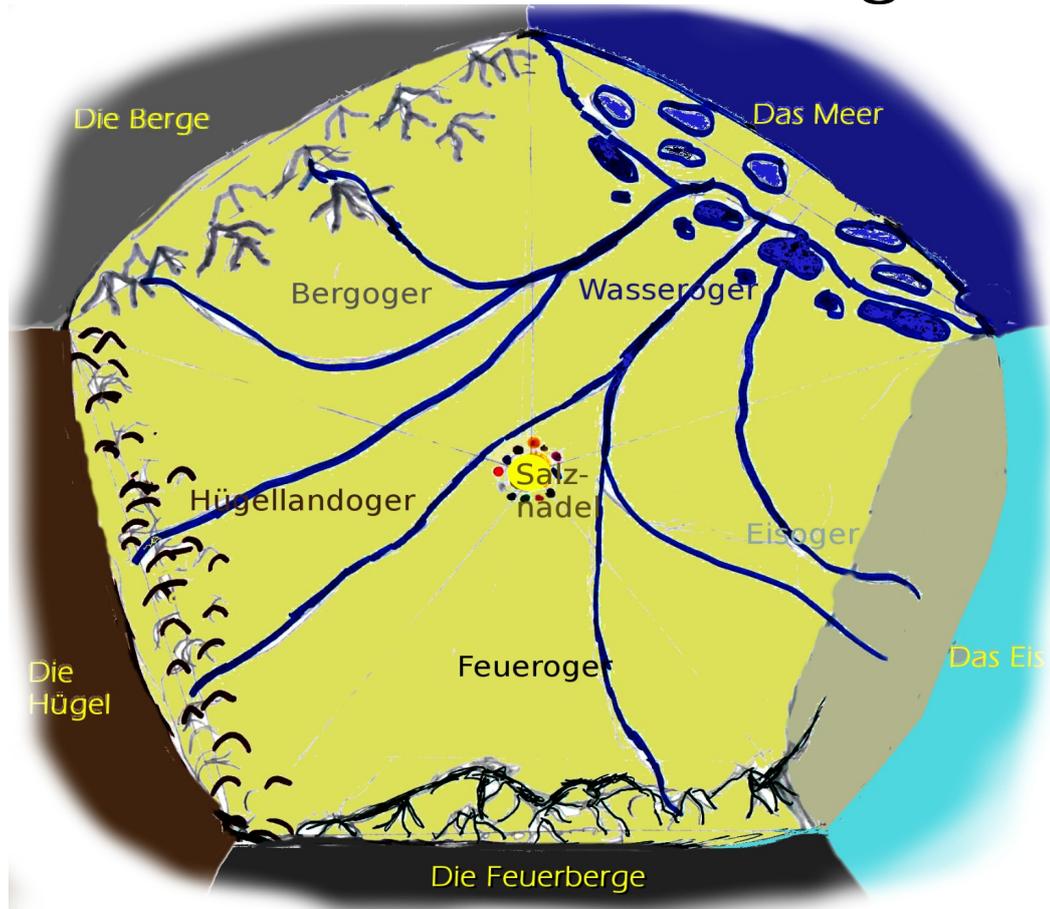


Die fünf Stämme der Oger



Die Oger leben in den Sümpfen von Mictlan. Das Land ist weit, sumpfig und flach. Selten ragen Inseln aus dem Morast, meist mischt sich festes Land unauffällig, mit Moorrast und Wasser. Gelbliches Gras beherrscht das weite Moor, und salziges Wasser, das seine Farbe dem Gras angepasst hat.

In der Mitte des Moors liegt eine Insel aus festem Land. In ihrer Mitte erhebt sich eine Spitze aus reinem gelben Salz. Sie bildet den Mittelpunkt des Sumpfes und speist ihn mit ihrem Salz. Das feste Land um die Salznadel ist den Ogern heilig. Sie pilgern hierher, verweilen für einige Zeit und kehren in ihre Heimat zurück. Dies steht jedem Oger offen, aber das Land dient nicht als Heimat für Oger.

