

Kamaluq-Vademecum

Taqas der meridianischen Glaubenswelt



Ulisses Spiele

Impressum

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Autor:innen

Fred Ericson, Tara Flink,
Lena Kalupner, Matthias Kalupner,
Christian von Cramer

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Elisabeth Raasch

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Steffen Brand

Satz, Layout & Gestaltung

Susanne Majewski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel,
Patrick Soeder

Innenillustrationen

Katharina Niko

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer,

Cora Elsässer, Carsten Moos, Sven

Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz,

Markus Plötz **Marketing** Philipp

Jerulank, Björn Meyer, Katharina

Wagner, Wolfgang G. Wettach **Ulisses**

Digital Alina Conard, Nico Dreßen,

Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia

Metzger, Phillip Nuss, Maximilian

Thiele, Jens Ullrich, Jan Wagner, Carina

Wittrin, Kai Woitczyk **Verlag** Zoe

Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader,

Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy

Brown, Simon Burandt, Carlos Dias,

Christiane Ebrecht, Frauke Forster,

Christof Grobelski, Kai Großkordt,

Darrell Hayhurst, Nikolai Hoch,

Nadine Hoffmann, Johannes Kaub,

Christian Lonsing, Matthias Lück,

Susanne Majewski, Thomas Michalski,

Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel,

Maik Schmidt, Ulrich-Alexander

Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon,

Alex Spohr, Ross Watson **Vertrieb**

Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt,

Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert,

Anke Zimmermann

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

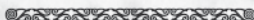
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der

Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Kalmaluq-Vademecum

Tayas der meridianischen Glaubenswelt



Eine aventurische Spielhilfe
zu Kamaluq und der
animistischen Glaubenswelt
der Utulus und Waldmenschen

von

Fred Ericson, Tara Flink, Lena Kalupner, Matthias
Kalupner und Christian von Cramer

Mit Dank an Bastian Klein.





Inhalt

I	Vom Werden des Waldes	9
		
II	Von den Nipakau	23
		
III	Vom Tapam und dem Kreislauf	35
		
IV	Vom Tabu, dem Ewigen Gesetz	49
		
V	Vom Tonko-Tapam und den Schamanen	63
		
VI	Vom Sonnenvater Obaran	75
		
VII	Von den Großen Tabus	91
		
VIII	Von den Rändern des Waldes	109
		
IX	Anregungen zur Ausgestaltung eines Schamanen aus den Dampfenden Dschungeln	125
		
X	Vakatseiten	147
		





Vorwort

Aventurien verfügt über eine außerordentlich vielseitige Sagen- und Mythenwelt, die Gegenstand auch dieses Büchleins ist. Mit der Vademecumreihe verfolgen wir zwei Ziele: Einerseits bietet jedes Vademecum Einblicke in die Vorstellungen und Überzeugungen aventurischer Glaubensgemeinschaften in einer Tiefe und Immersion, wie sie in breiter aufgestellten Publikationen kaum zu erreichen sind. Andererseits haben die Bände den Anspruch, nützliche Hintergrundinformationen und passende Texte zu liefern, die direkt am Spieltisch einem Angehörigen des jeweiligen Glaubens in den Mund gelegt werden können und so ein atmosphärisches Rollenspiel unterstützen.

Soweit erstmal nichts Neues; mit diesem Vademecum, das du nun in Händen hältst, gehen wir jedoch zum ersten Mal einen ganz neuen Weg und verlassen den Horizont des Zwölfgötterglaubens, wie er einst im Silem-Horas-Edikt dargelegt wurde. Kamalug ist der oberste der Großen Nipakau – eines Konzeptes, das im Animismus der Stammeskulturen von Waldmenschen und Utulus in Meridiana und auf den Waldinseln wohl dem am nächsten kommt, was anderen Kulturen als „Gottheiten“ gilt.

Eine besondere Herausforderung stellt dabei die Tatsache dar, dass bei Utulus und Waldmenschen schriftliche Aufzeichnungen ungebräuchlich sind. Wir haben uns daher dazu entschieden, innerweltlich zwei horasische Völkerkundler zur Feder greifen und ein Werk zusammenstellen zu lassen, das die rein mündlich überlieferten Legenden der südaventurischen Stämme, Tayas geheißen, in Form einer Textsammlung der





aventurischen Öffentlichkeit zugänglich macht. Zu großen Teilen besteht der Band dabei aus Zitaten dieser Lagerfeuer-geschichten, welche die Gelehrten bei verschiedenen Stämmen gesammelt, niedergeschrieben und übersetzt haben (und die damit die animistische Sichtweise einnehmen), ergänzt durch Kommentare, die einen Bezug zur gesamtaventurischen Kos-mologie herstellen. Am Ende des Vademecums darf natürlich auch das gewohnte Kapitel mit Anregungen zur Ausgestaltung von Schamanen Kamaluqs und Obarans nicht fehlen! Wir wünschen viel Spaß beim Eintauchen in die animistische Mythologie der Dampfenden Dschungel!

*Johannes Kaub (für die Redaktion),
Düsseldorf, im Mai 2021*





Proömium

Mehr ist zwischen Himmel und Dere zu entdecken, als unsere Horastagsschulweisheiten uns je träumen ließen, denn so haben die Götter es gefügt. Und haben die Zwölfe sich in ihrer Gnade auch einst dem Heiligen Silem dem Erwählten offenbart und uns Sterblichen Einblick hinter die gleißenden Mauern Alverans gewährt, so steht dennoch außer Frage, dass auch Völker, denen diese Gunst nie zuteilgeworden ist, sich ihrerseits berechtigte Gedanken zum Wesen der Welt und der Sphären gemacht haben. Mit dem Segen der Allweisen Herrin Hesinde, ihres göttlichen Sohnes Nandus und des Herrn des Horizontes Aves ist es an der Wissenschaft, zu ergründen, was uns trennt und was uns verbindet.

Das vorliegende Werk ist das Ergebnis vieler Monde andauernder Feldarbeit, während derer wir zahlreiche Stämme der Waldinseln und des meridianischen Festlands in persona aufsuchten, uns ihre Sagen und Legenden anhörten und sie zum Wohle der völkerkundlichen Forschung und unseres Verständnisses vom Wesen der Welt ins Garethi übersetzten und kommentierten. Unsere Reise führte uns von den Mohaha in den duftenden Wäldern unter dem Horoban bis zu den als Menschenfresser verschrienen Biko-Biko des Ter-Rijßen-Archipels; von den teilweise zum Glauben an die Zwölfe bekehrten Chirakah am Loch Harodrôl bis zu den Tocamuyaq, die auf ihren Flößen von der Größe ganzer Dörfer das Südmeer befahren; von den Darna hoch in den nebelverhangenen Gipfeln des Altimonts bis zu den Tapo-Tikaute, die ein Leben im Verborgenen tief unter dem Regengebirge führen.





Die Parallelen, welche die Sagen von Utulus und Waldmenschen mitunter zu den uns vertrauten Legenden des zwölfgöttlichen Mythos aufweisen, sind verblüffend, und so hoffen wir, dass die vorliegende Sammlung unseren geneigten Lesern ebenso zur Kurzweil diene, wie sie ihnen vor Augen führen möge, dass jeder Mensch unseres weiten Derenrunds – ob er nun aus Aventurien, Uthuria oder dem Gùldenland stamme, ob er Nivese oder Gareth, Tulamide oder Brabaker, Thorwaler oder Utulu sei – letztlich von den gleichen Mächten geschaffen, in die gleiche Welt geboren und dem gleichen Schicksalsgefüge untertan ist.

Wir danken der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis und Seiner Herrlichkeit Herzog Eolan IV. Berlíngan für ihre Unterstützung, die dieses ehrgeizige Forschungsvorhaben erst möglich gemacht hat.

Professora Yalsinia ya Tarcallo

& Mentor Hexander Ponziani von Kuslik





I



Vom Werden des Waldes





Kamaluq gilt den Waldmenschen als der Erschaffer des Dschungels und der Menschen, womit jedoch nur die Waldmenschen selbst gemeint sind. Zwischen den Stämmen und teilweise sogar zwischen den Sippen eines Stammes gibt es jedoch zahlreiche unterschiedliche Sichtweisen, wie dies erfolgte und aus welchen Gründen. Beinahe immer findet sich jedoch eine Kopplung der Erschaffung mit einem Auftrag Kamaluqs an die Erschaffenen.

Kamaluqs Streiter

»Vor vielen Regenzeiten lebte am Rande des Regengebirges der tapfere Jäger Jakush. Seine Pfeile verfehlten selten ihr Ziel, und die Spitze seines Speers hatte das Blut zahlreicher Feinde gekostet. Das Leben für ihn und seinen Stamm war gut in jenen Tagen: Das Wild war zahlreich, die Früchte saftig und die Nipakau freundlich.

Doch eines Abends kehrte Jakush von der Jagd zurück und fand sein Dorf verlassen vor. Männer, Frauen und Kinder waren verschwunden, während die Alten und Säuglinge erschlagen in ihrem Blut lagen. Sofort vermutete Jakush, dass ein anderer Stamm sie überfallen und seine Familie als Sklaven verschleppt hatte. Die Fährtsuche im Dorf gab ihm allerdings große Rätsel auf, denn die Eindringlinge hatten statt menschlicher Spuren nur merkwürdig platte Abdrücke hinterlassen. Trotzdem zögerte Jakush nicht. Für seinen Stamm würde er sogar gegen bösertige Satuul kämpfen! Jakush folgte der Spur und gelangte in einen Teil des Waldes, wo Ponibu, ein gewaltiger Schlangen-Nipakau, hauste. »Das haben die Satuul sicher bereut, so leichtfertig in Ponibus Revier einzudringen! Er hat sie bestimmt längst verschlungen, und ich kann meine Familie





nach Hause führen!« Schon bald hörte Jakush tatsächlich lautes Wehklagen, und als er ihm folgte, gelangte er auf eine Lichtung. Dort fand er zu seinem Entsetzen den mächtigen Nipakau im Tode erstarrt und seiner Haut und Zähne beraubt. Über dem Körper schwebte Ponibus Geist und weinte. Als er Jakush erblickte, sprach Ponibu zu ihm: »Jakush! Fremde sind in den Ewigen Wald gekommen! Sie haben meinen Körper geschändet! Du musst Kamaluq von diesem Unglück berichten!«

Jakush schüttelte den Kopf: »Erst muss ich meine Familie retten, bevor die fremden Satuul auch ihnen die Haut vom Leibe ziehen!« Und so tauchte er seinen Speer in Ponibus Blut, denn dessen Zorn würde ihm Stärke verleihen.

Einige Zeit darauf erreichte Jakush den sprudelnden Cantayu, der vielen Fischen Heimat bot. Auch hier hallte gurgelndes Schluchzen durch die Bäume. Am Ufer fand er den Nipakau des Flusses. Seine Haut hatte sich wie das Wasser gelblich grün verfärbt, ein Gestank wie von hundert Tachikʷ stieg empor. Als er Jakush erblickte, sprach Cantayu zu ihm: »Jakush! Fremde sind in den Ewigen Wald gekommen! Sie haben mein Wasser vergiftet, sodass jeder stirbt, der davon trinkt! Du musst Kamaluq von diesem Unglück berichten!« Erneut schüttelte Jakush den Kopf: »Erst muss ich meine Familie retten, bevor die fremden Satuul auch sie vergiften!« Und so benetzte er seine Blasrohrpfeile mit dem Wasser, denn die Satuul würden daran sicher ebenfalls verenden.

Wenig später kam Jakush an den Rand des Waldes. Der Anblick ließ ihm den Atem stocken: Wo einstmals prächtige Bäume standen, gab es nur noch schwelende Überreste. Selbst der mächtige Nipakau Mohagon war nur noch ein geschwärzter Stumpf. Heulend hockte sein Geist





in der verheerten Ödnis. Als er Jakush erblickte, sprach Mohagon zu ihm: »Jakush! Fremde sind in den Ewigen Wald gekommen! Sie haben mich und meine Bäume verbrannt! Du mußt Kamaluq von diesem Unglück berichten!«

Wieder schüttelte Jakush den Kopf: »Erst muss ich meine Familie retten, bevor die fremden Satuul auch sie verbrennen!« Und so schmierte er sich die Asche Mohagons auf die Haut, denn die Kraft des Nipakau würde ihn vor den Augen der Satuul verbergen.

Schließlich erreichte er das Ufer des Großen Wassers. Keine Spur von den Fremden oder seiner Familie war mehr zu entdecken. Nur die Eindrücke riesiger Einbäume waren im Sand zu erkennen. Da wusste Jakush, dass er zu spät gekommen war und er seine Familie nie wiedersehen würde. Die Satuul hatten sie über das Große Wasser verschleppt. So blieb Jakush nur noch eine Aufgabe: Er musste Kamaluq von dem Unglück berichten, das den Ewigen Wald ereilt hatte. Viele Tage wanderte er, immer tiefer in den Dschungel, immer höher hinauf in die Berge. Hier, auf einem einsamen Baum, fand er den Großen Jaguar. Als Kamaluq Jakush erblickte, da sprach er zu ihm: »Jakush! Ich habe gesehen, wie du den tapamlosen Fremden gefolgt bist und dich weder von Schlange, Fluss noch Baum von deiner Aufgabe hast abbringen lassen! Du sollst fortan mein Streiter sein und meinen Wald bewachen. Erwähle dir die tapfersten Krieger des Ewigen Volkes und gründe mit ihnen einen neuen Stamm, denn die Fremden werden zurückkehren und weiteres Leid über meine Geschöpfe bringen. Eure Bestimmung ist es, mein Reich vor ihnen zu schützen!«

Und Jakush nickte und machte sich an seine neue Aufgabe.«

—aus einer Taya der Yakosh-Dey,

erzählt von Ra-Cante, Kriegerin der Yakosh-Dey







Commentarius

Es ist höchst bemerkenswert, wie die Yakosh-Dey an dieser Schöpfungsgeschichte ihres Volkes nicht nur festhalten, sondern auch keinerlei Widerspruch sehen zwischen der Aufgabe, die ihnen einst von Kamaluq verliehen wurde, und ihrem heutigen Verhältnis beispielsweise zu Chorhop und dem Großemirat Mengbilla. Dazu befragt, erklärte mir ein Schamane, dass nur ein schwacher Waldmensch sich fangen und verkaufen ließe. Man komme Kamaluqs Willen also durchaus nach. Schließlich Sorge man nicht nur dafür, dass Fremde dem Wald fernblieben, sondern gleichfalls für Stärke unter den Waldmenschen.

