

PYROS

DIE BRENNENDE WELT



◆◆◆PYROS◆◆◆

EINE EINFÜHRLING

Pyros ist eine Welt im Umbruch. Wo einst nur gewaltiger Vulkanismus wütete, findet nun auch eine nie gekannte soziale Umwälzung statt. Industrialisierung und Rationalismus treffen auf eine bizarre Wildnis voll von gigantischer Flora, fremdartigen Tieren und Geisterwesen. Ein altes Großreich kämpft um sein Überleben, während eine neue Republik überall die Saat der Revolution ausstreut. Gleichzeitig droht diese "Eiserne Republik" selbst von ihrem Feuer erfasst zu werden, wenn es ihr nicht gelingt, die Wünsche nach Freiheit und Gleichheit, die sie geweckt hat, zu befriedigen.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---------------------------------------|----------|
| Geographie..... | 2 |
| Die Brennende Welt..... | 2 |
| Gesellschaften..... | 2 |
| Aborea – Das taumelnde Großreich..... | 2 |
| Techanár – die Eiserne Republik..... | 4 |
| Daleh – Das Reich der Nebel..... | 7 |
| Die Spezies von Pyros..... | 7 |
| Alphabetische Übersicht..... | 7 |
| Anisi..... | 8 |
| Azor..... | 10 |
| Baruda..... | 11 |
| Ga'ur..... | 12 |
| Kiasi..... | 13 |
| Laylin..... | 14 |
| Malikin..... | 15 |
| Mtoi..... | 16 |
| Nauta..... | 18 |
| Onokáru..... | 19 |
| Shinidan..... | 20 |
| Tamáru..... | 22 |

GEOGRAPHIE

DIE BRENNENDE WELT

Pyros hat schon auf den ersten Blick wenig mit der Erde gemein: Vulkanische Gebirge, mit Asche bedeckte Ebenen, tiefe Spalten, aus denen giftige Gase emporsteigen, und ganze Seen aus kochendem Gestein beherrschen die Landschaften dieser Welt. Es gäbe nur wenig Leben auf Pyros, würden sich aus der Lava und dem erstarrten Gestein nicht vielerorts gewaltige Bäume erheben. Diese Pyrosbäume, nach der Legende von einer alten Gottheit erschaffen, um die Lebewesen der Welt vor dem Feuer zu bewahren, können mehr als einen Kilometer hoch werden. Ihre Wurzeln scheinen versteinert und ihre einander berührenden Äste tragen einen großen Teil des Lebens dieser brennenden Welt, Pflanzen wie Tiere. Da die Äste der Bäume sich oftmals berühren oder sogar miteinander verwachsen sind, ist es ein Leichtes, von einem Baum zum nächsten zu gelangen. Das Klima von Pyros ist überwiegend feucht und heiß: Wasser, das auf den Boden fällt, verdampft meist schnell wieder, was zu Nebel und erneuten Niederschlägen führt. Der Himmel ist selten klar, meist wird er von Wasserdampf und Asche verdunkelt. Die bleiche Scheibe der Sonne ist daher die meiste Zeit am Himmel nur zu erahnen, ähnlich wie der blaue Trabant des Planeten. Auf Pyros hat sich eine eigenartige und oftmals gefährliche Fauna und Flora entwickelt: Die extremen Bedingungen haben auch extreme Anpassungen hervorgebracht. Doch nicht nur Lebewesen können eine Bedrohung darstellen: Pyros ist beseelt. Orte, Tiere, Pflanzen, sie alle haben ihre Geister. Für ein sterbliches Wesen können sie grausame Dämonen oder schützende Engel sein. Doch alles was sie geben, haben sie vorher genommen, denn ihre Macht nährt sich von Ritualen, Anbetung und Opfern.

GESELLSCHAFTEN

ABOREA – DAS TAUMELNDE GROSSREICH

Pyros kennt viele Gesellschaften: Die Stadtstaaten der Azor, die anarchischen Zusammenschlüsse der Baruda, die geheimen Unterwassersiedlungen der Nauta oder die isolationistischen Kolonien der Malikin wären nur einige Beispiele unter vielen. Doch dominant war über Jahrhunderte vor allem das Großreich Aboarea. Während die zuvor genannten Gesellschaften relativ homogen in ihrer Zusammensetzung sind, umfasst Aboarea alle Spezies und zahlreiche Kulturen. Die Zugehörigkeit zu einer Spezies ist für die soziale Positionierung in Aboarea sehr wichtig: Die religiöse Ideologie der "Heiligen Weltordnung" weist allen Spezies eine von den Göttern gewollten Rolle in der Schöpfung zu. Der Name des Baumreiches ist nicht zufällig, sondern symbolisiert vielmehr dieses Prinzip einer vermeintlich harmonischen Ordnung: Wie dem Stamm eines Baumes andere Aufgaben als den Blättern zukommen, so haben auch die Spezies unterschiedliche Rollen. So ist es etwa

den Tamáru verboten, Handwerk zu betreiben, während die Azor keine Tiere halten dürfen und die Ga'ur grundsätzlich zum Dienen geboren werden. Hinzu kommt noch eine ständische Unterscheidung zwischen Adeligen, Freien und Unfreien sowie ein komplexes Netzwerk aus lokalen Rechten, Privilegien und Verboten.

Die Religion ist eine zentrale Säule des Reiches: Der Kult von großen Geistern und alten Weisen ist ebenso wichtig wie die Verehrung der Ahnen. Dabei hat die Verehrung eine ganz weltliche Seite: Als Gegenleistung zur Anbetung verleihen die Geister Mächte, die es etwa gestatten, die Pyroswälder umzuformen, um sie zu Wällen oder gigantischen Kathedralen aus Holz zu modellieren. Aber auch andere, zerstörerischere Gaben sind möglich. Hohe Herrschaften ziehen somit nicht nur spirituelle Autorität sondern auch konkrete Macht aus ihrer Nähe zu den Geistern. Konkurrenz um die Gunst der wichtigsten Gottheiten führt mitunter zu Fehden und Kriegen.

Aboreanische Städte werden zumeist auf Pyrosbäumen errichtet. Typisch sind spiralartige Plattformen, die sich um den Stamm winden. Doch auch die breiteren Äste bebaut man dicht, teilweise werden sogar Gebäude in der Luft aufgehängt, gehalten von einem Netz dicker Seile. In den bedeutenderen Städten werden auch Bäume mit Geisterkräften so umgeformt, dass in ihnen selbst Tempel und Wohnstätten entstehen. Aboreanische Städte haben oft den Charakter von Festungen. Die Äste der Bäume, die eine Stadt tragen, werden beschnitten, wo sie den Übergang zu anderen Bäumen ermöglichen, bis nur wenige Passagen bleiben. Dies geschieht, um die Stadt besser bewachen und verteidigen zu können. In den Kronen solcher Stadt-Bäume kann man oft eine burgartige Residenz erkennen, denn aboreanische Städte entstehen zumeist an den Wohnorten der Feudalherren.

Die Wege, die zu den Baumstädten führen, sind gesäumt von Gräbern und Schreinen, die Göttern und Ahnen geweiht sind. Allerdings wohnt nur ein kleiner Teil der Einwohner Aboreas in derartigen Städten, die meisten leben in verstreuten, kleinen Siedlungen. Die von diesen Bauern betriebene Landwirtschaft basiert größtenteils auf den Pyrosbäumen: So werden etwa Pilze auf der Rinde kultiviert, Früchte, Pollen und Nektar der Bäume gesammelt und Insekten gehalten, die wie Blattläuse den Pflanzensaft der Baumriesen aufsaugen, um ihn als klebrige, nahrhafte Flüssigkeit abzugeben.

Trotz einer starken föderalistischen Struktur hat Aborea auch zentrale Institutionen: Das sogenannte "Organum" etwa ist eine gewählte ständische Versammlung, die aus den Repräsentanten der wichtigsten Herrschaften besteht. Dieser Rat bestimmt religiöse wie öffentliche Ämter, kann Gesetze vorschlagen und dient als oberstes Gericht. Die oberste Gewalt hat jedoch ein Triumvirat inne, dessen Mitglieder auf Lebenszeit gewählt wurden. Jeder dieser sogenannten Triarchen verfügt nicht nur über monarchische Vollmächte in dem ihm zugesprochenen Teil des Reichs, er ist auch selbst ein halbgöttliches Wesen, da er eine enge Verbindung mit einem mächtigen Geist eingeht. Die Macht dieser "Blütenkaiser" ist

jedoch nicht unbeschränkt, denn Aborea ist nicht einheitlich, sondern besteht aus den verschiedensten Territorien, die teilweise ihre eigenen Herrschaftsformen und Traditionen behalten haben. Diese Machtzentren verteilen sich in einem Gebiet von riesiger geographischer Ausdehnung und zwischen ihnen erstrecken sich weite Landstriche, die der Kontrolle der Adeligen bestenfalls indirekt unterworfen sind.