Der Boden hier ist sehr salzhaltig und es wächst kaum Gras und schon gar keine weiteren Pflanzen.

Allerdings gibt es hier 12 Hütten für die 12 Arten der Magie von Mictlan.

Diese dienen den Schamanen des Sumpfes als Heimstatt, wenn sie dies wünschen.

Es sind große Hütten umgeben von einem Garten des Elementes der jeweiligen Magie.

Hier lebt das Volk der Oger.

Sie sind große und kräftig gebaute Jäger im Sumpf. Oger leben im Einklang mit der Natur. Sie bauen keine Städte, sondern einfach Hütten auf den Inseln aus festem Land. Das Volk der Oger ist das Volk der Natur.

Sie kennen keine Könige oder Fürsten oder sonstigen Herrscher. Sie sind kaum organisiert und folgen keinen Gesetzen, die sie sich nicht selbst gegeben haben.

Oger leben in kleineren Familienverbänden zusammen. Sie tun sich mit einem Partner oder einer Partnerin zusammen. Selten wird eine solche Gemeinschaft auf mehrere Personen erweitert. Oger neigen zu lebenslanger Treue. Sie ziehen gemeinsam Kinder groß, die sich dann jemanden fürs Leben suchen und wiederum Kinder groß ziehen. Manche Kinder ziehen fort, suchen eine leerstehenden Behausung oder bauen sich selbst eine im weiten Sumpf. Andere Kinder bleiben bei den Eltern, versorgen sie im Alter und übernehmen dafür dann die Hütte ihrer Eltern.

Magiefähige Oger werden zu Schamanen oder Schamaninnen. Sie verlassen das Elternhaus um sich einem Schamanen anzuschließen und bei diesem zu lernen. Am Ende ihrer Lehrzeit gehen sie in die Mitte des Sumpfes zur Behausung ihrer Magie. Dort verbringen sie ein Jahr, in dem sie sich ganz ihrer Magie zu widmen.

Zu jeder Art von Magie gibt es einen Oger, welcher über besondere Macht verfügt. Man nennt sie Zauberer. Sie gelten als weise und edel. Sie tragen die Farbe ihrer Magie als Beinamen und kleiden sich in diese Farbe. Stirbt einer dieser magischen Oger, so geht seine Macht auf einen jungen Oger der gleichen Magie über. Dies geschieht in der Hütte seiner Magie. Das gelbe Land im Innern des Sumpfes ist das Land der Zauberer.

Das Jahr der Oger besteht aus vier Jahreszeiten und den Mondphasen. Jeder Tag der Mondphase hat einen Namen, und die Jahreszeiten haben Namen. Dazu zählen sie die Monde einer Jahreszeit. So können sie jeden Tag des Jahres bestimmen. Die Vollmonde sind besondere Tage bei den Ogern. In der Vollmondnacht feiern sie den Mond von Mictlan.



Feueroger

Im Süden liegen die südlichen Berge, die Feuerberge, von denen sich Lawa in den Sumpf ergießt um dort sofort zu verlöschen. Hier leben die Feuerwanderer, die zwischen den Lawastöme umher wandern und das Obsidian, dass sich hier bildet nutzen.

Die Lawasümpfe sind im Sommer sehr warm, im Winter werden sie sehr kalt, Schnee liegt hier aber sehr selten. Der Feuersumpf ist sehr fruchtbar. Hier wachsen verschiedenste Pflanzen, die die Oger ernten und verwenden. Sie weben sich Kleidung aus den Pflanzen, essen sie und benutzen sie zum färben. Oger kennen sich auch mit Heilpflanzen aus, die im Lawasumpf besonders stark sind.

Das Land ist ebenso gelblich, wie im restlichen Sumpf, aber durchzogen durch schwärzliche, erkaltete Lawa und fließende rotglühende Lawaströme, die sich tief in das Land graben. In der erkalteten Lawa haben sich in Mulden und Unebenheiten kleine Seen gebildet und Tiere angesiedelt.

