



Xowamar: Dunkle Wasser

Wenige Teile amaThoyas weigern sich so hartnäckig, fest zum Reich zu gehören, wie **Xowamar**. Über die Geschichte amaThoyas hinweg gehörte der Streifen Küste, Sumpf und Wald wechselnd zu Ghaemar, sich selbst, amaThoya, kurz einem ghaemarischen aufständigen Kriesgherren und niemandem während Phasen von Bevölkerungseinbrüchen und Wegzug.

Die bittere Entschlossenheit, nicht fremd regiert zu werden, rührt auch daher, dass Xowamar vor allem von **Xowamatha** besiedelt wird. Die Xowamatha gehören zu den rothhaarigen Ureinwohnern Selwes und besiedelten vor der Ankunft der Thoyaner aus Aithwa deutlich größere Teile der Ostküste. Noch mehr als die Uchma im Gebirge halten die Xowamatha an ihren Überlieferungen und Unterschieden zu der thoyanischen Bevölkerung fest und pflegen eine verdiente Abneigung gegen die „Neuankömmlinge“, die sich immer wieder in Gewalt entlädt.

Es gibt durchaus Bereiche Xowamars, in denen mehr thoyanische Einwohner leben, aber gerade die schwer zugänglicheren Teile des von Sumpfland geprägten Landstrichs sind immer noch von den deutlich anderen religiösen und weltanschaulichen Gebräuchen der Xowamatha geprägt.

Der einzige fremde Einfluss, der sich dauerhaft halten können, sind Zweige der **Kir-Kirche**. Der wandelbare und in vielen Mischformen existierende Glaube hat eine Sekte von friedfertigen Diplomaten hervorgebracht, die nahezu als einzige zwischen Xowamar und Thoyanern vermitteln.

Im Grunde ist die Kontrolle über Xowamar aber in vieler Hinsicht kostspielig und bringt wenig Nutzen mit sich, so dass die Region von amaThoya in erster Linie gehalten wird, um keine Schwäche zu zeigen und die Grenzen im Norden zu stabilisieren.

WEITERE BEINAMEN:

- ❖ Der Sumpf
- ❖ Der dunkle Wald
- ❖ Land der Rothhaarigen
- ❖ Land der Muschelesser
- ❖ Wiege des Zorns
- ❖ Schwarzwasser
- ❖ Das Brackwasser
- ❖ Land des Nordwinds

DIE LANDSCHAFT: WÄLDER UND GEZEITEN

In Xowamar treten einige der höchsten Tiden der Welt auf. Das Meer zwischen Selwe und Aithwa ist hier schmaler als andernorts und so wäre der Landstrich sicher reizvoll für Handelshäfen, wenn sich geeignete Orte für Handelshäfen finden würden. Es wechseln sich jedoch schroffe Basaltklippen mit Brackwasserwäldern ab und weite Teile der Küste sind zu flach oder mit zu vielen tückischen Felsen versehen, um Schiffe mit Tiefgang zu erlauben.

Xowamar schließt als nordöstlichster Reichsteil auch an das Land der Winterwälder an, **Yabaina**, und ist damit Teil eines potentiellen Handelskorridors in den nördlichen Teil des Kontinents. Wenn Yabaina nicht so leer und zugleich fremdenfeindlich wäre und es in Xowamar ausreichend gut nutzbare Wege gäbe.

So wie die Küste ist aber auch das an die Flanken der Berge geschmiegte Hinterland Xowamars zur Hälfte rauer Fels und zur Hälfte Wasser. Ein Dutzend kleinerer Flüsse verlässt hier die Berge und verliert sich dann in einem weiten Wald- und Sumpfland. Die Hauptverkehrswege sind schmale Kanäle und Seen im Moor, die mit flachen Booten befahren werden. An einigen, wichtigen Stellen werden auch seit Jahrhunderten Bohlenwege aufrecht erhalten. Dafür werden als Grundlage für einen Weg quer verlegte Holzbohlen und Knüppel genutzt, die im feuchten Boden aufschwimmen, wo Kies oder gar Stein versinken würden. Das Material muss trotzdem in regelmäßigen Abständen ersetzt werden und so ist die Pflege dieser Straßen eine wichtige Aufgabe, die die Gemeinden der Region sich miteinander teilen.

Auch diese Gemeinden sind in ihrem Bau an die Landschaft angepasst und stehen in der Regel auf Stelzen. Die „**Watvogelhäuser**“ sind so vor dem wechselnden Wasserstand in allen Zonen des Landstrichs weitgehend geschützt und auch für lästige tierische Mitbewohner schwerer zu erreichen.

