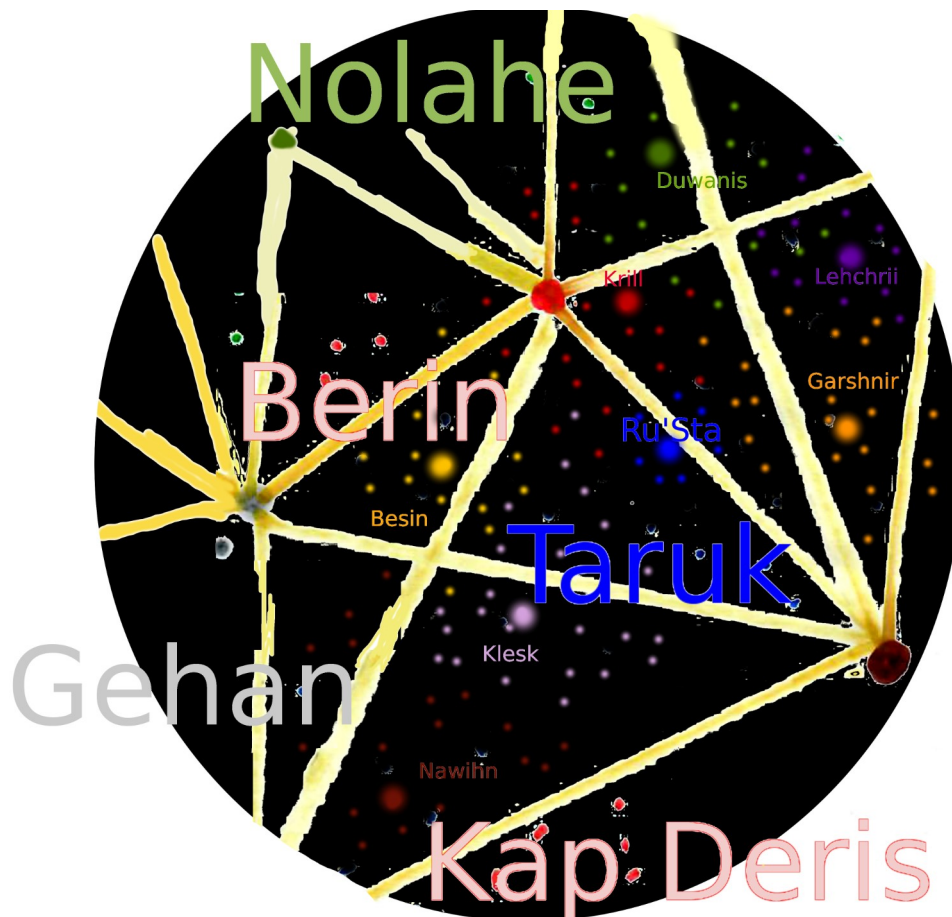


Da Großreich Taruk ist eines der drei Reiche der Insektoiden.



Das Zentrum von Taruk ist Ru'Sta. Hier lebt KreN'Ta, das oberste Wesen von Taruk. KreN'Ta ist als Person nicht greifbar. Das Amt wird schon im frühen Kindesalter verliehen, während der oder die alte KreN'Ta noch im Amt ist. Das Kind wird entsprechend für die Aufgabe aufgezogen und geschult, und bei der Absetzung oder dem Tod seines Vorgängers in das Amt eingesetzt. Um das Zentrum sind sieben Nebenzentren angeordnet. Diese haben direkte Verbindungen zum Zentrum und zu sie umgebenden Stationen. Diese Stationen sind von Nebenstationen umgeben. Jede Station ist sowohl mit ihrem Nebenzentrum, als auch mit den sie umgebenden Nebenstationen verbunden. Die Nebenzentren sind nun von Habitaten umgeben, welche von Nebenhabitaten umgeben sind. Auch diese sind jeweils miteinander verbunden. So bildet sich ein Netz von Habitaten, Stationen und Zentren über das die Rukin, die Insektoiden von Taruk, verbunden sind.

Der zentrale Bereich von Taruk ist rein Rukisch. Hier liegen nur Stationen der Rukin, dem Insektoiden Volk von Taruk. Am Außenrand franst das etwas aus und manche Nachbarstationen von anderen Völkern liegen zwischen den äußeren Nebenhabitaten. Die Rukin bestehen aus 7 Völkern, die sich in den 7 Nebenstationen angesiedelt haben. Jedes Volk hat ein Mitglied im Rat der Sieben, der dem KreN'Ta beisteht. Der Rat hat auch reale Macht. Auch wenn der KreN'Ta besonders mächtig ist, kann er nicht gegen den Rat entscheiden. Es muss immer gemeinsam entschieden werden. Dabei wird grundsätzlich ein Konsens angestrebt.

