

Ashanti

Das Land der Ashanti besteht aus fliederfarbenem Wüstensand. Es ist heiß, trocken und weitgehend flach. Tag brennt die Sonne auf den Sand, nachts wehen kalte Winde durch die Wüste. Regen gibt es fast nie, der den Boden kühlen und benetzen könnte.

Im Süden der Wüste ist das Land bergig. Es grenzt an die Feuerberge der Südregion von Mictlan. Hier liegt auch ein Vulkan, durch dessen Umland Lavaströme fließen. Drei Flüsse quellen im Bergland und fließen durch das Land der Ashanti. Ansonsten ist das Land trocken. Es ist Wüstenland. Wasser ist nur sehr tief im Boden zu finden. Pflanzen wachsen nur wenige, doch wenn sie wachsen, haben sie Wege gefunden Wasser zu speichern. Die Elfen der Wüste bauen ihre Städte dort wo Pflanzen wachsen und graben tiefe Brunnen um an das Wasser zu gelangen.

Je weiter man ins Innere der Wüste vordringt, desto trockener wird das Land. Die Tage sind heiß und die Nächte kalt. Es gibt einige Wasserstellen und Oasen, an denen Elfen siedeln und ihre Städte bauen. In der Mitte liegt der Sandberg, welcher nur aus Fliedersand besteht. Er ist den Ashanti heilig und sie pilgern zu seinem Fuß, besteigen ihn aber nicht. Unter dem Sandberg lebt, der Legende nach, der fliederne Drache oder der Drache von Raum und Ordnung.

Die Fliederwüste von Mictlan wird von den Ashanti bewohnt. Es sind schlanke hochgewachsene Elfen, mit dunkler Haut und hellen Augen. Auch ihre Haare sind meist weiß, oft mit einem leichten eher bläulichen Fliederton. Sie leben in festen Gemeinschaften in Gehöften oder Städten, die gewöhnlich sehr systematisch aufgebaut sind. Allgemein gelten sie als sehr streng und systematisch und ihr Reich als gut durchorganisiert.

Gemeinsam sind ihnen feste Hierarchien und klare Regeln, die sich aber je nach Region unterscheiden. Es gibt verschiedenste Titel und Ämter, welche klar geordnet sind. Familien nehmen in dem jeweiligen Gefüge eine bestimmte Stellung ein und innerhalb der Familie herrschen klare Strukturen. Das Geschlecht ist dabei nicht relevant. Generation und die Geschwisterfolge, so wie Bildung, persönliche Erfolge und errungene Titel bestimmen den Rang einer Person.

Sie haben auch feste Heiratsregeln, durch die Familien untereinander verbunden bleiben. Diese Regeln verpflichten vor allem die Erstgeborenen der Familien.

Wer keine Familie hat, kann als Angestellter in einer Familie dienen oder sich in der Stadt verdingen, wird aber nur durch Heirat den Rang eines Familienmitgliedes erlangen. Familienlose sind vom politischen Geschehen ausgeschlossen. Einfluss ist bei den Ashanti an Familie gebunden.

Die Ashanti kennen Sklaverei. Auch Sklaven können unterschiedliche Ränge haben. Grob unterscheiden sie sich in persönliche Sklaven, Hausklaven und Arbeitssklaven.

Persönliche Sklaven, wie Zofen und Kämmerer, haben oft eine enge Beziehung zu ihren Herren und Herrinnen und sind nicht selten hoch angesehen. Gerade wenn sie einer hohen Familie angehören, stehen sie oft sogar über einfachen freien Ashanti. Die Hausklaven leben und arbeiten im Haus, haben einen gewissen Grad an Bildung und sind meist gut genährt und gekleidet. Die Arbeitssklaven hingegen sind rechtlos und leben oft unter harten Bedingungen. Viele von ihnen sind Strafgefangene.

Das Land der Ashanti besteht aus 16 Provinzen. In der Mitte liegt die 1. Provinz. Hier befindet sich die heilige Stadt, die direkt von der Kaiserfamilie regiert wird. Aus jeder der anderen Provinzen leben Vertreter und Vertreterinnen in der 1. Provinz. Sie werden Safir genannt.

Umgeben ist die 1. Provinz von 5 weiteren Provinzen, den inneren Provinzen die alle direkten Kontakt zur 1. Provinz haben. Sie liegen noch mitten in der Fliederwüste, dort wo das Land flach und heiß ist und vorwiegend aus Fliedersand besteht. Es fließt ein Fluss durch die erste Provinz, an dessen Ufer die Ashanti Anbau betreiben da die Erde hier sehr fruchtbar ist. Ansonsten versorgen sich die Elfen der Wüste durch tiefe Brunnen und komplexe Anlagen mit Wasser. Sie verstehen sich auf ausgeklügelte Technik.

Umgeben sind die inneren Provinzen von 10 äußeren Provinzen. Das Land der äußeren Provinzen ist weniger heiß und trocken als die innere Wüste und teils geht es in Hügelland oder Gebirge über.

Jede Provinz hat eine Hauptstadt in welcher ihre Regenten leben, die Emir genannt werden. Die Emire unterstehen nur der kaiserlichen Familie. Sie leben mit ihren Familien in Palästen innerhalb der Hauptstadt.

In den inneren Provinzen sind häufig Abgesandte der kaiserlichen Familie zu Gast, so dass sie stark an gebunden sind. Dies ist in den äußeren Provinzen anders. Die Anbindung an die kaiserliche Familie ist deutlich lockerer und der Einfluss benachbarter Elfenvölker deutlich zu spüren. Die äußeren Provinzen haben ihre eigenen Sitten und Bräuche, auch wenn sie Teil des ashantischen Großreiches sind.

Das Land ist zwar nicht so trocken und heiß wie in den inneren Provinzen, aber auch hier gibt es abgesehen von den Flüssen kein offenes Gewässer. Die Elfen der Wüste graben tiefe Brunnen und holen sich Wasser aus den Pflanzen der Fliederwüste, die das Wasser aus den Tiefen der Erde ziehen und speichern.

Bei Tag scheint die Sonne und wärmt die Wüste auf. Es ist heiß und sehr trocken. Zur Mittagszeit vermeiden die Ashanti es sich im Freien aufzuhalten und viele ruhen zu dieser Zeit. Dafür sind sie Abends oft sehr lang aktiv und stehen morgens früh auf, um die kühle Zeit zu nutzen.

Die Kleidung der Ashanti ist der heißen Sonne angepasst.
Die Stoffe sind fest und leicht. Sie schützen die Haut vor der Hitze.
Die Ashaniti tragen lange, weite Hosen und Gewänder. Unterschiede zwischen der Kleidung für Männer und für Frauen machen sie nicht.



Das Jahr der Ashanti:

Das Jahr der Ashanti ist in 15 Monate unterteilt die jeweils 24 Tage haben, dazu kommen die 5 freien Tage um die Sommersonnenwende, an denen überall in der Wüste geruht wird. Es sind die heißesten Tage im Jahr, weshalb die Elfen im Haus bleiben und es vermeiden hinaus zu gehen. In dieser Zeit führen die Flüsse wenige Wasser und die Ashanti bedienen sich großzügig ihrer Wasservorräte.

Sommersonnenwende

1. Monat – Feuermund	4.1. Fest des Phönix / 1. Vollmond im Jahr: goldener Mond
2. Monat – Sandmond	
3. Monat – Blauermond	3.3. Jahresmarkt
4. Monat – Grünermond	Tag der Aussaat
5. Monat – Echsenmond	1. Neumond: Fest der Flammen
6. Monat – Fliedermond	6.6. Fest der Farben und Klänge
7. Monat – Sternenmond	Je nach Standort: Sternennacht
8. Monat – Schwertmond	Wintersonnenwende / 1. Vollmond: Blutnacht
9. Monat – Silbermond	
10. Monat – Holzmond	10.10. Holztag
11. Monat – Wolfsmond	11.11. Fest des Wissens
12. Monat – Katzenmond	Tag und Nachtgleiche
13. Monat – Rosenmond	13.13. Rosenfest
14. Monat – Sangesmond	14.14. Fest der Schmiede
15. Monat – Sonnenmond	Letzter Vollmond: Fest der Säbel
18.6. die fünf freien Tage	Neujahrsfest

Die Feste werden in der ganzen Wüste etwa gleich gefeiert. Jede Provinz hat aber ihr Fest, dem sie eine besondere Bedeutung beimisst, weshalb sie es als besonderen Tag begehen. So hat auch jede Provinz ihren Monat. Die erste Provinz ist den fünf freien Tagen um den Jahreswechsel zugeordnet.

Die Ashanti haben auf diese Weise jeden Monat zumindest einen Festtag, an dem sie keiner Arbeit nachgehen. Auch die Sklaven und Sklavinnen werden an den Festen beteiligt. Ebenso gibt es regelmäßige freie Tage, zur Erholung in Regeneration. Ebenso, wie sie ihre Arbeit organisieren, stellen die Ashanti sicher, dass sie ihre Freizeit bekommen. Schlaf und Erholung sind wichtig. Darum haben sie Zeiten für die Arbeit und für die Freizeit, welche sie auch einhalten und ein gut ausgebautes Bildungssystem.

At'Shafan

Im Süden der Wüste liegt der Vulkan an dessen Fuß die Stadt At'Shafan liegt. Es ist die Stadt unter dem Vulkan, deren Fundament von erkalteter Lawa gebildet wird. Um die Stadt herum fließen Flüsse aus Lawa, doch At'Shafan selbst steht erhöht auf einem Fundament aus Lawastein und Felsen. In der Stadt befinden sich mehrere Quellen aus denen Bäche entspringen, die im stetigen Fluss über den Abgrund des Lawasteins fließen, so dass sich ein Wassergraben inmitten der Lawafluten um die Stadt gebildet hat.

At'Shafan ist nur über einen Weg zu erreichen, der zwischen den Lawaströmen hindurch an das nördlich gelegene Stadttor führt. Der Weg ist gut befestigt und ebenso sicher wie die Stadt, da er so gelegt wurde, dass die Lawaströme ihn nicht kreuzen. Auf diese Weise bedeutet der Vulkan für Stadt und Straße Schutz und keine Gefahr.

Das Land um den Vulkan herum ist schon bergig, wenn auch sehr trocken. Trotzdem betreiben die Ashanti im Süden erfolgreich Anbau, wofür sie die so reichlich vorhandene Lawa nutzen.

Im Wesentlichen aber leben sie vom Abbau, Verarbeiten und Verkaufen von Basalt, das im Gebiet des Vulkans reichhaltig vorkommt.

Über die Wüste verteilt und durch einfache Wege verbunden liegen kleinere Stätten in denen Ashanti zusammen leben. Um die Dörfer befinden sich Pflanzungen die von Mauern aus Sandstein und Basalt eingefasst sind. Die Häuser ähneln Hügeln aus Basalt. Sie bestehen aus einem großen Raum und mehreren kleinen Nebenraum im hinteren Bereich so wie einem Obergeschoss, das als Speicher genutzt wird. Oft gehören mehrere Häuser zu einem Haushalt. In den verschiedenen Haushalten wohnen Geschwister mit ihren Eheleuten und kleineren Kindern zusammen.

Die jungen noch unverheirateten Erwachsenen einer Familie haben oft ein gemeinsames Haus und es dienen einzelne Häuser als Werkstätten, Scheunen und Schuppen. Für ihre Tiere haben sie eingemauerte Flächen, die teils überdacht sind, so dass die Tiere Schutz vor Sonne und Wetter finden.

Regen ist allerdings extrem selten in der Wüste. Jede Siedlung hat eine Wasserstelle oder einen Brunnen. Diese sind auch Treffpunkte und besonders schön gestaltet.

At'Shafan wird von Erisma al Sahwar regiert, der ältesten Tochter des alten Emir. Der Thron geht immer an da älteste Kind über, wenn es sich als fähig erwiesen hat. Die Emir wird von einem Rat begleitet. Es sind 8 Mitglieder im Rat, welche alle ihren Bereich und ihre Aufgaben haben. Die Bereiche sind: Das Militär, die Bildung, Medizin und Lehre, das Recht, der Handel und die Außenbeziehungen, die Wohlfahrt, Abbau und Verarbeitung des Basalt, das Wasser. Jeder Bereich hat seine eigene Verwaltung, der das entsprechende Ratsmitglied vorsteht.

Die meisten Elfen von At'Shafan sind allerdings Handwerker die nebenher Anbau betreiben und so sich und die Bewohner der Stadt versorgen. Die Stadt erhebt Steuern über die sie ihren Verwaltungsapparat erhält. Zudem befinden sich viele Handwerksbetriebe in der Stadt, hier befinden sich Schulen und Lehrstätten und das Haus der Magie bietet seine Dienste feil. Hinzukommt der Handel, welcher von der Stadt At'Shafan aus organisiert und geleitet wird.

In At'Shafan ist es üblich, dass Kinder zur Schule gehen. Es gibt eine Verpflichtung Kinder mindestens 5 Jahre lang in einer Schule zu schicken. So hat auch jede Siedlung eine Schule. Nach den ersten fünf Jahren Schule können weitere fünf Jahre folgen, in denen die jungen Elfen auf die Akademie vorbereitet werden. Die meisten At'Shafan lernen lernen aber ein Handwerk und benötigen keine höhere Schulbildung.

Die Farbe von At'Shafan ist schwarz und ihr Symbol der schwarze Phönix.

Es soll in den Wüstenbergen sogar Phönixe geben.

Die Sprache der At'Shafan, das Shafanè entspricht dem Tuareg von Midgard.

Sie sind besonders bekannt für ihre Skulpturen aus Lawagestein und ihre gebratenen Vögel mit Shafan-Soße.



Am Ende der heißen Tag um die Sommersonnenwende feiern die Elfen von At'Shafa das Fest des Phönix. In der Nacht vor dem Fest entzünden sie Feuer auf den Gipfeln der Berge und singen Lieder vom Flug der Phönix.

Den Tag verbringen sie noch in ihren Häusern, wo es ein Festmahl gibt. Bei Einbruch der Dunkelheit gehen sie hinaus, bewundern die helleuchtenden Berggipfel und tanzen den Tanz des Phönix.

Gruppen von Elfen ziehen durch die Dörfer und Städte. Sie tragen bunte Kleidung an denen lange helle Bänder befestigt sind, tanzen und singen. Einige tragen Trommeln und Klangstöcke die sie schlagen, andere haben Wasserflaschen bei sich, aus denen sie immer wieder Wasser auf in die Umgebung und auf die Zuschauer spritzen.

Das Fest ist fröhlich und ausgelassen. Die heißesten Tage im Jahr sind vorbei und die Elfen freuen sich, dass es nun wieder etwas kühler wird und bald die Flüsse wieder mehr Wasser führen.

Besonders im Süden der Wüste ist der Unterschied zwischen Sommer und Winter deutlich. Im Sommer sind die Nächte sehr kurz und das Land kühlt kaum ab. In der trockenen Hitze führen die Flüsse weniger Wasser, was den Effekt noch verstärkt.

Die gesamte Natur zieht sich zurück und die Elfen halten ebenso Ruhe, wie die Tiere und Pflanzen.

Hier in den Bergen blüht in Winter der Nachtstern, eine Blume die nur in der Mitte der Nacht aufblüht, wenn es kühl geworden ist. Im Sommer reicht die Länge der Nacht nicht. Die Blume bleibt zwei Monate verschlossen.

Ebenso machen es die kleinen Säugetiere und Vögel der Wüste. Sie verkriechen sich in der Hitze der Mitsommers in der Erde und kommen erst wieder, wenn die Hitze nachgelassen hat.

Die Echsen und Schlange hingegen lieben die Hitze. Im Sommer sind sie schnell und geschickt. Die Hitze bedeutet für sie einen großen Vorteil und immer wieder werden sie fündig, wenn sie ein Tier in seinem schattigen Versteck aufspüren.

Für die Elfen hingegen sind die Echsen im Sommer beliebte Nahrung. Sie stellen Fallen auf, die sie Abends leeren, und während des Fest des Phönix gehört geschmorrte Echse zu den traditionellen Festessen.

In den frühen Morgenstunden, wenn die Sonne wieder aufgeht, ziehen sich die Feiernden zurück und schlafen den Tag über. Wenn sie aufstehen, waschen sie sich gründlich und gießen das Wasser vor die Haustür, so dass es die Straßen herunter läuft. So waschen sie alles schlechte ab und gießen es aus dem Haus.

Brychan

Die Nachbarprovinz von At'Shafaan ist Brychan, die leuchtende Stadt, deren Türme von Feuern und Licht erhellt werden. Brychan ist die silberne Stadt von Feuer und Licht. Sie liegt zwischen dem Vulkanland und dem Schattenland auf einem der östlichsten Berge der Wüste. Östlich der Stadt geht das Land in Hügel und dann in eine flache Ebene über, im Westen erheben sich die hohen Berge von At'Shafaan. Brychan wird die silberne Stadt genannt, da viele ihrer Dächer silbern im Licht glänzen und die Tore und Mauern mit Silber beschlagen sind.

Die Spezialität von Brychan ist das Kunsthandwerk mit Edelmetallen. Sie haben Gold- und Silberschmiede so wie Handwerker die sich auf das Verarbeiten bestimmter Edelsteine und von Bernstein spezialisiert haben. Die Berge der Ashanti sind von Edelmetallen und -steinen durchzogen, die die Sklaven von Brychan abbauen, damit sie in den Schmieden und Schmuckwerkstätten zu kostbarem Schmuck und veredelten Gebrauchsgegenständen verarbeitet werden können. So ist Brychan reich geworden und treibt regen Handel mit ganz Mictlan. Auch die Elfen der Lichtebene handeln mit Brychan. Über die südöstliche Ecke der Lichtebene führt eine belebte Handelsroute von Brychan in das Land der Lichtelfen.

Handel und Kunsthandwerk bilden also die Grundlagen der Wirtschaft von Brychan.

Händler und Kunsthandwerker sind entsprechend hoch angesehen und lenken die Geschicke der Stadt. Der Beruf wird in Brychan über die Familien vererbt. Es gibt drei Gilden in denen Familien vertreten sind. Die Gilde des Handwerks, welche alle handwerklichen Berufe umfasst, die Gilde des Handels, welche sich mit Austausch und Logistik befasst und die Gilde des Lebens, welche für Anbau, Tierzucht und die Medizin zuständig ist.