Aborea existiert in dieser Form seit Jahrhunderten. Es hat sich über Verhandlungen, Kompromisse und Kriege immer weiter ausgedehnt und auch selbst neue Gebiete besiedelt. Infolge einer rapide fortschreitenden Modernisierung der Wirtschaft gewannen Gilden und Händlervereinigungen gegenüber den traditionellen Herrschaften jedoch in den letzten ein- bis zweihundert Jahren enorm an Macht. Sie verfügen allerdings kaum über politische Repräsentation, was zu Konflikten führt. Auch die aufgrund wiederholter Kriege nötig gewordene Bildung eines stehenden Heeres, in dem auch Mitglieder unterer Stände hohe Positionen einnehmen, hat die Machtbeziehungen verschoben. Die innen- und außenpolitischen Krisen rufen im Reich eine nie gekannte Tendenz zum Separatismus sowie revolutionäre Bestrebungen hervor. Der Glanz des Reiches ist dabei zu verlöschen.

TECHANÁR – DIE EISERNE REPUBLIK

Techanár war einst Teil Aboreas, heute ist die Republik eine bedeutende Ursache für die anhaltende Krise und die erzwungene Modernisierung des Reichs: Der junge Staat hat sich vor einem halben Jahrhundert unabhängig gemacht und drängt das alte Reich seit dem wirtschaftlich und militärisch zurück.

Die Republik geht zurück auf eine Azor-Stadt, die auf einer felsigen Hochebene in der Peripherie des Reichs errichtet wurde. Da die Stadt an einer wichtigen Handelsroute lag, wurde sie oft von Fremden besucht. Ökonomische Gründe veranlassten die herrschende Oligarchie dazu, Techanár auch für permanente Zuwanderung zu öffnen. Natürliche Ressourcen, ausreichende Arbeitskräfte und die für den Handel günstige Lage führten zu einem enormen Wirtschaftswachstum, welches die Immigration weiter befeuerte. Die reptilienhaften Azor wurden zunehmend zu einer Minderheit in der von ihnen gegründeten Stadt, allerdings zu einer extrem wohlhabenden.

Doch auch einstige Zuwanderer wurden reich und die herrschende Oligarchie sah sich schließlich gezwungen, ihre Ränge für diese Aufsteiger zu öffnen. Die sich auf diesem Weg langsam entwickelnde Verfassung einer Kaufmannsrepublik und die ungewöhnliche Offenheit für Neues führten zu ökonomischen und intellektuellen Innovationen. Die Ferne der Machtzentren Aboreas ließ Techanár außerdem zu einer Zuflucht für Dissidenten aller Art werden, welche das intellektuelle Leben in der Stadt anregten. Bedeutende Meilensteine für den Aufstieg der Republik waren die Entdeckung der Dampfmaschine (die zwar bereits

bekannt war, aber von den einheimischen Azor zuvor nur für mechanische Götterbilder verwendet wurde), die Entwicklung einer modernen Metallurgie und die Erfindung von Bewässerungstechniken, die es erlaubten, die vulkanische Einöde zu bepflanzen. Techanáar wurde durch diese Entwicklungen zum Ausgangspunkt der Industrialisierung von Pyros. Eine weitere wichtige Innovation war die Entwicklung des "Seelenschmiedens", welches es ermöglichte, die Energie von Geistern in Geräte und Materialien "einzuschmieden", um diesen erstaunliche Eigenschaften zu verleihen. Aus dieser Technologie ging auch die "Psychomantie" hervor. Dabei handelt es sich um psychische Kräfte und Fähigkeiten, die durch implantierte "Seelensteine" verliehen werden können. Diese Kräfte erlaubten es Techanáar letztendlich, sich vom Einfluss der Geister loszusagen und sich sogar gegen deren Willen zu stellen.

Techanáar entwickelte sich zum Zentrum einer liberalen Ideologie, die Stände und die Ungleichheit der Spezies, sowie die Verehrung von Geistern ablehnte, während sie gleichzeitig für freien Handel und freies Handwerk eintrat. Diese "Blasphemien" und der Ungehorsam gegenüber Aborea führten dazu, dass die Triarchen eine Reichsexekution gegen die Stadt anordneten: Sie sollte eingenommen, von Häretikern gereinigt und direkt einem Triarchen unterstellt werden. Techanáar reagierte mit einer Revolution: Die Reste der alten Oligarchie, die sich auf die Seite der Feudalherren gestellt hatte, wurden aus der Stadt getrieben und enteignet, eine parlamentarische Regierung eingeführt und die Bevölkerung bewaffnet. Es war vor allem eine Revolution des Bürgertums, doch die Angst vor einer Invasion brachte alle Klassen zur Zusammenarbeit.

In dem folgenden Krieg unterschätzte Aborea die Schlagkraft der Armee von Techanáar: Moderne Waffen sowie die allgemeine Mobilisierung der Bevölkerung der mittlerweile größten Stadt von Pyros brachten Techanáar die Unabhängigkeit. Auch mächtige zürnende Geister und die Nächte des Terrors, die sie in den ersten Monaten der Republik verursachten, wurden von Techanáar schließlich unter großen Opfern überwunden. Seitdem kam es wiederholt zu Konflikten zwischen der expansiven Republik und Aborea. Dabei gelang es Techanáar, sich auf Kosten des alten Reiches immer weiter auszudehnen und zum Territorialstaat anzuwachsen. Unter dem Einfluss der "Eiserne Republik" breiten sich bis heute demokratische Ideen aber auch Kapitalismus und Industrialisierung auf Pyros aus.

Fabriken und Maschinen sind prägend für das Stadtbild von Techanáar: Blech, Lavagestein und eine Art Beton sind die häufigsten Werkstoffe für die funktionalen bis kubistisch anmutenden Häuser. Holz, da brennbar, wird zumeist vermieden. Aufgrund der häufigen Erdbeben sind Gebäude schwer und massiv, so dass sie den Erdstößen standhalten können. Dass die Stadt in einer vulkanischen Region gebaut ist, hat klare Vorteile: Geothermie und Rohre, die Wasserdampf quer durch die Stadt führen, machen es möglich, dass die Dampfmaschinen niemals still stehen müssen. Die Technikbegeisterung der Bürger von Techanáar schlägt sich in zahlreichen Gerätschaften wie Straßenbahnen, Rohrpostanlagen

oder sogar dampfbetriebenen beweglichen Statuen nieder. Die allgemeine Feuchtigkeit hat die Entwicklung von Feuerwaffen jedoch bisher gehemmt, weshalb die verwendete Waffentechnik von schweren Dampfgeschützen und ebenso dampfgetriebenen Fahrzeugen abgesehen bei Rüstungen und Stahlklingen stehen geblieben ist.

Die Regierungsform von Techanár ist eine parlamentarische Demokratie mit einem Drei-Klassen-Wahlrecht. Das Parlament, "Register" genannt, hat gesetzgebende Funktion und ernennt die als "Staatsrat" bezeichnete Regierung. Diese Regierung ist jedoch nicht völlig souverän, sie muss sich die Macht mit dem Militär teilen, welches sich in Folge der andauernden Kriege zum Staat im Staate entwickelt hat. Auch der Präsident, der direkt gewählt wird und mit bedeutenden Kompetenzen versehen ist, stellt einen eigenen Machtfaktor in der Republik dar und inszeniert sich gegenüber dem Parlament oft als "Person des Volkes". Das Wahlrecht war ursprünglich den reicheren Bürgern vorbehalten, doch dem überwiegend von unteren Klassen geprägten Militär gelang es, den Kompromiss des Drei-Klassen-Wahlrechtes durchzusetzen. Nach diesem haben die Stimmen von Bürgern mit einer höheren Steuerklasse zwar ein höheres Gewicht, jene der Veteranen und aktiven Soldaten werden jedoch ebenfalls höher bewertet. Aus diesem Grund regiert in Techanár seit vielen Jahren eine Koalition der nationalliberalen Fortschrittspartei und den militaristischen Populisten der Patriotischen Union. Doch die Mehrheit dieser Koalition schrumpft, bedroht durch den wachsenden Einfluss von spirituell-reaktionären wie auch sozialrevolutionären Kräften.

Techanár ist eine Klassengesellschaft: Es gibt einen scharfen Gegensatz zwischen Besitzenden und Nicht-Besitzenden, der umso schärfer wurde, da die Republik die feudalen Privilegien beseitigte. Dabei entstand auch ein Konflikt zwischen den Spezies: Hatten zuvor die verschiedenen Spezies festgelegte, jedoch relativ sichere Plätze in der Gesellschaft, herrscht nun allgemeine Konkurrenz. Die Versuche der Regierung, die unterschiedlichen Voraussetzungen, mit der die verschiedenen Spezies an diesem allgemeinen Konkurrenzkampf teilnehmen, etwa durch Quoten zu kompensieren, schafft selbst zahlreiche Probleme. Doch die andernorts herrschende Gleichbehandlung, die bestimmte Spezies faktisch bevorteilt, stellt keine Lösung dar. Auch die Versuche, Spezies und Individuen, die dem von den dominanten Spezies geprägten Bürgerideal nicht entsprechen, durch Disziplinierung und Medikamentierung anzugleichen, haben zu verschärften Spannungen beigetragen.