Die Entscheidungen des Rates und des KreN'Ta sind für alle sieben Völker von Taruk bindend.

Die sieben Völker unterscheiden sich sehr voneinander, und sind auch unterschiedlich organisiert. Sie haben eine gemeinsame Hochsprache, die dem Hindi auf Midgard entspricht.

Die roten Krill

Das wohl aggressivste der 7 Völker sind die Krill, welche einen ausgeprägten Kriegerkult haben. Sie werden von den schwarzen Sakrill angeführt, eine Kaste von spartanisch lebenden Ordenskriegern, welche einem sehr starren Kodex unterworfen sind.

Die Krill bilden Kasten, welche bestimmten Tätigkeiten zugeordnet sind:

Die rote Kaste des Kampfes ist für die Verteidigung des Reiches und den militärischen Schutz aller Krill zuständig. Sie unterstützen auch die Armee von Taruk. Im Wesentlichen besteht die Armee von Taruk aus roten Krill, weshalb sie den Krill als ganzes als Namensgeber dienen.

Die braune Kaste des Handwerk, produziert, waret und repariert alles was die Krill so brauchen. Sie sind die Technikerinnen und Handwerker der Krill und sorgen für die Produktion der Lebensmittel, sind also auch als Bauern tätig. Sie bilden die größte Kaste der Krill und liefern die Lebensgrundlage.

Die goldene Kaste des Wissens, sammelt, archiviert und mehrt das Wissen der Krill. Sie sind über ihre Datenbanken vernetzt, forschen und lehren.

Die lilane Kaste der Kunst ist eine kleine Kaste, welche sich der Schönheit, der Kunst, der Musik und der Poesie verschrieben hat. Jedes Mitglied der Kaste hat auch eine Kunst die es ausübt.

Die grüne Kaste der Aufzucht brütet die Nachkommen der Krill aus und zieht sie auf. Da, wie allgemein auf Tiron üblich, Kinder in Reagenzgläsern erzeugt und in Brutmaschinen ausgebrütet werden, ist die biologische Elternschaft unwichtig. Sie ist allerdings den Krill bekannt. Auf den meisten Stationen sind alle Kasten vertreten.

Im jugendlichen Alter wird festgestellt, für welche Kaste ein Krill befähigt ist und dann das Kind in der Kaste aufgenommen und ausgebildet. Die Entscheidung darüber, welcher Kaste ein Krill angehört, wird sehr sorgfältig getroffen. Allerdings nicht von dem jungen Krill selbst. Ein Gremium entscheidet jährlich über die Zuordnung der Krill die als reif angesehen werden, in eine der Kasten aufgenommen zu werden. Dies geschieht vor Beginn der Pubertät.

Das Leben der Krill ist sehr streng und geordnet, bestimmt von der Zuordnung zu einer Kaste. Jede Kaste hat ihre eigenen Bräuche, ihren Kodex und ihre Aufgabe in der Gemeinschaft. Auf diese Weise ist jedes Mitglied der Gemeinschaft der Krill Teil der Gemeinschaft mit einer Aufgabe und einem klaren und akzeptierten Platz.

Die Kasten verstehen sich auch nicht als hierarchisch geordnet. Sie erfüllen alle wichtige Aufgaben. Innerhalb der Kasten gibt es aber klare Hierarchien. Jede Kaste hat eine Königin, welche die Kaste führt, ihren engen Stab und den erweiterten Stab. Es gibt Stationscomandanten, Nebenstationscomandanten, Habitatscomandanten und so weiter, mit ihren jeweiligen Stäben, Offizieren, Ausführenden und Beamten.

Auf jeder Station, Nebenstation, Habitat etc. Sind alle Kasten vertreten. Sie haben jeweils ihre Bereiche auf den Stationen, welche farblich gekennzeichnet sind. So wie die Kasten ihren räumlichen Bereich haben, haben sie ihre Aufgaben und innerhalb ihrer Aufgaben auch die Befehlsgewalt.

Ihre Sprache entspricht dem Japanischen auf Midgard.