Das Baumaterial für die rein aus Holz errichteten und mit Binsen gedeckten Häuser stammt aus den Moorwäldern. Die sind von Baumarten geprägt, die mit Überschwemmung und auch höherem Salzgehalt in den Brackwasserzonen gut auskommen. Dazu gehört die dunkle Mooreiche, die langsam wächst, und die im Gegensatz dazu schnell sprießende goldene Birke der Küsten. Die eine liefert wenig, die andere minderwertiges Holz und so ist die Balance zwischen Abholzung und Materialmangel ein stetes Problem in den Bereichen, wo die Siedlungen durch Kontakt mit amaThoya stets wachsen.

Eine letzte besondere Landschaftsform Xowamars ist ebenfalls ein Wald, liegt aber unter Wasser. Zwischen den felsigen Küstenstrukturen wächst ein Tangwald, der ein reiches Tierleben beherbergt. In dem kühlen, lebendigen Wasser tummeln sich graue Seeotter, die weit kleiner als ihre Hochsee-Verwandten im Meer der Brücken sind, aber als Symbole für Glück und Schutz gelten. Der Tang aus den Wäldern wird zu Heilpasten und in neuester Zeit einem feinen, cremigen Papier verarbeitet.

GRUNDLAGEN DER HERRSCHAFT

Die Xowamatha leiten ihren Herrschaftsanspruch nicht von einzelnen Gewässern her und die thoyanische Bevölkerung hat keinen eigenen Adel eingebracht. Die Xowamatha sind stattdessen davon überzeugt, dass sie vom Land und speziell den Birken hervorgebracht wurden, im Grunde in Menschenform gegossenes Baumblut sind. Weil sie „vom Land und Wald“ abstammen, haben sie für das Land auch Verantwortung und zugleich einen Anspruch darauf.

Der wird auf Geschwister übertragen und in der weiblichen Linie weitergegeben. Es gibt ein paar Dutzend dieser Linien von „Sprechern für Land und Wald“, die jeweils den Kern einer Siedlung ausmachen und die wichtigen Entscheidungen treffen. Entscheidend ist dabei, dass dieses Amt nie einer einzelnen Person übergeben wird, sondern immer Geschwistergruppen, wobei bei Einzelkindern oder Kinderlosigkeit Adoption genauso akzeptiert wird wie unter den Thoyanern. Diese Linien sind jeweils nach einem heiligen Baum benannt, der unter Umständen auch schon lange nicht mehr existiert, die bekanntesten darunter sind Flammende Eiche, wo der Blitz wohnt (Tсах-Nokra-Yapasittu-va) und Birke, die zu tausenden Kinder säht (Ura-petenre-yaxarittaru). Im täglichen Gebrauch wird der Titel abgekürzt und so heißen die wichtigsten Linien Xowamars landläufig Yapasitne (Blitz) und Yaxaritne (Aussaart).

WICHTIGE STÄDTE

Städte in dem Sinne, wie Thoyaner sie erbauen, gibt es in Xowamar nur eine: Maka-ura, das Heim der Birken. Maka-ura liegt an der Südgrenze Xowamars und an der Küste in einem vergleichsweise flutsicheren Bereich. Der größte Teil ist auf und in eine felsige Halbinsel gebaut worden, die Schutz für einen Hafen für Schiffe mit mittlerem Tiefgang bildet.

Maka-ura ist der Sitz der thoyanischen Regionalverwaltung und wirkt im Kern auch wie eine thoyanische Siedlung mit aus Stein errichteten Gebäuden und Aufzügen zwischen Hafen und Oberstadt. Dass weite Teile der äußeren Viertel auf Stelzen oder schwimmend errichtet sind und nur grob an den Felsen der Insel verankert, lässt die Stadt beinahe nahtlos in das Umland und die xowamarische Kultur übergehen.

Alle anderen Siedlungen sind entlang von Kanälen oder natürlichen Wasserwegen angelegt und stehen auf Stelzen im Wasser oder im Sumpf. Nur wenige Thoyaner passen sich an diese Lebensweise an, darunter vor allem Exil-Csendramaare, deren Ablehnung der amaThoyanischen Herrschaft und Affinität zum Leben am und im Wasser gut zu Xowamar passt. Sie haben auch den Anbau von Lotos und Papierherstellung als Einkommensquellen nach Xowamar gebracht und die Mischsiedlungen gedeihen recht gut mit den verschiedenen Baustilen und Lebensweisen in wilder Durchmischung.

RITEN UND GOTTHEITEN

Die Xowamatha verehren eine recht kleine Gruppe an Gottheiten, die nur in ihrer Region bekannt sind. Dazu gehört **Utraka**, die Eichenkönigin, **Yannaru**, der Schläfer im dunklen Wasser, und **Seraxam**, der die Wellen treibt. Alle Gottheiten sind Manifestationen der Landschaft und der Naturgewalten und oft auch der vielen Arten, wie man durch Naturgewalten umkommen kann. So ist Yannaru gleichzeitig der Schutzpatron derer, die im Moor ertrinken (und errettet ihre Gedanken und Namen, einen Seelenanteil, den die Xowamatha **Yauk** nennen) und fordert auch das Ertränken von Opfern.