Die Feuerwanderer bilden Gruppen aus verwandten kleinen Familien. Meist bleiben Geschwister zusammen bei den Eltern und nehmen noch Partner oder Partnerinnen in die Gruppe auf.

Wer die Familie verlässt und wer geht ist nicht geregelt, meist bleiben aber Frauen bei ihren Eltern und die Männer verlassen ihre Familie. Die Feueroger neigen dazu den Frauen zu folgen.

Gewöhnlich haben Feueroger grüne Haut und häufig schwarzes Haupthaar.

Sie lagern immer für eine Mondphase auf festem Land oder kalter Lawa. Dort schlagen sie ihr Lager auf, bauen ihre Unterkünfte und ziehen, wenn möglich, vorhandene Höhlen ein, die sich im Obsidian und der Lawa gebildet haben.

Die Feueroger jagen mit Speeren mit Steinspitzen die Reptilien und kleinen Säugetiere des Sumpfes und sammeln die hier wild wachsenden Beeren. Bevor sie einen Lagerplatz verlassen vergraben sie ihre Abfälle tief im Sumpf. Da sie nur organische Abfälle produzieren, versorgen sie auf diese Weise den Sumpf mit Nährstoffen.

Es lauern auch Gefahren im Feuersumpf. Hier leben verschiedenen Echsenarten, die nicht harmlos sind. Die Draginen speien Feuer und können damit einiges an Schaden anrichten. Die kleinen Poigar sind giftig und verteidigen aggressiv ihr Revier. Sie greifen sogar Oger an. Dazu kommen Lawaseen unter den Inseln. An manchen Stellen ist der Boden dünn und kann durchbrechen. Die Feueroger wissen, wie man diese Stellen erkennt und meiden sie.

Der Vollmond wird im Feuersumpf mit kleinen Feuerbooten gefeiert.

Besonders kleine Oger basteln gerne kleine Schiffe aus Holz für das Vollmondfest. Mit zunehmendem Alter werden die Boote immer kunstvoller und feiner geschnitzt. Es sind kleine Schiffe, die großen Schiffen nachempfunden wurden.

Am Abend des Vollmondes werden die Boote in einen der Flüsse gesetzt, die den Sumpf durchfließen. In eine Schale aus Obsidian wird eine Kerze gesetzt und diese legen die Oger in die Boote. Die Boote werden nun gemeinsam in den Fluss gesetzt, und aufs Wasser geschoben. Die Strömung nimmt sie mit sich und so treiben unzählige Lichter im Vollmond den Fluss hinunter.

Ein Lied der Oger begleitet die Feuerboote den Fluss hinunter.

Die Sprache der Feueroger entspricht der Inuitsprache Sirenik auf Midgard.

Eisoger

Neben dem Feuersumpf liegt der Eissumpf. Hier ist der Sumpf kalt und teils vereist. Es ist kaltes, stilles Land. Der Sumpf ist bis weit ins Moor mit einer silbern glänzenden Eisschicht bedeckt. Diese reicht aber nur stellenweise aus, einen Oger zu tragen.

Das Eis verdeckt dabei, wo der Sumpf trocken und fest ist, und wo er morastig oder gar flüssig ist. Damit ist der Eissumpf sehr tückisch, selbst für die Eisoger.

Im Süden, nahe den Feuerbergen, sucht sich ein Lawastrom seinen Weg ins Eis, bis er in der Kälter erstarrt und dort endet. Von diesem Ort halten sich die Eisoger lieber fern.

Auch hier leben die Oger nomadisch. Sie wandern über das Eis und jagen die Eisechsen und Schneehühner. Sie bilden kleine Gruppen, zu denen selten mehr als ein Paar, deren Kindern und eventuell Eltern und ein oder zwei alleinstehende Geschwister gehören. Nur selten tun sich zwei oder drei Familien zusammen. Gerade die Oger des Eis bevorzugen bunte Kleidung mit langen Bändern und kunstvollen Stickereien. Sie kleiden sich in Leder und Felle und schmücken es dann mit Bändern, Steinen und Metall. Auch ihre Behausungen schmücken die Eisoger.