Die goldenen Besin

Die Stationen der Besin ähneln Bienenstöcken und die Besin haben Ähnlichkeit mit einem Meter großen Bienen. Sie sind sehr straff organisiert, bilden aber keine Kasten. Geführt werden die Besin von zwei Räten, die sich mit einander abstimmen müssen. Der eine Rat ist gewählt, der andere wird durch ein Losverfahren bestimmt, an dem jeder erwachsene Besin teilnimmt.

Die Besin führen Gruppenehen, so dass sie oft mehr als zwei Eltern haben. Die Ehen sind dabei nicht unbedingt sexuell orientiert. Die Gruppenehen finden sich und werden frei gewählt und eingegangen. Sie sind in ihrem Privatleben sehr offen und tolerant.

In jungen Jahren legen die Besin fest, für welchen Beruf ein junges Mitglied ihrer Gemeinde geeignet ist, und bilden den oder die junge Besin gezieht für diesen Beruf aus. Sie nehmen bei Bedarf auch Anpassungen vor.

Die Kinder kommen dann in Internate in denen sie in festen Gruppen bis zum Abschluss ihrer Ausbildung bleiben. Bis dahin leben die Besin bei ihren Eltern.

Die Berufswahl ist dabei völlig unabhängig von den Berufen ihrer Eltern. Die Lehrer und Lehrerinnen beobachten während der ersten 5 Schuljahre sehr genau die Kinder und entscheiden dann, was ihre Berufung ist. Dann wird eine Entscheidung getroffen, bei der die Eltern kein Mitspracherecht haben, die betroffenen Kinder aber durchaus gehört werden.

Beruflich haben die Besin klare und strenge Hierarchien, die nicht vererbt sind, sondern durch Fähigkeiten erworben. Aufgaben werden sehr strikt vergeben, unter anderem auch die Aufgabe der Reproduktion, Nahrungszubereitung und Sauberkeit. Jede und jeder Besin hat eine solche Aufgabe und wird danach beurteilt, wie gut diese Aufgabe bewältigt wird. Sie gelten als gute Techniker und Technikerinnen.

In Taruk werden immer dann Besin gerufen, wenn ein wirklich kniffliges technisches Problem zu lösen ist. Sie haben ein sehr tiefes Verständnis für Computer und Technik jeder Art. Darum sind sie auch auf anderen Stationen zu finden, bleiben aber meist unter sich.

Sie haben auch ihre freien Tage und regelmäßige Ferien, in denen sie völlig frei sind. Die strikte Unterscheidung in Beruf und Privatleben ist für die Besin sehr wichtig. Auf diese Trennung bestehen sie auch, wenn sie nicht unter Besin sind.

Viele Besin haben ausgeprägte Hobbys denen sie in ihrer Freizeit nachgehen. Sie organisieren sich auch um ihre Hobbys, bilden Vereine und gehen ihren Leidenschaften gemeinsam nach. Besin reisen auch gerne. Sie haben regelmäßig lange Ferien, von bis zu 30 Tagen, an denen sie weite Reisen unternehmen um ihre Neugier zu stillen und um sich zu erholen.

Besin liegt am Rand von Taruk in direkter Nachbarschaft zu Berin, einer humanoiden Region. So haben die Besin häufig Kontakt mit den Humanoiden und tauschen Informationen und auch Waren und Technik mit ihnen aus. Vereinzelt gibt es sogar gemeinsame Stationen. Das Verhältnis zu den Berin ist sehr friedlich und von gegenseitigem Respekt bestimmt.

Ihre Sprache entspricht dem Vietnamesischen auf Midgard

Die lilanen Lehchrii

Die Lehchrii sind ein sehr egalitäres Volk in dem jede Station autark ist. Sie sind groß, schlank mit bunten, großen Flügeln. Sie gelten als besonders schöne Rukin und leben in großen, runden Behausungen, die nestartig ausgebaut sind. In einer Kugel lebt jeweils eine Gemeinschaft von Lehchrii, die sich um eine oder zwei Frauen herum gebildet hat.

Diese Frauen werden Mütter genannt. Die weiteren Mitglieder der Gemeinschaft sind die Väter, weitere Frauen und Männer die hinzukommen, und ihre Kinder und auch Kindeskinde. Dabei bleiben die Mütter und Väter in der Gemeinschaft, während alle weiteren Mitglieder nicht zwingend, aber oft, die Gemeinschaft verlassen, sich neu zusammenschließen oder auch als Mütter und Väter weitere Gemeinschaften bilden.