In jedem Fall lässt die Taya das Trauma errahnen, welches die Waldmenschen erlitten haben müssen, als sie erstmals auf Eindringlinge aus anderen Kulturen stießen. Es war so eindrucklich, dass es sich tief in ihrer eigenen Schöpfungsgeschichte verankerte.

Burdaqs Tapam

»Als Manaq jung war, kam er auf seiner Wanderung in ein Tal. Er lauschte dem reißenden Nordwind, schmeckte das klare Wasser des Bergsees, sah die feurige Lava des Vulkans und fühlte die borkige Rinde der Bergzeder. Er grüßte die vier Nipakau des Ortes und fragte: »Was ist die größte Gefahr, die den Dschungel je heimsuchte?« Und die Nipakau antworteten, denn sie waren uralte und weise. »Nachdem Kamaluq den Wald geschaffen hatte, knarzte der Nipakau des Baumes, »zog er sich zufrieden in seine Hütte am Himmel zurück. Er ruhte dort, denn groß waren seine Anstrengungen





gewesen, und groß war sein Werk. In jener Zeit kam Burdaq über den Dschungel. Kein Tapam war jemals mächtiger als seiner, und keiner war niederträchtiger. Bosheit wohnte ihm inne. Das Verlangen, über alles zu herrschen, war sein Antrieb. Nichts wollte er neben sich dulden, wenn es ihm nicht diente wie die Ameise ihrer Königin. So kam Burdaq, sprach der Nipakau des Baumes.

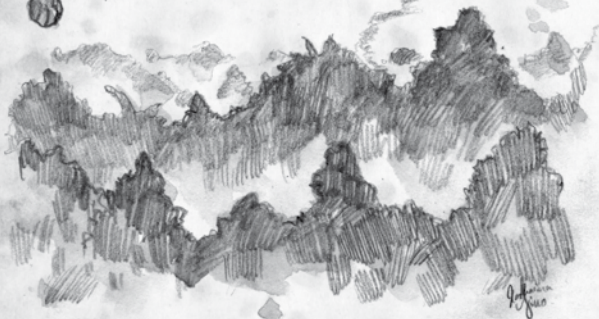
Manaq nickte, denn er ahnte, dass der Nipakau die Wahrheit sagte. Dann wandte er sich an den nächsten und lauschte seinen Worten.

›Von Neid auf die Schöpfung Kamaluqs erfüllt‹, plätscherte der Nipakau des Bergsees, ›führte Burdaq seine Horden in die Berge und Wälder. Fruchtbare Land verbrannte er zu Staub und ließ dort Stätten aus nachtschwarzem Stein errichten. Sie sollten seiner Verehrung dienen. Alles Leben, jeden Nipakau zwang er unter seine Herrschaft. Was sich widersetzte, das bekämpfte er mit Feuer und Klauen. Viele Sonnenläufe tobten die Kämpfe, doch nichts im Dschungel konnte sich mit der Stärke und Grausamkeit Burdaqs und seiner Diener messen. Alles im Wald, das sich nicht vor seinen kalten Augen verbergen konnte, wurde versklavt. So herrschte Burdaq, sprach der Nipakau des Bergsees.

Manaq nickte, denn er spürte, dass der Nipakau die Wahrheit sagte. Dann wandte er sich an den nächsten und lauschte seinen Worten.

›Aber all das genügte Burdaq nicht!‹, spie der Nipakau des Vulkans. ›Die Harmonie des Dschungels selbst weckte seinen Zorn, denn Burdaq erkannte in ihr seine eigene Unvollkommenheit. Nie würde er in der Lage sein, selbst Schöpfer von etwas Vergleichbarem zu werden. Sein Wirken vergiftete die Nipakau, welche die Flüsse und Seen, Baumriesen und Sumpflöcher beseelten. Sogar jene, die in den feurigen Schloten der Berge lebten, verdarb der schändliche







Burdaq. Kamaluqs Schöpfung drohte die völlige Vernichtung. So tobte Burdaq, sprach der Nipakau des Vulkans.

Mana nickte, denn er wusste, dass der Nipakau die Wahrheit sagte. Dann wandte er sich an den letzten und lauschte seinen Worten.

»Dann erwachte Kamaluq, brauste der Nipakau des Nordwinds auf. Der König der Waldelefanten hatte im Kampf gegen Burdaq den Tod gefunden und sein Tapam stieg in den Himmel auf, um Kamaluq zu warnen. Kamaluq zürnte und ergriff seinen Speer, doch der Tapam des Elefantenkönigs mahnte zur Besonnenheit. Burdaqs Horden waren gewachsen und ebenso seine Macht. Also sandte Kamaluq seinen treuen Diener aus, Burdaq in eine Falle zu locken.

Der Elefantenkönig trat vor den ewigen Widersacher und bot an, ihm den Weg zu Kamaluqs Hütte zu weisen, wo Kamaluq im Schlaf liege und eine leichte Beute darstelle. Burdaqs Neid und Hass waren so maßlos, dass er der List des Elefantenkönigs glaubte, denn sogar die Mächtigen glauben allzu leicht, was sie glauben wollen. Er allein folgte dem Tapam des Elefanten hinauf in den Himmel, denn seinen Dienern war der Weg verwehrt. Als Burdaq die Hütte erreichte, sprang Kamaluq hervor und stellte ihn zum Kampf. Der Himmel brannte und die Berge bebten, als das Gebrüll der Widersacher sie erreichte. Sie schlugen einander schwere Wunden und ihr Blut regnete hinab in den Wald. Dort, wo Kamaluqs Lebenssaft den Boden traf, blühte seine Schöpfung und gewann an alter Kraft. Doch wo Burdaqs giftiges Blut aufkam, da verdarb es das Land, und seine Bosheit ist an jenen Orten bis heute spürbar. Viele Sonnenläufe tobte der Kampf. Kamaluq gewann die Oberhand und raubte Burdaq den Tapam und damit seine Macht. Burdaq floh und seine





Horden zerstreuten sich oder vergingen im Kampf untereinander. Kamaluq aber verbarg Burdaqs Tapam an einem unbekannten Ort. So streift Burdaq noch heute durch die Welt: Getrieben, zornig und auf einer Suche, die nie Erfolg haben wird. So fiel Burdaq, sprach der Nipakau des Nordwinds.

Manaq nickte, denn er fühlte in seinem Inneren, dass der Nipakau die Wahrheit sagte. Er dankte den Nipakau, denn sie hatten ihn klüger gemacht. Nun wusste er von Burdaq und erkannte, dass das Böse den Dschungel bedrohte und bedroht. Und noch etwas erkannte er: Die Erzählungen der Nipakau hatten ihm gezeigt, wie man Wissen von einer Generation an die nächste weitergeben kann. So entschied er, dass auch sein Volk Tayas erzählen sollte.»

*—aus einer Taya der Mohaha,
erzählt vom Schamanen Tapam-Wah*

Commentarius

Erzählungen über einen göttlichen Widersacher kennen alle Kulturen Aventuriens, und oft liegt die Interpretation nahe, dass der Dreizehnte gemeint ist. Hier scheint jedoch eine Alternativhypothese ebenfalls plausibel: Burdaq könnte für die echsische Herrschaft in der Vergangenheit Meridianas stehen, die Taya also eine Legende gewordene Erinnerung an die Befreiung aus der Sklaverei der Geschuppten sein. Gewagt, aber vorstellbar, ist die Fortführung des Gedankens hin zu Pyrdacor. Die Vorstellung, in der Taya die Erinnerung an den Kampf Pyrdacors gegen Rondras Gemahl Farmelor zu erkennen, ist





faszinierend, im löwenhäuptigen Drachen den jaguargestaltigen Kamaluq zu vermuten zumindest nicht völlig abwegig. Ebenfalls bemerkenswert erscheint Burdaqs Strafe – der Raub des Tapams. Bedenkt man, dass im Glauben der Waldmenschen Tschumbies als lebende Körper ohne Tapam gelten, müsste es sich bei Burdaq um einen besonders machtvollen Tschumbi, also Untoten, handeln. Interessanterweise scheint den Schamanen dieser Gedanke nicht zu kommen, oder sie teilen ihn schlicht nicht mit Stammesfremden. Auch wenn diese Herleitung auf tönernen Füßen ruht, verdient sie es – gerade wegen der hohen Präsenz von Dienern und Orten, die der Widersacherin Borons zugeordnet werden –, genannt zu werden.

Die Traumfängerin

»Und nachdem Kamaluq den Ewigen Wald erschaffen hatte, stieg er hoch hinauf in die Gipfel des Regengebirges, wo er sich auf eine Klippe legte, um sein Werk zu betrachten. Die anstrengende Arbeit aber hatte den Großen Jaguar schläfrig gemacht: Als er zufrieden hinablickte, fiel er in einen tiefen Schlummer. Doch war sein Geist auch im Schlafe nicht untätig, und während Kamaluq träumte, machten sich seine Gedanken selbstständig und eilten in den Ewigen Wald davon. So erschuf er große und kleine Nipakau, aber auch manchen Satuul, denn selbst ein solch mächtiger Geist wie Kamaluq hat schlechte Träume.

Die neuen Wesen richteten sich ganz nach ihrem Geschmack in Kamaluqs Schöpfung ein. Ein gigantischer Nipakau des Felses zum Beispiel setzte sich in den Mysob und ließ den bis dahin





friedlich fließenden Fluss von nun an über seine Schultern in die Tiefe stürzen. Ein Nipakau des Wassers sprang dagegen mit solchem Schwung vom Regengebirge herab, dass er beim Aufprall ein Stück Land abbriss und weit hinaus ins Große Wasser schob. Neben diesen ungestümen Wesen waren, zum Unglück aller, auch böartige Kreaturen aus Kamaluqs Träumen entfleucht, unter ihnen fürchterlich missratene Achtbeinige. Sie versteckten sich sogleich im dichten Blattwerk des Ewigen Waldes, und lauerten auf den richtigen Moment, um mit ihren giftigen Stacheln Jagd auf seine Schöpfungen zu machen.

Der große Tumult riss den göttlichen Jaguar schließlich aus dem Schlaf und erschreckt schaute er auf seine einst friedliche Welt. Zwar wollte er das Leben, das er unbewusst geschenkt hatte, nicht wieder nehmen, doch sollte so etwas nicht noch einmal geschehen. Er überlegte reiflich, was nun zu tun war, wobei sein Blick auf eine kleine Spinne fiel, die gerade einen Mosquito in ihrem Netz gefangen hatte. Davon beeindruckt machte er sich erneut ans Werk. Er rief all seine treuen Achtbeinigen an und hieß sie, sich in den Spinnenbergen zu versammeln. Dann erschuf er die Keke, die größte Spinne von allen, die ihre Königin sein sollte. Die Fäden ihrer gemeinsamen Netze waren so klebrig und fest, dass sie sogar Kamaluqs Träume zu fangen und halten vermochten. Nun konnte sich der göttliche Jaguar endlich zur wohlverdienten Ruhe legen. Kaum war er entschlummert, kamen die finsternen Satuul aus ihren Verstecken gekrochen. Voll Neid und Gier blickten sie auf die Spinnenberge, wo ihre wackeren und wohlgestalteten Vettern Kamaluqs Träume hüteten. Vereint durch ihren Hass verbanden sich unzählige von ihnen zu einem gewaltigen Satuul, dem Kebunganaq.





Dieser größte aller Jadeskorpione näherte sich der Keke und ihren Dienerinnen in geheuchelter Freundschaft, den giftigen Stachel unter seinem Leib verborgen. Die Keke erkannte den Schändlichen jedoch sofort als das, was er war: einen entflochtenen Alptraum Kamaluqs. Sie stürzte sich mutig auf ihn, um ihn in ihrem Netz einzufangen, ganz wie es ihre Aufgabe war. Daraufhin erhob der Kebunganaq seinen Stachel und unzählige seiner Diener sprangen aus den Schatten hervor, um die verhassten Vetter zu vernichten. Tagelang kämpften die Achtbeinigen miteinander. Netze der Spinnen zerschmolzen im Gift der Skorpione, und beide Seiten beklagten große Verluste, aber keine konnte den Sieg erringen.

Nichts Böses ahnend erwachte Kamaluq aus seinem tiefen Schlaf und erblickte, was vor sich ging. Lodernder Zorn erfüllte ihn und sein ehrfurchtgebietendes Fauchen trieb die Satuul zurück in die Schatten – wo sie sich erneut auf die Lauer legten. Weil der Große Jaguar Leben schafft und nicht vernichtet, ließ er sogar diese finsternen Kreaturen fortbestehen.

Damit die Keke und ihre Dienerinnen seine Träume trotzdem wieder ungestört hüten konnten, ersann er erneut einen Plan. Er nahm einige seiner liebsten Waldmenschen und schickte sie in die Spinnenberge: ›Ihr und eure Kinder sollt fortan keine Scheu mehr vor der Keke haben. Ihr sollt ihre Worte verstehen und sie für alle Zeit gegen Böses verteidigen!‹ Und wie der Große Jaguar es befohlen hatte, geschah es. So entstanden die Keke-Wanaq, und solange wir unsere Aufgabe erfüllen, ruht Kamaluqs Blick wohlwollend auf uns.«

—aus einer Taya der Keke-Wanaq, wiedergegeben
von Cankuna, Schülerin des Schamanen Ketaqua





Commentarius

Eine höchst erstaunliche Schöpfungsgeschichte, die sich die Keke-Wanaq da zurechtgelegt haben – und erneut stoßen wir auf das bei vielen Waldmenschen-Völkern verbreitete Topos der Auserwählung durch Kamaluq. Ich frage mich, ob dies mit dem gemeinsamen Ursprung und Exodus von Uthuria zu tun hat? Ähnliche Mythen findet man schließlich auch bei den alten Bosparanern, den Hjaldingern und sogar den Tulamiden. Sie alle wurden nach eigenen Überzeugungen von einem von den Göttern erwählten Anführer in ein neues, gelobtes Land geleitet. Könnte es sich demnach, der Theorie von den Kausalknoten folgend, bei Aventurien tatsächlich um so etwas wie das Schlachtfeld der Unsterblichen handeln?