Um sich im Sumpf zurecht zu finden, haben die Oger lange, farbige Stangen entlang der Wege ins Moor gesteckt. Folgt man den Stangen, so ist man sicher.

Auch ihre Siedlungen haben die Eisoger mit farbigen Stangen umgeben. Hier gilt, dass man innerhalb der Stangen auf sicherem Grund ist. Der Boden einer Siedlung wird von den Ogern vom Eis befreit. Je näher sie dem Eisland kommen, desto kälter wird es und am Rand des Sumpfs graben die Oger ihre Behausungen in den Schnee und bauen Häuser aus Schnee. Weiter Richtung gelbes Land bauen sie Behausungen aus langen Ästen und Zweigen die sie mit Tuch und Schnee bedecken. Im Sommer haben sie in den inneren Regionen des Eissumpfes keinen Schnee, weshalb sie dort Moos und Blätter nutzen.

Die Eisoger legen überall im Sumpf kleine Vorratsdepots an. In wasserdichten Beuteln binden sie ihre Vorräte an die dort steckenden Stangen und lassen sie so im Eis liegen. Von außen bestreichen sie die Beutel mit einem leichten Gift um sie vor den Tieren zu schützen.

Die Tiere des Eislandes sind fast alle harmlos. Nur der hier lebende Eisbär kann gefährlich werden, greift aber gewöhnlich keine Elfen an. Seine Beutetiere sind deutlich kleiner und schneller.

Die größte Gefahr ist der Sumpf selbst, der unter dünnem, silbrigem Eis verborgen ist. Wenn man nicht aufpasst, tritt man leicht daneben und versinkt im Moor. Da dies erschreckend oft geschieht, gibt es einige Untote im Eissumpf. Geister ziehen durch das Moor, auf der Suche nach festem Land, und auch eine Gruppe Zombies lebt tief im Eissumpf. Sie sind keine Oger sondern waren einst eine Gruppe aus Elben und Sindor, die sich zu tief ins Eismoor wagten. Der Erste versank bei Nacht im Moor, und wandelte als dann seine gesamte Gruppe in Eiszombies, wie sie genannt werden.

Den Vollmond feiern die Oger mit Silber. Sie haben feine Schalen aus Silber, in denen sie Lichter entzünden. Am Abend stellen sie die Lichter in die Fenster ihrer Häuser, um dem Mond den Weg zu weisen. Ist der Mond aufgegangen, nehmen sie die Lichter und tragen sie hinaus auf den Platz zwischen ihren Unterkünften. Sie stellen die Lichter in den Schnee, oder, wenn keiner liegt, auf den Boden zwischen Steine.

Dann singen sie gemeinsam ein Lied zum Mond und den Sternen. Diese Lieder werden von den Eltern an ihre Kinder weitergegeben, und so gibt es immer kleine Unterschiede, je nachdem aus welcher Familie ein Oger stammt.

Die Sprache der Eisoger entspricht dem Kalaallisut oder auch Grönländisch auf Midgard.

Wasseroger

Nördlich des Eisland geht der Sumpf in Meer über. Kaum merklich wird der Sumpf immer flüssiger, bis zwischen den Inseln nicht mehr Moor liegt, sondern immer klarer werdendes Meer, bis das Reich der Nixen beginnt. Hier leben die Wasseroger auf den Inseln im Moor in direkter Nachbarschaft mit den Sumpfnixen.

Hier ist das Land fruchtbar und die Wasseroger leben auf den Inseln in größeren Gemeinschaften, als dies sonst bei Ogern üblich ist. Es kommt zu kleineren Dörfern, deren Bewohner nicht unbedingt verwandt miteinander sind.