Alles weitere, wie Bildung, Wohlfahrt oder die Stadtsicherheit wird von den drei Gilden geregelt. Es hat auch jede Gilde ihre eigene Gerichtsbarkeit. Die Gilden haben Häuser, Schulen und Wachtruppen. Sie versorgen Alte und Kranke und unterstützen Familien. Jede Gilde unterhält in Brychan eine Akademie, in der ihre Künste gelehrt werden.

Außerhalb der Stadt liegen kleinere Siedlungen verteilt. In den größeren Siedlungen sind alle drei Gilden vertreten. Kleinere Siedlungen gehören gewöhnlich zu einer Gilde. Entsprechend haben die Siedlungen drei Gildenhäuser oder nur ein Gildenhäuser in der Mitte der Siedlung. Die Gildenhäuser sind große Gebäude, die kunstvoll erbaut wurden und Platz für Versammlungen, Schreibstuben und zumindest zwei Schlafsäle bieten. Hier werden Versammlungen abgehalten und die Angelegenheiten der Siedlung organisiert. Wer eine Unterkunft in der Siedlung braucht, bekommt ein Bett im Gildenhäuser.

Häufig schließen sich Werkstätten und eine Schule an das Gildenhäuser an.

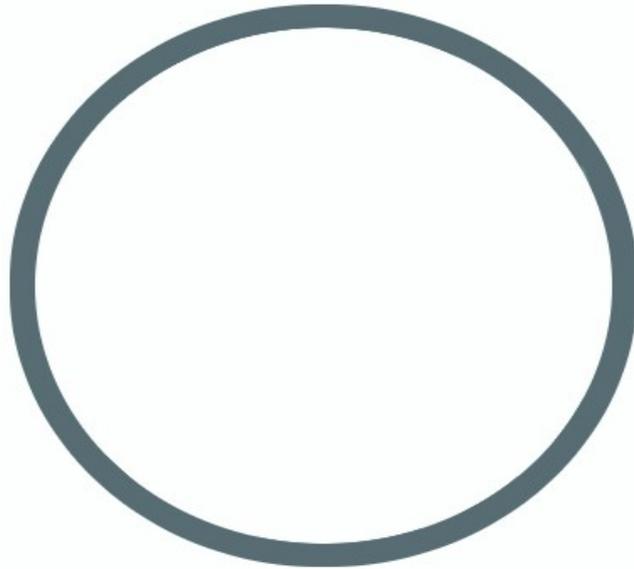
Jede Siedlung hat einen Bürgermeister, der von der Gilde bestimmt wird. Sind mehrere Gilden in einer Stadt vertreten, einigen sich die Gildenhäuser auf einen Bürgermeister. Der Bürgermeister hat Beamte die Katip genannt werden deren Aufgabe es ist sich um die Belange der Siedlung zu kümmern. Sie stammen aus allen ansässigen Gilden und haben ihre Schreibstuben im Gildenhäuser.

Die meisten Elfen in Brychan sind Handwerker. Ihre Kinder gehen 5 Jahre zur Schule. Danach erlernen sie einen Beruf und viele lernen weiter um an der Akademie zu studieren. Die Schulen sind an die Gilden angeschlossen und werden von diesen finanziert. Sie sind für die Kinder der Gildenmitglieder, die ebenfalls Mitglieder der Gilde sind.

Die Farbe von Brychan ist silber und ihr Symbol ein silberner Ring.

Die Sprache von Brychan, das Brychamè entspricht dem Persischen von Midgard.

Sie sind besonders bekannt für ihr Kunstgewerbe und ihr Handelsgeschick. Die Elfen von Brychan gelten als gebildet.



Die Nacht in der die Sternenblume zum erstenmal im Jahr blüht wird von den Ashanti die Sternennacht genannt. Es ist eine besondere Nacht, da dies der Auftakt des Erwachens der Natur nach der Sommerpause ist.

Die Sternenblume öffnet sich, dann kommen die Tiere aus ihren Verstecken und das Wasser der Flüsse lässt die Ufer wieder erblühen. Dies geschieht im zweiten Monat nach den freien Tagen, der bei den Ashanti auch als Sternenmonat bekannt ist. Nun ist die größte Hitze vorbei und die Brychani feiern ein besonders großes Fest.

Das Datum des Festes verschiebt sich, da die Nächte an unterschiedlichen Orten unterschiedlich lang sind, je nachdem wie weit südlich sich eine Siedlung befindet. Welche Nacht die Sternennacht ist, ist aber vorausberechenbar, da die Zeiten von Sonnenauf- und -untergang bekannt sind, und die Sternenblume sehr zuverlässig blüht, wenn die Nacht lange genug gedauert hat.

Sie gehört zu den wenigen Blumen, die bis in die 1. Provinz hinein wachsen. Gewöhnlich wachsen mehrere der Blumen zusammen. Über Tag sind es nur kleine, grau-blaue Bälle die sich unscheinbar im Sand ducken, doch bei Nacht, wenn sie blühen, erstrahlt um sie herum das Land regelrecht in weißglänzendem Licht. Die Blüten öffnen sich sternförmig und reflektieren das Mondlicht, was zu hellem Glanz führt. Ihre Blütenblätter sind hell, fast weiß, mit zartem Rand in blau, violett und rot. Ganz selten haben sie einen gelben Rand.

Die Elfen basteln künstliche Blüten aus Basalt, Stein und Stoff mit denen sie um diese Zeit ihre Häuser schmücken. In der Mitte der künstlichen Sternblüten ist eine Schale mit Wasser, in der kleine Kerzen schwimmen.

In der Sternennacht tragen die Elfen weiße Kleider, die sie mit roten, blauen und violetten Bändern schmücken und flechten sich farbige Bänder in ihr weißes Haar. So ziehen sie hinaus zu den Sternblumen und erwarten das Aufblühen der Blumen. Dabei essen sie Gebäck, das für diesen Tag gebacken wurde und vorwiegend die Form von aufgeblühten Sternblumen hat.

In jeder Siedlung werden Elfen ausgewählt um an diesem Tag die Flöte zu blasen. Sie spielen fröhliche Melodien und besonders die Kinder singen zu den Melodien und tanzen.

Während die Kinder tanzen und singen, bestücken die Eltern und Verwandten der Kinder die künstlichen Sternblüten im Haus mit kleinen Geschenken für die Kinder. Wenn sie dann am frühen Morgen nach Hause kommen finden die Kinder kleinere Geschenke.

In der Nacht selbst verstummt die Musik, wenn der Moment des Aufblühens gekommen ist. Nur noch eine Flöte spielt, während im Mondlicht überall sich die Blüten öffnen und die wundervolle Pracht der Sternblumen entfaltet. Dies ist der große Moment. Die Elfen staunen und umarmen einander.

Dann tanzen sie wieder, essen Gebäck und trinken Honigwein, oder auch Honigmilch, bis sich die Blüten wieder schließen und die Elfen nach Hause gehen, wo die Kinder ihre Geschenke finden.

Sayhen

Einige Kilometer hinter der Stadt Brychan endet die Wüste an der Felswand, welche zur Lichtebeine der Lichtelfen führt. Vor der Felswand liegt die Wüste über lange Zeit des Tages im Schatten, hier liegt Sayhen, die Schattenstadt umgeben vom Schattenland. Das Schattenland ist kühl und verfügt über einige Oasen, um die sich die Gehöfte der Ashanti scharen. Die Provinz hat neben Sayhen eine zweite große Stadt: Faniya, die Stadt der Künstler. Sie gelten als Hedonistisch und frei – oder auch chaotisch. Faniya ist aber auch für ihre Schönheit berühmt.

In Sayhen regiert der Emir Handir, ein besonders schöner Mann mit langem weißen Haar und hellblauen strahlenden Augen in seinem braunen Gesicht. Er liebt Schönheit und Kunst und unterhält darum ausgeprägte Handelsbeziehungen nach Brychan.

Sayhen ist die Hauptstadt der Provinz. Hier liegt der Palast des Emir und seiner Familie und die Häuser seiner Wesire. In Sayhen liegt auch eine Akademie der Künste und es wird Magie gelehrt.

Sayhen hat einen großen Verwaltungsapparat, der in verschiedene Bereiche aufgeteilt ist, die sich um die Belange des Zusammenleben kümmern. Jeder Bereich wird von einem Wesir geleitet, der verschiedene Beamte und Schreiber unter sich hat.

Die Stadt Faniya hat sich um die Akademie von Faniya gebildet. Es ist eine Stadt der Künstler und Künstlerinnen. Hier wird Kunst jeder Art gelehrt, entwickelt und einfach nur ausgeübt. Die Stadt lebt vom Kunsthandel und vom Handel mit Schattenflieder, einer Pflanze die im Schatten der Lichtebeine wächst und in verschiedensten Formen genutzt und konsumiert wird.

Die Blüten haben einen süßen Geschmack und berauschende Wirkung. Werden sie richtig verarbeitet rufen sie Halluzinationen und Träume hervor. Die Wurzeln heilen Entzündungen und können sowohl als Gewürz als auch als Salbe genutzt werden. Der Verkauf und auch der Konsum von Schattenflieder ist in Faniya weit verbreitet.

Faniya hat freie Schulen deren Besuch komplett frei gestellt ist. Es gibt Schulen für Kinder und Schulen für Erwachsene. Allgemein ist es in Sayhen freigestellt ob man zur Schule geht. Die Schulen werden von der Stadt oder der Gemeinde unterhalten und von der Behörde für Bildung verwaltet und organisiert.

Die Gemeinden von Sayhen sind im Wüstenland verteilt. Sie bestehen aus einem großen Gemeindehaus um das herum verschiedene Gemeinschaftshäuser verteilt sind. Sie haben Schulen, Werkstätten, Stallungen, Scheunen, Kunststätten und andere Gebäude. Die Wohnhäuser bilden einen äußeren Kreis. Die meisten Häuser dieser Gemeinden sind Kuppelförmig aufgebaut.

Die Gemeinden haben stets einen Bürgermeister oder eine Bürgermeisterin und einen kleinen Verwaltungsstab. Sie wirtschaften sehr stark gemeinsam.

Es ist üblich, dass die Kinder zur Schule gehen, auch wenn es in Sayhen keine Pflicht gibt zur Schule zu gehen. Wie in den meisten Provinzen dauert die Schulzeit 5 Jahre. Danach können sich weitere 5 Jahre Schule anschließen oder man lernt einen Beruf.

Verbreitet ist in Sayhen das freie Jahr, welches alle 12 Jahre genommen werden kann. Viele gehen in dieser Zeit auf Wanderschaft oder nach Fanyen. Sie widmen sich der inneren Einkehr, der Selbstfindung und der Kunst. In dieser Zeit werden oft Kunstwerke geschaffen die in ihren Gemeindehäusern ausgestellt werden.

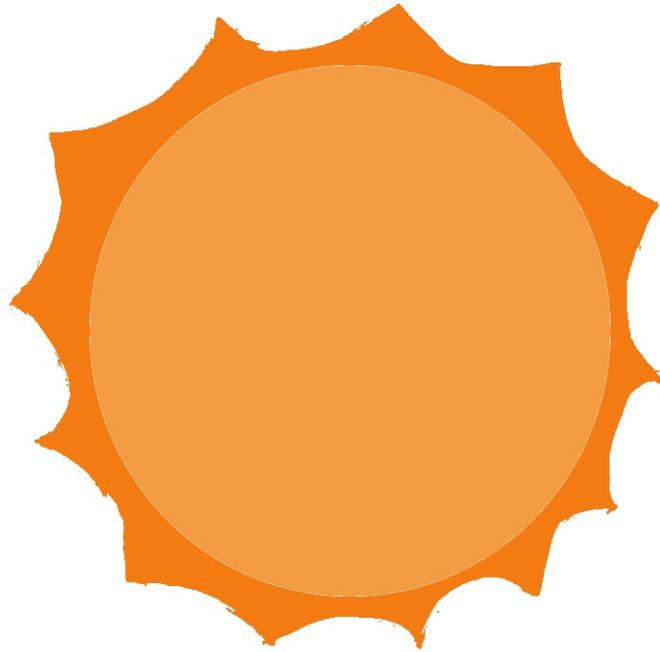
Die Sayhen und vor allem die Bewohner von Faniya gelten als besonders offen und freizügig unter den Ashanti. Trotzdem haben sie ihr Leben noch sehr weit durchorganisiert und ihre Freiheit hat einen klaren strukturierten Rahmen.

Die Farbe von Sayhen ist orange und ihr Symbol die orange Sonne.

Auch wenn die Stadt zumeist im Schatten liegt nennt sie sich die Stadt der Sonne.

Die Sprache der Sayhen, das Sayhenè entspricht dem Amharisch von Midgard.

Sie sind besonders bekannt für ihre Kunst, besonders für die Gemälde und Wandteppiche und für Schattenflieder. Auch die Küche von Sayhen gilt als sehr fein und exquisit.



In der Stadt der Sonne wird die Frühlings-Tag-Nachtgleiche gefeiert. Nun werden die Tage wieder länger als die Nächte und in der Provinz, die den halben Tag im Schatten liegt, sehen die Elfen dies als Sieg der Sonne über die Nacht.

Sie gestalten auf verschiedenste Weisen Sonnen, als Gemälde, als Skulptur oder auch als Relief. Sie haben Lieder über die Sonne und schreiben Geschichten über sie. All dies wird aufgestellt, aufgehängt, gesungen und erzählt, in den Tagen um die Tag-Nachtgleiche.

Es gibt Geschichten über die Sonnenfee, ein mystisches Wesen, dass zur Mittagszeit umhergeht und Kindern Süßigkeiten und kleine Spielzeuge schenkt.

Einige Elfen verkleiden sich als Sonnenfee, die man an ihren gelben und orangenen Kleidern und den langen gelben Haaren erkennt. Sie gehen im Ort umher, mit einem Korb, aus dem sie den Kindern kleine Geschenke machen.

Kommen sie in dieser Verkleidung in eine Haus, werden sie zum Essen eingeladen.

Um Mittag am Sonnenfest gibt es ein Festessen in den Häusern der Elfen. Verbreitet ist es dafür besonderes Geschirr zu benutzen. Sie nehmen orangene, wie Sonnen geformte Teller und Schüsseln zum Essen.

Nach dem Essen werden Geschenke verteilt. Besonders die Kinder bekommen von ihren Eltern Geschenke, die sie in helles Leinen wickeln. In vielen Häusern wird nun gesungen und ein Feuer im freien entzündet. Die Elfen versammeln sich um die Feuer und erzählen einander Geschichten über die Sonne.

Wenn das Feuer niedergebrannt ist, gehen sie nach Hause.

In den folgenden Tagen besuchen sich die Elfen gegenseitig. Sie bringen kleine Geschenke für die Gastgeber und werden von diesen bewirtet. In dieser Zeit halten die Sayheni Gebäck und süßen Tee für ihre Gäste bereit. Es wird auch gerne Schattenlieder in Tee, Keksen und Räucherkerzen konsumiert. Die Gastgeschenke werden auf einem Tisch oder eine Kommode gesammelt, und bleiben dort gewöhnlich bis zum Ende des Monats stehen.

Das für diese Zeit zubereitete Essen wird, wenn die Tage der Besuche vorbei sind, in Gefäße aus Keramik verpackt und an die Nachbarn verteilt. Es soll nicht in der Familie bleiben.

Auf diese Weise verschenken die Sayheni viel Essen, erhalten aber auch Essen, das sie dann in den folgenden Tagen verspeisen.

Das Sonnenfest ist ein Fest des Nehmens und Gebens. Die Ashanti sehen darin ein Fest der Liebe und Wärme unter den Elfen.

Maymahir

Maymahir ist die Stadt der Bauern am Rand der Schatten. Die Stadt liegt direkt am Fluss und das Flussland entlang liegen die Siedlungen der Bauern, welche hier Anbau betreiben. Mit hochentwickelter Technik leiten sie das Wasser über das gesamte Land, bis zur Felswand der Hochebene und den Grenzen der Provinz. Daher ist das Land von Maymahir von Gärten und Feldern durchzogen, die trotz der Hitze bewachsen sind. Hier findet sich nur wenig des üblichen Wüstensands. Das Land ist kultiviert und überall sieht man die Ergebnisse des Anbaus. Es finden sich auch überall Brunnen an denen man Wasser schöpfen kann. Die Elfen von Maymahir sind für ihre Gastfreundschaft bekannt.

Drei Städte liegen in der Provinz Maymahir in denen die Produkte verarbeitet und gehandelt werden. Hier finden Märkte statt und in Manufakturen werden verschiedenste Nahrungsmittel hergestellt die dann vor allem innerhalb von Ashanti verkauft werden. In diesen Städten ist Technik allgegenwärtig und die Ashanti der Maymahir Städte erleichtern sich ihr Leben gerne mit der neusten Technik aus der goldenen Stadt, die ihre Nachbarstadt ist.

Maymahir wird auch die Stadt der Rosen genannt, da hier neben Nahrungsmitteln Blumen, vor allem Rosen, aller Art gezüchtet und verkauft werden. Maymahirer Rosen gelten als besonders edel und sind sehr schöne Rosen in verschiedenen Größen, die sehr robust sind und mit wenig Wasser auskommen. So steht in Maymahir der Rosentron auf dem die Emir von Maymahir Hof hält.

In Maymahir regiert die Emir gemeinsam mit einem Rat, dem Senat von Maymahir. Sie erlassen Gesetze und bestimmen die politischen Geschicke. Jede Familie von Maymahir ist im Senat vertreten. Dabei werden zu einer Familie einige hundert Personen gezählt.

Eine Familie ist durch den gemeinsamen Nachnamen gekennzeichnet, welcher zum einen einfach vererbt wird und zum anderen durch Heirat erlangt wird. Dabei wird bei jeder Heirat neu ausgehandelt, welchen Namen das Paar tragen wird und zu welcher Familie es damit gehören wird. Eine Heirat ist Sache der gesamten Familien, nicht nur von zwei Personen.

Die Richter von Maymahir und auch die Sicherheit agieren unabhängig vom Senat und führen die Gesetze aus. Jedem ist es in Maymahir möglich und erlaubt ein Gericht anzurufen und einen Fall dort klären zu lassen. Dieses Urteil kann noch zweimal angefochten werden, dann muss der dritte Spruch akzeptiert werden.