Hervorzuheben an dieser Taya ist auch, dass sie sich auf Ereignisse des 7. Zeitalters der Vielbeinigen zu beziehen scheint. Sollten die Keke-Wanaq – und damit die Waldmenschen allgemein – schon in diesem Zeitalter existiert haben? Und wenn ja, wie kann es dann sein, dass sie allein mit mündlicher Überlieferung Ereignisse in ihrem Gedächtnis behalten haben, die selbst viel weiter entwickelte Völker vergessen haben?





II

Von den Nipakau





In der Vorstellung der Waldmenschen hat Kamaluq jedem Ding seiner Schöpfung, sei es Tier, Pflanze oder Stein, einen Geist eingehaucht. Sind diese besonders mächtig, so sprechen sie von einem Nipakau. Dabei unterscheiden sie nicht zwischen einem besonders prächtigen Tier, einem gewaltigen Baum, einer Manifestation der sechs Elemente oder gar einem Dämon. Einzig die Macht und Gesinnung dieser Wesen hat Einfluss auf den Umgang mit ihnen. Manche werden strikt gemieden, andere vielleicht sogar mit Anliegen aufgesucht.

Der Fluch des Waldes

»Vor vielen Regenzeiten lebten die Panaq-Si in Eintracht mit allen Kindern Kamaluqs im Ewigen Wald. Ihr Stamm war groß und seine Schamanen mächtig. Sie hatten Freundschaft mit vielen Nipakau geschlossen, die ihnen beim Überleben im Dschungel halfen: Flüsse flossen langsamer und führten ihnen schmackhafte Fische zu. Büsche und Bäume hoben ihr Blätterkleid, um Jagdwild zu enthüllen oder senkten es, um die Jäger zu verbergen. Affen kletterten in höchste Kronen und holten ihnen die saftigsten Früchte herab. Der Stamm war glücklich und zufrieden und dankte Kamaluq und den Nipakau für ihren Segen.

So wäre es vielleicht auch geblieben, hätte nicht eines Tages ein Questador von außerhalb des Waldes den Weg zu ihnen gefunden. Die Panaq-Si hießen ihn freundlich willkommen. Sie gaben ihm zu essen und zu trinken, und am Abend spielten sie auf Nasenflöten und feierten ein großes Fest, denn nie zuvor war ihnen einer ihrer Vettern von jenseits des Waldrandes begegnet. Viele Tage blieb der





Fremde bei ihnen. Er lernte die Sprache des Ewigen Volkes, ging mit ihnen auf die Jagd und teilte ihr Lager.

Schnell merkte er, dass die Nipakau dem Stamme wohlgesonnen waren und ihn reichlich beschenkten. Da fragte der Fremde, warum die Panaq-Si sich den Dschungel nicht einfach unterwarfen, wenn sie doch über seine Geister befehlen konnten.

Obwohl die Panaq-Si seine Einfalt am Anfang noch belächelten, sickerten seine Worte langsam ein, so wie das giftige Wurara in ein Bakō-Dopek, ein Selemferkel. Sie begannen, von den Nipakau zu fordern, statt ihre Geschenke dankbar zu empfangen. Was ihnen nicht gefiel, wiesen sie hochmütig zurück und verlangten Besseres. Als die Nipakau von diesem Treiben genug hatten und sich von ihren einstmaligen Freunden abwandten, riefen die Schamanen der Panaq-Si finstere Satuul herbei, um sie zu quälen. Angestachelt von dem finsternen Fremden zwangen sie die Geister des Waldes unter ihren Willen; vergessen waren die Tage der Freundschaft und Harmonie.

Groß war das Wehklagen der Nipakau, und gemeinsam machten sie sich auf den Weg in die Gipfel des Regengebirges. Dort, auf einer einsamen Felsklippe, ruhte Kamaluq und blickte auf seinen Wald hinab. »Kamaluq, großer Vater!«, riefen sie. »Wir sind gekommen, dir unser Leid zu klagen! Viele Jahre haben wir mit den Panaq-Si in Freundschaft gelebt. Doch dann hat ein Fremder ihre Herzen vergiftet. Sie rufen finstere Satuul und quälen unsere Kinder, so wir nicht all ihre Befehle erfüllen!«

Erschüttert lauschte Kamaluq den Worten. Dann ließ er sein zorniges Brüllen weit über den Ewigen Wald erschallen, auf dass jedes seiner Geschöpfe höre, was er zu sagen hatte: »Meine Kinder, die Panaq-Si, seien verflucht von diesem Tage an! Sie haben sich zu





Herren über den Wald aufgeschwungen und dem Willen Kamaluqs getrotzt! Von heute an sollen sie sein wie die Geister des Waldes, denen sie sich überlegen fühlen, und keines meiner Geschöpfe möge ihnen mehr Freundschaft schenken, denn sie wissen sie nicht zu schätzen! Wann immer einen Panaq-Si Hochmut, Herrschsucht oder Eitelkeit überkommen, sollen ihm Fell und Schuppenkleid, Klauen und Federn wachsen, damit er daran erinnert werde, dass er nicht besser ist als jene, über die er sich erhaben fühlt!«

Kaum waren Kamaluqs Worte verklungen, ging ein markerschütterndes Heulen durch den Ewigen Wald. Die Panaq-Si hatten sich samt und sonders in tierhafte Wesen verwandelt! Sogleich fielen sie übereinander her, wie es die Art der Tiere ist, um sich gegenseitig zu jagen und zu fressen. Nur wenig später lebten vom einst mächtigen Stamm der Panaq-Si nur noch einige Dutzend, die sich im Dschungel voreinander versteckten. Das erste Opfer der Raserei der Panak-Si aber war die tapamlose Kreatur, die ihre Herzen vergiftet hatte. Noch heute lassen sie die Fremden bis aufs Blut und machen sie verantwortlich für den Fluch des Waldes, der noch immer auf ihnen liegt.»

—aus einer Taya der Oijaniha über die Panaq-Si, erzählt vom Heiler He-Sche

Commentarius

Eine Analyse erfolgt nach Wiedergabe der nächsten Taya, welche thematisch eng mit dieser verwandt ist und den Blickwinkel eines anderen benachbarten Stammes einnimmt.





Der Zorn des Waldes

»Viele Regenzeiten war es her, seit die Fremden ihre Füße erstmals in den Ewigen Wald gesetzt und ihn auf immer verändert hatten: Mit Äxten zerstörten sie uralte Baumriesen, mit Feuern machten sie am Waldrand Platz für Felder voll ungenießbarer Früchte. Auf der Suche nach glitzernden Kristallen bohrten sie sich tief in die Eingeweide der Berge und verdarben dabei die Wasser an ihrem Fuße mit bitterem Gestein. Kein Tier war vor ihrer Gier sicher. Hatten sie eines erlegt, ließen sie seinen Leib achtlos zurück, denn sie hungerten allein nach Trophäen. Auch die Kinder des Ewigen Volkes fürchteten die Fremden, die sie ein ums andere Mal überfielen und auf ihre Felder davonschleppten. Blind und taub waren die Eindringlinge für das Klagen und Zürnen des Ewigen Waldes. Sie hatten kein Tappam und kannten deswegen weder Ehr- noch Mitgefühl.

So kam es, dass eines Tages ein Rauschen durch die Wipfel ging und lautes Trommeln ertönte, als die uralten Nipakau der Bäume ihre Äste aneinanderschlugen und zu einer Versammlung von Kamaluqs Geschöpfen riefen. Von überall kamen die Nipakau und Schamanen des Ewigen Volkes zusammen, um zu beraten, wie den Fremden Einhalt zu gebieten sei. Seite an Seite saßen die Waldgeister, selbst jene, die sonst wenig Freundschaft füreinander empfanden: Enpaha von den Waldelefanten neben Mukmuk von den Mäusen, genau wie Shirtak, der große gestreifte Tiger, neben Antalpa, der Antilope. Alle waren gekommen, ihren Zorn zu verkünden, und richteten den Blick schließlich auf die Schamanen der Waldmenschen. Waren sie nicht von gleicher Gestalt wie die Eindringlinge? War es dann nicht die ihnen bestimmte Aufgabe, sie zu vertreiben?





Da erhob sich der Tonko-Tapam und sprach: ›Die Fremden sind mächtig. Sie kleiden sich in Röcke hart wie Fels, sodass kein Speer sie zu durchdringen vermag, und sie schwingen Waffen, die unsere Schilde spalten als wären sie aus Reisig. Wir können es mit den Fremden nicht mehr aufnehmen als ihr!‹

Die Nipakau nickten, denn die Worte des Hochschamanen waren weise und wahr.

Shirtak ließ sein Brüllen ertönen: ›Höret, Kinder des Ewigen Volkes, ich will euch meine Klauen und Zähne geben, mit denen ihr die Panzer der Eindringlinge zerreißen könnt!‹

Sogleich ließ auch Enpaha sein Trompeten erschallen: ›Ich will euch meine Kraft geben, auf dass ihr ihnen die Knochen zermalmt!‹ Muk-muk piepste zwischen seinen Füßen hervor: ›Und von mir sollt ihr die Kunst des Versteckens erhalten, damit euch kein Fremder mehr sieht!‹

Nach vielen weiteren Bekundungen machte Antalpa den Abschluss: ›Nehmt meine Geschwindigkeit, mit ihr könnt ihr unter sie fahren wie der Wind!‹

Der Tonko-Tampam willigte ein. Er erwählte die besten Krieger für die Geschenke der Nipakau und als die Geister sie berührten, erhielten sie Reißzähne und Horn, Schuppenkleid und Greifschwanz und wurden mächtiger als je zuvor. Doch waren die Geschenke nicht ohne Fehl, denn jeder Nipakau gab auch einen Teil seines Zorns an die Auserwählten, die den Namen Panaq-Si erhielten. In Ihnen allen brodet wilde Raserei, die nur schwer im Zaum zu halten ist. Wann immer ein Panaq-Si ihr verfällt, kennt er weder Freund noch Feind, und darum bleiben alle Angehörigen des Ewigen Volkes fern von ihren Zelten.«

—aus einer Taya der Anoiha über die Panaq-Si,
erzählt vom Schamanen Antopi





Commentarius

Viel wird über die geheimnisvollen Panaq-Si spekuliert. Selbst die Waldmenschen sind uneins darüber, was sie wirklich sind. Die einen sehen sie als Auserwählte, die den Dschungel schützen, die anderen als Verfluchte, die so sehr am Wald frevelten, dass Kamalug sie zum Dasein als Tierhafte verdamnte. Einigkeit besteht nur über die Art ihrer Kräfte, und ob sie diese wirklich besitzen, bleibt zu beweisen.

Auch die lückenhaften Berichte einiger Questadores, die Begegnungen mit diesem Stamm beschreiben, sind eher zweifelhafter Natur. Hier wird wohl nur eine hesindegefällige Expedition in die Tiefen ihres Stammesgebietes Klarheit verschaffen können.

Der Herr der Tschumbies

»Vor langer Zeit herrschten der Jaguar und der Rabe gemeinsam über den Dschungel.

Der Boden war das Reich des Jaguars. Er besaß Kraft und List, und da niemand ihm darin gleichkam, war er eitel. Die Menschen verehrten ihn, denn sein prächtiger Anblick gefiel ihnen und seine Tapferkeit war beispiellos.

Der Himmel und die Baumkronen waren das Reich des Raben. Er besaß die Gabe, mit den Toten zu sprechen und das Wissen aller, die je da waren, lebte in ihm fort. Die Menschen verehrten ihn, denn er lehrte sie und gab ihnen Rat.

Das Leben im Dschungel war gut. Wann immer ein Satuul die Menschen bedrohte, rang der Jaguar ihn nieder. Der Rabe hatte





einen dunklen Ort jenseits des Dschungels gefunden und sperrte das Böse dort ein. Lange währte dieses Gleichgewicht.

Dann kam Tubaka-Tata, die ein mächtiger Satuul war und ist. Sie fand den Ort, an dem die Satuul gefangen waren, und schuf einen Pfad zwischen den Welten, um jenen mit dem Dschungel zu verbinden. Nun war der Weg für das Böse offen, und es drang zahlreich in den Wald. Der Jaguar stellte sich ihm entgegen, doch der Feind war vielköpfig, und für jeden besiegtten Gegner tauchten andernorts zwei weitere auf.

Der Rabe fand einen anderen Weg: Er wählte aus jedem Dorf einige Krieger, die ihren Tapam gaben und zu Tschumbies wurden. Dunkelheit konnte ihre Sicht nicht trüben, nichts sie in Furcht versetzen. Ihre Kraft erlahmte nie, noch ihr Wille. Sie verteidigten die Dörfer gegen die Satuul. Der Rabe lehrte auch die Schamanen, Tschumbies zu erschaffen. So gab er den Menschen die Möglichkeit, den Feind selbst zu bezwingen.

Die Tapams aber sammelte der Rabe und führte sie in den Kampf: eine körperlose Kriegerschar, um die Satuul zu vernichten. Als die Satuul besiegt waren und sich Tubaka-Tata in die Schatten zwischen den Welten zurückzog, dankten die Menschen dem Jaguar, denn er hatte tapfer gekämpft. Doch noch mehr dankten sie dem Raben, der ihnen gezeigt hatte, wie sie selbst den Satuul entgentreten konnten, und sie nannten ihn den Herrn der Tschumbies.

Das verletzte die Eitelkeit des Jaguars, denn niemand sollte über ihm stehen. Er lauerte dem Raben an einem einsamen Ort auf und schlug seine Krallen in ihn. Töten konnte er ihn nicht, denn der Rabe wusste alles über den Tod und wie man ihn überwinden kann. Also zerfetzte der Jaguar den Leib und trank das Blut des Raben und nahm ihm so





den Körper. Dann vertrieb er ihn aus dem Dschungel und mit ihm die Nipakau, die ihm dienten.

Die Menschen bekamen von alldem nichts mit, und so wusste niemand, wohin der Rabe gegangen war und warum er sie verlassen hatte.

