen und Reittiere. Sein Harem soll über Hundert Frauen umfassen und seine Kyma ist legendär. Man munkelt er hätte nicht nur etliche Prunk- und Glanzläufer, sondern auch mehr als zehn Fluglibellen und eine wahre Armee aus riesigen, zugerittenen Hundertfüsslern.

Memonhab: Über Thebis, die Hauptstadt dieses sehr warmen und trockenen Reiches, gibt es verschiedenste Gerüchte. Einige meinen, Thebis wurde auf einer riesigen Stufenpyramide errichtet, da die Hauptinsel sonst keine nennenswerte Erhebung besitze, andere versichern, dass alle Häuser dort kubisch und aus Metall gefertigt wären und man diese Würfel willkürlich aufeinander platziert habe. Einig sind sich alle darin, dass Thebis etwas ganz besonderes sei.

Thuara: Dies ist eines der unwichtigsten Reiche Tharuns. Man hätte vermutlich nie von diesem Reich erfahren, wäre da nicht vor einiger Zeit das Gerücht aufgetaucht, dass man in einem seiner Archipele noch Runensteine finden könne. Viele wollten damals nach Thuara, zurückgekommen sind sie nicht.

Ishi Vailen: Im Zusammenhang mit diesem Reich spricht man immer von grossen Reichtümern. Nicht nur Edelsteine und Diamanten sollen dort haufenweise gefunden werden, auch das Wissen um Glas soll Ojo'Sombri dort zugelassen haben. Vielleicht ist es ja gerade der Reichtum, der diese Gegend so dekadent macht, denn vom Reichsherrn erzählt man sich, dass er zu bestimmten Festen seine Palaststrasse mit den Leichen hintersteter Verräter und Verbrecher belegen liesse, bevor er darüber gehe.

Tharun: Das Zentrum der bekannten Inselwelt, sowie deren oberster Herrscher sind Bestandteil vieler Gerüchte und Legenden. Genaues weiss aber niemand, da Tharun nicht nur von einer grossen Flotte von Numinai, sondern Erzählungen zufolge auch von Erdgiganten gegen den Rest der Welt abgeschirmt werden soll.

Magie allgemein

Tharun ist eine Welt in der Magie gelebt wird, dennoch besitzt praktisch kein Mensch eine Energie durch die er die Welt seinem Willen entsprechend formen kann. Die Anzahl der Wesen, welchen man eine natürliche Magie zuschreiben muss ist dafür umso grösser. Leuchtendes Beispiel hierfür sind die Nanjas, Naturgeister Nanurtas, von denen es sehr viele gibt.

Doch die Menschen sind nicht alleine darauf eingeschränkt der magischen Phänomene zu schauen. Durch Runensteine, mächtige Überbleibsel der während des Götterkampfes zerstörten Sonne Glost, vermögen alle Menschen Magie zu wirken. Mit den einzelnen Steinen kann der Kundige Runenwerfen betreiben. Eines bestimmten Planes, Ereignisses oder Absicht eingedenkt wirft der Magier seine Steine und vermag anhand ihrer Konstellation zueinander einen Orakelspruch betreffen jenes Ereignisses erkennen. Mit drei Steinen kann dann ein Runenzauber beschworen werden. (Genauere Ausführungen dazu finden sich im Theorieteil VI).

Die achtzehn Bekannten Zeichen, die auf die Runen geritzt sind heissen:

Frieden	Kampf
Licht	Finsternis
Härte	Weichheit
Geist	Körper
Leben	Tod
Feuer	Wasser
Luft	Erde
Sehen	Fühlen
Hören	Schmecken