Konflikte gibt es auch über das Verbot jeglicher Geisteranbetung und das verpflichtende Einfangen der "Seelen" von Sterbenden in den sogenannten "Seelensteinen". Die sogenannte Republikanische Inquisition bekämpft darüber hinaus nicht nur Geister jeder Art, sondern auch Personen, die mit ihnen paktieren und somit die gesellschaftliche Ordnung untergraben. Die Psychomanten indessen, von denen man fürchtet, dass sie sich über die

Gesellschaft erheben könnten, wie es die Schamanen einst taten, werden behördlich kontrolliert und ihre Implantate mit Mechanismen versehen, die sie zur Loyalität gegenüber dem Staat zwingen sollen.

Techanár dringt immer weiter in die "Wildnis" von Pyros vor, baut Straßen und Eisenbahnen, vertreibt Fürsten und Geister und versucht, die vulkanischen Einöden in blühende Landschaften zu verwandeln. Viele der auf diesem Weg gewonnenen neuen Bürger verstehen nur wenig von Demokratie und ihren Werten. Dabei stößt die Republik in ihrer Expansion nicht nur auf den Widerstand traditionell lebender Gruppen und der Naturgewalten. Auch die Personen, die mit ihrer Arbeit und unter Einsatz ihres Lebens den Fortschritt in die Welt bringen sollen, lassen sich zunehmend widerstrebend auf dieses Ziel verpflichten. Der Ruf wird lauter, die Expansion und Kolonialisierung neuer Gebiete diene nur den Interessen der Schlotbarone und den militärischen Seilschaften. Gefährlicher als der äußere Feind könnten für die Republik letztendlich ihre inneren Widersprüche werden.

DALEH – DAS REICH DER NEBEL

Ein weiterer wichtiger, von mehreren Spezies bewohnter Staat ist Daleh. Am Fuße einer Hochebene ergießt sich ein Fluß in die vulkanische Ebene, der dort einen seichten, jedoch ausgedehnten, dampfenden See bildet. In diesem See befindet sich die permanent in Nebel gehüllte Stadt, die dort auf Stelzen und den Ruinen einer viel älteren Stadt erbaut ist. Nur die Navigatoren der Stadt sind in der Lage, Fremde hinein zu bringen. Andere verirren sich im Nebel, der wie es heißt, von einem der Stadt wohlgesonnenen Geist beseelt ist und kehren oft nicht zurück. Daleh ist insbesondere eine traditionelle Handelsmetropole und da die Stadt praktisch uneinnehmbar ist, als Umschlagplatz sowie Basis für Banken und zwielichtige Unternehmen bestens geeignet. Der kleine Staat wird von der Versammlung seiner Patrizier regiert, wobei die Toten noch immer ein Mitspracherecht zu haben scheinen.

DIE SPEZIES VON PYROS ALPHABETISCHE ÜBERSICHT

Anisi: Kleine, agile Insektoide, die wenig Respekt für Eigentum und Gesetze haben. Sie sind in der Lage, wie Libellen zu fliegen und werden oft als Plage angesehen. (S. 8)

Azor: Reptilienwesen, die eine Tendenz zu striktem Denken aufweisen, doch auch mit großer Kraft und besonderem handwerklichem Geschick versehen sind. Durch ihre starre Mimik wirken sie auch im übertragenden Sinne kaltblütig. (S. 10)

Baruda: Aufbrausende Vogelmenschen, die einen Hang zum Nomadentum aufweisen und ein selbstständiges Leben schätzen. Der Grazie ihres Fluges bewusst, schauen sie auf andere Spezies gerne aus der Höhe herab. (S. 11)

Ga'ur: Große und immens starke Reptiloide, die einen körperlichen und direkten Kommunikationsstil pflegen. Als primitiv und aggressiv stigmatisiert, werden sie oft an den Rand der Gesellschaft verbannt. (S. 12)

Kiasi: Gestaltwandler ohne eigene körperliche Form. Sie werden von den übrigen Spezies verfolgt, weshalb sie ihre wirkliche Natur zu verbergen suchen. (S. 13)

Laylin: Kleinwüchsige, nachtaktive Humanoide mit einer besonderen Affinität für Tiere und Geister. Sie sind schnell und rastlos, jedoch auch kurzlebig. (S. 14)

Malikin: Geckoartige Wesen, die traditionell in egalitären Kollektiven im Inneren der Pyrosbäume leben. Sie sind bekannt für ihre Fähigkeit, die Farbe ihrer Haut zu verändern. (S. 15)

Mtoi: Das Nymphenstadium einer insektoiden Spezies. Ihre adulte Form ist eine vernunftlose Bestie und der Versuch, diese Entwicklung aufzuhalten, hat aus den Mtoi hervorragende Wissenschaftler und Ärzte gemacht. (S. 16)

Nauta: Eine aquatische Spezies, die sich auf das Überleben in den mit Regenwasser gefüllten Kratern, Höhlen und Lavaröhren von Pyros spezialisiert hat. Aus ihren dunklen Habitaten bringen sie erstaunliche Fähigkeiten wie ein hervorragendes Gedächtnis und die Gabe der Regeneration mit. (S. 18)

Onokáru: Hochintelligente Pflanzenwesen, die mysteriösen, an verborgenen Orten stehenden Bäumen entspringen. Wo andere Spezies materielle Bedürfnisse verspüren, haben die Onokáru intellektuelle Leidenschaften und eine unstillbare Gier nach Wissen. (S. 19)

Shinidan: Wandelbare und anpassungsfähige Humanoide, denen man noch an scheinbar unbewohnbaren Orten begegnen kann. Traditionell leben sie als Nomaden, doch auch jene, die diesen Lebensstil abgelegt haben, schätzen ein ungebundenes Dasein. (S. 20)

Tamáru: Mit Fell versehene Menschenartige, die durch ihre Affinität zum Sozialen und ihre Geselligkeit ein wichtiges Bindeglied in der Gesellschaft der Spezies sind. Als Ästheten und Visionäre hatten sie oft bedeutenden Einfluss auf die Entwicklung von Pyros. (S. 22)

ANISI

Anisi [ʔa'ni:zi] sind insektenartige Wesen, die selten größer werden als einen Meter. Sie haben einen grazilen und feingliedrigen Körper, sowie Libellenflügel, die es ihnen gestatten, zu fliegen und in der Luft zu stehen. Ihr Gesicht wirkt menschenähnlich, die Facettenaugen und Fühler zerstören diesen Eindruck jedoch sogleich wieder. Anisi werden oft nicht als

kulturschaffende Wesen anerkannt, da sie wenig Interesse an Arbeit oder Respekt für Eigentum und Gesetze haben. Tatsächlich ist nicht bekannt, dass die hedonistischen Insektenwesen von sich aus jemals so etwas wie eine zusammenhängende Gesellschaft gebildet hätten: In der Wildnis leben sie in lockeren, flüchtigen Verbänden, die keine Sprache oder festen Traditionen zu zeigen scheinen, obwohl sie sichtlich Vergnügen haben, fremde Laute oder Verhaltensweisen nachzuahmen. Erst wenn sie mit Zivilisation in Kontakt kommen, zu der sie oft nur Neugierde und ihre Vorliebe für Spiele und Süßspeisen hinzieht, verändern sie sich, lernen erstaunlich schnell zu sprechen und nehmen einen Namen an.

Obwohl sie in Kontakt mit anderen intelligenten Spezies ihr instinkthafte Wesen verlieren, scheinen sie die Verhaltensweisen, die ihnen in den Pyroswäldern das Überleben sichern, nie völlig abzulegen. Oft erscheint ihnen die Zivilisation nur wie ein weiterer Urwald mit besonderen Raubtieren und einzigartigen süßen Früchten. Diese Perspektive hat eine gewisse Berechtigung: In Aboorea werden Anisi oft nur als diebische Tiere betrachtet. Gelegentlich werden sie gefangen, wobei sie eher zu sprechenden Haustieren als zu Sklaven gemacht werden. In Techanáar hat man ihnen in Folge eines langen Prozesses die gleichen Rechte wie den übrigen intelligenten Spezies zugebilligt. Sie besitzen jedoch oft weder Mittel noch Wissen, um ihre Rechte wahrzunehmen und nur eine Minderheit von ihnen hat eine formale Staatsbürgerschaft. Sie fristen ihre Existenz daher meistens in Armut zwischen den staatlichen Versuchen, sie mit Zwangsmaßnahmen zu integrieren und dem Zugriff von Kriminellen, die sie für ihre Zwecke missbrauchen wollen. Dennoch konnten sie sich in einigen Berufen etablieren: Insbesondere in der Informationsübermittlung haben Anisi als Boten eine relativ ertragreiche Nische gefunden. Weiterhin setzt man sie gerne als Späher, in der Feinmechanik sowie zur Wartung von Maschinen in schwer zugänglichen Positionen ein. Dies ändert jedoch wenig daran, dass sie von allen Spezies Techanáars, ausgenommen vielleicht den Kiasi, die machtlosesten sind. Nicht wenige Angehörige anderer Spezies betrachten diese Insektoide als eine Art Plage und propagieren angesichts ihrer wachsenden Zahl drastische Maßnahmen.