Regenzeiten kamen und gingen, und langsam geriet der Rabe in Vergessenheit. So wie die Erinnerung schwand, so erstarkten die Satuul. Doch nun bricht eine neue Zeit an. Der Wandel am Nachthimmel war der Vorbote dieser Veränderungen. Die Satuul sind wieder zahlreich wie einst. Tubaka-Tata ist erwacht. Nur der Rabe, der Herr der Tschumbies, kann dieses Unheil abwenden. Er wird uns beistehen – und sein Name ist Visar.«

*—aus einer Taya der Tschopukikuha,
erzählt von der Schamanin Huu-Jutomu*

Commentarius

Interessanterweise berichtete mir meine verehrte Collega von einer Taya, die sie bei den Baguarak auf den Zimtinseeln vernommen hatte. Inhaltlich gleichen sich beide Tayas und beide stammen sie aus dem Mund jener Huu-Jutomu. Nur der mächtige Satuul, der als Auslöser des Übels benannt wird, ist ein anderer. Bei den Baguarak tritt der „Schwarze Schlinger“ an die Stelle Tubaka-Tatas. Das Nutzen lokaler Schreckgestalten mag ein kluger Garadanzug sein, um die Glaubwürdigkeit dieser Taya zu erhöhen – eingedenk der sinistren Rolle Kamaluqs wohl eine Notwendigkeit. Die Gegenseite in ein schlechtes Licht zu rücken, ist auch in den zwölfgöttlichen Landen ein beliebter, wenn auch billiger Trick, um die eigene Position zu stärken.





Interessant scheint weiterhin die Erwähnung eines Pfades zwischen den Welten. Könnte dies ein Hinweis auf eine Pforte des Grauens in die Domäne der Widersacherin Borons sein? Höchst spekulativ, zugegeben. Nihilominus – dies könnte als Erklärung für die starke Präsenz der Diener der Erzdämonin in den Dschungeln herhalten.

Die brennenden Nipakau

»Du willst nach Altaïa, sagst du? Was suchst du dort, wo der Wald noch immer weint? Dieser Ort ist Tabu für deinesgleichen, denn seine Nipakau sind zornig und werden nicht vergessen, was ihr Fremden ihnen angetan habt!

Als Tayawan noch jung an Jahren war, lebten um Altaïa alle in Einklang mit den Nipakau der Erde, der Luft und des Wassers. Doch eines Tages schickten die Großen Geister beunruhigende Zeichen: Das Rascheln der Bäume verstummte, kein Lüftchen regte sich mehr, und selbst die Wasser hörten auf zu gurgeln. Sofort machte sich Tayawan auf, den Ursprung der Verstimmung zu ergründen. Aufmerksam folgte er den Zeichen der Nipakau durch den Ewigen Wald und erreichte den Fuß der Berge, die ihr Altimont nennt. Schon von Weitem spürte Tayawan, wie der Boden unter dem Zürnen der Geister bebte, und ahnte, dass Schreckliches vorging. Schließlich gelangte er an eine Lichtung, die gewaltsam in den Wald gehauen worden war, und sah die Wurzel allen Übels: Fremde waren über den Wald und seine Nipakau hergefallen!

Mit silbernen Ketten gefesselt lag da Hepichonga-Ke, die große Nebelspinne, und konnte nicht eines ihrer acht Beine mehr rühren.





Genauso gebunden war Nipa-Yutak, der purpurne Wurm, Eisenbänder um das Maul geschlagen, damit sein Feueratem die Fremden nicht verbrennen konnte. In einem großen Bottich hockte hilflos Toro-Lumi, der große Krakenmolch, der sonst in dunklen Tümpeln haust. Auf der anderen Seite des Lagers loderte gar ein Nipakau der schwarzen Flammen, und obwohl ihn nichts zu halten schien, brüllte auch er in ohnmächtiger Wut. Unter den Fremden befand sich ein mächtiger Schamane. Sein Kopf war kahl und leuchtend rot, und er war dabei, ein großes Geisterbild um die vier gefangenen Nipakau zu malen. Da wusste Tayawan, dass die tapamlose Kreatur finstere Satuul anrufen wollte und eilte los, um Hilfe zu holen.

So schnell ihn seine Beine trugen, rannte er zurück zu seinem Stamm. Als sich der Schamane und die Krieger der Darna auf den Weg machten, die Ewigen Geister zu befreien, schlossen sich ihnen die Krieger der Haipu an, denn auch sie spürten, wie sich der Wald vor Schmerzen wand.

Doch so sehr die Streiter auch eilten, sie kamen zu spät. Als sie die Lichtung erreichten, rief der Rotköpfige bereits seine finsternen Geister an. Während die tapferen Krieger über die Fremden herfielen, verfielen die gefangenen Nipakau in lautes Wehklagen. Entsetzt sah Tayawan zu, wie ihre Körper zu einem grässlich brennenden Leib verschmolzen, über den der Ewige Wald zu weinen anfing. Die geschändeten Nipakau aber verfielen in rasenden Irrsinn und mit ihnen gerieten alle Nipakau des Ewigen Waldes in Aufruhr. Flammen schlugen aus dem Boden, Bäume brachen wie dünne Halme im Wind. Nichts und niemand entging dem blinden Zorn der Geister: Die Fremden brannten für ihr Verbrechen, das Ewige Volk, weil es zu spät gekommen war.





Nur Tayawan gelang es, dem Wüten zu entkommen. Seitdem durchstreift er den Ewigen Wald, in der Hoffnung, die noch immer zürnenden Nipakau eines Tages wieder zur Ruhe zu bringen.«

— aus einer Taya der Darna über den Untergang Altaïas, erzählt vom Animisten Tayawan in einem seiner lichten Momente

Commentarius

Das Konzept der Nipakau der Waldmenschen ist schwer greifbar. In dieser speziellen Taya werden ihnen Kräfte zugesprochen, die an jene von Alveraniaren erinnern. Während das für einen Purpurgewurm oder einen Gehörnten aus der 7. Sphäre noch einleuchten mag, ist es bei einer Nebelspinne und einem Krakenmolch quasi nicht mehr nachvollziehbar.

Der immer noch andauernde Einfluss auf die Umwelt, der den Nipakau in dieser Taya zugesprochen wird, ist also mit hoher Wahrscheinlichkeit eher ein Nebeneffekt des verheerenden Rituals, das von keinem anderen als dem späteren Heptarchen G. C. E. Galotta durchgeführt wurde. Es steht zu befürchten, dass er damit das gesamte astrale Gefüge der Gegend nachhaltig gestört hat. Die Taya um die brennenden Nipakau muss daher nur mehr als ein Erklärungsversuch der Waldmenschen gelten, Ereignisse, die für ihren Kenntnisstand nicht begreifbar sind, zu verarbeiten.





III

Vom Tapam und dem Kreislauf





Die Völker der Dampfenden Dschungel scheinen eine dualistische Seelen-Vorstellung zu besitzen, die synkretistische Elemente einer Paradies-Vorstellung mit einem Reinkarnationsglauben verknüpft. Der Nipakau, sozusagen die innere Essenz alles Lebens, definiert das Wesen und wohnt jedem inne. Nach dem Tod geht er in eine Paradies-Welt ein, die unserer ähnlich zu sein scheint. Der Tapam hingegen, der nur Menschen und höheren Wesen innewohnt, bleibt in einem ewigen Kreislauf auf der Welt. Der Tapam könnte der Seele entsprechen. Verbirgt sich hier etwa ein verdeckter Tsa-Kult?

Der ungeduldige Tapam

»Vor vielen Monden, als die Insel noch jung und eure Großmütter junge Mädchen waren, lebte die mächtige Kriegerin Anhe. Der Stich ihres Speeres war so schnell und tödlich wie der Biss einer Schlange. Sie tauchte tiefer als jeder andere und fand die schönsten Perlen. Ihr Mut, ihre Tapferkeit und ihr Stolz waren bis an die weißen Strände und über die Gipfel des Altimont bekannt.

Die Feinde der Haipu fürchteten Anhe, und ihre Freunde nannten ihren Namen voller Ehrfurcht. Doch niemanden verschont die Zeit, und so kam es, dass auch Anhe eines Tages ihre letzte Schlacht schlug. Ihr Nipakau verließ diese Welt und reiste in das Land hinter der Sonne, wo ihn alle Geister herzlich und mit Ehrfurcht willkommen hießen. Doch ihren Tapam, dessen Namen ich euch nicht nennen darf, zog es hin zu der Hütte der Holzsammlerin Heta. Diese lag gerade in den Wehen, und der kleine Paha





erblickte das Licht der Welt. Der Tapam fand in dem Jungen seine neue Bestimmung.

Voller Verwirrung, Erschöpfung und Angst suchte der Tapam nach seinem Schild und seinem Speer, doch konnte sie nicht finden. Er öffnete seinen Mund und wollte die Herausgabe der Waffen fordern, doch er konnte nicht sprechen. Und als dem Tapam bewusst wurde, dass alles fort war, sein stolzes Leben, seine Kraft und auch das Ansehen der anderen, da schrie er aus voller Kehle, so laut, dass man es überall im Dorf hören konnte.

Die Tage vergingen, und auch nachdem der Mond zehn Mal flach und wieder voll geworden war, stand Paha noch immer nicht sicher auf seinen Beinen, wie es für ein Kind in diesem Alter üblich ist. Pahas Nipakau erwachte langsam und begann, mit seinen jungen Augen die Welt zu sehen. Paha spielte mit dem weißen Sand der Strände in seinen Händen, beobachtete voller Freunde die Buntschreier und Fische, die am Morgen vor der Insel ihre Sprünge machten, und freute sich über die Schönheit des Dschungels. Doch immer wieder drängte ihn sein Tapam dazu, den Kampf und das Abenteuer zu suchen, denn er trauerte seinem alten Leben nach.

So zog es das Kind hin zu gefährlichen Tieren und großen Höhen. Die Holzsammlerin Heta konnte ihren Jungen keinen Wimpernschlag lang aus den Augen lassen, ohne dass er nicht die nächste Gefahr fand. Doch Heta war eine gute Mutter und lernte schnell, die Eigenarten ihres Jungen zu verstehen, und so bewahrte sie ihn vor jedem Unheil. Der Tapam jedoch glaubte, sie hindere ihn daran, seinen Mut unter Beweis zu stellen. So schrie er jedes Mal so laut, dass man ihn bis in die höchste Baumkrone und die tiefste Schlucht





hörte, wenn die Mutter ihn auf den Arm nahm und wegtrug. Er schrie und trat und war ganz außer sich.

Die Gezeiten wechselten oft, und die Erinnerung an sein Leben als Anhe verblasste nach und nach in der Erinnerung des Tapams. Tapam, Nipakau und Körper fanden zueinander und kamen in Einklang. Paha sah seine Grenzen und kannte das Mögliche und Unmögliche. Doch wie es in der Natur jedes jungen Haipu liegt, vergaß er dieses Wissen manchmal und wurde von dem Stolz, dem Mut und der Tapferkeit des Tapams, der ihm innewohnte, getrieben. Um die Dorfgemeinschaft zu beeindrucken und sich zu beweisen, beschloß Paha, weiter hinaus auf das Meer zu paddeln, als es jemals einem Menschen gelungen war. Er legte sich auf sein Brett und schwamm. Erst als der Horizont ihn fast verschluckte, sah das Dorf ihn.

Die Nipakau des Meeres beobachteten ihn, denn ein Kind gehört nicht in ihr Reich. Sie beschloßen deshalb, ihn zu fressen, und schickten den größten der Haie, damit er Paha mit einem Biss verschlingen würde. Die besten Schwimmer des Dorfes eilten los, um den Jungen zurückzuholen. Fünf Krieger brauchte es, um den Hai zu vertreiben, doch es gelang ihnen, und sie brachten Paha sicher an den Strand zurück.

Lange hing es Paha nach, dass er dumm gewesen war und gerettet werden musste, denn das war eine gerechte Strafe. Doch als Paha fast zum Mann gereift war, ward ihm die Ehre zuteil, nach seiner ersten Perle zu tauchen. Nun wusste er, wozu er fähig war und auch wozu nicht. Niemand sonst in der Geschichte, seitdem Kamalug unsere Insel aus dem Meer gezogen und den Haipu geschenkt hat, fand jemals eine größere Perle beim ersten Eintauchen.







*So kam es, dass Paha doch noch Ansehen zuteilwurde, und bis heute ist er in unserem Gedächtnis als einer der größten und tapfersten Perlentaucher, die unser Stamm jemals gesehen hat. So kam es, dass der Tapam, der zuvor in Anhe und dann in Paha lebte, doch Zufriedenheit erfuhr. Merkt euch: Seid geduldig und lernt eure Kräfte kennen, denn euren Tapam wird es immer zu seiner Bestimmung ziehen.»
—aus einer Taya der Haipu, erzählt von Schamanin Huka*

Commentarius

Die Stammesmitglieder scheinen die Eigenarten von Kindern beim Aufwachsen auf die Orientierungslosigkeit des Tapams und die Neugewöhnung an ein neues Leben zurückzuführen – eine schöne Erklärung!

Nipakau und Tapam

»Am Ende der Tage war es Zeit, dass sich die Wege von Tapam und Nipakau trennten. Sie waren über einhundert Regenzeiten zusammen gewesen und beiden war das Herz vor Trauer schwer.

Da sprach der Tapam: »Lass uns noch etwas zusammensitzen, bevor ich gehe.«

So taten sie.

Der Tapam sprach: »Lass uns an alle die schönen Zeiten erinnern. Weißt du noch, als wir uns verliebten? Ich liebte ihre geschickten Hände, mit denen sie Fischernetzte knüpfte, ihre witzigen Worte, ihre Wärme und ihr Lächeln.«





Der Nipakau antwortete: ›Ja, ich weiß es noch. Ich liebte ihren Geruch und ihren Gang, ihre Hände und ihr Feuer. Mehr als unser halbes Leben haben wir mit ihr verbracht.