In seltenen Fällen, zur Erklärung von Kriegen oder Abwendung von Katastrophen, wird Gottheiten ein lebendes Opfer dargebracht. Ursprünglich war die höchste Gabe ein lebender Feind, was in der Regel Thoyaner bedeutete, aber das letzte solche Opfer ist über fünfzig Jahre her. Indirekt wird die Tradition durch eine verbreitete Hinrichtungsmethode weiter aufrecht erhalten, bei der Schwerverbrecher gefesselt und mit Steinen beschwert im Sumpf zurückgelassen werden.

Die Kir-Kirche hat sich mit dem indigenen Glauben vermengt und die **Friedenssprecher** hervorgebracht, die Gleichmut und Gewaltfreiheit zwischen den Menschen und den Göttern sowie verschiedenen Gruppen von Menschen herbeiführen wollen. Sie verbringen ihre Zeit zur Hälfte als Einsiedler in der Wildnis und als angesehene Unterhändler auf Reisen. Ihre Ablehnung von Gewalt und Unerschrockenheit gegenüber Gefahren gibt ihnen unter den als hitzköpfig und gewaltbereit geltenden Xowamatha eine für viele überraschend wirkende Sonderstellung. Durch ihre Verbindung zur Kir-Kirche haben sie zugleich Einfluss auf Thoyaner und Kontakte nach Aithwa zur **Waage der Götter**, dem Oberhaupt der Religion.

Sie versuchen auch ganz in der synkretistischen Tradition der Kir die Götter Xowamars mit denen Thoyas in Verbindung zu bringen und Utraka und Eneyera oder Seraxam und Yinmascath als Manifestationen derselben Wesenheit darzustellen. In Maka-ura gibt es daher sogar einen Tempel der „Vielen Gesichter des Göttlichen“ in dem diese Mischformen des „**Seraxa-Yinmascath**“ und anderer Mischgottheiten verehrt werden.

TRACHT

Xowamatha tragen traditionell Wickelhosen, die mit geschnitzten Knöpfen an den Hüften geschlossen werden, sowie vorne überlappende Klapp-Hemden mit bunten Stickereien, die Naturszenen zeigen. Bunte, leuchtende Farben werden in Kontrasten und wilden Mischungen getragen und dafür hat sich sowohl eine lange Tradition an Färberkunst entwickelt als auch Handelskontakte nach Aithwa. So wie in anderen Städten der Ostküste finden sich die Bilderwebereien und verschnörkelten Stickereien der Kir als Teile der Tracht.

Eine weitere textile Tradition ist die Herstellung von Öltuch, das in Kapuzen und Mänteln, aber auch für Schuhe verwendet wird. Der mit Wachs und Ölen behandelte Stoff ist begrenzt wasserabweisend, dafür steif und als normale Bekleidung ungeeignet und etwas

geruchsintensiv. Auch das Öltuch gibt es in bunten Farben, auch wenn etwas eingeschränkter aufgrund der Reaktionen mancher Färbemittel mit der Imprägnierung.

Die Haartracht der Xowamatha ist darauf ausgelegt, ihr oft stark gelocktes Haar in ihrem feuchten, kühlen Klima zu schützen und zugleich eine gewisse Länge zu ermöglichen. Langes Haar ist ein Zeichen persönlichen Stolzes und der Verbundenheit mit Tradition und Land. Manche tragen nur einen einzelnen, dünneren Zopf lang und die restlichen Haare kurz, andere flechten viele kleinere Zöpfe oder massieren Öl in die Haare, um sie leichter zu bändigen. An Feiertagen wird an die Zöpfe eine Vielzahl von Anhängern und Bändern gebunden, die Herkunft, Verwandtschaft und persönliche Errungenschaften einer Person kennzeichnen.

BESONDERE ORGANISATIONEN

Die bekannteste organisierte Gruppe Xowamars sind die Friedenssprecher, die die Religionen und Traditionen der Region mit denen amaThoyas und Aithwas verknüpfen und für dauerhaften Frieden sorgen wollen.