Spitzname: Insekten, Käfermänner bzw. -frauen

Maximale Lebenserwartung: 60 Jahre

Durchschnittliche Körpergröße: 0,80 m

Population: Groß (ca. 11%)

Übliches Namensschema: Anisi nehmen Namen anderer Spezies an

AZOR

Die Azor ['ʔa:tsɔʁ] sind aufrecht gehende reptilienartige Humanoide. Ihr Gang ist leicht nach vorne geneigt und wird von ihrem Schwanz ausbalanciert. Die Hände sind klauenbewehrt, die Knie nach innen geknickt und der Mund voller scharfer Zähne. Sie sind reine Fleischfresser. Da sie jedoch auch Kaltblüter sind, ist ihr Kalorienbedarf weitaus geringer als der der meisten anderen Spezies. Die Farbe und Musterung ihrer Schuppenhaut kann stark abweichen und wird oft als Zeichen ihrer Herkunft gesehen.

Azor neigen zu einem sehr hierarchischen Denken und zu ausgeprägten Gewohnheiten im Gegensatz zu assoziativem Denken oder Spontanität. Dementsprechend neigen auch die Gesellschaften, die sie formen, zu eher rigiden bis autoritären Strukturen und sind oft stark familien- und traditionsorientiert. Das biologische Geschlecht eines Azor ist an äußeren Merkmalen nicht zu erkennen und darüber hinaus zumeist ein Tabu. In Azor-Gesellschaften gibt es in der Regel mehr als zwei soziale Geschlechter, die jedoch nicht an das biologische Geschlecht, sondern an Eigentum und soziale Rollen innerhalb des Familienverbandes geknüpft sind. Diese werden durch Kleidung und Körperschmuck markiert, was für Nicht-Azor oft schwer zu deuten ist. Die Mimik der Azor ist sehr schwach ausgeprägt, was durch Körpersprache und Gesten ausgeglichen wird, die jedoch von Nicht-Azor oftmals ebenfalls nicht verstanden werden. Den sich aus dieser Situation ergebenden Missverständnissen begegnen Azor gelegentlich mit Verachtung, zumeist jedoch mit einer herablassenden Duldsamkeit, die gar nicht davon ausgeht, dass Außenstehende ihre ehrwürdigen Traditionen verstehen könnten.

Die ältesten Städte von Pyros wurden von Azor errichtet und anders als die meisten anderen Spezies siedeln sie auch auf dem Erdboden, wo sie sie geschickt Geothermie nutzen, um ihre Körpertemperatur zu regulieren oder ihre Eier auszubrüten. Von Azor geschaffene Gesellschaften neigen dazu, andere Spezies, wenn überhaupt, dann nur in untergeordneten Rollen zuzulassen und sich von außen zu isolieren, weshalb es nie ein größeres von Azor beherrschtes Reich gegeben hat.

In Aborea ist die traditionelle Rolle der Azor die der Handwerker, Zimmerleute, Bergarbeiter und Steinmetze. Wo es etwas wie eine Verwaltung gibt, werden bevorzugt Azor für diese Stellen vorgesehen, da sie als besonders verlässlich gelten. Aufgrund ihrer körperlichen Stärke treten sie außerdem oft als schwer gerüstete professionelle Kämpfer auf. Obwohl sie sich nur von Fleisch ernähren, ist ihnen traditionell der Umgang mit Tieren untersagt, wollen sie nicht als unrein gelten. Die oft großen Azor-Haushalte haben für diesen Zweck besondere Sklaven, die selbst keine Azor sind. In Techanár bilden traditionsbewusste Azor-Clans oftmals eine als rückständig angesehene Subkultur, die staatliche Strukturen durch

ihre eigenen Regeln unterläuft. Insbesondere Alt-Techanár ist hierdurch eine Stadt in der Stadt geblieben. Andererseits ersetzt bei vielen Azor der Bezug auf die Republik zunehmend den Bezug auf die Familie, was Azor zu dem Rückgrat der Bürokratie von Technanár macht.

Spitzname: Echsen

Maximale Lebenserwartung: 130 Jahre

Population: Sehr groß (ca. 15%)

Durchschnittliche Körpergröße: 1,80 m

Übliches Namensschema: Geschlechtspartikel + Individualnamen + Individualname des Familienoberhauptes der Herkunftsfamilie

Geläufige Geschlechter: Ren (unmündig oder Kind), Ras (mündig doch unverheiratet), Tiel (verheiratetes Familienoberhaupt), Tjun (Haushaltsgebundenes, untergeordnetes Familienmitglied, mit einem Tiel verheiratet), Kosh (Knecht, Teil eines Haushaltes), Mazi (Senior), Dilal (Priester oder geweihte Person), Nara (gleichrangig mit einem anderen Nara verheiratet)

Häufige Individualnamen: (nicht geschlechtsspezifisch): Varix, Re, Vaada, Tar, Nokk, Jono, Urre, Xanja, Dar, Kel, Onis, Daros, Narex, Sisa, Zusa, Vas

Beispielnamen: Ras Varix Urre, Ren Dar Zusa, Tjun Urre Nokk

BARUDA

Baruda [ba'vu:da] sind Vogelmenschen, die am ganzen Körper, das Gesicht und die Hände ausgenommen, gefiedert sind. Ihre Haut ist schwarz, was einen Kontrast zu dem oftmals leuchtend roten oder gelben Federkleid darstellt. Von den Federn und dem durch hohle Knochen leichten Körperbau abgesehen haben Baruda allerdings physiologisch wenig mit tatsächlichen Vögeln gemeinsam.

Durch ihre Flugfähigkeit sind sie sehr mobil, weshalb viele Baruda es vorziehen, als nomadische Jäger, Sammler oder Räuber zu leben. Statt fester Gesellschaften bilden sie eher Netzwerke auf der Basis von Freundschaft und Verwandtschaft. Sie neigen zu einem unabhängigen und temperamentvollen Wesen, was oftmals zu Problemen mit anderen Spezies führt. Gefangenen Baruda, die eines Verbrechens überführt wurden, amputiert man zur Strafe oftmals die Flügel. Manche Baruda, die in Städten leben, lassen sich die Flügel auch freiwillig abnehmen, um sich besser zu integrieren, da sie so ihre Zugehörigkeit zur städtischen Gemeinschaft demonstrieren. Trotz ihres vogelartigen Wesens sind sie, genau wie die Nauta (mit denen sie verwandt sind) Säugetiere. Da Baruda-Frauen durch die Schwangerschaft ihre Flugfähigkeit verlieren, sowie Baruda-Kinder diese erst erwerben müssen, gibt es auch Baruda-Siedlungen. Diese liegen zumeist an schwer zugänglichen Orten, wie auf hoch gelegenen Felsenplateaus, sind nur selten durchgehend bevölkert.

Die Baruda sind nie ein wirklich etablierter Bestandteil des Reichs geworden, seine vielfältigen Territorien mit ihren unbeweglichen Gütern und ihrer ebenso unbeweglichen Politik bedeuten den meisten von ihnen wenig. Unter den Herrschergeschlechtern gelten Baruda-Diener oder Leibwächter jedoch als begehrte Prestigeobjekte und auch in Armeen bedient man sich ihrer gerne als Späher oder als mobile Bogenschützen. Oft werden Dienste mit Faríssa erkaufte, einer teuren Droge, von der viele Baruda abhängig sind. Auch Techanár übt eine gewisse Anziehungskraft auf manche Baruda aus, die bei dem Bau hoher Gebäude wichtige Aufgaben übernehmen, die Bürger als Luft-Artisten begeistern oder sie als Polizisten von der Höhe aus überwachen. Trotz dieser Leistungen ist das Misstrauen gegenüber der geflügelten Spezies, deren Angehörige sich in Techanár meist nur vorübergehend niederlassen, nie ganz verschwunden.

Spitzname: Vögel, Federbalge

Maximale Lebenserwartung: 80 Jahre

Durchschnittliche Körpergröße: 1,70 m

Population: Mäßig groß (ca. 6 %)

Übliches Namensschema: Eigenname + Name eines Freundschaftskreises

Häufige Individualnamen (m): Sadjan, Abhadi, Amboda, Bahlu, Kunni, Eilo, Gaura, Kanjiri

Häufige Individualnamen (w): Kojen, Tinari, Lonja, Makima, Maral, Moha, Purve, Reva, Vali, Silai

GA'UR

Ga'ur [ga'ʔuə] sind große, breitschultrige Reptiloide. Sie verfügen über kräftige Arme, auf denen sie sich beim Gehen oftmals abstützen und trotz ihrer gebeugten Haltung überragen sie alle anderen Spezies deutlich. Ähnlich wie die Azor haben sie einen Schwanz, dieser ist jedoch vergleichsweise kurz. Ihr Schädel ist breit und mit einem markanten Kiefer versehen. Er weist einen kurzen Nackenschild auf, der in Hörner ausläuft. Diese können unterschiedliche Formen aufweisen, wobei manche als attraktiver gelten als andere. Weibliche Ga'ur sind im Schnitt etwas größer als männliche und werden als das dominante Geschlecht angesehen.