Und weißt du noch, als der wilde Otan-Otan ins Dorf kam? Ich wollte mich auf ihn stürzen und mit ihm ringen.‹

Der Tapam antwortete: ›Aber ich habe dich aufgehalten, denn das war zu gefährlich. Ich habe ihn in die Falle gelockt, und wir konnten ihn mit einem Speer erlegen. Das Dorf feierte ein großes Fest, und wir genossen viel Ansehen. Jetzt lass uns über die schlechten Zeiten sprechen.‹

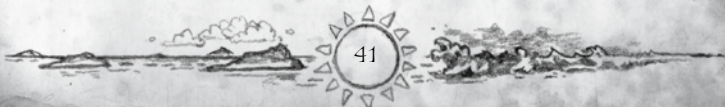
Der Nipakau antwortete: ›Weißt du noch, wie unsere Hütte brannte? Es qualmte schwarz, denn ein Funken des Lagerfeuers hatte sie erreicht. Du wolltest sie löschen, doch meine Angst vor den Flammen war zu groß. Wir standen starr. Alles brannte nieder, doch unsere Frau baute sie wieder auf.‹

Der Tapam antwortete: ›Ja. Weißt du noch als uns ein Fischernetz verloren ging? Ich wollte in den Fluss springen und ihm hinterher-tauchen, doch du hast mich aufgehalten. Denn im Wasser waren Kaimane, und du hast sie gespürt. Deine Intuition hat mich oft ge-rettet und mein Verstand dich. Nur zusammen sind wir Mensch und Anoiha. Ich danke dir für den gemeinsamen Weg.‹

›Und ich danke dir. An Kamaluqs Seite werde ich von deinen Taten berichten, denn dein Herz ist rein, und dein Verstand klug. Eines Tages werden wir uns wiedersehen.‹

Und so gingen sie getrennte Wege, der Tapam in sein neues Leben und der Nipakau zu Kamaluq, wie es gut und richtig ist.‹

—aus einer Taya der Anoiha,
erzählt vom Hochschamanen Akhangi





Commentarius

Diese Taya wurde mir nicht erzählt. Das Dorf führte sie wie ein kleines Theaterstück im Sprechgesang auf. Krieger und Jäger sprachen den impulsiven Nipakau und Handwerker, Beeren-sammler und Heiler den überlegten Tapam. Die Kinder trommelten und spielten Rasseln. Die letzte Zeile sprach der Schamane selbst. Bereits die Kinder lernen diese Taya auswendig, um die Natur ihres Wesens zu begreifen.

Das Tabu der Toteninsel

»Vor langer Zeit liebten sich Kibwa und Moho. Sie wussten, dass sie füreinander bestimmt waren und gemeinsam ihr erstes Jahr verbringen wollen. Beide jungen Männer waren gute Jäger, und die Gemeinschaft wusste, dass ihre Verbindung eine gute und feste war. Um seinem Geliebten ein Geschenk zu machen, nahm es Moho mit dem Jaguar auf, denn er wollte aus seinen spitzen, weißen Zähnen eine Kette für Kibwa fertigen. Doch der Jaguar war stärker, und so versetzte er Moho im Zweikampf einen Schlag, der ihn zu Boden warf. Kibwa und die anderen Jäger fanden ihn und brachten ihn zu ihrem Kaumuya, doch die Wunden waren zu tief, und nachdem der Mond dreimal am Himmel stand, verließ seinen Körper die Kraft. Die Dorfgemeinschaft trauerte um Moho. Ein stärker und tapferer junger Mann war von ihnen gegangen, und für alle war das ein großer Verlust. Doch mehr Tränen als jeder andere vergoss Kibwa, denn er hatte niemals zuvor jemanden so sehr geliebt und wusste, dass sein Herz jedem anderen verschlossen bleiben würde.





Der Kaumuya des Dorfes bereitete für Moho den Weg in das Land hinter dem Himmel, und gemeinsam brachten die Familien den Verstorbenen in das Dorf, das den Toten gehört. Mohos Bahre war reich geschmückt und alle aus dem Dorf standen am Flussufer, um dem Verstorbenen zu winken und ihm alles Beste für seine Reise zu Obaran zu wünschen, während der Kaumuya und Mohos Liebste und Vertrauteste übersetzten. Sie brachten ihn in das Haus, das seine Familie den Toten errichtet hatte. Der Kaumuya löste Mohos Tapam von seinem Körper, auf dass er sich auf die Reise machen und eine neue Bestimmung finden würde. Als es Zeit war, das Dorf der Toten wieder zu verlassen, fragte Kibwa den Kaumuya, ob er die Nacht bei seinem Geliebten verbringen dürfe. Doch der Kaumuya sprach: »Nein, mein Sohn, wie sind hier nur Gast, denn dieses Dorf gehört den Toten. Es war uns gestattet, Moho hierher zu begleiten, aber es ist uns nicht gestattet, hier zu verweilen. Das ist Tabu, und wenn du nicht auf meine Worte hörst, dann verlierst du dich in der Welt der Toten.«

Kibwa nickte und folgte, doch tief in seinem Herzen verdunkelte die Trauer jede Einsicht, und in seinem Geist reifte der Plan, sich dem Tabu zu widersetzen. In der Nacht stahl er das Boot der Gemeinschaft und fuhr herüber zu der Insel der Toten. Als er ankam, saß Moho in einer Hütte und nahm ein Mahl ein, das ihm das Dorf für seine letzte Reise zubereitet hatte. Er nickte freundlich und Kibwas Herz wurde wieder warm und rot, als er seinen Freund sah. Sie aßen gemeinsam, lachten gemeinsam und lagen einander im Arm. Es war die schönste Nacht, doch als der Morgen dämmerte, war es Zeit für Moho, zu gehen. Zuerst ging sein Tapam auf





die Reise, auf dass er ein neues Heim finden würde. Dann zog sein Nipakau los, um bei Obaran zu leben, wie es sich gehört.

Kibwas Herz brach erneut. Er wollte zur Dorfgemeinschaft zurückkehren, doch als er an den Fluss kam, war dieser wie eine unüberwindbare Mauer. So sehr Kibwa es auch versuchte, er konnte den Ort nicht verlassen. Er schrie und weinte, doch seine Worte drangen nicht zu seiner Familie, denn er stand am Rande der Welt der Geister. So flehte er, dass Mohos Nipakau ihn mitnehmen solle, doch auch das war nicht möglich. Kibwa lebte, und kein Lebender konnte tiefer in die Geisterwelt vordringen.

So weilte Kibwa dort auf der Insel, tagein, tagaus, sah die Nipakau und Tapam seiner Familie, seiner Lieben und seiner Sippe vorüberziehen und war immer dort, während alle anderen ihrer Wege gingen. Als es endlich Zeit war für Kibwa, zu gehen, da konnte niemand sein Tapam befreien, und so ist er bis heute noch immer an die Insel der Toten gefesselt und verliert sich in seiner Einsamkeit und seinem Zorn.

Hütet euch vor dem Satuul, zu dem Kibwas Tapam wurde, denn er bestrafte all jene, die die Grenzen zur Geisterwelt nicht achten! «

—aus einer Taya der Ibonkosi, erzählt von Schamane Tauu

Commentarius

Diese Taya scheint einen mahnenden Charakter zu haben. Sie begründet das Tabu über den Geisterdörfern und ruft zum Respekt auf. Ob sie wahr ist – ich werde es nicht ausprobieren, denn ich will nicht den Zorn meiner Gastgeber auf mich ziehen.





Der erste Tsantsa

»Vor langer, langer Zeit lebten die ersten Menschen. Sie waren friedfertig und fröhlich und schön. Sie kannten keine Bosheit, denn ihre Gemeinschaft war klein und voller Liebe zueinander.

Die ersten Menschen feierten ein großes Fest, denn sie wollten Kamaluq danken und ihn ehren dafür, dass er ihnen den Dschungel und den Jalop zur Heimat gegeben hatte. Sie brachten Blumen und Perlen und schmückten ihr Dorf, sodass es im Sonnenlicht glänzte und glitzerte. Sie feierten drei Sonnenläufe lang. Am ersten Tag sangen sie und tanzten sie. Am zweiten Tag aßen sie und tranken sie. Am dritten Tag wollten sie ruhen, und beieinanderliegen und an Kamaluq denken.

Doch am Morgen des dritten Tages stand ein Fremder in ihrer Mitte. Er war groß und stark, und niemand kannte ihn. Die Gesänge und Tänze hatten ihn von weit her angelockt. Er war den ganzen Tag lang gelaufen, um zu sehen, wer hier sang und die Schöpfung pries. Die Menschen kannten keine Bosheit, und so hießen sie ihn willkommen. Der Fremde hieß Kalau. Er aß wie ein Baba-Giko, trank wie ein Wasserbüffel und seine Augen klebten an den Töchtern und Söhnen der Menschen.

Kalau sah den Reichtum der Menschen, er sah die prächtigen Häuser, die sie in den Fluss gebaut hatten, und er sah ihre Schönheit. In ihm reifte der Wunsch, selbst ihr Hohaya zu sein. Also sagte er zu ihrem Hohaya Huta-Lo: »Du bist alt und gebrechlich, ich werde ab jetzt herrschen.«

Doch der Hohaya Huta-Lo war beharrlich und sagte »Nein, mein Sohn, Kamaluq hat mich zum Hohaya erklärt. Nach mir wird es einen neuen Hohaya geben, und er wird einer der ersten Menschen sein. Doch noch ist meine Zeit nicht gekommen.«



Und Kalau holte aus, um Hohaya Huta-Lo zu erschlagen, denn er war voller Bosheit. Doch Piri, die Tochter des Hohaya, hatte alles mitangesehen. Als Kalau ausholte, lief sie zu ihm und nahm den Speer, mit dem sie für die Menschen jagte, und stach ihm ihn zwischen die Rippen. Sie war schnell und wendig wie ein Äffchen und Kalau langsam und behäbig. Kalau fiel und lebte nicht mehr. So kam es, dass das erste Mal ein Mensch einen anderen erschlug, und dieser Tat sollten viele folgen.

Die Gemeinschaft trug Kalau in die Hütte, in der die Geister lebten, denn sie waren immer noch voller Liebe. Doch als es an der Kaumuya war, seinen Tapam zu befreien, kannte niemand dessen Namen. Niemand wusste Rat.

So kam es, dass sein Tapam jede Nacht das Dorf heimsuchte und sich rächte. Er ließ die Pfähle der Bauten faulen, sodass ganze Familien des Nachts in den Jalop stürzten, er rief die Kaimane, um die Kinder beim Baden zu stören, und legte spitze Steine unter die Klippe, auf dass sich die Menschen beim Sprung ins Wasser stießen und starben.

Die Kaumuya ging in den Wald. Sie fragte die Nipakau der Bäume und die Nipakau der Tiere und der Steine und jeden, den sie fragen konnte. Niemand wusste Antwort. Schließlich erbarmte sich Kamalug höchstselbst.

Da befahl die Kaumuya Piri, den Toten aus der Hütte zu tragen. Es war Tag, und sein Tapam ruhte. Die Kaumuya trennte seinen Kopf ab und löste die Haut. Dann rieb sie die Haut ein mit einer Paste und verschloss ihm Mund, Augen und Nase. Dann bat sie die Geister, seinen Tapam zu schützen, und so machte sie den ersten Tsantsa. Die Kaumuya gab ihn in Piris Hände und sprach: »Du hast ihn erschlagen, und so ist es an dir, ihn zu befreien. Gehe hinaus in





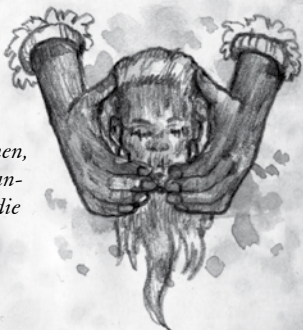
die Welt, und suche jemanden, der seinen Tapam kennt, und sprich seinen Namen. Dann ist er frei, und wir sind es auch. Habe keine Angst, denn seine Kraft wird dich leiten.»

Und so tat Piri, denn sie war eine gute und treue Tochter des Stammes. Sie reiste viele Monde lang und traf viele Menschen und Tiere. Sie rang mit dem Jaguar, denn sie war so stark und mutig, wie Kalau es war, wenn sie den Tsantsa bei sich trug. Nach langer Zeit traf sie eine alte Frau, die Kalau geboren hatte und den Namen seines Tapams kannte und ihn erlöste. Da sprach Piri: »Liebe Frau, dein Sohn hat uns viel Unheil gebracht, doch mein Volk ist gut und kennt keine Bosheit, so lebe mit uns, denn du bist hier ganz allein!«

Und die Frau kam mit ihr und lebte von nun an in einer prächtigen Hütte am Fluss, und Piri war zurück in den Armen ihrer Familie.

Merkt euch: Seid immer gut, wie Piri es war: Ehrt den Tapam jedes Menschen, auch wenn er euch Böses tut, denn andernfalls bringt er euch Leid! Das ist die Geschichte vom ersten Tsantsa.«

—aus einer Taya der Napewanha, erzählt von Häuptling Hayatepe



Commentarius

Eine so schaurige Sitte wie die Fertigung des Tsantsas scheint für die Menschen hier nichts *per se* Respektloses zu sein – faszinierend!





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





IV

Vom Tabu, dem
Ewigen Gesetz





Das Leben der Waldmenschen wird nicht durch einen straffen Moralkodex, sondern eine Vielzahl an Verboten und Warnungen bestimmt, den sogenannten Tabus. Bei manchen davon handelt es sich um unumstößliche, manchmal gar göttliche Weisungen. Der Großteil von ihnen regelt jedoch einfach nur das alltägliche Leben und zielt darauf ab, den Stamm vor Unheil zu bewahren. Diese Tabus zu brechen, ist verpönt und wird mehr oder weniger stark geächtet, doch gibt es keine Bestrafung oder unbedingten Zwang, auch Folge zu leisten.

Die Quellen der Krieger

»Als Jakush, der erwählte Streiter Kamaluqs, den Ewigen Wald auf der Suche nach Eindringlingen durchstreifte, traf er auf Iokiok, den Affen. Schon wollte er seine Wurfkeule erheben, denn Iokiok war eine lästige Kreatur. Da hob der Affe zum Sprechen an: ›Warte, Jakush, ich habe Kunde von den Fremden! Die sollen dein Stamm und du doch jagen?!‹

Jakush senkte seine Keule: ›Dann sprich, bevor ich dir das Fell über die Ohren ziehe und dich am Lagerfeuer röste!‹

Iokiok sprach eilends: ›Du musst in Richtung der aufgehenden Sonne in die Berge wandern, dort sind die Fremden. Doch sieh dich vor! Sie haben Tur-Mash, den Großen Nipakau der roten Frösche, gefangen.‹ Kaum hatte er die Botschaft überbracht, sprang Iokiok kreischend in den Wald davon.

Geschwind machte sich Jakush auf, um die Geschichte zu überprüfen. Viele Tage wanderte er die Berge hinauf, die untergehende Sonne stets im Rücken, da bemerkte er beißenden Gestank.