Die Provinz hat, wie die anderen Provinzen, einen Verwaltungsapparat der gut strukturiert ist und das Leben der Elfen von Maymahir organisiert. Die Verwaltung führt dabei nur Gesetze aus und ist an die Urteile der Gerichte gebunden. Sie sind nach Aufgaben und nach Regionen organisiert. So hat jede Gemeinde ihre eigene Verwaltung.

Es gibt in Maymahir eine allgemeine Schulpflicht. Kinder müssen 5 Jahre zur Schule gehen, danach entscheidet ein Komitee der Schule, ob ein Kind weitere fünf Jahre zur Schule geht oder die Schule verlässt um eine Ausbildung zu machen. Folgt das Kind den Vorgaben des Komitees, ist die folgenden Institution (ob Schule oder Ausbildung) verpflichtet es gut auszubilden und weiter zu bringen.

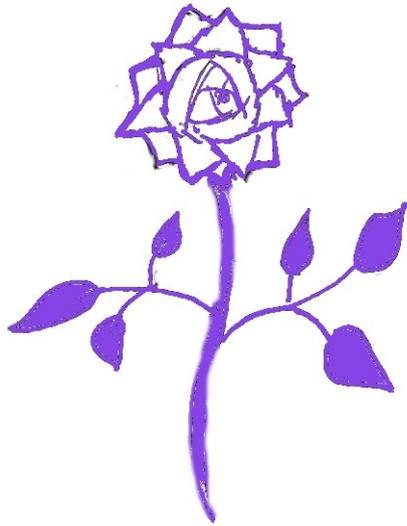
In den Dörfern von Maymahir befinden sich Schulen und auch Ausbildungsstätten. Akademien und auch manche höhere Ausbildung gibt es aber nur in einer der Städte oder in der Stadt Maymahir selbst.

Die Familien erstrecken sich über verschiedenen Branchen und Betriebe. Sie haben gewöhnlich Land, aber auch Werkstätten und Angehörige an der Akademie, so dass sie in verschiedenen Bereichen Einfluss haben und ihre Mitglieder trotz unterschiedlicher Berufswahl in der Familie bleiben können. Trotzdem gibt es Familien mit mehr und mit weniger Einfluss.

Die Farbe von Maymahir ist lila und ihr Symbol die lilane Rose.

Die Sprache in Maymahir, das Maymè entspricht dem Tschadisch von Midgard.

Sie sind bekannt für ihr Essen und ihre Blumenzucht, besonders für die Rosen.



In der Provinz der Rose ist der höchste Feiertag der Tag der Rosen. Er findet mitten im Rosenmond statt, dem Monat in dem die violetten Rosen blühen. Genau in der Mitte des Monats schmücken die Elfen von Maymahir ihre Häuser mit violetten Tüchern und entzünden gelbe Kerzen zwischen den Tüchern. Sie spritzen Rosenwasser auf die Tücher, damit es im Raum angenehm duftet.

Die Familien kommen zusammen in einem Gehöft. Dabei gehen die Elfen durchaus pragmatisch vor und besuchen einander dort, wo auch Platz ist und auch ein paar Familienmitglieder übernachten können.

Am Rosentag selbst verstecken Sie zwischen den Tüchern kleine Geschenke und Gebäckkugeln, bevor die Kinder aufwachen. Danach wird ein großes Essen vorbereitet. Da es draußen um diese Jahreszeit schon sehr warm ist, breiten sie im Haus eine Decke über einen großen Tisch oder auch schon mal über den Boden. Beliebt sind natürlich Rosenmuster.

Die Familie kommt zusammen und die Kinder sagen Rosenreime auf. Das sind Gedichte, die einem bestimmten Muster folgen. Es gibt viele solcher Gedichte, die für Kinder einfach zu lernen sind. Es wird musiziert, gegessen und geredet. Auf dem Tuch werden verschiedenste Köstlichkeiten ausgebreitete und über alles Rosenblätter gestreut. An diesem Tag wird auch sehr freizügig Wein genossen, selbst Kinder trinken ein paar Schluck Wein. Hierfür haben die Elfen besondere violettgetönte Gläser die einer Rosenblüte ähnlich gestaltet sind.

Nach dem Essen werden die Kerzen ausgeblasen und die Kinder beginnen mit der Suche nach Geschenken und Gebäck. In den meisten Familien tragen die Kinder zusammen, was sie gefunden haben und teilen anschließend. So erhält jedes Kind gleich viele Geschenke und Süßigkeiten.

Die Erwachsenen schauen den Kindern dabei zu, geben eventuell Tipps oder unterhalten sich nach dem Essen. Haben die Kinder alles Gaben gefunden und sie unter sich aufgeteilt, werden draußen Spiele gespielt. An diesem Tag spielen Erwachsene und Kinder gemeinsam mit Bällen, Reifen und Tüchern oder sie falten aus Seidenpapier Blütenblätter und Vögel, die dann als Schmuck in der Wohnung aufgestellt werden.

Wenn die Sonne untergeht, wird ein üppiges Abendessen bereitet.

Die violetten Tücher bleiben den Monat über liegen und auch die Kerzen werden an den Abenden immer wieder entzündet.

Nach diesem Fest beginnt die Zeit der Rosenernte. Die Maymahir erstellen viele Produkte aus Rosen. Sie haben Rosenwasser, Rosenseife und Rosenpulver. Außerdem verkaufen sie Rosensträucher in ganzen Mictlan. In der zweiten Hälfte des Rosenmond werden also Rosen gepflückt und verarbeitet und Rosensträucher den Händlern mitgegeben, die sie verkaufen.

Aelar

Die goldene Stadt, Aelar grenzt an das Land der Saar. Hier wird Handel betrieben und hier ist die Akademie der Ethik und des Rechts. Um Aelar liegen viele kleinere Städte statt der Dörfer und Siedlungen. Sie sind durch ein Wegenetz verbunden. Die Städte sind golden, da ihre Dächer und vieles der Technik mit denen sie ausgestattet sind golden sind. Es führen auch Goldadern durch den Boden. Um das Gold zu gewinnen haben die Aelari Stollen in das Erdreich gegraben. Die Arbeit ist mühsam und nicht ungefährlich, wird aber gut bezahlt. Sklaverei lehnen die Aelari ab, darum müssen sie für gefährliche und harte Arbeit gut bezahlen.

Um die Städte liegt ein dünner Streifen aus Gärten, der künstlich mit aus der Tiefe geholtem Wasser bewässert wird. Aelar ist die Provinz ohne Fluss, was technische Errungenschaften besonders wertvoll machen. Die Aelari holen Wasser aus den tiefsten Regionen von Mictlan. Allgemein bestimmt die Technik ihr Leben.

Sie sind friedliche Händler und haben den Ruf sehr ehrlich und seriös zu sein. Zudem werden hier Genauigkeit und Perfektion hochgeschätzt und die es ist die technisch fortschrittlichste Provinz. Vieles erhandeln die Aelari von den Saar, die entwickeln aber auch selbst einiges an Neuerungen, besonders wenn es um die Gewinnung von Wasser in der Wüste geht.

Ihre Gärten sind allerdings nicht ertragreich genug um die Aelari in ihren Städten zu ernähren. Sie sind auf den Handel mit den anderen Provinzen und mit anderen Elfen angewiesen.

Die Stadt Aelar ist ein Handelszentrum mit einem großen offenen Basar auf dem jede und jeder Handel treiben kann. Es braucht nur eine Genehmigung, die man sich bei der Basarameisterei holen kann. Nun bekommt man einen Platz zugewiesen und bei Bedarf auch einen Tisch und Wagen. So haben die Aelari einen der größten und vielfältigsten Basare von Mictlan.

Die Emir von Aelar fördert den freien Handel ebenso wie die Forschung und Entwicklung. Sie hat einen Rat zur Seite mit dem gemeinsam sie die Geschicke der Stadt lenkt. In diesem Rat sind die Clane von Aelar vertreten. Es gibt 144 Clane in der Provinz, und damit hat der Rat 144 Sitze. Von diesen werden 5 Personen gewählt, die der Emir direkt be sitzen und den inneren Rat ausmachen.

Wie in den Nachbarprovinzen hat auch Aelar unabhängige Gerichte und Sicherheitsleute, die die Gesetze durchsetzen und überwachen. Auch die Verwaltung agiert unabhängig.

Aelar nennt dies die vier Gewalten: Gesetzgebung, Rechtsprechung, Durchsetzen des Rechts und Verwaltung des Rechts. Alles wird überwacht von dem Rat der Ethik, in welchen 12 Personen berufen werden, auf die sich alle vier Gewalten so wie die Akademie der Ethik einigen müssen.

Die einzelnen Städte haben ebenfalls einen Rat der die Gesetze der Stadt erlässt und Entscheidungen für die Stadt trifft. Sie haben auch Gerichte, Sicherheitsleute und einen Verwaltungsapparat.

Die meisten Aelari sind allerdings in der Forschung und Entwicklung oder der Produktion in den Manufakturen tätig. Nur einige von ihnen arbeiten in den Gärten. Der Zugang zur Akademie steht grundsätzlich allen Elfen von Aelar und auch Gästen offen. Sie legen sehr viel Wert auf Bildung und auf die Ausbildung moralischer Werte.

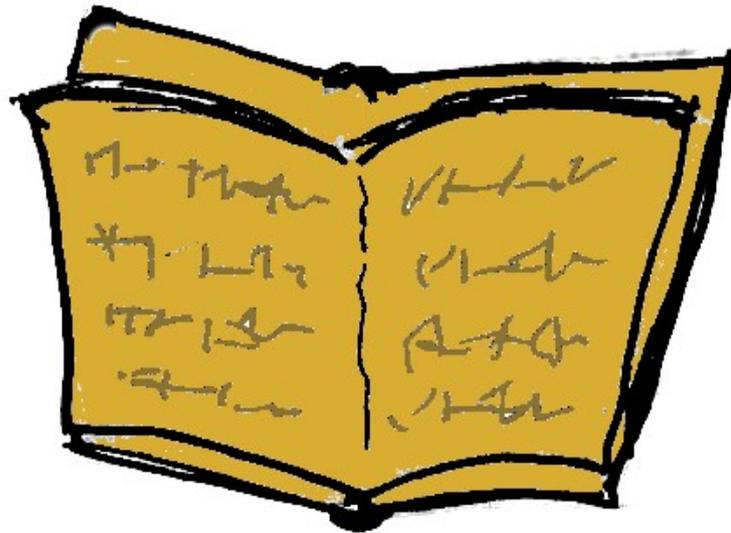
In Aelar sind 10 Schuljahre verpflichtend. Am Ende dieser 10 Jahre erhalten die Schüler und Schülerinnen eine Urkunde und einen Bericht über ihre Stärken. Sowohl Naturwissenschaften und Technik als auch Ethik und Soziales Leben gehören zu den wichtigen Fächern in der Schule.

Schule und Ausbildung werden in Aelar sehr ernst genommen und sind wichtig für die weitere berufliche Laufbahn. Darum achten die Familien auf eine gute Ausbildung ihrer Kinder und Jugendlichen. Das Leben wird etwa nach den ersten fünf Schuljahren festgelegt.

Die Farbe von Aelar ist golden und ihr Symbol das goldene Buch.

Die Sprache in Aelar, das Aelarè entspricht dem Hausa von Midgard.

Sie sind bekannt für ihr technischen Errungenschaften, freie Bildung und ihre hohe Ethik.



Allgemein sind die Tage nach Vollmond in Aelar freie Tage. Die Vollmondnächte werden gerne mit kleinen Feierlichkeiten begangen, so dass in Aelar niemand am folgenden Tag arbeiten will. Auf diese Weise gibt es feste freie Tag.

Der erste Vollmond nach der Sommersonnenwende ist ein besonderer Festtag. Die Ashanti nennen ihn den goldenen Mond. Für die Vorbereitungen des Festes ist auch der Tag vor dem Vollmond ein freier Tag.

Die Elfen backen den Mondkuchen, eine sehr lockere Eierspeise die in ihrer Konsistenz zwischen Pudding und Kuchen liegt, und hängen überall im Haus und im Freien goldene Kugeln auf, die den Mond symbolisieren. Auf dem Dorfplatz werden Tischen aufgestellt, auf denen schon mal der Mondkuchen deponiert und mit dunklen Tücher zugedeckt wird. Daneben stellen sie Kannen mit Wein, Wasser und Tee. Ist die Vorbereitung getan, ruhen sie bis der volle Mond aufgeht. In dieser ruhigen Zeit finden sich die Kinder und die Alten der Siedlung zusammen und die Großeltern erzählen ihren Enkeln, und allen anderen Kindern die sich anfinden, Geschichten aus der alten Zeit. Es geht nicht unbedingt um den Mond, aber es gibt stets eine klare und eindeutige Moral.

Wenn die Sonne versunken ist, entzünden sie Lichter, bis der Mond am Himmel steht.

Erst dann findet sich das gesamte Dorf auf dem Platz zusammen. Die Elfen besingen den Mond und tanzen gemeinsam den Mondreigen, einen Kreitanz zur Begrüßung des vollen Mondes. Dann wird der Kuchen gegessen. Viele Aelari nehmen zu dem Kuchen eine Soße aus Schattenflieder, was ihm eine berauschende Wirkung verleiht.

Der Vollmond gilt als romantisch. Paar setzen sich häufig ab um sich im Freien unter dem vollen Mond zu lieben. Kinder die in dieser Nacht gezeugt werden sollen magische Fähigkeiten entwickeln. Sich Mondkuchen zu teilen gilt als ein Zeichen von Liebe und Intimität.

Nach und nach nehmen die Musiker ihre Instrumente wieder zur Hand und beginnen erneut zu spielen. Die Elfen tanzen zu der Musik, essen und reden. Es gibt ein Spiel, das gerne in dieser Nacht gespielt wird. Auf einem runden Spielbrett steht eine Kerze genau in der Mitte. Um diese Kerze herum werden kleine Holzblöcke aufgestellt, so dass Teile des Spielbrett im Schatten liegen. Nun geht es darum, eigene Spielfiguren ins Licht und gegnerischen Figuren in den Schatten zu bewegen. Dieses Spiel wird vor allem von Erwachsenen gespielt.

Das Fest endet, wenn der Mond untergeht. Nun verklingt die Musik und die Elfen räumen die Tische ab. Die Reste des Mondkuchens werden abgedeckt und auf einem Tisch gesammelt. In den folgenden Tagen steht es allen frei von diesem Kuchen zu essen.

Die Elfen ziehen sich nach Hause zurück und ruhen den folgenden Tag.

Ashlahyn

Die goldenen Krieger leben in Ashlahyn, der Stadt der Kriegs-Technik. Man sagt ihnen nach streng, ruhig und besonnen zu sein. Ashlahyn liegt an der Grenze zur roten Wüste. Es ist die grüne Burg, da das Land um die Stadt Ashlahyn vom Mittfluss durchflossen wird und daher sehr grün und fruchtbar ist. Hier wird viel Anbau betrieben.

Der Fluss teilt das Land in zwei Hälften, die goldene Seite und die rote Seite.

Auf der goldenen Seite leben die Elfen in Städten und konzentrieren sich auf Forschung und Entwicklung von Waffen, auf der roten Seite ist die Erde der Wüste rot und die Menschen leben in Festungen. Sie konzentrieren sich auf die Kunst des Krieges.

Gemeinsam ist es, dass sie für die Verteidigung gegen die O'Bar arbeiten.

Die im goldenen Ashlahyn entwickelten Waffen, werden im roten Ashlahyn zur Verteidigung eingesetzt und auch weiter gegeben an die Syfarin, die Krieger der Wüste.

Die Kunst der Kriegsführung ist in Ashlahyn allgemein gegenwärtig. Sie wird in den Schulen gelehrt und es gibt eine Akademie der Kriegskunst. Die größten Waffenschmiede stammen aus Ashlahyn, oder gehen dorthin da sie hier ihr Handwerk zur Vollendung bringen können.

Wie auch sonst in der Wüste ist das Leben der Ashlahyn geordnet und vorherbestimmt. Die Kinder gehen in die Schule und lernen die Regeln ihres Landes. Ehen sind häufig arrangiert und dienen der Verbindung von Clänen. Kinder folgen ihren Eltern in der Berufswahl und nur selten bricht eine Elfe aus den vorgegebenen Mustern aus. In noch selteneren Fällen, wenn z.B. Begabungen deutlich von dem vorgegebenen Lebenslauf abweichen, wird dies auch geduldet.

Auf der goldenen Seite von Ashlahyn leben die Elfen in kleineren und größeren Städten. Viele sind Handwerker, aber natürlich gibt es auch andere Berufe, da die Handwerker auch leben und verkaufen müssen.

Die Organisation der Städte dreht sich aber um die großen Schmieden. Jede Stadt hat mindestens eine große Schmiede, welche ihre Arbeiter und Zuarbeiter hat. Damit ist jeder Bürger und jede Bürgerin einer Stadt einer Schmiede zugeordnet. Die Schmiede gehört der Stadt und damit der Gemeinschaft. Es gibt einen Rat der Schmiede, eine Schule der Schmiede und sogar ein Gericht der Schmiede. In gewissem Rahmen haben die Schmieden eigene Gesetze.

Die Leiter einer Schmiede sind auch für das Wohl der Angehörigen einer Schmiede verantwortlich.

Auf der roten Seite von Ashlahyn leben die Elfen in kleinen Gehöften. Sie leben von dem, was sie erjagen und aus dem Boden der Wüste holen. Es sind Kriegergemeinschaften die von ihrem klügsten Krieger angeführt werden. Sie sind technisch gut ausgerüstet, leben aber sehr spartanisch, da sie Luxus verachten. So wie auf der goldenen Seite das Leben über die Schmieden organisiert ist, ist es auf der roten Seite über die Kriegsgemeinschaft organisiert. Die Kriegsgemeinschaft ist für das Zusammenleben zuständig, für die Schulen, für das Recht und hat sogar eigenen Gesetze.

