

## Der Callahir'sche Bund

### Die Sarranischen Reiche

Sicher würde niemand widersprechen, wenn man die Reiche des sarranischen Kulturraums als die kultiviertesten und zivilisiertesten Gesellschaften des westlichen Puoru bezeichnete. Zumindest niemand, der aus diesen Reichen stammt. An der warmen Südküste des Kontinents gelegen, sind sie vom Handel reich geworden, welcher die Bewohner mit alltäglichen Gütern, wie auch exotischen Waren und fremden Geschichten aus Osten, Süden und Westen versorgt – und einigen wenigen unter ihnen die Möglichkeit gibt, ihren Horizont unter Segeln zu erweitern.

Doch auch, wenn man zuhause bleibt, kann man einiges zu sehen bekommen, denn die Reiche sind, obwohl von Menschen dominiert, durchaus vielfältig in Kultur und Art ihrer Bewohner. Das östliche Reich von Sarran ist sowohl flächenmäßig, als auch gemessen an der Einwohnerzahl das größte der Reiche um den Farippe-Golf und dominiert die Kultur und Politik der Region. Es ist mehrheitlich von Menschen und Nemsu bewohnt, den kleinen an Nagetiere erinnernden Leuten, die nur in diesem Teil der Welt gefunden werden können, aber beherbergt auch eine größere Anzahl ziegenhafter Faun, insbesondere im Norden, sowie kleinere Gemeinschaften von Zwergen, Gnomen und Elfen. Die beiden westlichen Reiche von Acidar und Tallon werden dagegen hauptsächlich von Menschen und Elfen bewohnt, mit größeren Minderheiten von Faun im nördlichen Landesinneren. Ein Streitthema ist die Region Durgu, die noch weiter westlich liegt und deren Bevölkerung von Menschen, Faun, Nemsu und Zwergen kulturell durchaus zum Einflussbereich Sarrans gezählt werden kann. In jüngerer Zeit konnte sie allerdings keine stabile politische Herrschaft ausbilden, auch wenn sich die gebirgige Gegend dem Zugriff von außen noch immer erfolgreich erwehren konnte. Daher, und weil die Leute hier schon einige Züge der westlichen Reiche vom Istlonn haben, verwehren sich die kultivierteren Schichten der sarranischen Reiche allerdings gegen solch eine Kategorisierung.

In gleichem Maße, wie der Reichtum und Erfolg der Region wuchsen, entstand auch eine große bürgerliche Schicht an Kaufleuten, Bürokraten und auch Handwerkern, welche zunehmend an Einfluss auf und Interesse an den politischen Geschicken ihrer Länder gewannen. So bildeten sich zusätzlich zu den Höfen der traditionellen Adelschicht alsbald mit diesen konkurrierende private bis öffentliche Orte heraus, an denen Politik gemacht und die Geschicke der Gesellschaft gelenkt wurden. Fast von Anfang an waren Hof und bürgerlicher Bund jedoch miteinander verwoben, da der Adel natürlich Interesse daran hatte, auch in diesen neuen Arenen seinen Einfluss zu erhalten und auszubauen, während Händler und Schreiber aus den gleichen Beweggründen von jeher einen Zugang zu höfischen Kreisen suchten und suchen. Insbesondere die neuen Bünde aus wirtschaftlich und politisch motivierten Kräften adliger und gemeiner Herkunft wurden alsbald zu den neuen Machtzentren hinter den Kulissen des höfischen Königtums. Während einige dieser Bünde privat und in der Bevölkerung völlig unbekannt sind, sind andere öffentlicher, sowohl in Aktion als auch Mitgliedschaft, und großen Bevölkerungsschichten ein Begriff.

### Der Callahir'sche Bund

Eine dieser bekannteren Organisationen ist der Callahir'sche Bund. Es ist eine der größeren, wenn auch bei weitem nicht die größte Interessengemeinschaft dieser Art und existiert länderübergreifend – sowohl in Sarran, aber vor allem in Acidar. Entstanden ist er, um sicherere und lukrativere Handelsrouten in die nördlichen Bergketten, zu Zwergen und Gnomen zu erreichen. Dabei wollte man jedoch ausgedehnte kriegerische Kampagnen vermeiden und machte sich deshalb daran, für eine bessere Verständigung zwischen den Menschen und Elfen (Nemsu sind

im Einflussbereich des Bundes nur eine kleine Minderheit) und den anderen „zivilisierten“ Arten einzustehen. Heute wirbt die Vereinigung offiziell damit, die Beziehungen, Kommunikation und den Handel zwischen den äußerlich verschiedenen Arten der Region zu fördern. Der Fokus hat sich seit der Gründung allerdings von Zwergen und Gnomen hin zu den Faun und anderen, noch weniger gut bekannten Tiermenschen, wie den reißzahnbewehrten Orh-drar, verschoben. Auch wenn die Diskussion um den Status als „zivilisiert“ hier in vielen Fällen noch andauert und auch innerhalb des Bundes heftig debattiert wird.