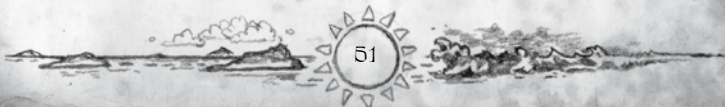


Vorsichtig näherte er sich seinem Ursprung und kam an eine Lichtung, in deren Mitte eine warme Quelle dampfte. An ihrem Rande lagen die aufgedunsenen Leichen der Fremden, über und über mit schleimigem Gift bedeckt. Noch während Jakush starnte, bewegte sich ein gewaltiger Schatten in der Quelle. Eine riesige Kröte mit feuerroter Haut und Warzen groß wie Fäusten sprang aus dem Tümpel. Pfeilschnell schoss ihre klebrige Zunge hervor und zerriß eine der Leichen ins offene Maul.

›Komm heraus, Jakush, ich kann dich riechen. Dachtest du etwa, ich käme mit den Fremden nicht zurecht? Weder sie noch du können meinem Hunger entgehen!‹

Furchtlos trat Jakush aus den Büschen hervor. In der Linken hielt er seine Wurfkeule und in der Rechten einen Speer. Mit geübter Hand warf er die Keule genau am Auge Tur-Mashs vorbei. Wie es Art der Kröten ist, ließ sie ihre Zunge nach dem Geschoss schnellen, das sie wohl für eine übergroße Fliege hielt. Darauf hatte Jakush nur gewartet und mit einem kraftvollen Satz rammte er dem Nipakau seinen Speer durch das geöffnete Maul tief in den Schädel. Alles versuchte das Ungetüm, um der tödlichen Waffe zu entgehen, doch Jakush hielt den Speer mit eisernem Griff.

Ein letztes Mal ergriff die Kröte das Wort: ›Du hast mich besiegt und damit große Stärke bewiesen. In diesen Quellen liegt mein Laich. Niemand anders als du und die deinen sollen fortan meine Brut hegen und sie vor Feinden schützen. Gebt meinen Kindern das Blut eurer Opfer zu trinken, auf dass sie groß und stark werden. Dafür werden sie eure Wunden mit ihrem Schleim heilen und eure Pfeile vergiften. Allein den Yakosh-Dey wird diese Ehre zuteil. Kein anderes Wesen soll sich an meine Quelle wagen!‹





Wann immer die Jakosh-Dey seitdem von einem Kampf zurückkehren, waschen sie das Blut ihrer Feinde in den Yakushi von ihren Leibern. Die Kröten heilen dafür ihre Wunden und geben ihnen das Gift für ihre Pfeile. Wisse, mein Freund, halte dich fern von den Quellen, denn die Yakosh-Dey erschlagen jeden Eindringling und verfüttern ihn an die Brut Tur-Mashs.«

*—aus einer Taya der Yakosh-Dey,
erzählt von Ra-Cante, Kriegerin der Yakosh-Dey*

Commentarius

Sollten diese Quellen, die sogenannten Yakushi, tatsächlich über heilende Eigenschaften verfügen, so erklärt das, warum die Yakosh-Dey sie mit einem Tabu belegten. Wer will solche Kräfte schon teilen? Noch dazu, wenn die Heilkräfte auf eine besondere Art der Pfeilgiftfrösche zurückzuführen sind. Questadores würden in Horden ausziehen, um die Tiere zu fangen und an zahlungskräftige Alchimisten zu verkaufen. Beunruhigend ist die auffällige Namensähnlichkeit des Nipakau Tur-Mash zu Tuur-Amash, dem gehörnten Diener Agri-moths, der sich ebenfalls als – wenn auch schwarze – Kröte manifestiert. Das könnte ein Hinweis auf einen heptasphärischen Einfluss sein. Am Ende handelt es sich bei den streng gehüteten Yakushis womöglich um dämonisch verseuchte Quellen, was Anlass zu großer Besorgnis wäre!





Das Tabu von Ma'ke-Shoru

»Ku-Ancan besaß die Kraft der Hornechse und die Jagdlust des Schlingers. Sein Speer brachte vielen Feinden den Tod. Lernt aus seinen Taten.

Kein anderer Geisterkrieger konnte es mit Ku-Ancan aufnehmen, und die Krieger folgten seinem Ruf, wenn er Jagd auf die Feinde unseres Volkes machte. Groß war sein Ruhm, siegreich seine Raubzüge, viele eiferten ihm nach.

Eines Tages zog auch seine Schwester aus, die Geschuppten zu überfallen, denn sie wollte ihrem Bruder gleich sein und bekannt unter den Sippen. Sie kehrte nie zurück. Da wurde Ku-Ancans Zorn maßlos. Heiß loderte das Feuer der Rache in seinem Herzen und brannte es zu hartem Stein. Er versammelte die Krieger und zog aus, Vergeltung zu üben. In seiner ungezügelten Wut machte er auch vor Ma'ke-Shoru nicht halt, jenem Ort, der unserem Volk zu betreten verboten ist und wo die Geschuppten seit ewigen Zeiten über einen Großen Satuul wachen. Ku-Ancan und seine Krieger gewannen den Kampf, doch dies war kein Sieg. Etwas erwachte. Die Erde bebte und verschlang Ku-Ancan und seine Krieger.

Dies war erst der Beginn. Es vergingen einige Sonnenläufe, dann tat sich auch an anderen Stellen der Boden auf. Die Kinder der vielgebärenden Spinne, des Großen Satuul, brachen hervor und machten Jagd auf unser Volk und andere. Immer weiter breitete sich die Gefahr aus, unerkannt im Verborgenen zunächst, doch dann mit unheilvoller Kraft zuschlagend. Schande über den Geisterkrieger, der das Tabu brach und den Großen Satuul erweckte!





Ku-Ancan besaß die Kurzsichtigkeit der Hornechse und die Wut des Schlingers. Sein Handeln brachte vielen seines Volkes den Tod. Lernt aus seinen Taten!«

[Der Hochschamane Tonwa-Shate schwieg eine Weile und ließ seine Worte auf die Zuhörer wirken. Angst stand in den Augen der Kinder, Besorgnis in denen der Erwachsenen. Gerade begannen die Ersten, leise zu flüstern, da erhob Tonwa-Shate erneut seine Stimme, die wie tiefes Donnergrollen über seine Zuhörer hinwegfegte.]

»Kamaluq zürnt, denn der Satuul, der so lange gebannt war, vergiftet und verändert das Leben, das der Große Löwe erschaffen hat. Die Schuld, die Ku-Ancan auf sich lud, lastet auch auf unseren Tapams, denn wir sind SEIN auserwähltes Volk. Unsere Pflicht ist es, SEINE Schöpfung zu bewahren.

Groß ist Kamaluq und gütig. Der Löwe erschien mir und trug mir auf, das Volk der Shuritakha in eine neue Zeit zu führen. Er wies mir den Weg nach Ma'ke-Shoru, und ich erkannte die Düsternis, die den Ort befallen hatte. Ich sah aufgerissene Erde, schleimig glänzend und mit klebrigen Fäden bedeckt, durchzogen von Gängen, in denen wimmelnde Kreaturen nach Blut und Fleisch geifer-ten. Tiefer stieg ich, und mit der Hilfe des Löwen kämpfte ich mich durch die Wunden in der Erde und traf auf das Erste Kind des Großen Grauens – die verdorbene Frucht jenes Satuul, den Ku-Ancan befreit hatte. Schrecklich war seine Gestalt. Ein Mischwesen aus Ameise und Spinne, mit feistem Wanst, in dem die Brut des Satuul





reifte. Die Augen aber waren die eines Menschen, und anklagenden Hass und ewige Qual zeigten sie.

Ich erschlug das Erste Kind, doch längst war die Urmutter, die vielgebärende Spinne, geflohen. Erst wenn sie und all ihre Kinder erschlagen sind, wird Kamaluq wieder mit Stolz auf seine Schöpfung blicken und sich an ihr erfreuen können.

Ihr, meine Schwestern und Brüder, müsst Tapferkeit beweisen. Seid stark wie der Löwe, und verteidigt euer Land, wie er es tut. Uns steht eine Prüfung bevor, an der alle anderen Völker scheitern würden. Doch wir dürfen keine Furcht zulassen! Wir sind Kamaluqs Volk. Wir werden unsere neue Aufgabe erfüllen, denn so ist der Wille des Großen Löwen. Wir sind die Shuritakha!»

—aus einer Taya der Shuritakha,
erzählt vom Hochschamanen Tonwa-Shate

Commentarius

Sine dubio – aus völkerkundlicher Sicht handelt es sich um einen bedeutenden Glücksfall. Die Entstehung einer Taya in statu nascenti mitzuerleben, ist von unfassbarem Wert für das Verständnis der Tayas in generale und ihre Genese im Laufe der Zeit. Auffällig hier ist die Konkretheit der Worte und der appellative Charakter der Taya, um die Sippen unter dem neuen Stamm der Shuritakha zu vereinen und auf die neue Aufgabe einzuschwören. Deutlich erkennt man, wie verzahnt die Identität eines Stammes mit der von Kamaluq zugewiesenen Aufgabe ist.





Kamaluqs Wettlauf

»Als seine Bäume noch jung waren, da lebte im Ewigen Wald der schreckliche Nipakau Tapo-Takrak, den die Fremden Glowasil nennen. Sein Atem war Feuer und sein Hunger endlos. Immer wenn er durchs Unterholz kroch, versteckten sich die Menschen zitternd in ihren Hütten, und die Tiere erstarrten ängstlich in den Wipfeln der Bäume.

Doch unsere tapfere Pahadu war auf der Jagd, fern von ihrem Dorf, als sie merkte, dass der Wald verstummte. Noch ehe sie ein Versteck suchen konnte, schob sich ein grässliches Maul mit scharfen Zähnen aus den Büschen und Tapo-Takrak sprach: »Hm, saftiges Menschlein, du wirst mir schmecken!«

Pahadu aber schleuderte ihm ihren Speer in den gierigen Schlund und rannte davon, so schnell ihre Füße sie trugen.

Der Zorn des Nipakau war gewaltig. Ein Menschlein hatte es gewagt, ihm Schmerz zu bereiten! Heiße Flammen spuckte das Ungeheuer und verbrannte selbst ganze Bäume damit. Brüllend folgte es der Jägerin. Pahadu rannte und rannte und blickte nicht zurück, nicht einmal als Tapo-Takrak ihr so nah kam, dass er ihr die Haare vom Kopfsengte. »Ich habe dich gerochen und ich rieche deine Brüder und Schwestern. Sie alle werde ich zerreißen!« drohte er hasserfüllt. Und Pahadu wusste, dass der Wurm den Worten Taten folgen lassen würde. Während sie rannte, überlegte sie voll Angst, wie sie sich und ihren Stamm retten könnte.

Nichts wollte ihr einfallen, da merkte sie, dass der listige Kamaluq ihre Schritte in einen Teil des Waldes gelenkt hatte, der für ihr Volk Tabu war. Hier hausten die Tachiks, die Stinktiere. Wer sie verärgert, den besprühen sie mit einem Gestank, der Blüten welken







lässt. Prompt erkannte Pahadu eine Möglichkeit, den Nipakau zu überlisten! Aus vollen Lungen brüllend rannte sie mitten unter die Tachiks, die ihre buschigen Schweife bereits drohend erhoben hatten, und huschte gewandt zwischen ihnen hindurch. Zu spät sah der Wurm die Tiere – erst als ein Sprühregen auf ihn niederging. Laut heulend nahm er Reißaus. Für viele Tage verkroch er sich in seiner Höhle und mied für immer den Teil des Dschungels, in dem er auf Pahadu getroffen war.

Diese aber war gerettet und kehrte heim zu ihrem Stamm, wo sie als große Kriegerin verehrt wurde. Nie zuvor war es einem Oijaniha gelungen, dem Tapo-Takrak zu entkommen! Der weise Schamane ihres Stammes sah in ihrer Geschichte einen Fingerzeig Kamaluqs. Der große Jaguar wollte, dass sein Volk fortan selbst unterlegenen Gegnern die Möglichkeit bot, sich zu retten. Seitdem erlauben wir Oijaniha unseren Gefangenen einen Wettlauf auf Leben und Tod. Erreichen sie, verfolgt von den flinkesten Kriegern des Stammes, das nächste Tabu, so sollen sie als Gäste willkommen geheißen werden. Außerdem jagen die Oijaniha seit jenen Tagen das Tachik. Denn sie sind die geschicktesten Jäger und können seinem Gestank entgehen!«

*—aus einer Taya der Oijaniha, erzählt von
Toncu, Häuptling von Kun-Kau-Peh*





Commentarius

Ein glücklich endender Wettlauf zwischen einer Jägerin und dem Purpurwurm Glowasil erscheint mir ein wenig phantastisch. Wahrscheinlicher wird das Szenario, wenn man eine magiedilletantische Begabung in Betracht zieht. Eine primitive Anwendung des Axxeleratus könnte diesen spektakulären Erfolg tatsächlich erklären. Dass sich ein Wurm von Glowasils Format vom Secretus des gemeinen Stinktiers beeindrucken lässt, ist dagegen hochgradig unwahrscheinlich. Eher nehme ich an, dass der überwältigende Gestank ihn von Pahadus Spur abbrachte.

Weitaus interessanter ist, wie die Geschichte zum Bruch eines weit verbreiteten Tabus führte. Kein anderes Waldmenschenvolk macht Jagd auf das Stinktier. Dieses Verhalten brachte den Oijaniha neben großem Unverständnis gar die Bezeichnung ›Stinktier-Leute‹ ein.

Daraus schließe ich, dass sich Pahadus Geschichte mit hoher Sicherheit in etwa so abgespielt haben muss, wie es überliefert wurde. Nur ein wahrlich einschneidendes Erlebnis konnte die Oijaniha meiner Meinung nach dazu bringen, derartig mit ihren Tabus zu brechen.