Wasseroger treiben Handel mit den Sumpfnixen, und im Grenzland bilden sie mit ihnen Gemeinschaften. Ehen zwischen Ogern und Nixen sind allerdings sehr selten.

Die Wasseroger haben keine Haare und grüne Haut. Ihr Augen sind meistens blau und sie sind etwas schlanker, als Oger es gewöhnlich sind. Sie ernähren sich von den kleineren Wasservögeln, Ei und Fisch. Dazu essen sie viel Reis und Sumpfpflanzen, wie Wasabi, Taro oder Wasserkastanien.

Die Küche der Wasseroger ist durchaus kreativ und kennt viele Gerichte, die innerhalb der Familien weitergegeben werden.

Dabei halten sich die Wasseroger, trotz ihres Namens, vorwiegend an Land auf. Im Flusswasser der Sümpfe leben giftige Schlangen und Fische, deren Biss einen Oger töten kann. Sie bevorzugen schlammiges Wasser, weshalb sie nicht ins Meer hinaus schwimmen. Darum kann es sehr schnell tödlich enden, sich in den Flüssen des Wassersumpfs aufzuhalten. Ohne gelungene Behandlung, tötet das Gift dieser Wasserbewohner innerhalb weniger Stunden selbst einen ausgewachsenen Oger. Ihre Siedlungen sichern die Oger darum mit Kreisen aus Steinen rund um ihre Inseln. So hindern sie die Wasserbewohner daran, an Land zu kriechen.

Die Wasseroger sind sehr freiheitlich ausgerichtet. Sie lassen sich keine Vorschriften machen und machen selbst auch keine Vorschriften. Hierarchien sind ihnen völlig fremd. Sie sehen darin keinen Sinn und keine Berechtigung. Untereinander sind sie völlig egalitär. Sie haben nicht mal den Prima inter pares. Ebenso gehen sie mit den Sumpfnixen um, die diese Einstellung teilen. So ist das Leben im Wassersumpf sehr friedlich.

Strafen kennen sie nicht, aber das Prinzip von Wiedergutmachung und von Schutz. So kann es vorkommen, dass Oger aus der Gemeinschaft ausgeschlossen oder sogar getötet werden, wenn sie als zu gefährlich erachtet werden.

Sie kennen auch Regeln und Organisation und kooperieren gewöhnlich mit einander und mit anderen. Aber diese kommen stets aus der Gruppe und werden von allem mitgetragen.

Den Vollmond feiern die Wasseroger in der Mitte ihrer Siedlung. Dort haben sie eine Mulde im großen Platz eingelassen, in der sich Wasser sammelt. Dieses Wasser halten sie klar und rein, unter anderem durch Wasserpflanzen, die am Rand der Mulde wachsen. Es ist Trinkwasser. Bei Vollmond warten die Oger, bis sich der volle Mond im Wasser spiegelt. Sie stimmen ein Lied an, und tanzen um das Wasser. Der Gesang erfüllt die Nacht und das Stampfen ihrer Schritte ist weithin zu hören. Die Oger feiern solange der Mond am Himmel steht. Dann gehen sie nacheinander an die Mulde und rupfen eine Handvoll der Wasserpflanzen aus. Wobei sie vorsichtig vorgehen und nur am Rand etwas abrupfen, womit sie verhindern, dass die Mulde überwuchert.

Das gerupfte Kraut wird getrocknet und als Gewürz verwendet.

Die Sprache der Wasseroger entspricht dem Inupiaq von der Westküste Alaskas auf Midgard.

Bergoger

Das Land der Wasseroger grenzt im Norden an das Land der Bergoger. Hier ragt Gestein aus dem Sumpf, welches zu immer höheren Bergen wird, bis es an das Gebirge der Zwerge grenzt. Hier leben die Bergoger auf festem Land. Nur die Täler bestehen aus Sumpf.