Die Mitglieder des Callahir'schen Bundes – dessen Name auf die mythische Figur zurückgeht, die aus der Vereinigung von Elf und Mensch hervorgegangen sein soll – kommen vorhersehbarerweise aus verschiedenen Schichten der Gesellschaft: Kaufleute, die Verbindungen zu den anderen Arten, besonders in den Norden, pflegen oder aufbauen wollen; besonders aus dem Norden der Reiche stammende Adlige, die neue Allianzen schmieden und unerwartete Verbündete gewinnen wollen; einfache Bürger, die persönliche Verbindungen zu Mitgliedern anderer Arten haben und solche Verbindungen normalisieren und vereinfachen wollen; und noch viele andere. Die wirtschaftlichen Interessen stehen allerdings deutlich im Vordergrund, auch wenn das nach außen nicht immer so kommuniziert wird. Lange Zeit galt das nördlich gelegene Innere des Kontinents als unbewohnte, leere Ödnis, in der bewaldete Hügel von einem Horizont zum anderen Reichen. In jüngerer Zeit haben die Küstenländer allerdings Kenntnis von zahlreichen und großen, wenn auch „primitiven“ Gesellschaften in diesen Wäldern erlangt. Da diese Himmelsrichtung bisher so gut wie unerschlossen war, regen sich jetzt Hoffnungen, unterstützt von den fantastischsten Gerüchten, dass es dort ebenso große, wenn auch andersartige Reichtümer gibt, wie in den sagenhaften Ländern des Ostens, Südens und Westens. Viele andere Gruppen in den Reichen denken gern, offen und laut über militärische Maßnahmen zur Sicherung dieser Reichtümer nach, doch da sich im Callahir'schen Bund hauptsächlich Mitglieder mit Interessen bewegen, die von Kriegen nicht profitieren würden, bevorzugen sie die Förderung von friedlichen Mitteln. Gleichwohl ist eines der weniger offen ausgesprochenen Ziele bestimmter Mitglieder das Schmieden von Allianzen mit mächtigen Stämmen und Häuptlingstümmern, welche als Verbündete in zukünftigen Konflikten nützlich werden sollen. Diese Bestrebungen werden immer dringlicher, da die politischen Verhältnisse zwischen den Reichen am Farippe-Golf sich zusehends verschlechtern. Hauptsächlich zwischen den Elfen und den Menschen vom Volk der Boshone in Acidar und dem westlichen Sarran auf der einen Seite, und den Menschen des mächtigen Volks der Jagobare im restlichen Sarran auf der anderen Seite. Da die erstgenannten zahlenmäßig und technologisch leicht unterlegen sind, sind auf dieser Seite die Bestrebungen besonders stark.

#### Die teuflischen Machenschaften des Bundes

Eines der größten Probleme für den Callahir'schen Bund ist die tiefverwurzelte Angst vor den unbekanntem Völkern der lebensfeindlichen nördlichen Wälder und Bergländer, die in der gesamten Bevölkerung verbreitet ist. Insbesondere die Faun stehen in uralten Mythen und modernen Geschichten häufig für das Urtümliche, Unheimliche, Böse. Menschen und Elfen haben immer wieder ihre Schwierigkeiten, aber sind mittlerweile seit Jahrtausenden verbunden. Die Faun und andere kleinere Bevölkerungsgruppen sind hingegen immer wieder Gegner in Konflikten um Landnahme und Ressourcen gewesen. Was die Angst aber besonders stark macht und bei der Vorstellung von friedlichen Kontakten mit Faun in vielen Köpfen zu hasserfüllter Wut umschlägt, sind die vielen Geschichten und Reiseberichte, welche von Faun erzählen, die Menschen und andere „zivilisierte“ Arten zum Spaß jagen, töten und sogar verschlingen. Viele dieser Berichte sind stark übertrieben oder grotesk entstellt und die Mehrheit vermutlich auf Grundlage anderer

Geschichten frei erfunden – aber es steckt ein wahrer Kern dahinter. Einige Völker der Faun führen tatsächlich rituelle Jagden auf andere intelligente Wesen durch, bevorzugt Menschen. Dies tun allerdings bei weitem nicht die meisten Faun und die Völker von denen diese Praxis bekannt ist, leben viele hundert Meilen weiter östlich. Die Verallgemeinerung von ihnen zu allen Mitgliedern ihrer Art und von dort zu allen unbekannteren Wesen war jedoch ein leichtes. Das Bild des blutrünstigen, zum Spaß grausamen Faun hat sich sehr dankbar in die historisch gewachsene Vorstellung dieser feindlich gesinnten „Barbaren“ eingefügt und gehört nun zum festen Repertoire der Ammenmärchen. Zumindest im Großteil der Bevölkerung.

Hier zeigt sich nämlich eine interessante Diskrepanz: Während diese Geschichten und die damit verbundene Angst und der Hass auf Faun und andere „Barbaren“ in den südlichen Küstengebieten sehr stark verbreitet ist, findet man sie im Landesinneren vor allem in dünn besiedelten ländlichen Gebieten. Wo diese Erzählungen eher belächelt bis verpönt sind, ist in den Städten der nördlichen Provinzen, da die Bewohner hier nahezu täglich Faun über den Weg laufen können. Einige wohnen in den Städten, andere kommen zum Handeln hierher, um sich mit Verwandten oder Verbündeten zu treffen, oder um sich in der örtlichen Schreibstube ein Dokument ausstellen zu lassen. Wo diese fremdartigen, aber ansonsten unauffälligen Leute leben und wirken, kann sich der Glaube an ihre teuflische Bosheit schlecht erhalten. Viele der Mitglieder des Bundes, gerade die Adligen und einfachen Bürger, kommen aus diesen Städten und ihrem Umland.

Doch entfernt man sich von ihren Mauern, zieht man gar durch eine Hafenstadt am Farippe-Golf, so kann man aus vielen Tavernen und Spelunken aufgeregte Vorträge über die teuflischen Tiermenschen hören. Und über ihre Anhänger, die mit Dämonen im Bunde stehenden, den Untergang der zivilisierten Welt herbeiwünschenden Degenerierten vom Callahir'schen Bund.