Von den Kindern der Insel

»Nachdem er den Ewigen Wald erschaffen hatte, ruhte Kamalug im Geäst eines gewaltigen Baumes und erfreute sich am Anblick seiner Schöpfung. Wie es Art der Katzen ist, begann er sich jedoch bald zu langweilen. Daher nahm er einen Haufen Guano und formte daraus ein bleiches Wesen, seinen liebsten Kindern ähnlich. Dann hauchte er ihm Leben ein, aber kein Tapam, denn das brauchte es für seine Aufgabe nicht. Diese tapamlose Fremde setzte er am Rande des Ewigen Waldes aus, damit sie sich vermehre und zum Prüfstein seiner wahren Kinder werde. Lange dauerte es nicht, bis die Fremden in den Wald strömten. Da ihnen das Tapam fehlte, wussten die Unglücklichen nicht, wie sie mit seinen Schätzen umgehen sollten. Gierig schleppten sie alles davon, was ihnen gefiel, selbst die Kinder des Ewigen Volkes. Mit diesem Treiben erfüllten sie genau die Aufgabe, die Kamalug ihnen zugedacht hatte: Unter der Herrschaft der Fremden wurden Kamalugs Erwählte härter und lernten viele Dinge, die ihnen im Wald verborgen geblieben wären. Schließlich war der Tag gekommen, an dem der Große Jaguar erneut einen Klumpen Guano ergriff und ein weiteres Wesen formte. Ihr steckte er ein Stück gelbes Moos an den Kopf, damit er sie von den anderen unterscheiden konnte. Auf einem Stück Rinde setzte er sie ins Große Wasser, wo auch sie sich vermehrte und ein Volk großer Krieger hervorbrachte. Streitlustig wie diese waren, schoben sie ihre Boote ins Wasser und fuhren lärmend zu den Hütten ihrer tapamlosen Vettern. Mit viel Gebrüll befreiten sie Kamalugs Kinder, ganz wie der Große Jaguar es geplant hatte, und brachten sie über das Große Wasser in Richtung der aufgehenden Sonne. Hier setzten sie





die Befreiten an Land, gaben ihnen Waffen und Werkzeuge und fuhren zufrieden in ihre Heimat zurück.

Kamaluq aber kletterte von seinem Ausguck herab und trat auf seine liebste Schöpfung zu: »Euer Name sei fortan Miniwatu, und ihr sollt eine große Aufgabe vollbringen! In den Wäldern eures neuen Landes werdet ihr auf den Stamm der Utulu treffen, die noch jung sind an Jahren und die Schrecken der Welt nicht kennen. Nehmt sie als Mündel, und lehrt sie, was euch gelehrt wurde, denn auch sie sollen einstmals so klug und stark werden wie ihr! Doch habt Acht! Bevor sie nicht eure Obhut verlassen haben und bereit sind, auf eigenen Beinen zu stehen, sei es Tabu, ihre Hilflosigkeit auszunutzen und sich mit ihnen zu mischen.«

Schon bald darauf stießen die Miniwatu auf die arg- und hilflosen Kinder Kamaluqs und nahmen sich des jungen Stammes an. Sie lehrten und prüften die Utulu, wie es Kamaluqs Wille war, damit sie dereinst so stark und gelehrtig sein mögen wie ihre Herren. Dieser Tag ist jedoch noch lange nicht gekommen, und darum ist und bleibt es Tabu, dass sich die Miniwatu mit den Utulu vermischen.«

—aus einer Taya der Miniwatu,
erzählt von Kaba-Tica, Königin der Miniwatu

Commentarius

Ich bin mir nicht sicher, ob Kaba-Tica mir mit dieser Taya einen Bären aufgebunden hat, oder ob die Miniwatu tatsächlich glauben, dass sie von Kamaluq auserwählt wurden, die Utulus der Waldinseln zu versklaven. Mir erscheint dies eher als eine





Rechtfertigung ihres abscheulichen Treibens denn als ein göttliches Gebot.

Außerdem findet man auf den Zimtinseln zahlreiche Mischlinge. Die Miniwatu betrachten das hier wiedergegebene „Göttliche Tabu“ demnach mehr als Richtlinie denn als ein in Stein gemeißeltes Gesetz.

Das macht es zu einem guten Beispiel für zahlreiche Tabus, die man allenthalben bei den verschiedensten Stämmen findet. Ihnen wird zwar Beachtung geschenkt, sie werden aber längst nicht so streng befolgt, wie die Großen Tabus, denen sich die Waldmenschen keinesfalls verweigern können.

Das erschwert natürlich den Umgang mit ihnen, denn für Außenstehende ist es schwierig, zwischen Großem Tabu und einfachem Umgangs-Tabu zu unterscheiden. Während man beim Bruch des einen sofort eine Gruppe Stammeskrieger im Nacken hat, wird man beim anderen nur belächelt.





V



Vom Tonko-Tapam und den Schamanen





Tonko-Tapam lautet der Titel des obersten Schamanen, der als Gesandter Kamaluqs gilt. Nur er tritt mit Kamaluq selbst in Kontakt, während einfache Schamanen in der Vorstellung der Waldmenschen nur mit den Nipakau genannten Geistern kommunizieren. Eine Zwischenrolle nehmen die wenigen Hochschamanen ein, die auch mit den Großen Nipakau in Kontakt zu treten vermögen. Die Klarheit der Hierarchie ist frappierend – vor allem, da es nichts zu geben scheint, das über deren strikte Einhaltung wacht.

Zeitenwandel

»In der alten Zeit jagte und kämpfte jeder Stamm für sich allein. Dann kam Manaq, und eine neue Zeit brach an.

Nachdem er den Tempel der Roten Jaguare entdeckt hatte, kniete er am Fuße der Stufen. Er suchte Zwiesprache mit den Nipakau, denn er fühlte die Bedeutung dieses Ortes. Doch kein Nipakau sprach zu ihm.

Es war Kamaluq, der das Wort an ihn richtete. »Du, Manaq, sprach der Schöpfer des Waldes, hast die vielgehörnte Bestie Bor Lok vom Kampf gegen dein Volk abgehalten. Dadurch hast du Tapferkeit bewiesen. Du hast die Stämme geeint, die ihre Speere erhoben haben gegen die Fremden, die dir als die größte Gefahr erscheinen. Dadurch hast du bewiesen, dass du führen kannst. Nun hast du diesen Ort entdeckt und wirst seine Geheimnisse erkennen. Dadurch wird dein Ansehen bei den Stämmen weiter wachsen. Sag mir nun, Manaq, bist du auch weise? Denn Tapferkeit, Ansehen und die Fähigkeit, andere zu führen, können Gutes wie Schlechtes bewirken, wenn sie vereint werden. Gut sind sie, wenn sie mit





Weisheit einhergehen, doch ohne sie vermögen sie Unglück über viele zu bringen.«

Diese Worte verunsicherten Manaq, denn er wollte das Beste für alle Stämme. »Ich bin klug«, antwortete Manaq, denn das war er. »Doch wahre Weisheit maße ich mir nicht an, zu besitzen. Ich will aber alles dafür tun, sie zu erlangen, drum sage mir, was ich tun muss.«

»Weisheit findest du sogar im Kleinen. Schaue genau hin, denke nach und erkenne«, sprach Kamaluq. »Ich habe den Wald so geschaffen, dass er dich lehren kann, wenn du nur sehen willst.«

Also ging Manaq tiefer in den Wald. Er fand ein Ameisennest und ließ sich nieder, um zu beobachten. Gemeinsam hatten die Ameisen Pfade durch den dichten Bewuchs angelegt, frei von Pflanze und Stein. Sie dienten dazu, so viel Nahrung heranzuschaffen, wie ihre Gemeinschaft benötigte. So dachte Manaq, hatte er also doch Weisheit bewiesen, denn er hatte die Stämme geeint, um etwas zu vollbringen, was der Einzelne nicht vermochte.

Zufrieden verfolgte Manaq die Arbeit der emsigen Insekten, da kam ein Skorpion heran. Klug folgerte Manaq, dass dieser von Kamaluq hierhergeführt worden war, um das Gleichnis zu erweitern. Wenn die Ameise für den Menschen steht, so musste der Skorpion ein Satuul sein, denn Manaq kannte den Großen Satuul, von dem die Keke-Wanaq erzählten, und dieser war ein Skorpion. Schon verschlang der gepanzerte Feind die ersten Ameisen, die nichts gegen ihn auszurichten vermochten. Aber bald schon waren viele Ameisen heran, um ihre Schwestern im Kampf zu unterstützen, und sie vertrieben den Skorpion. Da wusste Manaq, dass Einigkeit auch einem höheren Ziel dienen musste. So beschloss Manaq, den Stämmen die Wacht über die Großen Tabus anzuvertrauen. Jeder





Stamm würde seinen Anteil beitragen und dadurch den Frieden aller garantieren.

Dann folgte Manaq dem Ameisenpfad, auf dem die meisten Insekten wanderten. Er führte direkt zu einem Termitenbau, der manns- hoch aufragte. Dort tobte bereits ein Kampf. Schwarze Ameisen und bleiche Termiten töteten einander, und es schien, als ob die Ameisen den Sieg davontragen würden. Immer mehr strömten aus dem Nest, um auch an dieser Stelle die Stärke ihrer Gemeinschaft auszuspielen. Die Termiten waren blind, aber dennoch erbitterte Gegner, und so beklagte auch das Ameisenvolk Verluste. Wollte Kamalug ihm zeigen, dass der Kampf gegen die Fremden in einem verlustreichen Sieg enden würde? Grübelnd ließ Manaq seinen Blick schweifen, da sah er, dass weitere Termitenbauten verstreut um den Kampfplatz lagen. Die Ameisen mochten gegen eines der Termitenvölker gewinnen, vielleicht auch gegen zwei, aber es würden immer wieder neue Termiten nachfolgen.

Ernüchtert kehrte Manaq zum Ameisennest zurück. Seine Entscheidung, die Stämme zu vereinen, mochte richtig gewesen sein, doch den Kampf gegen die Fremden fortzuführen, würde seinem Volk mehr Leid bringen, als Hoffnung schenken. Da sah er, dass der Skorpion zurückgekehrt war und nun, wo so viele Ameisen im Kampf mit den Termiten lagen, wütete der Räuber furchtbar unter den zurückgebliebenen. Mit seinen Scheren riss er das Nest auf, verschlang die Larven und auch die Königin des Volkes. So erkannte Manaq, dass einen Kampf zu suchen, selbst wenn es gerecht war, wohl überlegt sein musste. Leid und Verlust folgten Kriegszügen, und ob das Böse den Moment der Ablenkung und Schwäche nutzen würde, ließ sich nicht vorausahnen.





Da vernahm Manaq erneut die Stimme Kamaluqs: »Nun hast du verstanden, was ein weiser Anführer bedenken muss. Deshalb sollst du Tonko-Tapam sein, und deine Worte sollen Be-deutung haben für alle Stämme. Durch dich will ich sprechen, denn deinem Volk ist der Schutz des Waldes anvertraut und seine Tapferkeit und Weisheit werden gefordert werden. Ein erneuter Zeitenwandel wird anbrechen, wenn dein Nipakau längst im Land hinter der Sonne seine Ruhe gefunden hat. Es liegt an denen, die dir nachfolgen, den Zeitenwandel zu überstehen, indem sie wie du beobachten, erkennen und weise handeln.«

*—aus einer Taya der Mohaha, erzählt von
Tonko-Tapam Bohantopa an den Feuern der Anoiha*

Commentarius

Wahrlich, wenn die Maxime dieses Handelns allen Herrschenden abseits der Dschungel zu eigen wäre ..., doch kehren wir eilig zur Völkerkunde zurück, bevor Übereifrige dieses Werk indizieren.

Die historische Einordnung dieser Taya ist ausnahmsweise simpel, gibt sie doch Ereignisse wieder, die während des sogenannten Manakus-Aufstandes stattgefunden haben und erklärt obendrein, weshalb der Anführer dieser Sklavenaufstände – eben jener Manaq – so plötzlich die eigenen Kampfesbemühungen einstellte.

Von Tonko-Tapam Bohantopa erfuhren wir, dass wir uns mitten im angesprochenen Zeitenwandel befänden – eine Meinung, die außerhalb des Dschungels durchaus prominente Unterstützer findet.





Interessanterweise beschloss ein junger Schamane der Anoiha, nachdem er dieser Taya aus dem Munde seines Tonko-Tapam gelauscht hatte, in die Länder der Fremden zu wandern, um – wie er sagte – zu beobachten und zu erkennen. Der Tonko-Tapam bestärkte ihn in diesem Gedanken. Er meinte, dass man über Gefahren, die von außerhalb des Waldes kommen, auch außerhalb des Waldes nach Erkenntnissen suchen sollte.

Die Befreiung Gulaghal

»Bohantopa war noch ein junger Schamane und durchstreifte den Dschungel, als das Wehklagen der Nipakau diese Welt und die der Geister schlagartig erfüllte. Er riss die Hände an die Ohren, denn das gepeinigte Kreischen schrillte derart gewaltig an, dass Blut aus ihnen floss. Mit der Kraft des Kauca riss der Ansturm den Tapam Bohantopas fort von seinem Körper und fort aus dem Hier und Jetzt. Immer schneller drehte er sich, gleich einem Wirbelsturm. Gleißendes Licht umfing ihn, ... dann Schwärze. Schließlich sah er den blauen Felsen von Gulaghal, die gewaltigen Stufen und die Wächter, deren Aufgabe es war, den Tempel zu schützen. Sein Tapam schwebte über ihnen, unfähig einzuschreiten, bei dem, was nun kommen sollte.

Mit einem Geräusch, als würden die Pranken eines Jaguars über eine lederne Zeltplane gezogen, tat sich ein Riss in der Luft auf. Heraus trat ein Mann mit heller Haut und schwarzem Haar. Schwarz und Rot waren seine Gewänder. Ohne die Wächter zu beachten, lief er den Stufen entgegen, hob die Hand, und leblos sackten die Krieger zu Boden.





Wieder drehte sich alles, dann schwebte Bohantopas Tapam über die Stufen. Die toten Körper der Wächter lagen überall, und er spürte ihren Schmerz. Dann zog es seinen Tapam tiefer, dorthin, wo Goparaq stand. Er sah Tonko-Tapam Wapiya, erstarrt und doch bei Bewusstsein, die Augen in unsäglichem Schrecken aufgerissen. Der blasser Mann stieg gerade aus dem Kessel des Lebens, doch dies sollte nicht sein größter Frevel sein. Er sah an sich herab und zum ersten Mal zeigte er eine Gefühlsregung: Zorn. Mit einer Handbewegung löste er Wapiyas Starre, mit der nächsten beendete er sein Leben. Dann tanzte er und sang Worte in einer grausamen Sprache und Wapiyas Körper erhob sich. Ein Satuul, schlimmer noch als das Yaq-Hai, war in ihn gefahren. Er führte den Körper des toten Tonko-Tapam und vergiftete seinen Tapam, der dieser Macht nicht lange gewachsen sein würde. Der Fremde hingegen riss erneut die Welt auf und verschwand durch den Spalt, der sich hinter ihm wieder schloss. Eine unsichtbare Kraft zog Bohantopas Tapam wieder nach außen, und während er in die Höhe schnellte und die Lichter greller wurden, sah er noch, wie die Körper der Wächter sich erhoben, und er spürte, wie ihre Tapams geknechtet waren von dem Satuul in Wapiyas Leib. Dann Schwärze ...