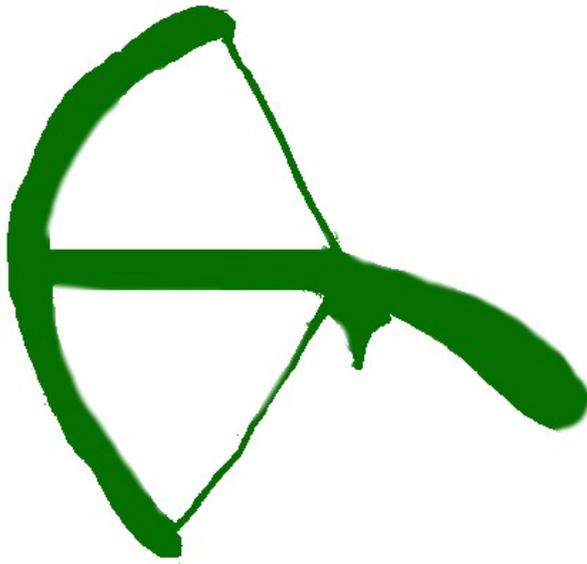
Im Mittelpunkt ihrer Gehöfte steht ein Turm in dem sie Versammlungen abhalten, der als Schutzraum für die Kinder und Alten dient und als Aussichtsplattform, um die Umgebung im Auge zu behalten. In den Türmen wird Gericht gehalten, hier werden auch die Kinder unterrichtet und es gibt eine Gefängniszelle unter dem Turm.

Auch den Fluss entlang sind Türme erbaut. Hier ist der Boden fruchtbar und auf beiden Seiten des Flusses leben Elfen um die Türme herum und betreiben regen Anbau. Die Felder sind auf der goldenen Seite Schmieden und auf der roten Seite Kriegergemeinschaften zugeordnet. Auch wenn es wichtige Arbeit ist, arbeiten im wesentlichen Sklaven auf den Feldern.

Die Farbe von Ashlahyn ist grün und ihr Symbol die grüne Armbrust.

Die Sprache in Ashlahyn, das Ashlamè entspricht dem Tigrinya von Midgard.

Sie sind bekannt für ihr Waffenschmiede und ihre Kriegskunst.



Nach der großen Dürre im Sommer steigt im Herbst das Wasser der Flüsse deutlich an. Es dauert noch etwas über einen Monat, bis das Land wieder genug Wasser hat um fruchtbar zu sein, so dass die Ashlahyni ihre Felder bestellen können. Auch wenn es in Ashlahyn kaum merkbare Jahreszeiten gibt, fließen die Flüsse aus dem Süden, wo sie im Sommer fast austrocknen.

Der Tag der ersten Aussaat ist mit Feiern und Ritualen verbunden. Am Abend vor diesem Tag wird gewöhnlich geruht, da ein Arbeitstag bevorsteht. Die Vorbereitungen laufen in den Tagen davor.

Die Elfen bereiten den Xebhes zu, einen Eintopf aus dem was die Küche zu dieser Zeit hergibt, der scharf gewürzt und somit haltbar gemacht wird, backen Fruchtebrot, legen Gemüse und Früchte ein und bereiten Tete vor, eine Speise aus Echsenfleisch.

Das Essen wird auf diese Weise haltbar gemacht, und soll die Zeit bis zur nächsten Ernte überdauern.

Die Arbeit auf den Feldern wird vor allem von Sklaven verrichtet. Die Bewässerung der Felder obliegt aber den freien Elfen. Sie kontrollieren vor der Aussaat, dass das Wasser fließt und die Felder gut vorbereitet sind. Dann überwachen sie die Aussaat. In Ashlahyn werden Felder gemischt angelegt und es liegen jedes Jahr auch einige Felder brach. Das System erfordert einiges an Wissen, weshalb es nicht einfach das Sklaven überlassen wird.

Der Tag beginnt sehr früh mit der Arbeit. Vor der Arbeit wird Fruchtebrot und Tete an die Feldarbeiter verteilt. Es folgt ein arbeitsreicher Tag für die freien Elfen ebenso wie für die Sklaven auf dem Feld. Erst am Abend beginnt die eigentliche Feier.

Die Elfen waschen sich den Schweiß der Arbeit in einem gemeinsamen Bad im Fluss ab, dann kommen sie zu einem großen Essen zusammen. Sie trinken Wein, tanzen und singen. An dieser Feier nehmen auch die Sklaven teil. Die Elfen hängen sich gegenseitig geflochtene bunte Bänder um und schmücken mit den Bändern ihre Häuser, den Dorfbrunnen und das gesamte Dorf.

Sie feiern den Tag der ersten Aussaat bis in die tiefe Nacht.

Am nächsten Tag ruht die Arbeit, auch die Arbeit auf dem Feld.

Es wird viel Wasser getrunken und die letzten Reste verderblichen Essen verspeist. Nun beginnt eine Zeit der Arbeit bis die Ernte eingebracht wird.

Auch Abseits des Flusses wird dieser Tag gefeiert. Auch wenn keine Felder zu bestellen sind, bereiten sich die Elfen an diesem Tag auf die Monate bis zur Ernte vor. Sie bereiten Xebhes und Fruchtebrot zu, legen Gemüse und Früchte ein und verspeisen in einem großen Fest alle ihr verderblichen Lebensmittel.

Überall im Land feiern die Elfen das Fest der Aussaat und schmücken Dörfer und Städte mit bunten Bändern. Es ist ein Tag des Friedens an dem auch die Sklaven und Sklavinnen feiern. Und der folgende Tag ist im ganzen Land ein Ruhetag.

Sifarin

Auf Ashlahyn folgt Sifarin, die Stadt der Krieger, welche das Wüstenland gegen die O'Bar der Tropen verteidigen. Die Ashanti von Sifarin gelten als aufbrausend und gefährlich. Hier werden die besten Krieger ausgebildet. Der Sand der Wüste färbt sich immer roter, je näher man der Steppe kommt. Dies liegt an der durchscheinenden roten Erde. Der Übergang zwischen Steppe und Wüste ist allerdings daran erkennbar, dass die Ashanti Grenzmarkierungen angebracht haben. O'Bar die sich über diese Markierungen wagen, laufen Gefahr getötet zu werden. Hinter der Hauptstadt liegen vier befestigte Städte, in denen die Krieger Wache halten, da trotz der markierten Grenze immer wieder O'Bar in das Land der Ashanti eindringen.

Das Leben der Sifarin ist auf Krieg und Verteidigung ausgerichtet. Sie sind streng militärisch organisiert. Die Emir von Sifarin ist eine der größten Kriegerinnen der Provinz und hat als Kriegerin auf der Burg Asad das Land verteidigt. Die Elfen von Sifarin leisten alle ihre Zeit als Krieger und Kriegerinnen in einer der vier Werfesten ab ehe sie die Bürgerrechte erhalten. Bis zum Ende des Wehrdienstes sind sie unmündig.

Da die politische Beteiligung einer Familie daran gebunden ist, auf welchen der vier Burgen Familienmitglieder dienen, verteilen die Familien ihre Jugendlichen über die Burgen. Auf diese Weise entsteht ein Geflecht von Koalitionen und Freundschaften, quer zu den Familienstrukturen. Die Sifarini gelten als leidenschaftlich und sehr stolz. Für Ashanti haben sie eine sehr freie und lockere Sexualmoral und viele führen vor- und außereheliche Beziehungen. Die Ehen sind aber auch hier oft arrangiert.

Die Stadt Sifarin ist weitgehend aus rotem Stein erbaut, weshalb sie die rote Stadt genannt wird. Übers Land verteilt leben die Sifarin in befestigten Siedlungen die weitgehend aus rotem Stein erbaut werden. Jede Siedlung hat Erkennungszeichen, welche in Mustern besteht, die sich in ihrer Kleidung wiederfinden. Sie leben von der Jagd und dem was in ihrer Umgebung wächst. Je näher man der Steppe kommt, desto mehr Pflanzen und auch Tiere leben in der Wüste, da der Boden fruchtbarer wird.

Die Kinder in Sifarin werden schon früh an das Kriegshandwerk gewöhnt. Mit fünf Jahren erhalten sie traditionell ihre erste Waffe, und ab da werden sie darin geschult diese auch zu nutzen. Sie gehen fünf Jahre zur Schule, danach erlernen die Sifarin ein Handwerk ehe sie zum Kriegsdienst in eine der Burgen gehen. Haben sie fünf Jahre dort gedient kehren die Sifarin, mit etwa 20, als Erwachsene nach Hause zurück. Sie heiraten, erhalten einen Ort zum Leben und können sich niederlassen.

Halten sie sich an die Vorgaben ihrer Familie, ist das Leben sehr einfach und ruhig. Die Familien sorgen dafür, dass ihre Mitglieder versorgt werden.

Während ihrer Zeit im Kriegsdienst können die Sifarin Auszeichnungen erhalten, wenn sie sich mutig und heldenhaft hervortun im Kampf, taktisches Geschick beweisen, andere retten oder auch sich selbst opfern. Diese Auszeichnungen gehen an die Familie, welche dadurch mehr Gewicht erhalten.

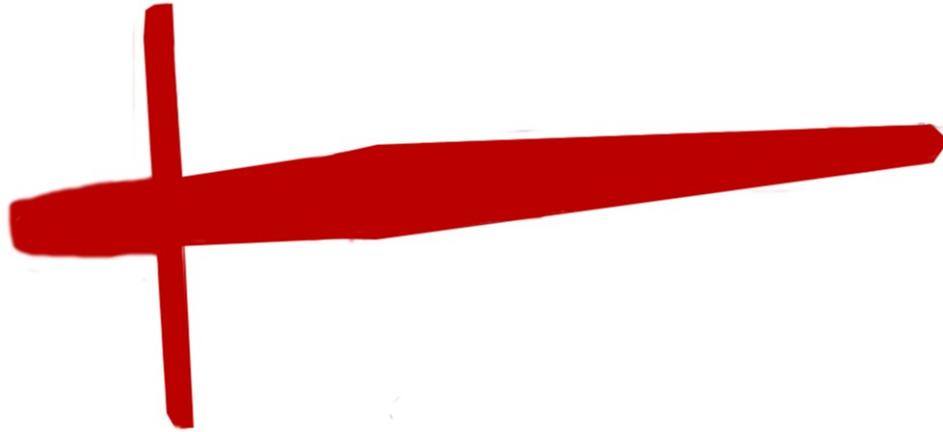
Es ist auch möglich nach der Dienstzeit auf der Burg zu bleiben und dort im Rang aufzusteigen und ein Leben als Offizier oder Offizierin zu führen. Der Dienst auf einer der Wehrburgen gilt als ehrenhaft und ist hoch angesehen. Für eine Familie ist es erstrebenswert, auf jeder der Wehrburgen einen Offizier zu haben, allerdings geschieht dies nur selten. Die Offiziersstellen sind rar und werden nur bei Bedarf an die Familien vergeben. Dabei wird darauf geachtet, dass jede Burg fähige Offiziere hat.

Politische Entscheidungen werden von den älteren Sifarini getroffen, die schon eine Familie gegründet und Kinder haben. Die Sifarini haben eine deutliche Altershierarchie.

Die Farbe von Sifarin ist rot und ihr Symbol das rote Schwert.

Die Sprache in Sifarin, das Sifamè entspricht dem Somali von Midgard.

Sie sind bekannt dafür gute Krieger zu sein.



Die Vollmondnacht nach der Wintersonnenwende wird der Blutmond genannt. In dieser Nacht feiern die Sifarini die Blutnacht.

Den Tag über finden Wettkämpfe unter den jungen Kriegern statt, die sich in verschiedenen Disziplinen messen. Es gibt Schwertkämpfe, Schusswettbewerbe, Reiterkämpfe, Ringkämpfe und die besonders beliebten aber auch gefährlichen Feuer- und Parcourkämpfe, bei denen die Kontrahenten zwischen Feuern und auf schmalen Balken und über Treppen und Gestelle versuchen einander gegenseitig den Preis abzujagen um ihn selbst ins Ziel zu tragen.

So werden am Ende des Tages fünf Sieger oder Siegerinnen gekürt und zu Helden des Blutmond erklärt. Sie erhalten ein rotes Band, das ihnen um den Kopf gebunden wird und einen Siegespokal für ihren Erfolg. Diese Wettkämpfe finden auf jeder der Burgen und in jeder Siedlung statt. Als wirklich herausragend werden aber nur die Kämpfe auf den Wehrburgen angesehen.

Die Wettkämpfe sind Sache der Jungen, die sich noch im Kampf behaupten müssen. Hier zeigt sich auch, wer für den Dienst auf der Wehrburg besser geeignet ist, und wer dort eher ruhigere Aufgaben verrichten sollte. Auch den Sifarini ist klar, dass das Land nicht nur gute Krieger und Kriegerinnen braucht.

Während der Wettkämpfe werden gebratene Fleischspieße, süße und salzige Brötchen und Nüsse angeboten. Dazu trinken die Elfen roten Wein und Wasser. Im Anschluss an die Wettkämpfe werden die Sieger und Siegerinnen geehrt. Mitten auf dem Turnierplatz kommen die fünf siegreichen Elfen zusammen. Ein hochgestelltes Mitglied ihrer Familie steht ihnen bei, und auch weitere Familienmitglieder sind oft anwesend. Der Bürgermeister, der Burgherr oder gar die Emir überreicht nun den Pokal, bindet das Band um den Kopf und reicht den Helden einen Becher Wein aus denen sie einen tiefen Schluck nehmen. Das Publikum bejubelt derweil die Zeremonie.

Nun beginnt eine ausgelassene Feier. Es wird getrunken, getanzt und gegessen. Die Sieger des Turniers werden von der Menge hochgehoben und zu ihren Plätzen getragen, wo ihnen Fleisch, Wein und Pasteten gereicht werden.

Im Ort werden Feuer entzündet, über denen Tiere gebraten werden, aber auch Gemüse, Brot und Pasteten werden gegart und gegessen. Je nach dem wie groß der Ort ist, gibt es eine Tanzfläche und auch mehrere Tanzflächen an deren Rand Musik gespielt wird. In dieser Nacht wird viel Wein getrunken, und auch Schattenlieder und der deutlich härtere Rotbeerschnapps der Sifarini getrunken. Rotbeerschnapps wird aus einer roten leicht giftigen Beere gewonnen, die, wenn man sie auf die richtige Weise zubereitet, eine stark berauschende Wirkung hat.

Kinder nehmen am Anfang der Feier teil, doch gut eine Stunde nach der Siegerehrung gehen die sehr jungen und auch die Alten ins Haus und legen sich hin. Denn nun wird die Feier gewöhnlich sehr ausgelassen und häufig zu einer Orgie. Die Sifarini sind nicht nur für ihre Kampfeskraft sondern auch für ihre Leidenschaft bekannt. In dieser Nacht gelten keine Regeln und man sagt, was unter dem Blutmond geschah, bleibt unter dem Blutmond verborgen.

Albinja

Die Nachbarstadt von Sifarin ist Albinja, die Stadt des roten Handwerkes. Hier erschaffen die Ashanti ihre berühmten Kampfstäbe und andere Waffen. Sie sind die Handwerker des Waffenbaus und ihr Material ist vor allem Holz. Albinja liegt am braunen Fluss, der durch die Provinzen Hamond und Albinja in die Steppe fließt. Am Ufer des Flusses wachsen ausreichend Bäume, die von den Albinja stets wieder aufgeforstet werden. So ist Baumpfleger ein angesehenes Beruf in Albinja.

Die Burg von Albinja ist die graue Burg. Sie wurde aus einfachem grauen Stein erbaut, ebenso wie die Häuser der Stadt. Holz ist zwar vorhanden, wird aber in Sifarin für Werkzeuge und Waffen genutzt und nicht zum Bau von Häusern.

Der Emir von Albinja ist Bontu Lencho Sahran, der Löwe von Albinja. Er ist selbst ein geschickter Handwerker und stolz auf sein Können. Ihm zur Seite steht ein Rat der Familien, in dem die mächtigsten Familien vertreten sind.

Das Land von Albinja ist durch den Fluss und die Nähe des Hügellandes fruchtbarer als das Wüstenland. Darum wird hier Anbau betrieben und ein wesentlicher Teil der Nahrung der Ashanti stammt aus Albinja. Sie tauschen es gegen alle möglichen Rohstoffe, aus denen sie dann Waffen herstellen, die sie wiederum verkaufen.

Die Siedlungen der Albinja liegen meistens am Ufer des Flusses. Sie bauen ihre Häuser aus Stein und graben sie mehrere Meter in den Boden. Ihre Gehöfte bestehen aus runden Steinbauten mit mehreren Zimmern und bis zu drei Stockwerken. Die Türrahmen werden kunstvoll mit den Mustern der Familie verziert, ebenso der Saum ihrer Kleidung.

Die meisten Elfen von Albinja sind Handwerker oder Bauern. Sie stellen vor allem aus Holz alle möglichen Werkzeuge her. Zugleich werden alle Kinder der Albinja im Kampf geschult und lernen mit Kampfstäben umzugehen.

Dabei haben Familien Handwerksbetriebe und Bauerngehöfte von denen sie leben. Nur vereinzelt werden Einzelpersonen in einem Betrieb angestellt. Sie bekommen dann Nahrung, Wohnraum und ein wenig Geld, haben aber keine politischen Rechte, da diese über die Familien und ihre Betriebe organisiert sind.

Eine Familie besteht dabei nicht nur aus einer Kernfamilie sondern auf vielen miteinander verwandten Kernfamilien, die alle vom Gründer oder der Gründerin des Familienbetriebs abstammen. So kann eine Familie in Albinja sehr groß sein. Bei einer Heirat wird dann ausgehandelt, zu welcher Familie die Nachkommen des neuen Ehepaars gehören. Die Zuordnung ist immer eindeutig. Betriebe der Albinja können natürlich wachsen und es kommt dazu, dass sich Familien über mehrere Siedlungen ausbreiten. Gewöhnlich haben Familien zumindest mehrere Gehöfte, die nicht unbedingt benachbart sind. Es gibt aber immer ein Stammgehöft, welches dem Familiengründerpaar zugeschrieben wird. Hier lebt das Oberhaupt der Familie.