Die Kinder wachsen in diesen Gemeinschaften auf. Sie gehen zur Schule, werden unterrichtet und ausgebildet, leben aber bei ihren Eltern. Diese sind auch maßgeblich an der Erzeugung ihres Nachwuchses beteiligt. Eltern beteiligen sich bei den Lehchrii sehr aktiv am Zeugen und Ausbrüten ihrer Kinder. Viele haben mehr als zwei Elternteile, es gilt aber als wichtig, dass die biologischen Eltern eines Kindes aus einer Gemeinschaft stammen.

Üblicherweise erzeugen Mütter und Väter die nächste Generation.

Mehrere solcher Gemeinschaften, es können mehrere Hundert sein, bilden dann Stationen, die sie gemeinsam verwalten. Eine Station der Lehchrii besteht also aus mehr oder weniger solcher Riesenkugeln, die über Gänge und Hallen miteinander verbunden sind. Umgeben werden sie von Kreisgängen, die wie Ringe außen um die Stationen herum führen. Außen an den Kreisen sind Andock-Stationen für Raumschiffe und Raumkreuzer.

Ihre Raumschiffe und Stationen sind bekannt für ihre Farbenfreude und ihre schöne und ausgefallene Ausstattung. Sie leben hier, produzieren Nahrung und alles was sie zum Leben brauchen und betreiben Forschung und Wissenschaft. In Taruk sind sie aber im wesentlichen für ihre Kunstwerke bekannt, mit denen sie ihre Raumschiffe und Stationen gestalten.

Auf den Stationen der Lehchrii wachsen besonders viele Blumen. Viele von ihnen lieben Blumen, pflanzen sie an und züchten Blumen. Besonders Rosen sind beliebt. Das Wissen über Blumen ist unter den Lehchrii weit verbreitet und wird in der Schule gelehrt.

Die Lehchrii haben zwar Berufe, sind aber nicht besonders spezialisiert. In jungen Jahren gehen sie zur Schule, später suchen sie sich eine Ausbildung um dann als Erwachsene einen Beruf zu ergreifen und sich in die Gemeinschaft einzubringen.

Dabei haben sie einmal einen eher technischen Beruf und zum anderen eine Kunst der sie nachgehen. Die Lehchrii sind allgemein sehr kreativ und fantasievoll, so dass sie alle sich künstlerisch betätigen. Jede Station hat zumindest eine Halle der Kunst, in der die Kunst ihrer Mitglieder ausgestellt und bewundert wird.

Die Schiffe werden von Räten geführt, die sich an den Willen der Bevölkerung halten. Delegierte vertreten dann die Räte im Rat von Taruk und nehmen dort an der Politik der Großreiche teil. Die Lehchrii gelten als Sonderlinge im Reich, werden aber aufgrund ihrer Kreativität sehr geschätzt.

Die Sprache entspricht dem Koreanischen auf Midgard.

Die fliedernen Klesk

Die Klesk sind eher kleine Insektoide, die mit ihren langen Kopffühlern auch greifen und hantieren können. Anders als die anderen Rukin binden sie sich in Paaren für ein ganzes Leben. Stirbt ein Partner, zieht sich der andere zurück und lebt gewöhnlich auch nicht mehr lange. In diesen Partnerschaften bekommen sie Kinder und ziehen sie groß, bis die Kinder selbst Partner oder Partnerinnen suchen. Sie gelten als ruhig und bieder und sehr tüchtig. Viele von ihnen sind in der Verwaltung tätig.

Ihre Stationen sind recht unscheinbar. Es sind mehrere Kreisgänge, die mit einander verbunden sind. Außen an den Kreisen liegen die Andockstellen für interstationäre Schiffe, innen können Innenglyder andocken, die für kurze Strecken ausgelegt sind.

Von den Kreisgängen gehen senkrecht weitere Gänge nach links und rechts ab, die zu den verschiedenen Bereichen der Station führen.

Die Klesk haben im wesentlichen technische und funktionale Hierarchien aufgrund von Fähigkeiten und Erfahrung. Sowohl in technischen Bereichen, als auch im politischen Leben werden Positionen nach Fähigkeiten vergeben. Wohlstand und Rechte der Mächtigen sind dabei grundsätzlich an das Wohlergehen der Gesamtheit gebunden.