Die Ga'ur gelten als wild und zivilisierungsbedürftig. Sie eignen sich, obwohl es ihnen nicht an Intelligenz mangelt, Kulturtechniken wie Höflichkeit oder Diplomatie oftmals nur sehr widerwillig an. Ob dies tatsächlich ihrer Veranlagung entspricht, oder ob die Ga'ur als Reflex auf ihre Brandmarkung als halbe Tiere eine Kultur entwickelt haben, die auf Direktheit und Körperlichkeit basiert, während sie das Unterdrücken von Emotionen oder vorgespülte Freundlichkeit ablehnt, ist ungeklärt. Die jahrhundertlange Geschichte ihrer Sklaverei in Aborea belastet ihre Beziehung zu den anderen Spezies auch in Techanár. Gerüchte darüber,

dass Ga'ur gerne Mitglieder anderer Spezies fressen würden, steigern den Stereotyp der tumben Riesen ins monströse. Aboreas Gesetze erklären Ga'ur zu Vogelfreien: Jede Person kann sie straflos töten oder sie als Sklaven in Besitz nehmen, sofern sie nicht schon Besitz eines Anderen sind. Man findet in abgelegenen Gebieten oft kleine Gruppen von Ga'ur, die als Jäger und Sammler, sowie gelegentlich als Banditen leben. In Techanáur sind sie zwar als Personen und Bürger anerkannt, müssen aber aufgrund ihrer Mittellosigkeit zumeist die selben niederen Aufgaben erledigen wie in Aborea. Um dem zu entgehen, treten viele dem Militär bei, welches ihnen gewisse Aufstiegsmöglichkeiten bietet. Durch Medikamente und Verwahranstalten für widerspenstige Individuen versucht die Republik, die Ga'ur ihren übrigen Bürgern anzugleichen.

Spitzname: Panzerkröten

Maximale Lebenserwartung: 80 Jahre

Durchschnittliche Körpergröße: 2,20 m

Population: Mäßig groß (ca. 4%)

Übliches Namensschema: Allein stehender Eigenname

Häufige Individualnamen (m): Kiros, Rhok, Dumra, Veren, Umil, Golen,

Häufige Individualnamen (w): Neshka, Karun, Saffo, Bene, Olu, Andu

KIASI

Die Kiasi ['kiɕzi] sind eine Spezies mit der eigentümlichen Eigenschaft, keine eigene natürliche Gestalt zu haben: Sie erscheinen immer in Gestalt einer der anderen intelligenten Spezies. Welche das ist, können sie frei entscheiden und eine Verwandlung kostet sie nur wenige Minuten. Kiasi sind jedoch keineswegs in der Lage, sich beliebig zu verwandeln: Zwar können die "Wechselbälger" die Gestalt jeder sprachbegabten Spezies, mit Ausnahme der Onokáru, annehmen, aber nicht die eines beliebigen Individuums. Nicht einmal ihr biologisches Geschlecht können sie wechseln und die verschiedenen Gestalten behalten charakteristische Ähnlichkeiten, an denen sie theoretisch identifiziert werden könnten. Im Laufe ihres Lebens gelingt es jedoch manchen Kiasi, ihre Verwandlungskünste weiter zu entwickeln und deren natürliche Grenzen zu überwinden.

Kiasi können sich nicht mit anderen Kiasi forpflanzen, sie benötigen dazu einen Partner aus einer anderen Spezies. Das Kind eines Kiasi kann entweder ebenfalls Kiasi sein, oder der Spezies angehören, der der jeweils andere Partner angehört. Für viele Wissenschaftler sind die Kiasi deshalb der Beweis, dass alle Spezies von Pyros aus einer einzigen Spezies hervorgegangen sind. In manchen Kulturen werden die Kiasi deshalb verehrt, öfter jedoch werden sie mit Ekel betrachtet und bei Entdeckung ausgestoßen oder getötet. Es gibt eine Angst vor dem Übertritt der Grenzen zwischen den Spezies, welche sich in Hass gegen die Kiasi äußert, die daher zumeist bemüht sind, ihre Gattung geheim zu halten. Ein Kind zu

bekommen, kann für einen Kiasi bedeuten, die Tarnung zu verlieren, da junge Kiasi sich unkontrolliert in jede intelligente Spezies verwandeln, die sie erblicken. Da es ansonsten keine Möglichkeit gibt, einen Kiasi eindeutig zu identifizieren, werden oft auch Nicht-Kiasi Opfer des Anti-Kiasi-Ressentiments.

Kiasi besitzen keine eigene Gesellschaft und in der Regel versuchen sie, sich unauffällig in andere Gesellschaften zu integrieren. Gelegentlich bilden sie Geheimbünde, um einander zu unterstützen, aber meistens kennen sie einander nicht. In Aborea werden Kiasi zumindest nach außen hin rigoros verfolgt, auch wenn einige Herrscher deren besondere Kräfte gerne in ihren Dienst nehmen. Die Republik wiederum versucht, die Gestaltwandler zu integrieren, dabei sollen sie aber, etwa durch an der Kleidung getragene Kennzeichen, stets als Kiasi erkennbar sein. Da die bekennenden Kiasi hierdurch meist dem Hass ihrer Umwelt ausgesetzt werden, entzieht sich ein großer Teil von ihnen dieser Pflicht.

Spitzname: Wechselbälger, Gestaltwandler

Durchschnittliche Körpergröße: nicht feststellbar

Maximale Lebenserwartung: je nach angenommener Form wechselnd

Population: Sehr klein (unbekannt, jedoch auf unter 0,5% geschätzt)

Namen: Je nach angenommener Identität

LAYLIN

Laylin ['laɪlɪn] sind kleine jedoch ansonsten sehr menschenähnliche Humanoide, die bis ins hohe Alter ein leicht kindhaftes Äußeres mit weichen, androgynen Gesichtszügen behalten. Dabei ist das, was bei ihnen als hohes Alter gilt, keine sehr große Zahl an Jahren: Wenige von ihnen werden älter als 50 Jahre, wobei die Mehrzahl schon viel früher und zumeist plötzlich stirbt. Laylin leben zwar kürzer, dafür jedoch schneller und intensiver: Die meisten anderen Spezies erscheinen ihnen langsam und träge vor, ihre beweglichen Körper erholen sich rasch von Anstrengungen und kommen mit vergleichsweise wenig Schlaf aus.

An ihrem Erscheinungsbild sind das Raubtiergebiss und die vertikal schlitzförmigen Pupillen besonders auffällig. Wegen dieser Merkmale nennt man sie gelegentlich auch Baumkatzen, was zumeist abfällig gemeint ist. Der bis zum Beginn der Schulter herabreichende Ansatz ihres Haupthaars sowie der kräftige Wuchs desselben unterstreichen den wilden Eindruck, den sie oft machen. Um ihr zumeist langes Haar zu bändigen, flechten es viele Laylin. Gern wird es auch in grellen Farben gefärbt. Die Farbe ihrer Haut kann von hell zu bronzefarben variieren und weist bei vielen Individuen charakteristische Musterungen auf. Laylin haben eine Affinität zu Nacht und Dämmerung und sind zu diesen Zeiten besonders aktiv. Sie scheinen außerdem auf intuitive Art und Weise Beziehungen zu

Tieren aufbauen zu können. Doch nicht nur Tiere stehen ihnen nah, sie haben auch ein angeborenes Gespür für die Welt der Geister, was nicht nur von anderen Spezies sondern auch ihnen selbst oftmals als unheimlich empfunden wird.

Bei der Ausbreitung Aboreas und seiner Herrschaften gerieten die meisten der ursprünglich in übersichtlichen Gesellschaften als Jäger und Sammler oder Halbnomaden lebenden Laylin in Unfreiheit. Doch sie waren keineswegs wehrlos: Ihre Beweglichkeit und Ausdauer macht sie zu idealen Plänklern. Militarisierte Laylin-Föderationen, die sich nicht so einfach besiegen ließen, wurden letztendlich durch Verträge ins Reich integriert, dessen weitere Ausdehnung sie anschließend begleiteten. Laylin gelten als die besten Stall- und Jagdmeister, das Praktizieren von Handwerk ist ihnen in Aborea jedoch untersagt.

Die Laylin von Techanáar sind größtenteils entflozene oder befreite Leibeigene und Sklaven. Von der Willkür ihrer Herren aber auch von deren Protektion frei, gehören viele von ihnen zu den Ärmsten der Republik. Zwar passt ihr rastloses Wesen gut zu der Natur des sich ausbreitenden Kapitalismus, mit der Disziplin der Fabriken lässt es sich nur schlecht vereinbaren.