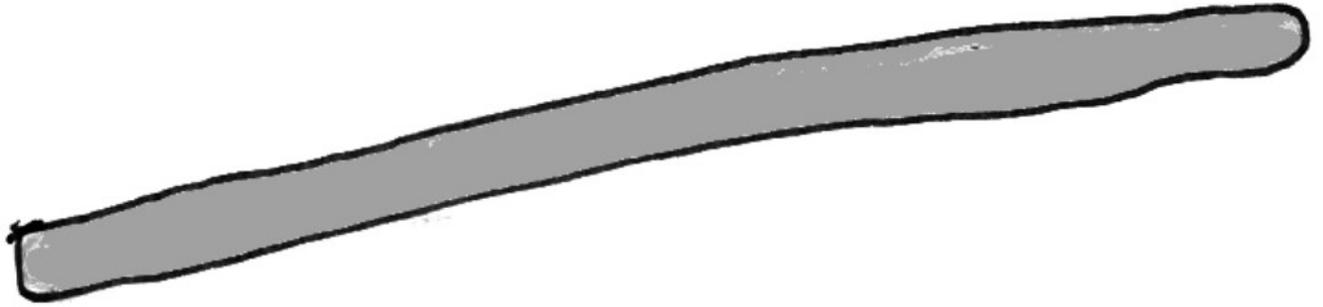
Auch hier ist Schulbildung weit verbreitet. Schulen werden von mehreren Familien organisiert deren Kinder dort unterrichtet werden. Wie die Schulen organisiert sind und was hier gelehrt wird obliegt komplett den beteiligten Familien. Diese entscheiden auch welche ihrer Kinder in welche Schule geschickt werden und ob sie überhaupt in die Schule geschickt werden. Entscheidungen die das Leben eines Elfen beeinflussen werden grundsätzlich von der Familie und nicht von Individuen getroffen. So ist auch Erziehung eine Angelegenheit der gesamten Familie.

Jede Familie hat daher einen Familienrat, dem die älteren Familienmitglieder angehören, welche selbst schon im Familienbetrieb mitarbeiten, verheiratet sind und Kinder haben. Damit ist der Rat der meisten Familien recht groß.

Die Farbe von Albinja ist grau und ihr Symbol der graue Stab.

Die Sprache in Albinja, das Abinmè entspricht dem Oromo von Midgard.

Sie sind bekannt für ihre Holz Waffen und allgemein ihre Holzarbeiten.



In Albinja ist das größte Fest die Wintersonnenwende. In dieser Zeit ist es weniger heiß und die Bäume stehen, wie die Felder, in voller Blüte.

Der Tag vor und der Tag nach der Sonnenwende sind Ruhetage, an denen die Elfen nicht arbeiten. Am ersten Tag bereiten sie das Fest vor. Sie kochen, braten und backen für das Festmahl. Üblich ist es einen großen Vogel zuzubereiten und ihn mit Datteln, Feigen und Süßkartoffeln zu füllen. Dazu gibt es Yoghurt, Eier und Salate. Die Albinji feiern die Wintersonnenwende im Freien auf großen Plätzen. So kommen viele Elfen zusammen und das Essen wird geteilt. Alle tragen etwas zum Fest bei, wenn es ihnen möglich ist.

Die Wintersonnenwende ist ein Fest des Teilens und des Miteinanders.

Am frühen Nachmittag beginnt die Feier. Die Elfen stellen Tische und Bänke auf dem Platz auf, tragen das Essen auf und setzen sich zueinander. Sie reden und essen. Einige machen Musik und andere beginnen zu tanzen. Am Abend werden Feuer entzündet und die Elfen versammeln sich um die Feuer. Sie singen gemeinsam.

Es ist üblich Wünsche auf kleine Bretter zu schreiben, und ins Feuer zu werfen. Möglichst mit einem Wort, um es kurz und klar auszudrücken. Die Wünsche sollen so in Erfüllung gehen. Erstaunlicherweise gelingt dies auch öfters.

Nach dem Singen beginnt der rituelle Stocktanz. Dies ist ein Tanz der mit langen Stöckern ausgeführt wird, die wie in einem Kampf gegeneinander gehauen werden. Oft wird ohne weitere Musik getanzt. Man hört nur das Schlagen der Hölzer aufeinander. Allerdings wird der Tanz mit einfachen Holzstäben und nicht mit mit Eisen beschlagenen Kampfstäben vollführt.

Während die jungen Elfen tanzen, stehen die älteren beieinander, schauen dem Kampf zu, trinken Wein und essen Nüsse und Datteln, oder sitzen auch auf den Bänken und essen noch etwas. Die Kinder spielen in der Zeit. Die Wintersonnenwende wird mit der Familie gefeiert, und auch die Kinder bleiben über Nacht wach – sofern sie nicht von selbst einschlafen. Sie spielen miteinander, üben sich schon mal im Stocktanz oder essen von den Süßspeisen die es in dieser Nacht im Überfluss gibt. Wenn am Morgen die Feuer herunter gebrannt sind, gehen auch die letzten der Elfen ins Bett.

Am nächsten Morgen wird lange geschlafen, dann beginnt der Morgen im Haus mit einem langen und reichhaltigem Frühstück. Beliebt ist an diesem Morgen warmer Pudding mit Beeren und Früchten. Die Kinder finden morgens an ihrem Tisch ein kleines Geschenk, das ihnen ihre Eltern dort hingelegt haben. Selbst gestaltetes Spielzeug gilt dabei als ideales Geschenk zur Wintersonnenwende. Die Erwachsenen schenken sich auch etwas, wenn sie eine besonders enge Beziehung haben, wie Liebende oder Geschwister. Dieser Morgen gehört der Familie und wird ruhig begangen. Viele sitzen beieinander. Häufig wird zuhause etwas Musik gemacht und alte Märchen werden erzählt. Die Kinder spielen mit ihren Geschenken.

Am Nachmittag kommen die Elfen wieder auf dem Platz zusammen, räumen auf, tragen die Asche zusammen und bringen sie auf die Felder. Dabei singen sie die Lieder vom Vortag noch einmal.

Harmond

Dort wo die Wüste an das Hügelland grenzt, ist sie von Hügeln und Dünen durchzogen. Hier liegt Harmond, die Stadt der Handwerker. Gerade die Handwerker von Harmond neigen zu Traditionalismus und sind oft konservativ. Wie Albinja und das benachbarte Hügelland der Hobbite ist auch Harmond über die Familien organisiert. Die Struktur entspricht der Struktur in Albinja. Familien besitzen Handwerksbetriebe und eine Familie besteht aus den Nachfahren des Gründers und der Gründerin des Betriebs. Neue Betriebe entstehen meist aus Familien heraus, wenn ein junges Paar, das schon Kinder hat, etwas Neues gründet und so eine neue Familie begründet.

Familien wohnen nicht unbedingt zusammen. Manche verteilen sich über mehrere Siedlungen, und unterhalten z.B. Handelsbeziehungen. Allerdings hat jede Familie ein Stammgehöft, das an der Hauptbetriebsstätte liegt.

Die Gehöfte der Harmondi bestehen aus erdhügelartigen Bauten, die sich in die Erde graben. Oberhalb der Erde befinden sich Wohnräume und Nutzräume, unterhalb der Erde liegen die Schlafhöhlen und Lagerräume der Harmondi.

Viele ihrer Siedlungen liegen entlang des Flusses. Diese Siedlungen betreiben auch nebenher Anbau. In Richtung der inneren Wüste ist die Provinz dünn besiedelt. Hier ist das Land sehr trocken und Wasserstellen sind selten. Wenn man sich dem Hügelland der Hobbite nähert, wird das Land aber fruchtbarer und die Wasserstellen häufiger. Viele Harmondi graben auch tiefe Brunnen, um die herum sich Siedlungen bilden und bewässern so ihre Gärten aus denen sie sich ernähren.

Harmond ist sehr reich an Rohstoffen. Den Fluss entlang wachsen Bäume, unter dem Sand trifft man recht schnell auf Gestein und verschiedene Erzadern durchziehen das Land. Eisen ist besonders häufig, es findet sich aber auch Gold, Silber, Bronze und Kupfer unter Harmond. Diese Ressourcen gehören nach Ansehen der Harmondi gleichermaßen den ansässigen Familien und werden so weit abgebaut, wie sie gebraucht werden. Die Harmondi legen Wert darauf, mühsam aus dem Boden gegrabene Metalle und Gestein entsprechend vorsichtig zu handhaben und nicht zu vergeuden. Es gehören zu einem Betrieb auch die Mienen und Baumschulen aus denen sie ihre Rohstoffe erhalten.

Die Struktur der Familien ist sehr demokratisch. Als erwachsenes Familienmitglied gilt, wer in die Familie hineingeboren wurde, für den Familienbetrieb arbeitet – oder im Auftrag der Familie woanders arbeitet, was aufs Gleiche hinausläuft – und mindestens ein Kind der Familie großzieht. Da Kinder bei den Harmondi in Ehen geboren werden, gehört gewöhnlich dazu auch verheiratet zu sein.

Die meisten Ehen sind zumindest mit der Familie abgesprochen. Allgemein werden bei den Harmondi Entscheidungen von Familien und nicht von Einzelpersonen getroffen. Dafür sorgen die Familien für ihre Mitglieder.

Die Erziehung und Bildung der Kinder ist ebenfalls Familienangelegenheit. Die Harmondi leben in größeren Gemeinschaften zusammen, so dass die Kinder automatisch im größeren Familienverbund aufwachsen. Der Unterricht der ersten Jahre findet meist sogar zuhause statt und wird oft von den Großeltern übernommen.

Erst später gehen einige von ihnen in die eine Schule um sich weiter zu bilden. Diese höheren Schulen werden ebenfalls von Familien unterhalten, nehmen aber nicht nur Familienmitglieder auf. Hierzu gibt es Vereinbarungen zwischen Familien. Es gibt sogar Familien, die sich komplett auf die Bildung konzentrieren. Sie unterhalten besonders gute Schulen, wofür sie mit allem was sie zum Leben brauchen versorgt werden.

Die Farbe von Harmond ist braun und ihr Symbol das braune Beil.

Die Sprache in Harmond, das Harmè entspricht dem Tamazight von Midgard.

Sie sind bekannt für ihre Handwerkskunst.



Das größte Fest der Harmondi liegt mitten im Winter, zwischen der Wintersonnenwende und der Tag-Nachtgleiche im Frühjahr. Es ist der Holztag. In den Tagen davor werden Bäume gefällt, wobei die Elfen darauf achten, den Baumbestand nicht zu gefährden.

Sie nutzen die weniger heiße Zeit im Winter dazu, die Wälder zu pflegen, Bäume zu fällen, den Boden von überzähligem Unterholz und Moos und ähnlichem zu befreien und was noch so ansteht.

Dann, mitten im zehnten Monat nach den wilden Tagen, feiern sie ein Fest.

Altes Holz wird im Sand zusammen getragen und Feuer werden entzündet.

Wie zu fast jedem Fest wird Essen aufgetragen und kleine Holzfiguren werden an die Kinder verteilt.

Dann verkleiden sich die Harmondi als Baumgeister und andere Fabelwesen. Sie setzen Masken aus Holz auf und tun so, als wären sie die Geister der Bäume und Pflanzen.

Es wird Musik gemacht. In jedem Dorf und in jeder Stadt gibt es Musikanten und Musikantinnen, die am Holztag aufspielen. Zu der Musik beginnen die Elfen zu tanzen. Dabei gebärden sie sich häufig sehr wild, springen herum und schreien als wären sie keine Elfen sondern eben Geister oder Kobolde.

Die Großeltern erzählen den Kindern nun Geschichten von den Baumgeistern und aus der Zeit, als es noch keine Bäume gab, sondern nur Sand und Sonne. Damals, als auch Elfen noch nicht leben konnten, weil es ja keine Bäume gab, keine Nahrung und kein Wasser.

Dann kam der fliederne Drache, der der Welt Ordnung gab. Er flog über das Land und spie sein Feuer. So schaffte er das Flussbett, und das Wasser fand einen Weg in die Wüste. Dann warf er seine Drachenschuppen zu Erde, und die Bäume sprießten und mit ihnen breitete sich auch die Erde aus. Zum Schluss kratzte er sich und sein Blut tropfte zur Erde und die ersten Elfen erstanden dort.

Die Alten können die Namen der Menschen aufzählen, die dann die noch in Harmondi lebenden Familien gegründet haben. Das Fest dauert den ganzen Tag. Es wird gegessen, getanzt und es werden die alten Geschichten erzählt.

Die Masken, die die Elfen an diesem Tag tragen, sind besondere Masken. Die meisten sind schon alt und man sagt, dass in ihnen tatsächlich die Geister der Bäume wohnen. Es kann nicht jede Elfe einfach mal Masken herstellen. Dies machen besondere Maskenschnitzer und -schnitzerinnen mit magischen Begabungen. Viele der Masken sind auch tatsächlich magisch und sie sind sehr kostbar. Die Familien hüten die Masken und holen sie nur zum Holztag heraus.

Es gibt verschiedene Arten von Masken, da es auch verschiedene Bäume gibt. Den Masken werden auch unterschiedliche Fähigkeiten nachgesagt. Es gibt Masken die Leben bringen, Masken die Schönheit bringen oder auch Masken die Erkenntnis bringen. Sie zu tragen ist eine Ehre.

Andere Masken sind einfach Holzmasken ohne Magie, die ebenfalls an diesem Tag getragen werden und kunstvoll angefertigt wurden.

Das Fest geht bis tief in die Nacht und in den darauf folgenden Tagen pflanzen die Harmondi im nun lichten Wald neue Bäume an.

Damgah

Damgah ist die gelbe Stadt der Schmiede. Die Farbe hat sie von den hell leuchtenden Feuern, welche auf den Türmen von Damgah entzündet werden und stets in den Schmieden der Stadt brennen.

Die Stadt liegt in den Feuerbergen der Wüste nahe dem Fluss, über drei Berge verteilt. In den Bergen graben die Damgahi nach Eisenerz welches so zum berühmten Damgaher Eisen verarbeiten aus dem sie besonders stabile und haltbare aber auch filigrane und gut verarbeitete Werkzeuge herstellen.

Die Damgah leben in großen, streng organisierten Familien, die von einer Matriarchin und einem Patriarchen geführt werden. Jede Familie ist einem von 12 Orden zugeordnet in denen das Leben der Damgahi organisiert ist. In jedem Orden sind alle Berufe und Institutionen des Lebens vertreten, sie dienen der politischen und rechtlichen Organisation der Familien.

Jeder Orden hat einen Vertreter oder eine Vertreterin im Rat der Damgahi. Sie haben eigene Schulen, eigene Gerichte und eigene Handelsstrukturen. Die Damgahi heiraten innerhalb eines Ordens nach strengen Regeln. Der Rat wird vom Emir Tuas Kaplit Nalgesit geleitet, der in allen Belangen der Stadt das letzte Wort hat, aber die meisten Entscheidungen den jeweiligen Orden überlässt. Er gilt als sehr weißer und bedachter Emir.

Da ihre Werkzeuge in ganz Mictlan begehrt sind, sind viele Damgahi als Schmiede tätig. Schmied ist der einzige Beruf, der in jeder Familie vertreten ist.

Die Häuser der Damgahi bestehen aus Stein und Lehm. Viele sind gelb angestrichen, manche auch weiß, braun und schwarz. Teils sind sie in den Stein geschlagen, so dass Fels ihre Wänden bildet. In den höheren Bergen bauen sie auch übereinander, wenn die steile Felswand es anbietet, in den niedrigeren Gegenden, dort wo das Land in Hügelland übergeht, ducken sich die kleinen Häuser zwischen den Hügeln.

Eine Familie lebt meist über mehrere Häuser verteilt, die nahe beieinander stehen und durch kleine Mauern verbunden sind. Werkstätten haben eigene Häuser, ebenso wie es ein Versammlungshaus gibt, ein Haus fürs kochen und ein Waschhaus.

In der Mitte einer Siedlung steht ein großes Haus alleine, getrennt von den anderen. Dies ist das Gemeinschaftshaus. Da eine Siedlung immer einem der 12 Orden angehört, ist es auch da Ordenshaus. In wenigen großen Siedlungen sind auch mal zwei, drei oder sogar vier Orden vertreten, entsprechend gibt es mehrere Gemeinschaftshäuser.

In der Stadt Damgah gibt es 12 Gemeinschaftshäuser, da hier alle 12 Orden vertreten sind. Jeder Orden hat in seiner Siedlung einen eigenen Rat, der sich in diesem Gebäude trifft, ebenso wie hier die Versammlungen der erwachsenen Mitglieder des Ordens stattfinden. Diese sind vor allem gesellschaftliche Zusammenkünfte, die regelmäßig stattfinden. Meist zu Vollmond und Neumond, teils auch zu den Halbmonden.

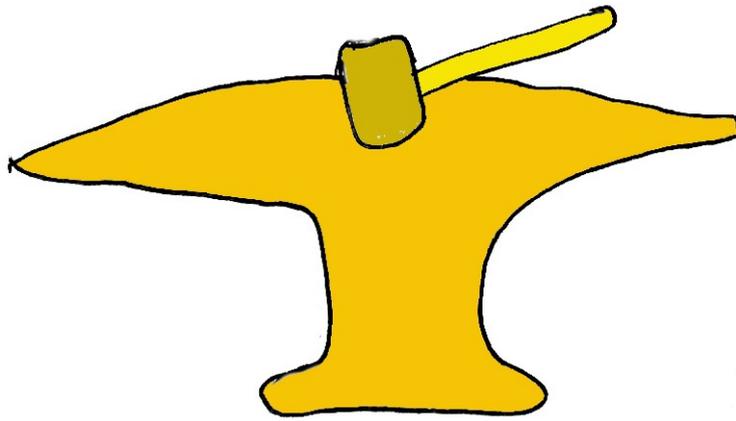
Neben Eisen verarbeiten die Damgahi Basalt. Wie ihre Nachbarn die At'Shafan bauen sie Basalt ab und verwenden es beim Bau ihrer Häuser und Mauern ebenso wie bei der Herstellung von Gebrauchsgegenständen und Skulpturen. In jedem Gemeinschaftshaus steht eine Statur aus Basalt, die den Orden repräsentiert. Die Elfen suchen diesen Ort auch auf um Antworten und Sinn zu finden.

Wie die meisten Ashanti, haben auch die Damgahi Schulen, welche von den 12 Orden organisiert werden. Jedes Ordenshaus hat mindestens eine Schule. In der Stadt Damgah gibt es deutlich mehr Schulen. Auch hier gehen die meisten Kinder 5 Jahre zur Schule und es können sich 5 weitere Jahre in einer höheren Schule anschließen. Viele Elfen beginnen aber nach 5 Jahren Schule eine Ausbildung.