Die Klesk haben ein sehr gut funktionierendes Sozialsystem, das jedem Mitglied einer Station, ein gutes Leben garantiert, sofern es sich an die allgemeinen Regeln hält. Sie garantieren jedem Stationsmitglied einen Aufgabenbereich um sich einzubringen und Einkommen zu erwirtschaften.

Dafür werden die Klesk nach dem Besuch der gemeinsamen Schulen ausgebildet.

Zu den Aufgaben der Stationsverwaltung gehört es, jedem jungen Stationsmitglied eine angemessene Ausbildung zukommen zu lassen.

Bekannt sind die Klesk für ihre technische Präzision und ihr Organisationstalent. Sie stellen viele Geräte und Maschinen her, die im gesamten Großreich genutzt werden und werden gerufen, wenn Stationen oder Schiffe Wartung benötigen.

Sie gelten auch als gute Beamte und Organisationstalente. Entsprechend sind sie auch außerhalb ihres eigenen Reichs auf sehr vielen Stationen zu finden. Klesk leben dabei meist ruhig und unscheinbar in ihrer Kleinfamilie.

Hier sind sie stur: Eine Kleinfamilie, also ein Paar und seine noch kleinen Kinder, bleiben zusammen. Für die Klesk ist das Auflösen dieser Bande nicht akzeptabel.

Werden Klesk alt, so ziehen sie zu einem ihrer Kinder, und bleiben dort bis zu ihrem Tod. Auch dies wird selbstverständlich überall so praktiziert und die Klesk erwarten auch eine entsprechende Unterstützung, wie größeren Wohnraum, um ihre Eltern unterzubringen, sollten diese die Hilfe benötigen.

Dabei sind die Klesk gewöhnlich ruhig, freundlich und eher zurückhaltend. Sie treffen sich aber auch gerne und regelmäßig um gemeinsam etwas zu essen und zu trinken. Wenn möglich halten sie sich an andere Klesk. Solche Treffen finden gewöhnlich regelmäßig statt, da die Klesk einen klar strukturierten, durchgeplanten Alltag vorziehen. So wissen sie immer, was sie am nächsten Tag erwartet.

Die Sprache der Klesk entspricht dem Siamesisch auf Midgard.

Die grünen Duwanis

Die Duwanis wohnen in lebendiger Erde. Damit sind sie außergewöhnliche Anid. Ihre Schiffe und Stationen sind lebendig und bilden Organismen, zu denen die Besatzung gehört. Teil dieses Organismus sind auch Pflanzen und Tiere. So versorgen ihre Schiffe das gesamte Großreich mit pflanzlichen und tierischen Produkten. Die Duwanis gelten als schmutzig und werden gerne als Erdkrabbler bezeichnet. Tatsächlich erinnern sie in ihrem Äußeren an Käfer.

Die Duwanis bilden eine egalitäre Gemeinschaft, in der die Aufgaben klar verteilt sind, Entscheidungen aber im Konsens der Betroffenen gefällt werden. Sie sind über Computer und das Duwanetz mit einander verbunden und können auf diese Weise sehr schnell gemeinsame Entscheidungen treffen.

Für die Kommunikation mit Außenstehenden wählen sie Sprecher und Sprecherinnen, die den in der Gruppe gefundenen Konsens kommunizieren und dabei sich streng an die Vorgaben der Gruppe halten.

Sie tun sich in kleinen Gruppen zusammen, die gemeinsam haushalten und gemeinsam Kinder aufziehen. Dabei sind sie bestrebt, die Kinder aus dem Genmaterial der Gruppe zu schaffen. Die Duwanis legen sehr viel Wert auf die Aufzucht ihrer Kinder und in jeder Gemeinschaft hat ein Mitglied die durchaus angesehene Aufgabe die Kinder aufzuziehen und zu versorgen.

Eine Station besteht aus mehreren solchen Haushalten, die auf der Station unterschiedliche Aufgaben übernehmen. Da die Stationen lebendige Organismen sind, gehört auch ein Vertrauensverhältnis zwischen den Stationen und ihren Bewohnern dazu.

Die Stationen werden in die Entscheidungen der Duwanis mit einbezogen. Da sie keine intelligenten Lebensformen sind, ist ihr Einfluss natürlich begrenzt. Die Gefühlslage und Bedürfnisse der Station sind den Duwanis die auf ihr leben aber präsent und werden beachtet. Zum einen aus einem Gefühl der Verbundenheit heraus, zum anderen, weil es Auswirkungen auf das Leben auf der Station hat, wie sich die Station fühlt.