Spitzname: Baumkatzen, Kobolde

Maximale Lebenserwartung: 65 Jahre

Durchschnittliche Körpergröße: 1,30 m

Population: Groß (ca. 14%)

Übliches Namensschema: Individualname + Familienname

Häufige Individualnamen (m): Fadja, Mali, Rani, Doja, Haku, Dande, Lele, Peri, Heshi, Tanu

Häufige Individualnamen (w): Janti, Ati, Abo, Ikra, Numi, Sabo, Tifo, Sukio, Sumi

MALIKIN

Malikin ['malikɪn] sind körperlich relativ kleine, geckoartige Reptilioide. Ihre zierliche Statur und ihre großen schwarzen Augen, die sie ein wenig wie die Kinder etwa der Azor erscheinen lassen, verleitet die Angehörigen anderer Spezies oftmals dazu, sie nicht für voll zu nehmen. Durch ihre besondere Empathie und Neigung zu gegenseitiger Hilfe können Malikin jedoch oft Dinge erreichen, bei denen andere Spezies versagen. Darüber hinaus sind sie außerordentlich agil und extrem gute Kletterer. Ihre Haut, deren Farbe sie willkürlich verändern können, um Stimmungen und Emotionen zum Ausdruck zu bringen, gibt ihnen auch die Fähigkeit zu einer nahezu perfekten Tarnung.

Malikin ernähren sich vegetarisch und zeichnen sich oft durch uneigennütziges Verhalten aus, insbesondere innerhalb ihrer Gemeinschaften. Für ausgeprägte Individualität, Besitzstreben oder die Politik auf der Ebene von abstrakten Konstrukten wie Staaten bringen sie meistens kein großes Interesse mit. Dadurch sind sie außerhalb ihrer Kolonien häufig benachteiligt, was durch ihre gegenseitige Solidarität teilweise aufgewogen wird. Malikin prägen nur selten so etwas wie eine Geschlechteridentität aus und haben oft Schwierigkeiten, bei anderen Spezies zwischen den Geschlechtern zu unterscheiden. Das Ausbrüten der Eier und die Kinderaufzucht geschehen bei ihnen kollektiv und Elternschaft oder Ehe sind für viele Malikin eher fremdartige Konzepte. Dies, verbunden mit ihrer latenten Promiskuität, wird von vielen anderen Spezies als ein Beweis ihrer kulturellen Unterlegenheit angesehen.

Typischerweise leben Malikin in egalitären Kolonien, die sich in den Hohlräumen der Pyrosbäume ansiedeln. In Aborea konnten sie oftmals nach innen ihre konsensorientierte Lebensform erhalten, sind dabei jedoch den jeweiligen Herrschaften zu Arbeitsdiensten und Abgaben verpflichtet und politisch völlig unselbstständig. Ihre enge Beziehung zu den Pyrosbäumen lässt sie eine bedeutende Rolle in der Landwirtschaft einnehmen.

In Techanár gilt die von diesen Malikin praktizierte Form der Landwirtschaft und des Zusammenlebens als ineffizient und rückständig und durch die Enteignung ihrer Feudalherren werden häufig auch Malikin-Kolonien aufgelöst. In Techanár bilden viele Malikin neue urbane Gemeinschaften, die zwar oft nur ihre allgemeine Armut lindern, gelegentlich jedoch auch wirtschaftlich erfolgreiche Kooperativen hervorbringen. In jüngster Zeit öffnet sich die kollektivistische Malikin-Kultur vermehrt für andere Spezies, wodurch sich das allgemeine Erscheinungsbild der Malikin wandelt.

Spitzname: Geckos

Maximale Lebenserwartung: 90 Jahre

Durchschnittliche Körpergröße: 1,20 m

Population: Groß (ca. 13%)

Übliches Namensschema: Zum oftmals sprechenden Eigennamen treten zumeist noch Zusätze wie „Freund von x“ oder „aus y“, womit der Wohnort gemeint ist, sei dies eine traditionelle oder eine urbane Kolonie.

Häufige Individualnamen (m/w): Hiej, Teri, Mako, Numo, Aku, Degi, Gedo, Kaddo, Su-Su, Tali-Tai, Laio, Mikia, Misi, Nomokani

MTOI

Mtoi [ʔm'tɔɪ] sind das Nymphenstadium einer insektoiden Spezies, bei deren adulter Form (Mkisi) es sich um ein reines Raubtier handelt, das nur an Paarung und Fressen zu denken vermag. Anders als die adulte Form leben Mtoi hauptsächlich vegetarisch, jedoch weniger

aus Notwendigkeit, als, um sich von dem Raubtier abzugrenzen, das sie zu werden drohen. Ihr Körper ist von einem Exoskelett aus Chitin überzogen, das eine grün-rote Musterung aufweist. Im Vergleich zu anderen Spezies sind die Mtoi von schlanker und hochgewachsener Statur mit schmalen Taillen und langen Beinen. Ihre Köpfe sind länglich und von einer Art Schild aus Chitin gekrönt. Auffällig sind die Fühlerpaare über und unter den Mundwinkeln, mit denen die Mtoi tasten, schmecken und Nahrung halten können.

Mtoi sind sehr intelligent und ihr Speichel hat erstaunliche wundheilende Eigenschaften. Trotz dieser Begabungen haben sie einen schlechten Ruf, da ihre Imago-Form dafür bekannt ist, auch intelligente Lebewesen zu töten, um in ihren Kadavern Eier zu legen. Die Nachbarschaft von Mtoi gilt daher als gefährlich, weshalb sie in der Regel abgesondert werden. Auch Mtoi selbst fürchten wenig mehr als die Metamorphose, die sie als ein schlimmeres Schicksal als den Tod ansehen. Sie können diese mit Medikamenten zwar weitgehend aufhalten, dürfen jedoch keine Dosis verpassen und müssen stets ihren Sexualtrieb unterdrücken bzw. ihn durch absolute Konzentration auf einen anderen Tätigkeitsbereich sublimieren. Mtoi haben zwar ein (noch nicht entwickeltes) Geschlecht, Sexualität ist jedoch tabu, da sie mit der fatalen Metamorphose verbunden wird. Sie unterscheiden daher nicht zwischen männlich und weiblich und sind von dem Geschlechterverhalten anderer Spezies oftmals zutiefst verunsichert.

Mtoi selbst pflanzen sich nicht fort und bilden auch keine Familien. Statt dessen leben sie oft in abgeschiedenen klosterartigen Gemeinschaften, die sich durch strenge Disziplin und Gelehrsamkeit auszeichnen. Um sich zu erhalten, versuchen sie, Larven ihrer Spezies ausfindig zu machen, die ohne ihre Hilfe nicht langfristig überlebensfähig wären. Es kommt auch vor, dass sie als extreme Strafe andere Mtoi zur Metamorphose in Gefangenschaft zwingen, um sie nach dem Ablegen der befruchteten Eier zu töten. Mtoi-Klöster sind oft reiche Zentren der Heilkunst und der Wissenschaft, die einen eigenständigen Machtfaktor unter den Herrschaften von Aborea darstellen. In Techanár haben Mtoi ihre Isolation teilweise überwunden. Ihre Kinder wachsen in staatlichen Internaten auf, die in vieler Hinsicht den Mtoi-Klöstern ähneln und zu denen sie oft zeit ihres Lebens eine enge Verbindung halten. Auch ihre Medikamentierung wird behördlich organisiert und kontrolliert, wodurch Mtoi ihr ganzes Leben in großer Nähe zum Staat verbringen, in dessen Dienst sie sich oft stellen.

Spitzname: Larven

Maximale Lebenserwartung: 90 Jahre

Durchschnittliche Körpergröße: 1,90 m

Population: Mäßig groß (ca. 3%)

Übliches Namensschema: Eigenname + Name der Kolonie

Häufige Individualnamen (m/w): Gska, Skosh, Shask, Tsask, Nsko, Krsh, Kaskan, Mkat, Ndaka, Knk, Gitk, Krna

NAUTA

Die Nauta ['naʊta], wie auch die Baruda, stammen von einer körperlich wandelbaren Spezies ab. Ihre Fähigkeit zur Veränderung haben sie verloren, sie sind dafür jedoch an einen Lebensraum angepasst, den nur sie besiedeln können: die gigantischen Röhren und Höhlen, die der Vulkanismus auf Pyros geschaffen hat, welche durch den ständigen Regenfall mit Wasser angefüllt sind. Körperlich sehen sie menschenähnlich aus, sind jedoch überraschend schlank und kräftig. Ihre Haut ist glatt und porenlos wie die eines Delphins und ihr Hinterkopf läuft leicht spitz zu. Ihre erstaunlich flexible Wirbelsäule gibt ihren Bewegungen etwas schlangenartiges. Zwischen den langen Zehen und Fingern der Nauta wachsen Schwimmhäute, die sich nicht aquatisch lebende Nauta oft wegschneiden. Eine weitere physiologische Besonderheit sind die Kiemen, deren Schlitze sich knapp unter dem Schlüsselbein finden. Nauta bedecken aufgrund dieser Kiemen ihren Brustkorb nur ungen, ihre Kleidung hat daher entsprechende Ausschnitte. Sie haben ferner die Fähigkeit, an Punkten auf ihrer Haut zu leuchten, was bei Tageslicht nicht sichtbar ist, in der absoluten Dunkelheit der Lavaröhren aber die Orientierung erleichtert. Die erstaunlichste Fähigkeit der Nauta ist allerdings, dass sie ihre Körper regenerieren können, was ihnen eine bedeutende Lebenserwartung verleiht. Ihre Achillesferse ist wohl die Haut, die sehr empfindlich für Austrocknung ist.