Die Farbe von Damgah ist gelb und ihr Symbol der gelbe Ambos.

Die Sprache in Damgah, das Dammé entspricht dem Tarifit von Midgard.

Sie sind bekannt für ihre Schmiedearbeiten.



Das Fest der Schmiede findet am Jahresende statt, wenn es schon heiß und trocken ist.

Für diesen Tag gibt es vor allem große Vorbereitungen: In allem Schmieden werden Reifen, Messer und Schalen aus Edelmetall hergestellt. Sie müssen besonders gut gearbeitet, stabil und kunstvoll sein, da sie am Fest der Schmiede ausgestellt und verglichen werden.

Am Abend vor dem Fest der Schmiede bekommen alle Schmiede die Möglichkeit ihre Werke, versehen mit ihrem Namen, auszustellen. Hierfür werden breite Tische aufgebaut, auf denen dann die Kunstwerke zu bewundern sind.

Über Nacht werden sie mit Tüchern verdeckt und gut bewacht.

Erst am nächsten Mittag beginnt das eigentlichen Fest der Schmiede. Es ist ein Volksfest mit Verkaufsständen, an denen man Gebratenes und Gebackenes ans Spießen kaufen kann, Musik gespielt wird und Kinder Kunststücke vorführen.

Den Vormittag über werden die Stände aufgebaut, dann kommen die Musikant:innen und schließlich die Elfen die das Fest besuchen. Auch in kleinen Siedlungen findet das Fest statt, dann gibt es eben nur einen oder zwei Stände.

Zum Schluss werden, nach einer Rede, die Ausstellungstische enthüllt, damit die Elfen sich die Kunstwerke ansehen können. Gewöhnlich rufen die Stücke große Bewunderung hervor. Zu jeder Schmiede finden sich kleine Tafeln und Rindestücke, auf denen die Gäste Kommentare hinterlassen können um so ihre Wertschätzung auszudrücken.

Am Abend beginnt dann der Verkauf der Schmiedestücke. Dies geschieht über eine kleine Gruppe von Personen, die extra für diese Aufgabe ausgewählt wurden. Der Erlös muss sehr genau aufgeteilt werden. Einen Teil bekommen die Schmieden selbst, ein Teil geht in die Festkasse, und ein Teil kommt der Siedlung zu Gute.

Was nicht verkauft wird, geht an die Schmieden zurück, die es dann gewöhnlich selbst verkaufen. Allerdings wird auf dem Fest der Schmiede viel verkauft, da die Gäste des Festes gerne Andenken mit nach Hause nehmen und auch mit den Schmieden bekannt sind. Es sind ihre Nachbarn, mit denen sie sich gut stellen wollen.

Das Fest endet allerdings nicht mit dem Verkauf der Schmiedestücke. Nun beginnt der ausgelassene Teil. Es wird nun Wein und Schattenfliederkuchen ausgegeben und die Elfen beginnen nach der Musik zu tanzen. Die Musik wird schneller und fröhlicher und die Tänze können schon wild werden. Dabei halten sie sich aber von den Ständen und der Ausstellung der Schmiedearbeiten fern.

Die Kinder werden meistens um diese Zeit ins Bett gebracht, während gerade die jungen Erwachsenen fröhlich feiern.

Traditionell enden die Feste mit einem Zug in die Berge zu den Lavaflüssen, da diese einen besonders imposanten Anblick bieten. Die Elfen werfen Metallstücke in die Lava und wünschen sich dabei etwas. Diese Wünsche gehen erstaunlich häufig in Erfüllung.

Es gilt auch als romantisch gemeinsam etwas in die Lava zu werfen, oder sich am Rand des Lavastroms zu küssen.

Mitten in der Nacht endet das Fest und die Damgahi gehen in ihre Betten – nicht unbedingt alleine.

Aswadi

Im Süden der inneren Wüste liegt Aswadi, die schwarze Stadt des Feuers. Hier werden die Ärzte der Wüste ausgebildet und hier befindet sich das beste Krankenhaus der Ashanti. Auch die magische Akademie der Todes und des Lebens liegen in Aswadi.

Aswadi gehört zu den inneren Provinzen, welche an die 1. Provinz grenzen. Es ist reines Wüstenland, durch das sich ein Fluss seinen Weg bahnt. Die Stadt Aswadi liegt im Flussland und ist von einem reichen Wüstengarten umgeben, mit verschiedensten farbenfrohen Blumen und Sträuchern.

Den Fluss entlang liegen die meisten der Siedlungen, da hier fruchtbares Land liegt.

Es finden sich aber auch in der Wüste verteilt Siedlungen.

Sie bestehen aus runden, kuppelförmigen Gebäuden aus Lehm in der Farbe des Sandes. In der Mitte jeder Siedlung steht ein schwarzer hoher Turm, in dem sich die Aufzeichnungen des Dorfes befinden.

In Aswadi liegt die Akademie des Lebens, und die Akademie des Todes und das größte Krankenhaus der Wüste. Die medizinische Ausbildung der Aswadi ist sehr streng und gut organisiert. Fähige, intelligente und geschickte Aswadi werden schon früh gefördert, gehen 10 Jahre zur Schule und wechseln dann auf die medizinische Akademie.

Das Leben der Aswadi ist klar geregelt. Die ersten 5 Jahre bleiben sie zuhause und werden von ihrer Familie versorgt. Dann beginnt die Schule. Wie auch sonst bei den Ashanti dauert die allgemeine Schule 5 Jahre. Danach beginnt die spezielle Schule, die oft mehr eine praktische Ausbildung ist. Hier werden sie auf ihre spätere Position in der Gesellschaft vorbereitet.

Nach der Schule kommt dann die Ausbildung, die gewöhnlich wieder 5 Jahre dauert. Allerdings arbeiten sie in dieser Zeit schon mit, lernen nur dabei und haben keine Entscheidungsbefugnis.

In dieser Zeit werden unter den Aswadi Ehen angebahnt. Eine Ehe ist eine Angelegenheit einer Familie, nicht eines Paares. Es ist zwar nicht möglich jemanden gegen den erklärten Willen zu verheiraten, Familien können aber sehr viel Druck ausüben und auch Mitglieder der Familie ausschließen, wenn diese sich dem Willen der Familie nicht beugen.

Aswadi ohne Familie sind rechtlos. Sie müssen sich irgendwo verdingen, sind von politischer und gesellschaftlicher Mitbestimmung ausgeschlossen und können auch keinen Landbesitz erwerben oder sich einen Betrieb aufbauen. Ihre einzige Möglichkeit ist, in eine Familie einzuheiraten.

Neben den Familien gibt es die Gilden in denen die Berufe organisiert sind. Innerhalb einer Familie sind gewöhnlich mehrere Berufe vertreten, weshalb die Organisation der Gilden quer zu der der Familien verläuft.

Der Rat von Aswadi wird aus Vertretern der Gilden gebildet. Jede Siedlung hat einen solchen Rat, in dem die ansässigen Gilden vertreten sind. Der Rat hat einen Vorsitz, der innerhalb der höchsten Familie vererbt wird. Dieser Vorsitz ist Herr oder Herrin der Stadt. In der Stadt Aswadi hat der Emir den Vorsitz des Rates inne. Besonderes Ansehen haben in der Provinz Ärzte und Ärztinnen. Sie arbeiten meistens in Krankenhäusern.

Die Krankenhäuser sind über die gesamte Provinz verteilt in den größeren Siedlungen der Provinz. In der Hauptstadt Aswadi liegen die drei besten Krankenhäuser, die direkt von dem Emir unterstützt werden. Die Ausbildung von Ärzten ist in Aswadi besonders anspruchsvoll aber auch sehr gut. Die angehenden Ärzte haben Zimmer und stets Möglichkeiten die Bibliothek zu besuchen. Sie können in der Mensa essen und erhalten Unterricht von ausgewählten, gut ausgebildeten Lehrern und Lehrerinnen. Daher sind die Krankenhäuser in Aswadi besonders gut.

Die Farbe von Aswadi ist schwarz/flieder und ihr Symbol die schwarze Flamme im fliedernen Sand. Die Sprache in Aswadi, das Aswamé entspricht dem Bedscha von Midgard. Sie sind bekannt für ihre Ärzte.



Nach der Tag-Nachtgleiche im Herbst beginnen die langen Nächte und dunklen Abende. In dieser Zeit findet das Fest der Flammen statt. Die Aswadi feiern es am Neumond nach der Tag-Nachtgleiche.

In den Tagen davor basteln die Kinder Laternen und die Erwachsenen backen Fackelmännchen aus Lebkuchenteig und Kokosflammen. Die Häuser werden geschmückt und vor jedem Haus eine Laterne aufgestellt, die am Abend entzündet wird und bis zum Mondaufgang brennt.

Die Laternen bleiben bis zur Wintersonnenwende, so dass die Siedlungen der Aswadi nachts hell erleuchtet sind.

Am Tag der Festes wird Gebäck in kleine Tüten gepackt und bereitgestellt. Am Nachmittag kommen die Elfen zusammen, trinken süßen Tee und essen Feuertopf. Dabei handelt es sich um einen über dem Feuer hängenden Topf in dem ein Eintopf aus Gemüse, Fleisch und Teigstücken gekocht wird. Wenn es dunkel wird, nehmen die Elfen jeweils eine Tüte mit Lebkuchen und eine Laterne oder auch eine Fackel und verlassen das Haus.

Draußen versammeln sie sich zu einem Zug. Einige Minuten sammeln sich die Elfen im Dorf, dann ziehen sie gemeinsam in die Wüste hinaus. Vor allem die Kinder tragen Laternen vor sich her, so dass der Zug im Dunkeln leuchtet. In der anderen Hand tragen sie die Tüte mit Gebäck.

Gemeinsam ziehen sie so hinaus, ein gutes Stück vom Dorf weg, halten ihre Lichter und singen dabei Lieder über Lichter, Laternen und die Sonne.

Der Zug führt sie zu einem Platz weit draußen in der Wüste. Dort treffen die Elfen auf Elfen aus anderen Siedlungen. Sie bilden einen Kreis und singen gemeinsam. Der Kreis dreht sich, und die Elfen tanzen einen Kreistanz, ohne die Formation aufzugeben. Dabei schwenken sie die Lichter in ihren Händen.

Am Ende des Tanzen bleiben sie stehen, und eine Schaufel wird herum gereicht. Jede Elfe nimmt mit der Schaufel Sand auf, so dass ein kleines Loch entsteht, geht ein paar Schritte nach hinten und verstreut dabei den Sand in einem Streifen auf dem Boden.

Danach bleiben sie noch eine Weile in der Wüste. Die Laternen werden abgestellt und die Fackeln in den Boden gesteckt, so dass der Ort hell erleuchtet ist.

Sie essen Gebäck, trinken Wasser und Punsch, reden, machen Musik und tanzen.

Es ist ein fröhliches Beisammensein der Dorfbewohner und -bewohnerinnen, das bis tief in die Nacht dauert.

Den Höhepunkt des Festes bildet das Feuerwerk. An jedem der Plätze an denen gefeiert wird, erhellen Feuerwerksraketen in verschiedenen Farben den Himmel und bringen die Elfen zum staunen. Gut eine halbe Stunde dauert ein solches Feuerwerk. Es gibt in den Siedlungen besondere Personen, deren Aufgabe es ist an diesem Fest das Feuerwerk abzubrennen.

Nach dem Feuerwerk, tief in der Nacht, nehmen die Elfen ihre Fackeln und Laternen, so wie ihre Gebäcktüten, und gehen nach Hause. Die Lichter werden nicht gelöscht, sondern in einer Grube am Dorf gesammelt. Dort brennen sie langsam aus, während die Elfen schlafen. Der nächste Tag ist ein freier Tag,

Buna'A

Nordöstlich von Aswadi liegt Buna'A, die Stadt der Handwerker. In Buna'A liegen die großen Handwerksbetriebe und die Akademie von Materie und Idee. Es ist eine der inneren Provinzen welche in flachem Wüstensand liegen. Das Land ist sehr trocken, da kein Fluss durch die Provinz fließt. Wasser müssen die Buna'A aus den Tiefen der Erde holen, weshalb sie weit verstreut über die Wüste sehr dicht besiedelte Städte haben. Das Wüstenland dazwischen ist weit und leer.

Die Buna'A bauen unter dem Wüstensand das Gestein ab und verwenden den Stein für ihre Gebäude und als Rohstoff.

Außerdem gewinnen sie aus dem Sand Glas und fertigen einige gläserne Kunstwerke an. Auf Mictlan gelten die Buna'A als Erfinder des Glas. So bestehen ihre Häuser im Wesentlichen aus Glas und Stein. Sie stellen auch eine Art Beton aus Sand und Vulkanasche her, den sie für Straßen, Brücken, Fundamente und Lagerstätten benutzen. Beliebte sind auch Porzellan und Steingut aus Buna'A.

Die Buna'A haben verschiedene Betriebe die ihre eigenen Markenzeichen haben. Jeder Betrieb hat seine Schwerpunkte, stellt aber zusätzlich einiges an Geschirr, Glas und Werkzeug her. Die Betriebe haben ihre eigenen Handelsbeziehungen in andere Teile von Mictlan, wodurch viele von ihnen sehr wohlhabend sind.

Nahrungsanbau betreiben sie nur wenig, da ihr Land kaum Möglichkeiten hierfür hergibt. Siedlungen haben auch Felder die sie künstlich bewässern, die meiste Nahrung erhandeln sie sich aber aus anderen Teilen von Mictlan, häufig von ihren Nachbarn in Harmond.

Wie es bei den Ashanti üblich ist, ist das Leben der Buna'A genau durchorganisiert. Die Betriebe werden von Familien geführt. Es ist nur Familien möglich Werkstätten oder auch Land zu besitzen und politisch aktiv zu werden. Beteiligt an einem Betrieb sind gewöhnlich mehrere Familien, aber nur eine tritt dabei als Leiterin der Fabrik auf. Diese Familie hat auch die dem Betrieb zugeordnete politische Macht und einen Sitz im Rat von Buna'A.

In diesem Rat, der direkt dem Emir untersteht und ihn begleitet, sind alle Betriebe vertreten. Innerhalb eines Betriebs gibt es nun einen Betriebsrat, zum dem jede Familie 5 Mitglieder entsendet. Dieser Rat begleitet und berät die Betriebsleitung.

Die Strukturen gehen dabei von oben nach unten. Das Wort des Emirs steht über den Entscheidungen des Rats. Ebenso hat die Betriebsleitung im Betrieb das Sagen. In der Familie entscheiden die Eltern über ihre Kinder. Die Buna'A sind strikt hierarchisch organisiert.

Kinder gehen fünf Jahre zur Schule, danach erlernen sie ein Handwerk. Wer in Buna'A aufwächst erlernt automatisch ein Handwerk. Erst danach wird über eine weitere Laufbahn entschieden. Es gibt eine weiterführende Schule, die Akademie, an welcher Theorie und Philosophie gelehrt werden. Besonders die Kinder der höheren Familien gehen auf eine Akademie, um hier noch einmal fünf oder zehn Jahre zu lernen, die meisten einfachen Elfen von Buna'A beginnen nach ihrer Ausbildung zu arbeiten. Handwerkskunst ist dabei sehr hoch angesehen. Die Buna'A sind besonders stolz auf ihre handwerkliches Geschick.

Es gibt zwei weitere Laufbahnen, die ebenfalls an Familien gebunden sind:

Die Handelsfamilien schicken ihre Kinder nach der handwerklichen Ausbildung für 5 Jahre auf die Handelsakademie oder lassen sie in der Kriegskunst in dafür vorgesehenen Kriegsschulen ausbilden, wo sie auch den Umgang mit Waffen lernen.

Mit Abschluss der Handwerksausbildung, mit etwa 15 Jahren, gelten die Buna'A als erwachsen. Sie können heiraten und Kinder bekommen. Wen sie heiraten entscheidet allerdings ihre Familie.

Die Farbe von Buna'A ist braun/flügel und ihr Symbol der braune Hammer im flügelernen Sand. Die Sprache in Buna'A, das Bunamé entspricht dem Kabylich von Midgard. Sie sind bekannt für ihr Porzellan und ihr Glas.



Der Jahresmarkt findet am dritten Tag des dritten Monats statt.

An diesem Tag werden auf einem Platz in der Siedlung, in Buna'A sind es mehrere Plätze, verschiedene Verkaufsstände aufgebaut, auf denen die Handwerker und Handwerkerinnen des Ortes ihre Handwerkskunst feilbieten.

Begleitet wird der Jahresmarkt von Musik, Tanz und Gauklern die ihre Kunststücke aufführen, auch für Kinder, die sich bei den Gauklern versammeln, während ihre Eltern sich bei den Ständen umsehen. Es gibt einen Platz zum Tanzen, neben dem die Musiker spielen. Hier treffen sich vor allem die jungen Elfen, aber auch einige ältere Paare kommen hierher. Die Gaukler verteilen sich unter die Leute, um einander nicht in die Quere zukommen. Auf dem Platz sind Sitzbänke verteilt, für die Elfen, die nicht so gut zuzuß sind.

Die Handwerksbetriebe sind für die Stände zuständig. Sie haben oft mehrere Stände und teilen ihre Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen dort ein. Handelsfamilien reisen an diesem Tag oft in andere Siedlungen um zu sehen, was dort an Ware angeboten wird und ob man eventuell Kontakte neu knüpfen oder vertiefen kann. Aber auch einfache Elfen sind an diesem Tag unterwegs um sich auf dem Markt einzudecken, die Kunststücke der Gaukler zu sehen oder auch sich zum Tanz zu treffen.

Es ist üblich, dass an diesem Tag die Ortsansässigen Familien Gebäck, Spieße und Gemüsetaschen mitbringen und zum Verzehr anbieten. So kann, wer sich die Stände ansieht, dabei etwas essen.

An diesem Tag kann sich jede Elfe etwas von der dargebotenen Nahrung nehmen und den Gauklern zusehen. Die Elfen nehmen an diesem Tag auch Gäste auf, die von weit gereist sind und eventuell etwas im Ort kaufen wollen.