Das Leben der Duwanis ist ruhig und vom Zyklus der Stationen bestimmt. Die Stationen haben einen immer wiederkehrenden Zyklus. Sie altern, wenn auch sehr langsam, und werden nach gut 6000 Jahren in gewisserweise wieder geboren. Die alte Station verpuppt sich, zieht sich zu einem Ball zusammen, und öffnet sich nach etwa 144 Jahren als junge Station wieder.

Die Duwanis der Station ziehen sich in dieser Zeit ins Innere der Station zurück und schlafen dort, bis ihre Station sich wieder öffnet. Dabei baut die Station um sie herum ein Stasisfeld auf, so dass die in ihr ruhenden Duwanis während des Schlafs nicht altern und auch nicht an Nährstoffmangel zugrunde gehen.

Das ist aber ein besonderes Ereignis, welches auf jeder Duwanisstation nur alle 5000 bis 8000 Jahre vorkommt.

Die Stationen der Duwanis haben einen besonderen Wert für das Großreich Taruk, da sie sehr fruchtbar sind und wichtige Nährstoffe für alle Rukin produzieren. Daher bestehen von allen Teilen des Großreichs rege Handelsbeziehungen zu den Duwanis und jede Station hat einen Haushalt, der sich um den Handel kümmert.

Die Sprache der Duwanis entspricht dem Thai auf Midgard.

Die orangenen Garshnir

Die Garshnir produzieren den strapazierfähigen und doch leichten Stoff des Großreichs Taruk. Sie produzieren Fäden, mit denen sie ihre Stationen auskleiden, und Fasern für Stoffe herstellen. Dabei haben sie eine hohe Überproduktion. Wie die Besin haben sie klar zugewiesene Bereiche, auf die sie von klein auf trainiert werden und für die sie auch körperlich jeweils ausgestattet sind. Die jeweiligen Berufe werden von bestimmten Familien ausgeübt, die sich in Gilden organisieren.

Jede Familie ist Mitglied einer Gilde und beteiligt sich so am Gemeinwesen. Die Garschnir sind fest von ihrem System überzeugt, da sie davon ausgehen, dass die Familie die beste Lehrmeisterin ist.

Die Produktion der Fäden ist eine Fähigkeit, die alle Garshnir besitzen. Die Fäden sind meist helleuchtend mit einem leichten Orangeton. Später werden sie gefärbt und sind darum in allen möglichen Farben zu erhalten. Die meisten Garshnir produzieren die Fäden nur in geringer Menge, für ihren eigenen Bedarf. Sie schaffen sich so Schlafplätze und Wiegen für ihre Nachkommen. Mit etwas Training bekommen sie eine geringe Überproduktion, mit der sie ihre Kinder versorgen und etwas handeln können.

Es gibt aber auch den Beruf der Fadenspinner, welche in großen Mengen Garsh-Seide produzieren. Die Seidengilde, wie sie genannt wird, ist angesehen und ein wichtiger Teil der Hierarchie von Garshnir. Sie sind körperlich in der Lage große Mengen an Seide zu produzieren und verarbeiten diese zu hochwertigen Stoffen in verschiedenen Farben. Dabei werden auch gemusterte Stoffe verarbeitet.

Einen Teil ihrer Fäden geben sie auch unverarbeitet weiter, z.B. an die Lehchrii, die den Stoff als Grundlage für ihre Kunst nutzen, und unter anderem Umhänge mit besonders schönen Abbildungen schaffen, und ihre eigenen Stationen mit Wandbildern, basierend auf Garsh-Seide ausstatten.

Andere Familien haben andere Aufgaben übernommen, auf die ihre Kinder körperlich vorbereitet werden. Dies ist zum einen in ihrer genetischen Struktur angelegt, zum anderen greife die Garshnir auch entsprechend in die Entwicklung ihrer Embryonen ein. Da auf Tiron Kinder im Reagenzglas gezeugt werden und in künstlichen Brutkästen heranreifen, ist es für sie leicht möglich korrigierend in die Entwicklung ihrer Nachkommen einzugreifen.

Auch die Begleitung der Reproduktion ist ein Berufszweig, welcher bestimmten Familien obliegt. Sie produzieren eine bestimmte Art von Faden, der für den Bau der Brutkästen gebraucht wird. Dieser Faden wird ebenfalls in ganz Taruk und über die Grenzen von Taruk hinaus benutzt. Sehr viel Technik der Garshnir wird von ihrer Fähigkeit Fäden zu spinnen unterstützt.