Die aquatischen Gesellschaften der Nauta sind von Armut und einem harten Kampf ums Überleben gekennzeichnet. Rigide gesellschaftliche Strukturen tun ihr Übriges, um zahlreiche Nauta dazu zu bringen, ihre Habitate zu verlassen, was sie in den Augen ihrer Heimat zu Unreinen macht. Sowohl in Techanár als auch in Abolea gelten Nauta als unheimliche Exoten, doch während man sie in der traditionellen Gesellschaft des Reichs nur duldet, wurden aus ihnen in Techanár Bürger mit eigenen halb überfluteten Vierteln. An der Oberfläche sind sie zwar eindeutig außerhalb ihres Elements, die besonderen Fähigkeiten, die sie mitbringen, sichern ihnen jedoch Nischen in der Gesellschaft. Aufgrund ihres archivarischen Gedächtnisses sind Nauta für Verwaltungsaufgaben und Wissenschaft sehr geeignet und ihre robuste Psyche macht sie zu guten Psychomanten. Dampfmaschinen, Dämme und Bewässerungsanlagen geben den wasseraffinen Wesen ebenfalls neue Tätigkeitsbereiche.

Spitzname: Fische

Maximale Lebenserwartung: 180 Jahre

Population: Gering (ca. 1%)

Durchschnittliche Körpergröße: 1,70 m

Übliches Namensschema: Komplex und oft von sakraler Bedeutung. Nauta wählen sich für ein Leben außerhalb der Tiefen zumeist einen relativ einfachen Rufnamen.

Häufige Individualnamen (m/w): Sakwaja, Sanska, Heonkio, Aulain, Erio, Kiankaisa, Ghaliska, Skrido, Tsari, Angoto, Shelim, Tjunja, Arisva, Alis, Kemotja, Duskai, Mashi, Danjana, Obilen.

ONOKÁRU

Die Onokáru [ʔo: no: 'ka: ku:] sind ungeschlechtliche Wesen, die ihre Existenz den mysteriösen Aniko-Bäumen verdanken. An deren Ästen hängend wachsen sie in Eiern heran, die wie Früchte vom Baum fallen, sobald sie reif sind. Onokáru besitzen bereits nach dem Schlüpfen einen nahezu vollständig entwickelten Verstand und oftmals ein umfangreiches Wissen über Gegenstände, die sie eigentlich noch gar nicht kennen könnten. Sie werden von einem "Wächter" aufgezogen, einem sehr alten Onokáru, der ständig am geheimen Ort des Baumes lebt, bis sie nach wenigen Jahren in die Welt hinaus gehen. Dabei treibt alle Onokáru der Drang an, die Welt zu verstehen, Wissen zu sammeln und Ideen zu prüfen.

Ihr Äußeres wirkt durch ihr segmentiertes, glänzendes Exoskelett insektenartig. Der längliche Schädel mit seinen gelben Augen und dem einem Schnabel ähnelnden Mund gibt ihnen auch für die Begriffe von Pyros ein eigenartiges Aussehen. Die Fähigkeit der Onokáru, ihre Körper bis zu einem gewissen Grad zu modifizieren, macht ihr Erscheinungsbild zusätzlich variabel, lässt es jedoch nie weniger bizarr erscheinen. Onokáru haben kaum körperliche Bedürfnisse: Zwar können sie konventionelle Nahrung essen und verdauen, genauso gut sind sie aber in der Lage, buchstäblich Wurzeln schlagen, um ihre Nährstoffe aus den Pyros-Bäumen zu absorbieren oder sogar Photosynthese zu betreiben. Besitz oder gar Sexualität bedeutet ihnen nichts aber sie haben dafür ungleich stärkere intellektuelle Leidenschaften. Ein ihnen unverständliches Phänomen zu begreifen oder die Wahrheit eines Konzeptes zu beweisen, kann ihnen mehr wert sein als ihr Leben. Daher pflegen Onokáru auch selten Freundschaften untereinander: Entweder sie interessieren sich nicht für das Themengebiet des jeweils anderen und somit auch nicht für diesen selbst oder sie laufen beständig Gefahr, sich in nicht endenden Streitigkeiten zu verwickeln.

Onokáru haben keine eigene Zivilisation, sondern fügen sich in andere Gesellschaften ein, wobei sie von Einsiedlern bis philosophisch motivierten Politikern die verschiedensten Rollen einnehmen können. Obwohl vom Herrscher bis zum Bauern die verschiedensten Personen ihren Rat suchen, gibt es doch ein hartnäckiges Ressentiment gegenüber diesen enigmatischen Kreaturen: So werden sie etwa als verschworene Gemeinschaft angesehen, die die Welt zu ihrem Experimentierplatz mache, um ihre abgehobenen Dispute zu führen. Tatsächlich ist der Einfluss von Onokáru auf Gesellschaft und Politik weitaus größer, als man es bei einer derart kleinen Minderheit unter den Spezies erwarten dürfte.

Onokáru scheinen nicht auf natürlichen Weg zu sterben. Ab einem bestimmten Alter, das bei jedem Onokáru unterschiedlich ist, verlieren sie jedoch ihr Interesse an der Welt, woraufhin sie sich zu ihrem Aniko zurückbegeben. Es heißt, sie würden dort nicht einfach sterben, sondern vom Baum resorbiert werden und mit dessen Geist verschmelzen. Weiterhin heißt es, dass, wenn es jemals gelingen sollte, mit dem Geist eines Aniko in Kontakt zu treten, man alles Wissen der Welt gewinnen könne. Doch die seltsamen beseelten Pflanzen sprechen bis heute nur in Gestalt ihrer wandelnden Ableger.

Spitzname: Heuschrecken, Gemüse

Maximale Lebenserwartung: ?

Population: Sehr gering (ca. 0,1%)

Durchschnittliche Körpergröße: 1,75 m

Namen: Onokáru lassen sich ihre Namen zumeist von den ersten Nicht-Onokáru geben, die sie treffen oder übernehmen Eigennamen die sie aufschnappen. Sie haben daher keine typischen Namen.

SHINIDAN

Die Spezies der Shinidan [ʃi:ni:'da:n] ähnelt stark dem Menschen. Ihre Haut ist jedoch fahl und ihr Blut blau-violett, was Lippen und Schleimhäute entsprechend einfärbt. Außerdem sind ihre Augen auffällig: Die Iris erscheint goldfarben und die Pupillen ähneln auf der Seite liegenden Sanduhren. Anders als die Augen sind die Haare meistens unpigmentiert. Bemerkenswert sind auch die spitz zulaufenden, hornartigen Knochenauswüchse, die gelegentlich ihre Haut an Stirn, Kiefer oder Wangen durchstoßen und als Schönheitsmerkmale gelten.

Ihrem Wesen nach sind Shinidan sehr veränderlich und anpassungsfähig. Es ist nicht unüblich, dass sie von einem Tag auf den anderen ihr bisheriges Dasein aufgeben und sich auf Wanderschaft begeben, um ein neues Leben zu beginnen. Sie begründen dies mit einem inneren Drang, der sich ihrer in unregelmäßigen Zyklen bemächtigt. Sie neigen daher eher nicht zu lebenslangen Partnerschaften oder festen Berufen. Auch sind ihre Namen oft auf bestimmte Lebensabschnitte bezogen und werden daher bei Übergängen entweder gewechselt oder ergänzt, wobei sie in manchen Fällen eine beträchtliche Länge erreichen.

Da dies den Veranlagungen der Shinidan entgegen kommt, leben viele von ihnen nomadisch. Shinidan-Nomaden kann man sowohl in den Pyroswäldern als auch in den nahezu unbewohnbaren Aschewüsten finden. Ihre meist ad-hoc gebildeten Gemeinschaften dienen konkreten Zwecken, wie einer Handelsreise oder einem Feldzug und lösen sich anschließend wieder auf. Sie bestehen selten ausschließlich aus Shinidan.