Am Nachmittag verklingt dann die Musik und die Tanzfläche wird freigemacht.

Nun beginnen die Wettbewerbe und -kämpfe. In der Stadt Buna'A gibt es mehrere solcher Plätze, auf denen dann von einander getrennt die Wettkämpfe stattfinden. Sie werden nach Stadtteil und Kampfplatz unterschieden. In den meisten Siedlungen, gibt es nur einen solchen Platz.

Es gibt Stockkämpfe, Bogenschießen, Weitwürfe und Zielwerfen. In vielen Orten kommen weitere, für den Ort typischen, Wettkämpfe hinzu. So gibt es Wettbewerbe im Bier trinken, im Tanzen und im Schnell fideln. Die Siedlungen sind da sehr erfinderisch.

Die Wettkämpfe finden öffentlich statt und werden begeistert von angefeuert.

Am Ende der Wettkämpfe werden die Sieger und Siegerinnen geehrt. Sie erhalten eine Medaille an einem Lederband und eine goldene oder silberne Münze, je nach dem ob sie den ersten oder zweiten Platz erreicht haben. Die Medaille tragen sie gewöhnlich stolz und offen, den Rest des Abends, da es als sehr ehrenhaft gilt einen der Kämpfe zu gewinnen.

Nun ist es für gewöhnlich Abend und einige der Gäste schon berauscht von Bier und Schattenflieder. Der Wettkampfbplatz wird wieder zur Tanzfläche und die Elfen feiern den Jahresmarkt. Die meisten Stände werden abgebaut, und gewöhnlich haben die Handwerksbetriebe einiges an Geld eingenommen, wenn sie nun ihre Ware nach Hause schaffen. Die Nacht über wird nun ausgelassen gefeiert. Der nächste Tag ist darum ein arbeitsfreier Tag.

Alburtuqua

Im Nordwesten von Aswadi liegt Alburtuqua, die orang-fliederne Stadt der Kunst. In Alburtuqua sammeln sich die Künstler. Hier wird Kunst gelernt und geschaffen. Hier liegt die Akademie von Hülle und Kern. Die Kunst von Alburtuqua ist sehr streng nach Schulen und Art der Kunst organisiert. Es gibt 12 Schulen der Kunst, orientiert an den 12 Kräften. Jede Familie ist einer der Schulen zugeordnet und die Alburtuqua bleiben gewöhnlich innerhalb ihrer Schule.

So ist auch das Leben organisiert. Es gibt einen Rat der 12, in welchem jede Schule vertreten ist. Der Vertreter wird von den erwachsenen Mitgliedern der Schule gewählt.

Der Rat tagt in der Stadt Alburtuqua und die Emir steht dem Rat vor. Die Aufgaben des Rates sind weitreichend. Der Rat entwirft Gesetze, die von der Emir bestätigt werden, steht der Bürokratie vor und ernennt die Beamten der Provinz.

In der Stadt Alburtuqua ist jede der Kunsthochschulen vertreten und hat eine Akademie ihrer Schule. Es gibt auch die große Halle des Lichts, in welcher der Rat einmal im Monat tagt und in der regelmäßig gemeinsame Kunstausstellungen stattfinden.

Über das Land verteilt liegen kleinere Städte und Dörfer, in denen selten mehr als drei Schulen vertreten sind. Die Alburtuqua finden es wichtig, dass in einer Siedlung mehrere Kunsthochschulen vertreten sind, aber nur die Stadt Alburtuqua ist groß genug für alle 12 Schulen. Auch die Siedlungen haben Lichthallen in denen sich der Rat der Siedlung trifft. Je Schule hat der Rat hier ein Mitglied.

Außerdem schicken die Siedlungen Vertreter und Vertreterinnen in die Stadt, wo sie entsprechend der Anzahl der Schulen die sie vertreten ein Stimmrecht bei wichtigen Entscheidungen haben.

Das Verwaltungssystem in Alburtuqua ist sehr komplex.

Ebenso sind ihre Gebäude komplexe, hohe Bauten aus Stein und Beton. Es wohnen mehrere Familien einer Schule in einem solchen Gebäude zusammen. Sie bemalen die Mauern und benutzen viel buntes Glas. Ihre Bauten heben sich leuchtend vom Wüstensand ab. Es sind Burgen, bestehend aus Türmen und Kuppeln, verbunden durch Wege, Brücken und Gänge mit hohen Mauern, die Schatten spenden. Unter den Häusern liegen tiefe Zysternen in denen sie Wasser sammeln, das sie auf ihren Feldern verteilen.

Es sind besonders schöne und sorgfältig ausgestaltete Gebäude in künstlich angelegten Gärten und Feldern. In Alburtuqua finden sich Pflanzen aus ganz Mictlan, da die Elfen der Provinz Schönheit sehr schätzen und um sich herum ansammeln.

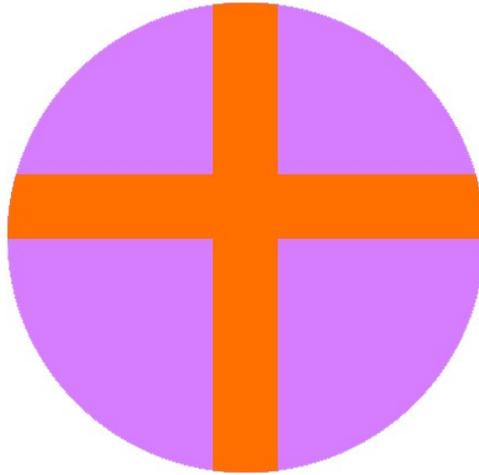
In Alburtuqua gehen die Kinder zur Schule. Die ersten fünf Jahre dienen der Orientierung. Die Kinder lernen allgemein Lesen, schreiben, rechnen, Grundlagen der Kunst, einfache Handarbeit und etwas Sozialkunde. Am Ende dieser Schulzeit wird ihre spätere Laufbahn festgelegt und sie gehen fünf weitere Jahre auf die spezialisierte Schule.

Die Elfen von Alburtuqua betreiben alle eine Form von Kunst, in der sie ausgebildet wurden. Die meisten haben aber außerdem noch einen Beruf, betreiben ein Handwerk, Anbau oder sind als Händler und Händlerinnen tätig. Viele Elfen arbeiten im Verwaltungsapparat von Alburtuqua. Das Leben der Elfen ist sehr klar durchstrukturiert. Mit etwa 10 Jahren entscheidet sich ihre berufliche Laufbahn und in diesem Alter suchen die Familien auch Ehepartner für ihre Kinder aus.

Sie heiraten innerhalb ihrer Schule, aber oft über mehrere Siedlungen hinweg.

Kinder wohnen nicht unbedingt bei ihren Eltern. Das Konzept der Kunsthochschulen hat die Familienbande etwas gelockert. Häufig ziehen junge Paare in eigene Wohnungen. Welchen Familiennamen sie dann tragen, wird unter den Familien ausgehandelt.

Die Farbe von Alburtuqua ist orange/flieder und ihr Symbol das orange Kreuz vor fliedernem Sand. Die Sprache in Alburtuqua, das Alburmé entspricht dem Surayt von Midgard. Sie sind bekannt für ihre Gärten und ihre Glasmalerei.



Die Albutuqua feiern einmal im Jahr das Fest der Farben und Klänge.

An diesem Tag beginnen sie schon früh die Stadt und die Siedlungen mit Bändern und Tüchern in bunten Farben zu schmücken. Sie stellen Stangen auf, um die herum sie kunstvoll die Bänder wickeln, und weben zwischen Stangen farbenfrohe Banner und Bänder, so dass die gesamte Stadt bunt erstrahlt. Gebäck, Getränke und süße und deftige Suppen werden auf die Straßen getragen, wo sie frei genossen werden können. Auch Schattenlieder, Wein und Bier werden gerne beim Fest der Farbe konsumiert. Etwa zwei Stunden vor Mittag beginnt dann das Fest. Musikanten kommen und spielen in den Straßen und auf den Plätzen. Die Elfen tragen ihre schönsten und farbenfrohesten Kleider und tanzen in diesen durch die Straßen. Viele tragen bunte Masken, an denen lange farbige Bänder hängen. Unter den Masken gelten sie als unbekannt, und können sich frei benehmen, da niemand weiß wer sie sind.

In den Straßen sind außerdem Farbtöpfe und Pinsel verteilt, mit denen die Elfen die Wände mit bunter Farbe bemalen. Sie bringen einfach viel bunte Farbe an die Wände, um sich an den Farben zu erfreuen. So wird ausgelassen gefeiert.

Mittags, wenn die Sonne am höchsten steht, verstummt die Musik und alle halten inne. Nun kommt es zu einem besonderen Schauspiel:

Elfen klettern auf die Dächer der Stadt und lassen bunte Federn und buntes Papier auf die Elfen am Boden regnen. Dann setzt die Musik wieder ein, und das Treiben setzt sich fort.

Die Feier dauert den ganzen Tag. Da überall Essen und Getränke verteilt sind, bekommt jeder und jede in der Stadt ausreichend zu essen und zu trinken. Es ist auch für die Armen ein Fest.

Auf einigen Plätzen spritzen Elfen mit Farben um sich, so dass die Umstehenden bunte Farbkleckse abbekommen. Das gilt als Glücksbringer und wird gerne für den Rest des Festes und auch die nächsten Tage getragen.

Außerdem stehen Maler auf den Plätzen und bringen was sie sehen auf die Leinwand, natürlich farbenfroh. Manche Leinwand steht auch frei herum um von denen die vorbei kommen bemalt zu werden.

Allerdings überlassen es die Albutuqua den Kindern diese zu bemalen.

Die Elfen feiern bis tief in die Nacht. Wenn die Sonne untergeht und es dunkel wird, entzünden sie Fackeln und Lichter überall in der Stadt. Auch die Musik spielt bis Mitternacht, dann beginnt über der Stadt und auch über jeder Siedlung, ein beeindruckendes Feuerwerk aus Farben und Formen.

Während des Feuerwerks verstummt die Musik und der Tanz hält inne. Die Fackeln der Elfen werden gelöscht, so dass der Boden im Dunkel liegt. Die Elfen betrachten fasziniert die Show am Himmel.

Ist das Feuerwerk zu ende, endet auch das Fest und die Elfen gehen nach Hause.

Dhabi

Eine weitere Provinz ist Dhabi die goldene Stadt. Hier liegt das oberste Gericht der Wüste und die Akademie des Verstandes und der Natur. Quer durch die Provinz Dhabi fließt der Mittfluss, umgeben von einem Streifen fruchtbarem Land. Hier bauen die Dhabi Nahrung an, die sie innerhalb der Wüste verkaufen und eintauschen.

Dhabi ist die Provinz mit dem meisten Nahrungsanbau, auch wenn die Dhabi bekannt für ihre Rechtswissenschaft sind, betreiben alle Familien der Provinz Feldwirtschaft und halten Nutzvieh. Den gesamten Fluss entlang liegen Felder, eingerahmt von Weiden auf denen das Vieh gehalten wird.

Die Siedlungen der Dhabi liegen am Rand der Wüste, an die Weiden grenzend. Dabei gehört eine Siedlung zu einer Familie, teils breiten sich Familien auch über zwei oder drei Siedlungen aus. Grundsätzlich haben die Familien auch Vertreter und Vertreterinnen in der Stadt Dhabi, wo sie an der Akademie lernen und später Positionen in der Verwaltung, an der Akademie oder auch am Gericht von Dhabi erhalten.

Die Provinz ist über die Familien organisiert. Diese sind sehr groß und umfassen sowohl Anbau als auch Verwaltung und Wissenschaft. Dhabi ist bekannt für seine Schulen und die Bildung der hier lebenden Elfen. Neben der Akademie für Verstand und Natur haben sie hier eine allgemeine Akademie in Dhabi, mit einem sehr umfassenden Lehrangebot.

In Dhabi geht jedes Kind zur Schule. Zuerst 5 Jahre auf die allgemeine Schule, dann folgen 5 weitere auf der weiterführenden Schule, welche auf ein Wissensgebiet spezialisiert ist. Die Dhabi legen Wert darauf, dass die Kinder zuerst ihren Verstand schulen. Zu den Fächern die vom ersten Schuljahr an gelehrt werden gehören Ethik und grundlegende Naturwissenschaft.

Erst wenn die 10 Schuljahre abgeschlossen sind, beginnen die Kinder ihre Berufsausbildung, oder ein Studium an einer Akademie.

Neben der recht formalen Bildung an der Akademie gibt es in Dhabi die freien Universitäten. Dies sind Hallen, welche sich in jeder Siedlung finden, und die dem freien Wissensaustausch dienen. Hier wird gelehrt, diskutiert und gelauscht. Es handelt sich dabei um große recht einfache Hallen mit Säulen, an denen Schriften aufgehängt sind. Es steht allen frei ihr Wissen und ihre Meinung aufzuschreiben und in der Halle an einer der Säulen auszuhängen, so dass alle das Geschriebene lesen können.

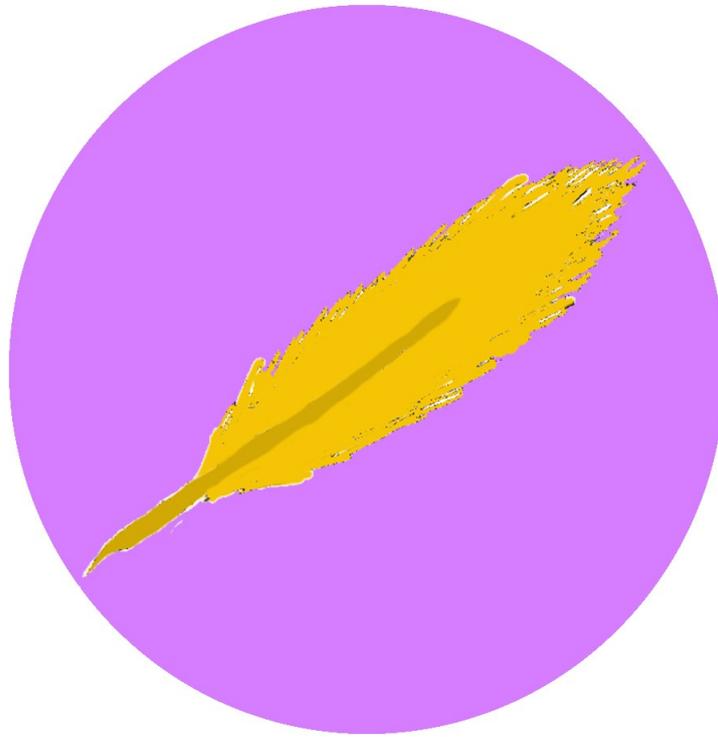
So dann kann das Geschriebene auch von allen diskutiert werden und es finden sich Diskussionszirkel zu den Aushängen. Manches wird auch abgeschrieben und in andere Dörfer oder gar die Stadt Dhabi getragen, so dass sich Wissen ausbreiten kann.

Die Dhabi legen sehr viel Wert auf die Verbreitung von Wissen.

Ihr Leben ist dabei sehr klar durchorganisiert. Sie gehen bis sie etwa 15 Jahre alt sind zur Schule, daran schließt sich eine Ausbildung oder ein Studium und eine Heirat. Auch hier ist eine Heirat ein Bündnis zwischen Familien, weshalb auch die Familien weitgehend über die Eheschließungen entscheiden. Nicht selten finden Ehen innerhalb einer Familie statt, wenn die Eheleute weit genug entfernt verwandt sind. Die Großeltern dürfen keine Geschwister, oder gar identisch, sein.

Heiraten Mitglieder verschiedener Familien gehört zu den Heiratsverhandlungen, welcher Familie die Nachkommen dieser Familie angehören werden. Hochzeitsgeschenke an die Familie, die ein Mitglied gehen lässt sind dabei üblich und meist sehr großzügig.

Die Farbe von Dhabi ist golden/flieder und ihr Symbol die goldene Schreibfeder in fliedernem Sand. Die Sprache in Dhabi, das Dhamé entspricht dem Hebräisch von Midgard. Sie sind bekannt für ihre Ethik.



Am 11. Tag des 11. Monats findet das Fest des Wissens statt.

Zur Vorbereitung für das Fest werden Schriftstücke angefertigt. Vor allem junge Dhabi beschreiben dünnes, farbiges Papier mit Gedichten und Prosa, die eine tiefere Bedeutung haben. Hier kann man sich eigene Sätze überlegen, es gibt aber auch viele vorgefertigte Aussagen, die hier gerne verwendet werden. Beides ist unter den Dhabi akzeptiert und angesehen, da altes wie neues Wissen als wertvoll angesehen wird.

Am Festtag versammeln sich die Dhabi in den Hallen des Wissens. Das Fest beginnt am Mittag, wenn die Sonne am höchsten steht. Die Siedlung kommt zusammen, die Älteren halten sich etwas am Rand, wo sie auf Bänken sitzen können. Die Kinder spielen draußen und falten Papier zu kleinen Figuren. Zu dem Fest gehört auch ein Festmahl. Die Dhabi bringen Backwaren, zurecht geschnittenes Gemüse und Getränke mit vor die Halle des Wissens. Dort wird es auf Tischen ausgebreitet, so dass sich alle bedienen können.

In der Halle selbst werden ab Mittag Vorträge gehalten. Den Tag über lesen dabei die Bewohner und Bewohnerinnen der Siedlung die von ihnen geschriebenen Worte vor. Die jüngeren beginnen den Reihen. Ganz am Anfang stehen die Dhabi, die ihre ersten Worte vorlesen. Sie werden von einem älteren Dhabi, meist einem Lehrherren oder einer Lehrherrin, vorgestellt, bevor sie ihre ersten Worte verlesen. Diese ersten Worte gelten als besonders wichtig und werden darum auch mit besonderer Sorgfalt und begleitet von älteren Personen ausgewählt. Sie sollen ein wegführender Leitspruch für diese junge Elfe sein.

Haben die Debütanten und Debütantinnen ihre ersten Worte verlesen, kommen die weiteren Dhabi an die Reihe, die recht ungeordnet ihre Worte verlesen.

Dies läuft den gesamten Tag, während vor der Halle, und auch in der Halle, das Essen und der Wein genossen werden, gespielt und sich unterhalten wird. Etwas abseits der Halle wird auch immer mal Musik gemacht, es werden kleine Kunststücke für die Kinder vorgeführt, und über Politik und Wissenschaft diskutiert.

