

Ka'a-ma-inna – Der Aalspieß des Skukra

Joram Tandaram, Reiseschriftsteller aus Haven

Auszüge aus seinem Buch: „Abenteuer in der Quiza-See“

Aus der Einleitung:

Zwischen dem riesigen Kitarureich und der Inselwelt der Coreni gelegen, birgt die Quiza-See manch Geheimnis. In dem türklaren Wasser finden sich kleine Inselchen, palmengesäumt und mit weißem Sand. Land wie aus Meerschäum und Träumen. Viele der kleinen Atolle sind bewohnt, aus Zeiten lang vor der Corenischen Seefahrt und der Kolonialisierung der Inselwelt. Die ursprünglichen Bewohner sind ein braunhäutiger, lockenköpfiger Menschengeschlecht, der sich im Wasser eben so wohl fühlt wie an Land. Dabei scheint jede Insel, jedes Atoll, eine eigene Welt zu sein, mit eigener Kultur und Geschichte. Heute eint sie die fremde Herrschaft, seit die Inseln der Quiza-See von den Corenischen Seefahrern vereinnahmt wurden. Da die Coreni jedoch ein Volk der Händler sind, ist ihre Herrschaft keine, die die eigene Kultur und den eigenen Glauben anderen aufzwingt. Solange die Geschäfte stimmten, mag jeder ein Leben führen, wie es ihm behagt. Man mag also hoffen, dass die so reiche Kultur der Atolle der Quiza-See noch lange ungestört bleibt [...]

Die Insel Tampta ist eines dieser tropischen Atolle. Die Strände sind palmenbestanden, das Inselinnere grün und bergig. Vor den weißen Stränden breitet sich eine seichte Lagune, die vom Kranz der Riffe gesäumt wird. Die Tamptani leben vor allem von Fischfang und Landwirtschaft, sie sind geschickte Segler und Schwimmer. Große Handelschiffe besuchen Tampta jedoch nur selten, die Insulaner genügen sich selbst. Sie verkehren bisweilen mit den Nachbaratollen, durchstreifen ansonsten das weite lichte Blau der Quiza-See um ihre Insel.

Trotz dieser Abgeschlossenheit haben die Tamptani schon vor langer Zeit den Glauben der Coreni übernommen, ohne jedoch ihre Ahnen zu vergessen. Sie glauben an die acht großen corenischen Götter, an Ajamaly, die Herrin des Meeres, ihren Gatten Kado, der die Sonne beherrscht. Und die Kinder des göttlichen Paares: Akkati, Amo, Aino, Ylani, Skukra und Shakour. Besonders Skukra nimmt hier einen besonderen Rang ein. Dem Gott des Krieges und des Kampfes wird eine enge Beziehung zur Insel Tampta nachgesagt, so dass sich die Tamptani als seine Kinder und Nachfolger betrachten.

Es gibt auf Tampta sogar einen Skukra-Tempel, neben einer allgemeinen Andachtsstätte für die Götter und Gedenkstätten für die Ahnen. Die Tempel auf Tampta unterscheiden sich aber deutlich von den eleganten Marmorbauten auf den corenischen Inseln. Auf Tampta sind es steinerne Plattformen, am Hang gelegen, mit schöner Aussicht über das Meer. Statt eines gemauerten Gebäudes gibt es leichte Flechtwände ohne ein Dach. Bunte Stoffe wehen im Wind, mit Symbolen und Attributen der Götter geschmückt. Bei Skukra sind das vor allem Blitze und Pfeile, seine Farben sind schwarz und rot, seine Tiere sind Haie und Hunde (und auch Pferde, die hier in der Quiza-See aber noch keiner lebhaftig gesehen hat). In der Mitte der Andachtsstätte steht eine Figur des Kriegsgottes. Die Gläubigen treffen hier zusammen, singen und beten und bringen Blumen und Früchte als Opfergaben dar.

Warum Skukra hier besonders verehrt wird, berichtet folgender Gesang:

In uralter Zeit, aus uralter Tiefe
erhob sich als Ungeheuer
ein arglistiger Aal,
riesenhaft, erderschütternd
nagte er an den Grundfesten der Insel.

Aal, voller Tücke, voll Lust an Zerstörung,
nagte auch am Grunde der See,
um wellenblaue Wasser zu stürzen
in den Urgrund der Welt,
um Meer und Land zugleich zu vernichten.