Die Oger in den Bergen sind seßhaft. Sie leben in kleinen Gruppen, selten mehr als eine kleine Familie mit ihren Kindern und eventuell den Eltern. Die Kinder wachsen auf, und verlassen das Elternhaus. Dann sind sie eine Weile unterwegs und sehen sich in den Bergsümpfen um. Sie suchen einen Partner oder eine Partnerin, suchen sich eine Unterkunft oder bauen sich irgendwo ihre Hütte. Sie lassen sich nieder, bekommen Kinder und betreiben Gartenbau. Manche kehren zu ihren Eltern zurück, leben in deren Hütte und versorgen dafür ihre Eltern im Alter.

Bergoger haben meist grüne, teils auch graue Haut. Sie sind etwas kleiner als andere Oger mit grauem Haupthaar. Auch ihre Augen sind grau, was sie Statuen ähneln lässt. Daher kommt der Mythos der Zwerge, Oger würden sich bei Tag in Stein verwandeln.

Bergoger streuen in der Nähe ihrer Behausung Pflanzensamen aus und sie haben Luchse und Wölfe als Begleiter in der Nähe ihrer Hütten. Sie bilden mit den Tieren Jagdgemeinschaften und lassen sie in der Nähe ihrer Hütten lagern. Dafür warnen die Tiere die Oger vor Eindringlingen und Fremden. So leben die Bergoger in enger Gemeinschaft mit den Tieren, betrachten sie aber nicht als Eigentum sondern als eine Art Erweiterung der Familie. Besonders Wölfe tun sich mit den Ogern zusammen und oft lebt ein Wolfsrudel bei einer Ogerfamilie.

Eine Besonderheit der Bergoger sind ihre Kernhöhlen. Es handelt sich um ein Geflecht aus Höhlen, welche mitten im Land der Bergoger tief in die Berge reichen. Dort sind die Wände beschrieben und bemalt mit dem Wissen der Bergoger, und allgemein der Oger. Hier sammeln die Oger ihr Wissen und ihre Erkenntnisse.

Es bezieht sich im wesentlichen auf das Leben im Sumpf und die Zusammenhänge der Natur. Hier haben Oger einen großen Wissensschatz.

Das Vollmondfest feiern die Bergoger auf den Gipfeln der Berge. Sie errichten auf den Berggipfeln Holzstapel, die sie ein paar Tage dort belassen, damit das Holz trocknen kann. Als Schutz vor Regen errichten die Oger Unterstände über dem Holz und decken es mit festem Tuch und Leder ab.

Bei Vollmond ist das Holz trocken. Die Oger ziehen am Abend vor dem Vollmond hoch in die Berge zu den Gipfeln. Hier versammeln sich mehrere Familien um den Holzstapel. Solange der Mond noch nicht am Himmel steht, sprechen sie miteinander, teilen mitgebrachtes Essen und trinken Wasser. Manche Bergoger erzählen alte Geschichten und geben so das Wissen der Bergoger an die Kinder weiter.

Geht der Mond auf, verstummen die Oger und wenden sich dem Feuer zu. Sie entzünden das Feuer mit Fackeln, wobei mehrere Oger zugleich ihre Fackeln in den Holzstapel versenken.

Dann stimmen sie die Berglieder an, welche nun von Gipfel zu Gipfel über die Berge schallen. Gemeinsam singen die Bergoger Lieder über den Vollmond, den Sumpf und die Berge.

Das Fest endet, wenn der Mond nicht mehr am Himmel steht. Nun kehren die Oger in ihre Häuser zurück und halten am nächsten Tag Ruhe.

Die Feuer lassen sie brennen. Sie brennen im Laufe des Tages aus.

Die Sprache der Bergoger entspricht dem Inuinnaqtun, einer westkanadischen Inuitsprache auf Midgard.

Hügellandoger

Südlich der Berge grenzt der Sumpf an das Hügelland. Hier leben seßhafte Oger in kleinen Heimstätten. Sie führen ein ruhiges, einfaches Leben, mit nur wenigen technischen Mitteln. Der Sumpf ist hier äußerst fruchtbar, so dass die Hügellandoger als Wildbeuter trotzdem seßhaft leben können.