Am Abend dann werden in der Halle Lichter entzündet. Die Kinder gehen ins Bett, oder hocken sich still zu den Erwachsenen in die Halle. Nun werden von anerkannten philosophisch und wissenschaftlich gebildeten Elfen Vorträge zu ausgesuchten Themen gehalten.

Hier für werden von den Gemeinden entsprechende Elfen eingeladen. Ihre Rede zu halten und diese dann mit der Gemeinde zu diskutieren. Bis tief in die Nacht werden nun von den Dhabi neuste Erkenntnisse der Wissenschaft diskutiert.

Ahmari

Und zum Schluss gibt es Ahmari, die rote Stadt der Krieger. Hier werden die Krieger der Wüste ausgebildet und hier liegt die magische Akademie von Körper und Geist.

Die Krieger von Ahmari gelten als die diszipliniertesten und härtesten Krieger von Mictlan. Sie lernen im Kindesalter den Umgang mit der Waffe und vor allem lernen sie sehr früh sich selbst zu disziplinieren. Dies erreichen sie über ein sehr klares System aus Anreiz, Unterstützung und Strafe.

Wie auch in anderen Provinzen gehen die Ahmari 5 Jahre zur Schule, ehe über ihre Zukunft entschieden wird.

Dann beginnt die Ausbildung für ihr späteres Leben. Die Stärksten und Geschicktesten unter ihnen, werden zu Kämpfern ausgebildet um die Wüste gegen Feinde zu verteidigen.

Da die größten Feinde der Ahmari aus der Steppe kommen, ziehen viele junge Ahmarikrieger zu den Wehrburgen am Rand der Steppe, um dort die Verteidigung zu verstärken. Dabei bleiben sie meistens unter sich. Sie haben eigenen Räume und bilden eigene Regimenter, welche für ihre Kampfkunst bewundert werden.

Nicht wenige Krieger kommen auch in anderen Städten unter. Sie verdingen sich in Wachtruppen und stellen auch schon mal die gesamte Schutztruppe einer Siedlung. Und natürlich stellen die Krieger aus Ahmari die rote Garde der 1. Provinz. Nur wenige Krieger aus anderen Teilen der Wüste schaffen es in die Garde aufgenommen zu werden.

Da die Provinz Ahmari sehr trocken ist und keinen Fluss hat, ist auch Anbau hier sehr schwierig. Die Ahmari tauschen ihre Fähigkeiten als Krieger gegen Nahrung und Rohstoffe. Der einzige Rohstoff den sie haben ist Sand, den sie verarbeiten und so ihre Häuser bauen.

Sie leben in einfachen ummauerten Gehöften mit jeweils einem Turm. Auch die Ahmari sind als Familien organisiert, wobei eine Familie von einem großen Krieger oder einer Kriegerin abstammt. Dieser Vorfahr hat der Familie seinen oder ihren Namen und einen Leitspruch gegeben. Ein Gemälde des legendären Vorfahren der Familie findet sich in jedem der Türme der Familiengehöfte.

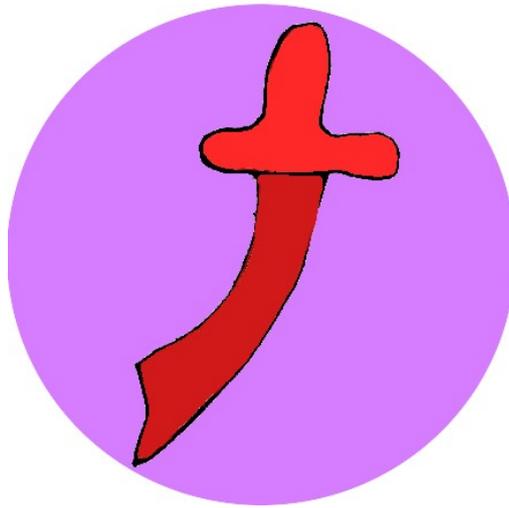
Ahmari die keine Krieger oder Kriegerinnen werden, kümmern sich um Haus und Hof. Sie bewirtschaften kleine Gärten, graben im Boden nach Wasser, bauen die Häuser, nähen Kleidung, versorgen die Kinder, unterrichten in den Schulen und tun alles weitere, was notwendig ist um eine Gesellschaft am Leben zu erhalten. Explizite Berufe haben sie nicht, sondern lernen was sie täglich tun, wobei sie von den Älteren angeleitet werden.

In einer Familie ist es wichtig, dass eine gute Balance besteht aus Kriegern und Kriegerinnen und Hauselfen, die all die anfallenden Arbeiten erledigen.

Ehen werden bevorzugt zwischen Kriegern und Hauselfen geschlossen, so dass zumindest ein Teil der Eheleute daheim bleibt und die Kinder versorgt. Dabei bleibt der Krieger oder die Kriegerin Mitglied der eigenen Familie und gibt den Namen an die Kinder weiter. Trotzdem gilt das Aufziehen von Kindern als Aufgabe der gesamten Familie. Die Familien kümmern sich um ihre Mitglieder, und fordern sie auch ein.

Politische Entscheidungen werden auch bei den Ahmari von Familien getroffen und nur Familien haben Einfluss auf das politische und gesellschaftliche Geschehen der Ahmari. Einzelne Elfen können als Knecht oder Magd unterkommen, erhalten Kost, eine Schlafstätte und Geld, aber keinen Einfluss und kein Mitspracherecht in der Gemeinschaft. Regiert wird Ahmari von dem roten Emir und dem Rat der Familien.

Die Farbe von Ahmari ist rot/flieder und ihr Symbol der rote Säbel vor fliedernem Sand. Die Sprache in Ahmari, das Ahmarmé entspricht dem Kasachisch von Midgard. Sie sind bekannt für ihr Krieger und Kriegerinnen.



Am letzten Vollmond im Jahr wird das Fest der Säbel gefeiert. Über Tag wird das Fest vorbereitet. Es wird gebacken, die Häuser werden geschmückt und die Waffen poliert. Ein Tier wird ausgewählt, das zum Fest geschlachtet wird.

Am Nachmittag kommen die Ahmari auf einem Platz zusammen. Sie führen ihre Tiere in die Mitte des Platzes, stellen das Gebäck und Getränke bereit und sammeln sich zum Ende des Tages. Die Besitzer der ausgesuchten Tiere führen ihre Tiere in die Mitte des Platzes. Dort werden sie festgebunden und von ihren Besitzern geschlachtet. Es ist eine Ehre, das eigene Tier für dieses Fest zu schlachten, allerdings ist es auch teuer.

Das tote Tiere wird zerlegt und das Fleisch im Laufe des Festes über offenem Feuer gebraten.

Das Blut der Tiere sickert in den Boden, während die Feuer entzündet werden, auf denen sie gebraten werden. Auf diese Weise gibt es zum Säbelfest immer eine große Menge Fleisch.

Nun beginnen die Musikanten zu spielen, und einige Elfen zu tanzen. Die Ahmari tanzen in Gruppen und nicht in Paaren. Sie tanzen, nehmen Schattenlieder zu sich und essen von dem Gebäck, während das Fleisch am Spieß gedreht wird. Es finden sich Gruppen zusammen, die miteinander reden. Für die älteren und betagten Elfen gibt es Sitzgelegenheiten. Die Kinder spielen im Sand, die Alten sitzen beieinander und die jungen Ahmari stehen oder tanzen.

Wenn die Sonne untergeht, werden Fackeln in einem Kreis in den Sand gesteckt. In der Mitte dieses Kreises wurden die Tiere geschlachtet. Die Feuer über denen die Tiere gebraten werden, bilden mit den Fackeln den Rand des Kreises. Nun ist der Platz hell ausgeleuchtet.

Kurz bevor der Vollmond aufgeht, wird das Fleisch angeschnitten und an die Elfen auf dem Fest verteilt. Mit dem Fleisch werden von den verschiedenen Haushalten Soßen gereicht. Hier zeigen die Hauselfen, was sie können. Die Soßen sie meist scharf und würzig.

Die jungen Krieger und Kriegerinnen sammeln sich, mit ihren Säbeln und in besonderer, vorwiegend roter und fliederfarbener Kleidung. Wenn der Mond aufgeht, verstummt die Musik. Die Elfen bilden einen Kreis und verstummen. Selbst die Kinder sind nun sehr ruhig und schauen fasziniert zu. Der Dorfvorstand tritt in den Kreis und ruft die ersten Namen auf. Er ruft immer vier Namen auf und vier junge Krieger und Kriegerinnen treten in den Kreis.

Nun beginnt der Tanz. Die Krieger und Kriegerinnen bekämpfen einander mit Säbeln. Ziel ist es dreimal einen Gegner zu treffen. Wem das als erstes gelungen ist, geht als Sieger oder Siegerin aus dem Kampf hervor. Haben alle jungen Krieger und Kriegerinnen, die sich zum Kampf gemeldet haben, gekämpft, treten die siegreichen Elfen im Zweikampf gegeneinander an, und bekämpfen einander im KO-System bis einer Sieger oder eine Siegerin feststeht.

Erster Krieger oder erste Kriegerin ist ein angesehener Titel, den man bis zum nächsten Fest trägt.

Hierzu gehört, dass man zu den Wehrburgen der Sifarin zieht um fünf Jahre lang das Land zu verteidigen.

Am Ende der Kämpfe wird der Sieger oder die Siegerin gekürt und dann endet das Fest. Der Platz auf dem die Kämpfe stattfinden, und die Tiere geschlachtet wurden, wird bei der nächsten Aussaat als Feld genutzt.

1. Provinz

In der Mitte der Wüste, dort wo es besonders heiß und trocken ist, liegt der Fliederberg, der nur aus reinem Fliedersand besteht. Unter dem Berg liegt, der Legende nach, der Fliederdrache, der Drache des Raums und der Ordnung.

Um den Berg herum liegt die heilige Stadt oder die erste Stadt, die Stadt der 1. Provinz. Hier lebt die Kaiserfamilie, denen das gesamte Land untergeben ist. Kalitha Nahembre ist die Kaiserin der Ashanti und Tochter des Drachen der Wüste.

Sie lebt mit ihrer Familie und dem Hofstaat in einem in Silber und Flieder glänzenden Palast am Rand des heiligen Berges. Der Kaiserin zu dienen gilt als große Ehre, weshalb besonders junge Ashanti ihr bereitwillig dienen. Nach ein paar Jahren, meistens 5, erhalten sie ein Amt in der Verwaltung.

Unterstützt wird sie vom Rat der Provinzen und vom 1. Rat. Die erste Provinz ist zum einen nach Berufsgruppen unterteilt, und zum anderen in Regionen. Es gibt jeweils Beamte und Verwaltungsstrukturen, die das Leben der Elfen organisieren und ordnen.

In der heiligen Stadt mitten in der Wüste liegt die Akademie von Raum und Zeit. Sie steht ebenfalls nahe dem heiligen Berg. Der Besuch der Akademie ist frei, aber nur möglich, wenn man aufgrund von Fähigkeiten berufen wurde. Tatsächlich ist die Akademie dabei nicht an Geld interessiert. Die stärksten Zauberfähigen von Raum und Zeit werden auf der Akademie aufgenommen, unabhängig von Geld und Familie.

Die erste Provinz ist sehr gut durchorganisiert. Es gibt viele Behörden und Regelungen, um das Zusammenleben der Ashanti zu organisieren und zu leiten.

Die Siedlungen der ersten Provinz ähneln kleinen Städten. Die Häuser sind hoch und stehen eng beieinander, so dass die Stadt im Schatten steht. In einem Haus lebt eine Familie, wird eine Familie groß, breitet sie sich über mehrere Häuser aus. Dabei gehören die Häuser nicht den Familien, sondern der Gemeinde und der Gemeinderat entscheidet über die Verteilung von Wohnraum.

Auch die 1. Stadt besteht aus hohen, eng stehenden Häusern die der Stadt gehören. So gibt es ein Amt für Wohnraum. Die Stadt ist dabei in fünf Bezirke unterteilt, die jeweils ihre eigene Struktur und Verwaltung haben.

Schule ist bei den Ashanti verpflichtend. Jedes Kind, abgesehen von Sklavenkindern, geht 10 Jahre lang zur Schule. Fünf Jahre in die 1. Schule und noch mal fünf Jahre in die 2. Schule. Erst danach, mit etwa 15 Jahren, beginnen sie mit der Ausbildung.

Das Amt kümmert sich dabei sowohl um die Vergabe von Schulplätzen, als auch um die Vergabe von Ausbildungsplätzen. Es gibt eine Pflicht Lehrlinge aufzunehmen und auszubilden, da es im Interesse der Stadt ist, dass junge Elfen eine gute Ausbildung erhalten.

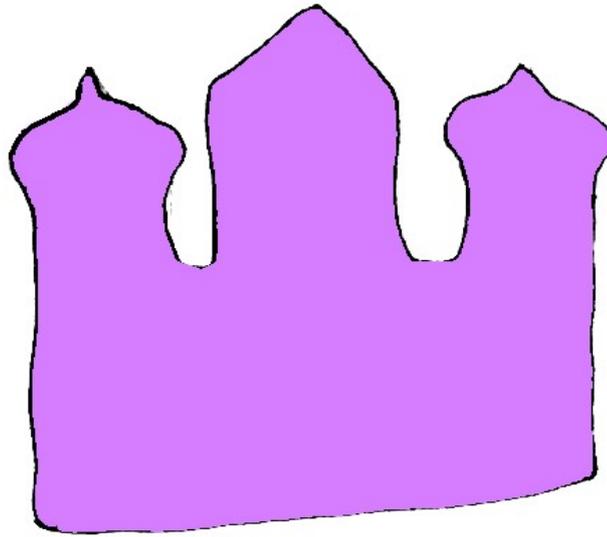
Von der ersten Provinz aus, wird das gesamte Land verwaltet. Daher gibt es hier auch ein Amt für die inneren und für die äußeren Provinzen. Dieses Amt hat auch in der jeweiligen Provinz Beamte, bis hin zu den einzelnen Siedlungen. Es ist zuständig für Bildung, Handel, Medizin und allgemeine Organisation der Provinzen und für die Organisation der Provinzen untereinander.

Dazu gibt es noch die Verwaltung der ersten Stadt und den Senat der Ashanti, der die Kaiserfamilie berät und unterstützt. Die Macht der Kaiserlichen Familie ist dabei sehr groß. Sie hat das letzte Wort bei allen Entscheidungen und sowohl die rote Garde als auch die fliederne Garde unterstehen direkt der Kaiserfamilie. Die rote Garde besteht aus Kriegern und Kriegerinnen, die Mitglieder der fliederne Garde sind magisch begabt.

Die Farbe der 1. Provinz ist flieder und ihr Symbol die fliederfarbene Burg.

Die Sprache in der 1. Provinz, das Ashmé entspricht dem Arabischen von Midgard.

Sie sind bekannt für ihre Ordnung und Bürokratie.



In der Mitte der freien Tage wird in der 1. Provinz das Neujahrsfest gefeiert. Hierfür wird ein Platz in der Siedlung, oder dem Bezirk der ersten Stadt, vorbereitet: Die Elfen breiten eine Decke dort aus, die Neujahrsdecke. Auf die Decke wurden 16 Kreise gemalt oder gestickt. Ein Kreis liegt in der Mitte, die anderen 15 Kreise sind in einem Rund um den ersten herum gruppiert. Die Kreise symbolisieren sowohl die 15 Provinzen, als auch die 15 Monate. Sie stehen damit sowohl für das Jahr, als auch für das Land der Ashanti.

Die Feier beginnt am frühen Mittag. Die Decke liegt ausgebreitet in der Mitte des Platzes, und die Elfen versammeln sich drum herum. Sie treffen einander, reden, machen Musik und tanzen. Um die Decke herum werden Tische aufgebaut, auf denen verschiedene Speisen angeboten werden. Die Speisen kommen aus der gesamten Wüste, so dass das gesamte Land an diesem Tag vertreten ist. Im Laufe des Tages werden Kunststücke aufgeführt und verschiedene Lieder und Gedichte aus den verschiedenen Regionen der Wüste vorgetragen.

Wenn die Sonne tiefer sinkt verstummen die Lieder und Gespräche. 15 Elfen treten auf den Platz. Sie tragen Kleider und Gegenstände, die sowohl die 15 Provinzen, als auch die 15 Monate symbolisieren. Alle 15 Elfen stellen sich in einem Kreis um die Decke. Dann tritt eine Elfe in einem langen, fliederfarbenen Gewand in den Kreis. Sie trägt einen Kerzenständer mit fünf Kerzen in den Händen, tritt in den Kreis, und steckt diesen Kerzenständer in den mittigen Kreis.

Dann treten die 15 Elfen vor, legen ihre Gegenstände in den Kreis und heben die Hände. Sie beginnen zu summen und dann zu singen. Es ist das alte, traditionelle Lied der Wüste. Die Elfen senken ihre Hände wieder und beginnen im Kreis zu tanzen, während um sie herum die Musik wieder einsetzt.

Alle Elfen tanzen nun, in größer werdenden Kreisen, um die Decke in der Mitte herum.

Wenn das Lied endet, lösen sich die Elfen auf. Sie tanzen nun in kleineren Gruppen, oder unterhalten sich. Die Kinder spielen, und auch die Erwachsenen spielen Brett oder Kartenspiele. Die Decke wird dabei nicht betreten, aber immer wieder steht eine Elfe oder ein Elf am Rand der Decke und betrachtet die dort verteilten Gegenstände.

Es sind Utensilien, die zum einen für die Monate stehen und zum anderen für die Provinzen. Die Ordnung entspricht dabei dem Jahreskreis und in etwa der Lage der Provinzen, welche sich um die erste Provinz herum ausbreiten. Es sind besonders kunstvoll gefertigte teils sogar magische Artefakte, die von der Gemeinschaft ausgewählt wurden. Die Objekte werden das Jahr über sorgfältig verwahrt und nur für das Fest herausgeholt.

Das Fest geht bis die Kerze in der Mitte nieder gebrannt ist, dann versammeln sich die Elfen wieder um die Decke. Sie singen ein weiteres Mal das Lied der Wüste. Dann sammeln sie die Gegenstände ein, falten die Decke zusammen und gehen nach Hause.