Es gibt keine Shinidan-Staaten. Die sogenannten Tribus, derer sieben existieren, verleihen den Shinidan dennoch einen gewissen Zusammenhalt. Es handelt sich um Netzwerke, die sich durch eine mythische Herkunft, tradierte Rituale, Gebote, Kleidungsstile und wechselseitige Solidarität definieren. Medien, die einen Kontakt zu dem Kollektiv der Ahnen herstellen können, nehmen in ihnen eine Autoritätsposition ein. Manifestiert sich der Willen der Ahnen in einem Medium, folgt der Tribus seinen Befehlen. Die Zugehörigkeit zu einem Tribus, welcher über die Mutter definiert wird, kann ein Shinidan nach traditioneller Überzeugung nicht ablegen, nur verleugnen. Dennoch gab es schon immer Shinidan, die keinem Tribus angehörig waren und in Techanár bekennt sich nur noch eine Minderheit zu ihnen.

Drei von vier Shinidan sind männlichen Geschlechts. Biologisch wird dieser Männerüberschuss dadurch kompensiert, dass bei Shinidan-Frauen Zwillingsgeburten die Regel sind. Gerade die relative Knappheit weiblicher Personen hat dazu geführt, dass die traditionelle Kultur der Shinidan auf ihre Frauen zentriert ist: Sie sind der Fixpunkt, um den ihre Kinder und die verschiedenen Männer kreisen, mit denen sie gleichzeitig verheiratet sind. Mit jeder Ehe, die sie eingehen, wächst ihr Eigentum (zumeist eine Herde), denn ein Mann muss für eine Heirat eine erhebliche Mitgift erbringen. Stirbt er, fällt sein Eigentum an seine Frau oder ihre älteste Tochter. Erfüllt ein Ehemann seine Pflichten nicht, die etwa in ihrer Verteidigung aber auch in der Erziehung der Kinder liegen, kann sie sich von ihm los sagen, ohne dass er seine Mitgift zurück erhielt. Entsprechend dem Wesen der Shinidan werden Verbindungen jedoch oft einvernehmlich und in diesem Fall ohne Einbußen für den Mann aufgelöst. Während Frauen die Familienoberhäupter der Shinidan stellen und der Großteil des Besitzes dieser Spezies sich in ihren Händen befindet, genießen die männlichen Shinidan relativ große Freiheiten, da von ihnen nur Phasenweise erwartet wird, mit ihrer Frau zusammen zu leben. Ihr Wohlstand garantiert ihnen außerdem soziale Sicherheit und Versorgung im Alter. Wer von den Geschlechterverhältnissen der Shinidan an meisten profitiert, lässt sich daher kaum sagen.

In Aborea nehmen Shinidan oftmals eine Sonderrolle ein: Die Tribus haben zwar keine festen Territorien jedoch ihr eigenes Recht und sind über Verträge und Nutzungsrechte locker in das Ensemble der Herrschaften eingebunden. Dies macht die gewöhnlichen Shinidan gegenüber dem Adel freier als andere Spezies, auch wenn sie sich an einem Ort niederlassen. Shinidan leben zumeist von Viehzucht, Handel sowie dem Dienst als Söldner und Soldaten. Nach den Gebräuchen Aboreas ist den Shinidan das persönliche Eigentum an Land verboten, woran sich auch ihr Adel halten muss. Dies bedeutet aber nicht, dass Shinidan keine Grundherrschaft ausüben können: Die riesigen Ländereien der Triarchen werden sogar bevorzugt an Shinidan-Adelige verliehen, da diese nicht in der Lage sind, das Lehen als ihren Besitz zu beanspruchen. In Techanár haben die Tribus an Bedeutung

verloren und ihre Medien werden als Geisterpaktierer verfolgt. Die meisten Shinidan sind hier scheinbar sesshaft, tatsächlich bilden sie als Wanderarbeiter, Pioniere und Unternehmer die mobile Speerspitze der Expansion von Techaná.

Spitzname: Blaublüter, Grauschreiter

Maximale Lebenserwartung: 100 Jahre

Durchschnittliche Körpergröße: 1,75 m

Population: Sehr groß (ca. 18%)

Übliches Namensschema: Der aktuelle Individualname oder eine Verkettung aus mehreren Individualnamen mit dem aktuellen an der Spitze.

Häufige Individualnamen (weiblich): Hekane, Akono, Da'itu, Mahane, Dari, Riko, Sami, Mesme, Koría, Hadinas, Shaj, Tua

Häufige Individualnamen (männlich): Seko, Zume, Kaika, Nokone, Odja, Numar, Kodo, Dokei, Remi, Nashin, Reto

TAMÁRU

Tamáru [ta'ma:ɾu] sind bis auf die Handflächen vollkommen mit kurzem, glatten Fell bedeckt. Die Farbe und Musterung dieses Fells ist bei jedem Individuum einzigartig, wobei als Grundtöne grün, blau und orange überwiegen. Der Leib mancher Tamáru ist derartig vielfarbig, dass er an das Federkleid eines tropischen Vogels erinnert, was der Spezies zahlreiche Spitznamen beschert hat. Ihr Gesicht, das meistens mit besonders hellem Fell bedeckt ist, wird von einer Art Mähne eingerahmt, die oft in kunstvolle Frisuren gebracht wird. Weiterhin haben Tamáru einen langen Schwanz und spitze, empfindliche Ohren. Eine weitere Besonderheit ihrer Physiologie ist, dass sie in jedem Auge zwei Pupillen aufweisen. Das zweite Paar Pupillen ist jedoch blind und nur sichtbar, wenn die Augen nach oben verdreht werden. Sie gelten als "Augen der Seele", die einem Tamáru angeblich besondere Einsichten gestatteten, wenn sie lernen können, mit ihnen zu sehen. Diesem seltsamen Organ entspricht die besondere Neigung der Tamáru zu Spiritualität, Visionen und Ästhetik. Die meisten der bekannten Künstler und Propheten von Pyros waren Tamáru, genau wie viele der Philosophen, auf deren Konzeptionen Techaná und Aborea basieren.

Tamáru sind sehr gesellige Wesen: Sie neigen dazu, sich ohne die bemerkbare Gegenwart von anderen schnell unangenehm allein zu fühlen. Ihre soziale Natur beschränkt sich allerdings keineswegs auf andere Tamáru: Keiner anderen Spezies fällt es derartig leicht, sich in andere einzufühlen, Gemeinsamkeiten zu suchen und Brücken zu bauen. Eine eigene Tamáru-Zivilisation existiert nicht mehr. Es heißt jedoch, dass die Gründung Aboreas auf sie zurückgeht und die allgemeine Sprache des Reichs einst eine Tamáru-Sprache war. Nach einem verbreiteten Scherz war es den Tamáru als Spezies genauso unerträglich, allein zu sein, wie jedem einzelnen Tamáru, was sie geradezu dazu zwang, eine Gesellschaft aller

Spezies zu errichten. Tamáru leben oft in Großfamilien, die einen für Pyros untypischen patriarchalen Charakter haben, da die Vererbung meist ausschließlich über die väterliche Linie geschieht. Über diese Erblinie erhalten männliche Tamáru auch ihre "Stammnamen", die auf bekannte Sippengründer und teils mythische Ahnen zurückgehen. Der Name der Spezies selbst wird auf einen Urvater namens "Tamar" zurückgeführt.

In Aborea haben Tamáru oftmals ein Vorrecht auf religiöse Ämter und Priesterschaften. Sofern sie keine Sklaven sind, ist ihnen das Ausüben der meisten körperlichen Arbeiten verboten. Hierdurch sind die Tamáru besonders scharf zwischen jenen Händlern, Priestern und Adeligen polarisiert, die aufgrund ihres Besitzes nicht darauf angewiesen sind, persönlich zu arbeiten, und den fast mittellosen Gauklern, Künstlern, Bettelmönchen und Prostituierten, die auf die Gnade anderer angewiesen sind, um zu überleben.

In der Republik sind Tamáru in allen Bereichen überdurchschnittlich oft vertreten, wo es um Handeln und Verhandeln geht. Fast jede dritte in der Politik aktive Person gehört dieser Spezies an - egal in welcher Partei - und auch in den entstehenden Medien und auf dem Kunstmarkt spielen sie eine besondere Rolle. Die patriarchalen Großfamilien der Tamáru sind in der Auflösung begriffen, wobei weibliche Tamáru weiterhin oftmals Diskriminierungen ausgesetzt sind.

Spitzname: Papageienaffen

Maximale Lebenserwartung: 110 Jahre

Durchschnittliche Körpergröße: 1,70 m

Population: Sehr groß (ca. 17%)

Übliches Namensschema: Individualname + Name des gleichgeschlechtlichen Elternteils + wechselnde Anzahl Namen prestigeträchtiger oder mythischer Vorfahren

Häufige Individualnamen (m): Kakane, Amanu, Torio, Tekane, Ne'Ono, Jeninko, Damoto, Me'Kori, Oneto, Neneko, Udan

Häufige Individualnamen (w): Harakene, Kelioki, Kilíle, Nemkaia, Tasíko, Am'Elin, Enido, Sana, Lenisana, Jamane, Ma'Atu