Weitaus gefährlicher sind die **Yepu-xaku**, die Weidenmesser. Dieser lockere Verbund von gewaltbereiten Gegnern amaThoyas hat in letzter Zeit an Einfluss verloren, aber vor circa fünfzig Jahren waren sie die treibende Kraft hinter dem letzten größeren Aufstand und konnten einen thoyanischen General gefangen nehmen und töten. Benannt sind sie nach Messern, die zum Schneiden von Weidenzweigen für Korbarbeiten gedacht sind. Die sehr scharfen, gebogenen Klingen lassen sich leicht verbergen und sind böartige, unberechenbare Waffen im Nahkampf. Dass sie bei den Trägern ähnlich oft für Verletzungen sorgen wie bei Opfern steht hinter der starken Symbolik, „Äste zu kappen“ zurück, was die Begeisterung der Yepu-xaku für ihre Klinge der Wahl angeht.

Die dritte bekannte Organisation ist dafür bei allen beliebt und bei niemandem umstritten: Die **Wegschreiter**. Diese Freiwilligen pflegen die Knüppeldämme, die mehrere große Moorflächen begehbar machen, und leiten Reparaturen an. Ihre langen, mit bunten Bändern geschmückten Wanderstäbe reichen als Zeichen aus, um ihnen überall kostenlose Übernachtungen und Essen zu garantieren. Dafür ist ihr Aufgabe nicht ungefährlich und an den zahlreichen nebligen Tagen Xowamars gehen auch immer wieder Wegschreiter unauffindlich im Sumpf verloren.

INTERESSANTE ZÜCHTUNGEN

Die Thoyaner haben Füchse als Haustiere mit nach Xowamar gebracht, wo sie ursprünglich nicht gehalten wurden. Da ihre Aufgabe als Hofhüter und Nagetierjäger hier größtenteils unsinnig ist, ist die bekannteste Fuchsform ein kleines, flauschiges Schoßtier mit geringeltem Schwanz und einer kurzen Schnauze. Zusammen mit großen Augen scheinen die Tiere immer kindlich zu lächeln und leben verwöhnt als Begleiter der Oberschicht.

Die Xowamar halten stattdessen **Waldschleichkatzen**, die ihre Häuser vor Schädlingsbefall schützen. Die armlangen, braun gefleckten Tiere fahren auch oft in Booten mit, wo sie wie Ausgucke im Bug sitzen.

Nicht domestiziert, aber oft als an Menschen gewöhnte Wildtiere werden an der Küste **Tangwald-Otter** gehalten. Wenn diese als Jungtiere von Menschen aufgezogen werden, ist eine Rückkehr zum wilden Leben selten möglich, und Fischerfamilien haben oft einen schwimmenden Freund, der vor Gefahren warnt und dafür mit Muscheln entlohnt wird.

SPEZIALITÄTEN

Xowamar sind bekannt für ihre Vorliebe für Muscheln, Krebse, Wasserschnecken, Seeigel und alle Arten Fisch. Im Süden kommt in letzter Zeit auch Lotus zu den ansonsten wenigen Gemüsearten hinzu, die im Sumpfland gedeihen. Nudel-Ahorn liefert mit seinem essbaren Cambium eine gut lagerbare Winternahrung und in einigen Regionen wird wilder Hirse geerntet.

Eine auch überregional beliebte besondere Pflanze ist die Feuerwurzel, eine im klaren Wasser der höheren Hügelkämme im Westen Xowamars wild wachsende Rettichart, die ein süß-scharfes Aroma besitzt. Suppen, Pasten, Soßen und Küchlein aus der Feuerwurzel werden bis nach Aithwa weiter verkauft. Da die Wurzel nicht auf Feldern, sondern nur in Wildbächen gedeihen will, ist die produzierte Menge überschaubar und macht sie nur noch begehrenswerter.

EIGEN- UND FREMDSICHT

Xowamatha sehen sich als die wahren Einwohner Selwes und die Thoyaner, trotz mehrtausendjähriger Geschichte auf dem Kontinent, immer noch als Eindringlinge. Die Götter, Geschichte, Riten und Bräuche Xowamars sind die wahre und ursprüngliche Lebensweise des Landes und müssen um jeden Preis erhalten bleiben.

Thoyaner werden aufgrund ihrer Eroberung Xowamars und der langsamen Aufsiedlung – wenn auch vor allem durch die ebenfalls dem Kaiser feindlich gesinnten Csendarmare – meist unhinterfragt als Feinde gesehen. Bis heute feiern viele Xowamatha die Opferung eines thoyanischen Generals an den Sumpfgott Yannaru vor fünf Jahrzehnten.

Die Thoyaner wiederum sehen die Xowamatha als gewaltbereite, hinterwäldlerische Sumpfbewohner, die sich an die Herrschaft amaThoyas endlich gewöhnen sollten.

Wie bei allen Feindschaften gibt es auch hier Ausnahmen, insbesondere unter den Friedenssprechern, und Ehen und Freundschaften zwischen beiden Gruppen. Generell sind die Spannungen jedoch weiterhin immens und entladen sich immer wieder in kleineren Übergriffen von beiden Seiten.