Ihre politischen Strukturen verbinden das System bestimmten Familien bestimmte Aufgaben zuzuweisen mit regelmäßigen Wahlen. Die Garshnir haben eine Königsfamilie und einen ganzen Staat an für die Verwaltung zuständigen Familien. Gleichzeitig haben sie aus System an gewählten Vertretern und Vertreterinnen, die in einem Rat zusammen kommen und gemeinsam mit der Königsfamilie die Geschicke der Garshnir lenken.

Die Sprache der Garschnir entspricht dem Mandarin auf Midgard.

Die braunen Nawihn

Die Nawihn sind die Handwerker von Taruk. Ihre sechs Gliedmaßen sind alle flexibel als Hände oder Füße zu gebrauchen, so dass sie sich mit den oberen Gliedmaßen festhalten und mit den unteren arbeiten können. Dazu kommt die Fähigkeit klebrige, schnell trocknende Fäden aus ihrem Unterleib zu produzieren, mit dem sie Material abdichten und verbinden können.

Die Nawihn organisieren sich in großen Gruppen. Auch sie sind streng spezialisiert, und haben klar zugewiesene Aufgaben in ihren Gruppen. Dabei ist ihnen die Verbindung zu ihrem Stamm, wie sie es nennen, sehr wichtig, und jedes einzelne Stammesmitglied wird geschätzt. Fremden gegenüber sind sie misstrauisch. Sie verbinden sich nur innerhalb ihres Stammes. Ehen sind allerdings unbekannt.

Schon früh werden kleine Nawihn auf ihre spätere Aufgabe vorbereitet.

Ihre Kindheit besteht aus der Phase der Orientierung, in der beobachtet wird, in welche Richtung sich das Kind entwickelt. Die Nawihn verlassen sich zum einen nicht darauf, dass ein junges Mitglied ihrer Gemeinschaft sich entsprechend seiner genetischen Vorgaben entwickelt, zum anderen legen sie sehr viel Wert auf die Freiheit der Entscheidung.

Hat sich herausgebildet, wohin der Weg des jungen Nawihn geht, wird das Kind auf sein späteres Leben möglichst optimal vorbereitet. Neben dem normale Schulalltag, werden die Kinder der Nawihn auch individuell gefördert.

Diese Aufgaben sind auch unabhängig von der Stammeszugehörigkeit. Die Berufe sind hier nicht an die Verwandtschaft gebunden.

Es gibt insgesamt 3412 Stämme der Nawihn, welche sich als lose verwandt ansehen. Innerhalb eines Stammes werden Haushalte gebildet und innerhalb der Haushalte Nachkommen gezeugt. Für die Nawihn ist die Zugehörigkeit zu einem Stamm wesentlich. Sie haben einen Drittnamen, welcher den Stamm angibt, und tragen oft die Symbole und Farben ihres Stammes offen um die Zugehörigkeit zu demonstrieren.

Auf einer Station leben gewöhnlich Angehörige verschiedener Stämme. Die Stationen basieren auf der Zusammenarbeit der verschiedenen Stämme. Jede Station ist intern hierarchisch organisiert. Die Hierarchien innerhalb der Station basieren auf Fähigkeiten und erbrachten Leistungen. Die Stationen der Nawihn sind nicht demokratisch.

Nebenbei gibt es die Räte der Stämme. Jeder Stamm hat einen eigenen Rat – und ein Schiff auf welchem der Rat tagt. Aus diesen Räten werden Abgesandte in jeweils einen der 343 Räte der Nawihn entsandt. Von diesen wird jeweils ein Mitglied in den hohen Rat entsandt, welcher über die Geschicke von ganz Nawihn entscheidet. Der hohe Rat ist das höchste Gremium von Nawihn, welches verschiedene Ämter besetzt, wie das oberste Gericht, die erste Chronistin, das hohe Orakel und den Gesandten für den Rat der 7. (Die Aufgabe des Orakels besteht in der Berechnung von wahrscheinlichen Ereignissen, welche sehr zuverlässig sind, es arbeitet rein wissenschaftlich.)

Die Gesetze und Regeln die auf diese Weise entstehen sind absolut bindend. Die Nawihn sind sehr regeltreu.

Die Sprache der Nawihn entspricht dem Mongolisch auf Midgard.