Sie sind große, kräftige Oger, mit grüner oder gelber, eher dunkler Haut, und teils braunen oder blonen Haaren. Sie tragen einfache Kleidung aus pflanzen und Reptilienleder und hohe, feste Stiefel. Ihr Schmuck besteht aus Knochen, Steinen und geschnitztem Holz.

Sie ernähren sich von dem, was der Sumpf ihnen bietet. Im Sumpf wachsen Kräuter, Algen und verschiedenste Pflanzen, unter anderem wilder Reis, die sie sammeln und zubereiten. Dazu kommen Fische, die in den Flüssen schwimmen, die den Sumpf durchziehen, und kleinere und größere Reptilien die überall im Sumpf zuhause sind.

Die Oger bauen sich einfache Hütten auf den Hügeln aus festem Grund. Um die Hütten herum bauen sie kleine Gärten an und graben kleine Seen in denen sie Fische halten. Sie leben in kleinen Familien, wie es bei Ogern üblich ist, auf den Inseln. Dabei leben selten mehr als zwei Erwachsene mit ihren Kindern zusammen.

Junge Hügellandoger reisen umher, übernachten auf freien Inseln, und helfen auch immer mal in Ogerfamilien mit, wofür sie dort auch übernachten dürfen.

So lernen sie andere junge Oger kennen und siedeln sich dann irgendwo an, oder kehren zu ihren Eltern zurück.

Gefährlich sind im Sumpf Würgeschlangen und giftige Reptilien, die meist tief im Sumpf, fernab der festen Inseln der Oger leben. Oger sind stärker als die Schlangen und auch für die Reptilien sind Oger gefährlichen Gegner, da ihr Gift einen Oger verletzt, aber nicht tötet, Oger hingegen durchaus in der Lage sind Reptilien zu töten.

Für arglose Wanderer, die sich in den Sumpf vorwagen können diese Tiere dennoch sehr gefährlich werden. Die Schlangen überraschen ihre Opfer gerne im Schlaf, umschließen sie, und drücken ihnen langsam die Luft ab. Erwacht das Opfer, liegt es schon am Boden, und ist durch den Luftmangel geschwächt.

Giftige Reptilien bringen ihre Opfer durch den Biss zu Fall, was im Sumpf tödlich sein kann.

Die größte Gefahr geht aber von den Irrlichtern aus. Kleine, leuchtende Insekten, deren Licht weithin im Sumpf sichtbar ist. Sie sind leicht magisch und verbreiten einen Lockzauber, der zufällig Elfen trifft, die sich in die Hügellandsümpfe wagen. Wer von einem solchen Zauber erfasst wurde, findet die leuchtenden Punkte derart faszinierend, dass er oder sie den Weg verlässt und ihnen folgt, wenn dies nicht willentlich unterlassen wird.

Es ist nicht allzu schwer, aber man muss sich teils mehrfach von diesem Anblick los reißen um dem eigentlichen Weg zu folgen. Den Hügellandogern ist diese Magie bekannt, und sie sind darauf vorbereitet, bewusst auf ihrem Weg zu bleiben.

Den Vollmond feiern die Hügellandoger mit kleinen Feiern. Sie finden sich zu diesen Festen zusammen. Es wird Essen, Wein und Bier mitgebracht und die Oger feiern gemeinsam ein Fest. Am Abend zünden sie Fackeln und Lichter an, die sie am Rand der Insel und auf den Tischen verteilen und bringen den Mondkuchen auf den Tisch. Dieser Kuchen ist hellgelb und kreisrund und mit süßem Gelee gefüllt. Wenn der Vollmond am Himmel steht, stimmen die Oger das Mondlied an und essen anschließend den Mondkuchen. Sie feiern noch eine Weile, legen sich dann auf der Insel schlafen und kehren am nächsten Morgen in ihre Hütten zurück.

Ihre Sprache entspricht dem Yuit aus Sibirien auf Midgard.