Göttinnen und Götter eilten zum Rate,
ahnungsvoll achtend aller Not,
sandten sie aus den kriegsfertigen Skukra
siegreichen Streiter, sorglos und stark,
stürzte dieser sogleich in die See.

Mit Speer und Schild, Spieß und Schwert,
wohlversehen jagte der göttliche Streiter,
haigleich, hammerfest, heldenmütig
hinab in die schifftragenden Tiefen,
folgte der Fährte des schuppigen Wurms.

Arglistiger Unhold in Aalgestalt
lauert in Riffen, erschüttert die See,
wirft sich auf Skukra, den göttlichen Krieger
will ihn umschlingen und würgen ums Leben,
abscheulicher Aal, aller Götter Feind.

Nicht fangen lässt sich der Herr der Haie,
stößt seinen Spieß in den Schlangenfisch,
reißt ihn aus seinem nassen Reich
spießt ihn ans Haupt der Insel,
wo endet das Unwesen des Aals.

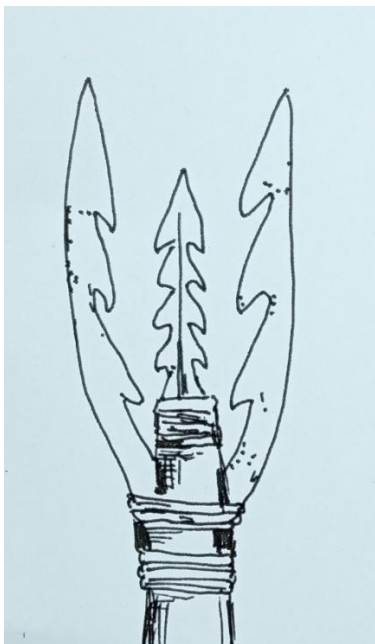
Hoch klang das Lob dem haimütigen Helden,
der Insel und Welt gerettet hier.
Aalspieß hieß seine Waffe nun,
Aaltöter sein Ruhm.
Und die Insel singt ihn noch heute.



Die Waffe, die Skukra der Legende nach, den Sieg über den Riesenaal verschaffte, war ein Fischspieß, wie er auch heute noch auf der Insel verwendet wird. Der göttliche Spieß verfügte jedoch über besondere Fähigkeiten, war besonders stabil und mit magisch bindenden Kräften ausgestattet. Skukra wird in jener Kultur stets mit diesem Spieß dargestellt, Gott und Waffe stehen gleichermaßen für Krieg und Kampf. Ka'a-ma-inna, Aalspieß, nennt man die mythische Waffe in der Sprache der Tamptani, und Skukra nennt man hier auch ehrerbietig Ka'a-ma-tu, Aaltöter.

Die Tamptani selbst nutzen einen solchen Fischspieß nicht als Waffe. Sie tragen ohnehin wenige gewaltvolle Konflikte aus, Streit auf der Insel wird zumeist waffenlos mit einer Art rituellem Ringkampf (oder schnöder Prügelei) ausgetragen. Sollte zur Verteidigung eine Bewaffnung notwendig werden, nutzen sie Keulen mit einem runden Kopf aus Vulkanstein. Sie sind geschickt damit und erfolgreich, die Keulen können schwere, oft tödliche Verletzungen verursachen.

Der Fischspieß wird von den Tamptani nur für dessen eigentlichen Zweck verwendet: um Fische, Weichtiere oder Krebse zu fangen. Sie nutzen ihn von ihren Booten aus, um Fische damit zu stechen oder zu Fuß oder schwimmend oder tauchend in den flachen Lagunen rings um die Insel. Der einheimische Name für diesen – profanen – Spieß ist Po'oi.



Die Fangzähne des Fischspießes bestehen aus Knochen, manchmal auch aus Haizähnen, die so an einem Stab befestigt sind, dass ihre Widerhaken gefangene Beute nicht mehr entkommen lässt. Die Bindung der Fangzähne an das Holz (mit Pech und Sehnen bzw. Pflanzenfasern) ist dabei nicht steif, sondern gibt beim Auftreffen auf den Fisch federnd nach, so dass die Widerhaken besser fassen können. Als Waffe im Kampf ist der Spieß daher nicht gut geeignet, zum einen ist die Bruchgefahr zu groß, zum anderen ließe der Spieß sich nach einem Stoß nicht mehr entfernen für weiteren Kampf.