Bohantopas Tapam kehrte in seinen Körper zurück. Sofort lief er los, und die Nacht folgte dem Tag, doch er ruhte nicht. Als die Sterne das zweite Mal am Himmel standen, erreichte er endlich Gulaghal. Auf leisen Sohlen näherte er sich der Pyramide und sah die wandelnden Toten. Zwei von ihnen standen vor den Stufen des Tempels. Steif waren ihre Glieder, ausdruckslos ihr Blick – doch etwas in ihnen erwachte, als es Bohantopa witterte. Er rannte auf sie zu,





tauchte unter den Speeren hindurch, um an ihnen vorbeizukommen. Sein Ziel war es, den Satuul in Wapiyas Leib zu vernichten, denn nur so konnte er auch die Tapams der Krieger retten. Verfolgt von den Toten hastete er die Stufen hinauf, doch auf jeder Ebene stellten sich ihm weitere entgegen. Seine Knochenkeule zerschmetterte Knochen, seine Tritte warfen die Gegner zu Boden. Die Schädlel zu brechen, wagte er nicht, bevor er den Satuul gestellt hatte, und so wurde sein Kampf noch schwieriger, denn die Zahl seiner Gegner nahm nicht ab. Als er die höchste Ebene erreichte, umringten sie ihn. Tote Hände griffen nach ihm, packten ihn, zogen ihn zu Boden. Die wogende Masse kalten Fleisches erdrückte ihn, doch noch immer wollte er den Kampf nicht so führen, dass die Tapams seiner Schwestern und Brüder der Verdammnis anheimfallen würden. Dann warf der Rote Jaguar seinen Schatten auf ihn, denn die Selbstlosigkeiten Bohantopas zeigten, was für ein Mann er war. Mit gewaltigen Schlägen fegte er die Körper beiseite. Aus zahllosen Wunden blutend, schleppte sich Bohantopa an den Rand des Schachtes und sah nach unten. Dort stand Wapiya. Ein riesiges Geschwür von der Farbe gammelnden Fleisches wucherte aus seinem Rücken, unterarm lange Hörner ragten seitlich daraus hervor. Bohantopa nahm einen Speer auf, da packte ihn einer der Untoten und schlug die Zähne tief in seinen Hals. Bohantopa, der spürte, wie das Leben aus ihm wich, warf seinen Angreifer mit letzter Kraft zurück, taumelte zum Schacht ... und fiel.

Der Sturz in den Kessel Goparaq rettete sein Leben, denn rein war sein Tapam und wichtig seine Aufgabe. Wieder erstarkt und erfüllt von den Kräften Goparaqs stellte sich Bohantopa dem Satuul. Er befahl ihm, Wapiyas Körper zu verlassen. Der Satuul wehrte sich,



doch Bohantopa, der die Macht Goparaqs in seinem Fleisch und die Kamaluqs in seinem Geist spürte, war stärker und vertrieb ihn. So rettete Bohantopa, der seitdem unser Tonko-Tapam ist, nicht nur den Tempel der Roten Jaguare, sondern auch Wapiyas Tapam und die der Wächter.«

*—aus einer Taya der Mohaha,
erzählt vom Schamanen Tapam-Wah*



Commentarius

Bohantopa schilderte die Ereignisse in ähnlicher Form – wenn auch ohne übertriebene Verklärung der Vorgänge – auf dem Allaventurischen Konvent zu Punin im Jahre 1020 nach Bosparans Fall. Der Dämonenmeister hatte zuvor Gulaghal aufgesucht, wohl mit dem Ziel, die Kräfte des sagenumwobenen Kessels des Lebens für sich zu nutzen – Hesinde sei gepriesen, war ihm kein Erfolg beschieden.





Der vergessene Tonko-Tapam

»Als das Reich der Wudu unterging, wandelte sich das Schicksal der Stämme. Statt dass die Fremden uns fürchteten, machten sie Jagd auf uns. Statt die Satuul zu bekämpfen, verzehrten wir uns in Angst vor ihnen. Statt Visar zu verehren, vergaßen wir den Herrn über den Tod. Aus Kindern wurden Greise und aus ihren Kindeskindern ebenfalls. Und mit der Zeit glaubten wir, es sei unveränderlich.

Doch dem ist nicht so.

Als das Reich der Wudu unterging, lebte das Wissen um Visar beim Stamm der Ruhan fort. Statt Hilfe bei den anderen Stämmen zu finden, wurden sie als Feinde gesehen. Statt ihr Wissen zu teilen, waren sie gezwungen, im Verborgenen zu leben. Statt Einigkeit unter den Stämmen, herrschten Rivalität und Missgunst. Die Fremden versklavten die Ruhan, und die Stämme des Dschungels bekämpften sie. Und bald schon dachten alle, die Ruhan wären ausgelöscht.

Doch dem war nicht so.

Ein Dorf überdauerte, angeführt von einer großen Schamanin. Ihr Name war Mata. Visar hatte ihr Taḱo-Ma gezeigt – einen Weg, den Tapam besiegtter Gegner aufzunehmen. So wurde Mata stark wie hundert Krieger und besiegte das Alter selbst.

Als das Yaq-Hai kam und der Tonko-Tapam beim Schutz seines Volkes versagte, offenbarte sich das letzte Dorf der Ruhan. Statt dem Tonko-Tapam sein Scheitern als Schwäche auszulegen, zeigte Mata Verständnis für seine Not und die seines Volkes. Statt mitanzusehen, wie die anderen Stämme untergingen, boten die Ruhan ihre Hilfe an. Statt die Verfolgung aus früheren Tagen nachzutragen, bot Mata Versöhnung an. Sie verteidigte die Dörfer ihrer alten Feinde, denn durch





das Taċo-Ma war sie stärker als das Yaq-Hai. Mit der Gabe Visars vollbrachte sie, was dem Tonċo-Tapam misslang, und sie dachte, nun würden die Ruhan wieder angesehen sein und Frieden herrschen.

Doch dem war nicht so.

Als das Yaq-Hai kam und die Not groß war, starb Mata. Statt die angebotene Freundschaft zu ehren, hatte der, den sie Tonċo-Tapam nannten, ein tödliches Gift gemischt. Statt Dank zu sagen und Anerkennung zu zollen, traf sein Pfeil Mata, als sie mit den Ahnen sprach. Statt einzugestehen, dass er und der Jaguar voll Neid auf ihre Fähigkeiten und die ihres Gottes schauten, sprach er ein Großes Tabu, auf dass jede Erinnerung an diese Zeit verloren war.

So kam das Yaq-Hai zurück. Und so vergaßen wir Mata und Visar, und wir vergaßen jenen Tonċo-Tapam, der dachte, sein Tabu hätte jede Erinnerung getilgt.

Doch dem ist nicht so.

Visar war nie fort. Die Erinnerung an Mata war nie fort. Ihr Wissen um Tapam, Tod und das Taċo-Ma war nie fort. Visar ist der Herr über den Tod, und kein Tabu ist stärker als sein Wille. Er pflanzte das Wissen um Mata in meinen Tapam.

Das Erbe der Wudu tritt hervor aus der dunklen Nacht, die Sicherheit versprochen hatte, solange die Zeit der Offenbarung nicht gekommen war. Nun ist diese Zeit gekommen! Die Diener Visars wachsen an Kraft und Zahl. Der Jaguar versagte damals beim Schutz der Menschen, und er wird wieder versagen. Visar aber wird uns seine Gnade zuteilwerden lassen. Dies ist sein Wille!«

*—aus einer Taya der Tschopukikuha,
erzählt von der Schamanin Huu-Jutomu*





Commentarius

Welch singuläre Position! Die Proklamation einer Feindschaft zwischen Visar und Kamaluq tritt erneut in einer Taya auf und erneut ist dieselbe Schamanin vom Stamme der Tschopukikuha die Erzählerin. Dass ein Tonko-Tapam scheitern kann, ist nicht *per se* eine Neuerung – unterlag doch bereits Bohan-topas Vorgänger Tonko-Tapam Wapiya dem Dämonenmeister. Im Gegensatz zu Wapiya trifft den nicht namentlich genannten Tonko-Tapam dieser Taya jedoch eine moralische Schuld, was wiederum einzigartig zu sein scheint.

Dieser eindeutige Angriff auf die tradierten Glaubensvorstellungen scheint bereits erste Früchte zu tragen – vor allem beim Stamme der Tschopukikuha und einigen Sippen diverser Inselstämme der Utulus. Irritierend erscheint in diesem Kontext das Fehlen einer *reactio* des Tonko-Tapam. Weder mit Worten noch Taten scheint er gegen die Unterminierung Kamaluqs vorzugehen. Andererseits mag diese Irritation auch unserer Sichtweise geschuldet sein, die nie gänzlich unsere sozio-kulturelle Prägung und unser Verständnis von Kirche und Glauben ablegen kann.





VI



Vom Sonnenvater Obaran





Es steht außer Frage, dass zwischen dem Kamaluq-Glauben und der Obaran-Verehrung über die Jahrtausende hinweg eine synkretische Verschmelzung stattgefunden hat. Die Utulus haben für sich das Konzept von Nipakau und Tapam übernommen, auch Kamaluq findet Erwähnung, wenn auch primär als Helfer Obarans und als der Herr der Verstorbenen. Der Weltordnung wurde Obaran als Vertreter der Sonne und oberster Beschützer der Menschen vorangestellt.

Die Reise in das Land der Nipakau

»Einst lebte der große Hohaya Moja in Obarans Reich, wo die Sonne immer hoch steht und die Menschen immer satt sind. Obaran sprach zu Moja: Es gibt ein Land, mit grünen Bäumen, süßen Früchten und vielen Tieren. Es ist das Land der Nipakau, und kein Mensch hat je seinen Fuß dorthin gesetzt. Ich will dich und deine Sippe führen, damit ihr Menschen das Land der Nipakau bewohnt und beschützt.« Moja war sehr tapfer und antwortete: »Ja, meine Sippe wird diesen Ort schützen. So führe uns dorthin.«

Obaran wies die Menschen an, mächtige Flöße zu bauen, und so taten sie. Und obwohl kein Mensch die Küste jemals weiter verlassen hatte, als der Blick seiner Familie reicht, hatten sie keine Furcht, denn sie wussten, dass Obaran sie führen würde.

So taten sie, und nach dreimal dreißig Sonnen besaßen sie stolze Boote, die den Wellen trotzen und die Menschen in das Land der Nipakau fahren würden. Bevor sie ihre Segel hissten, sprach Obaran zu Moja und seinem Stamm: »Am Tage werde ich euch den Weg weisen und in der Nacht lässt mein treuer Diener, der Nipakau





Kamaluq, seine Tür für euch offen, damit ihr euer Ziel nicht verliert. Ihr seht sein Licht am Himmel stehen. Doch achtet die Tiefen unter euch, denn dort lebt ein Übel, das die Welt bedroht. Und dieses Übel will nicht, dass ihr das Land der Nipakau erreicht. Denn es ist das Übel, vor dem ihr diesen Ort bewahren sollt.

Moja nickte, denn er hatte verstanden. Er mahnte seine Sippe, die Fluten zu meiden und den Blick gen Himmel zu richten, um die Zeichen zu deuten und die Führung zu erhalten, die Obaran ihnen geben würde.

Sie fuhren los. Am Tag waren Obarans Licht und seine Führung stark, und nichts konnte die Menschen von ihrem Weg abbringen. In der Nacht jedoch gab es nur wenig Licht, und die Menschen begannen, ihren Blick von Zeit zu Zeit nach unten zu richten, denn die tiefe Schwärze weckte in ihnen Furcht und Neugier gleichermaßen. Die Nachtschwarze Herrin spürte ihre Blicke und löste sich aus ihrer Starre. Als sie die Boote der Menschen an den Grenzen zu ihrem Reich sah, da reifte große Gier in ihr, und sie wollte sich die Menschen untertan machen.

Sie schwamm empor und zeigte sich Moja in ihrer schönsten und reinsten Form. Sie sagte: »Großer Hohaya, was möchtest du im Land der Nipakau, wo nur Arbeit und Mühsal auf dich warten? Komm zu mir, bleib an meiner Seite, und dir wird es an nichts mangeln. Du und deinesgleichen, ihr werdet satt sein und ruhen können, während Speisen in eure Mäuler schwimmen und ihr in den schönsten Häusern lebt. In meinem Reich gibt es kein Leid und keinen Lärm, nur Ruhe und Frieden.«

Doch Moja sprach: »Deine Versprechungen sind falsch und trügerisch. Hinfort!«





Signature





Die Nachtschwatze Herrin ging, doch sie gab nicht auf. Sie sandte die köstlichsten Fische zu den Menschen und sang in der Nacht honigsüß für sie.

Zwei Tage und zwei Nächte blieben die Menschen standhaft, doch in der dritten Nacht erreichte die Nachtschwarze Herrin die Herzen einzelner, die von den Flößen sprangen, um in ihrem Reich zu leben. Als einige sprangen, sprangen auch weitere. Da wackelten und schaukelten die Boote und weitere Menschen stürzten in die Fluten. Andere folgten, um die Gefallenen zu retten, und bald waren die Planken leer. Moja sprang als letzter, seinen Stamm zu retten, doch zuvor hinterließ er Obaran ein Zeichen.

Die Menschen sanken tief ins Reich der Nachtschwarzen Herrin, wo es dunkel und still ist. Niemand sah den anderen und niemand hörte den anderen. Sie fassten sich bei den Händen, um einander nicht zu verlieren, doch die Schergen der Nachtschwarzen Herrin legten den Menschen Fesseln an und zwangen sie, zu arbeiten. Die Menschen mussten schweigen und schufteten, sie durften einander nicht berühren und waren der Herrin zu Diensten. Verzweiflung machte sich breit und färbte ihre Haut weiß, denn nun würden sie niemals das Land der Nipakau sehen.

Als Obaran am nächsten Tag die leeren Flöße sah, erfüllte ihn große Wut. Doch seine Augen fanden auch Mojas Zeichen, und so wusste er, dass die Menschen nicht freiwillig gegangen waren. Er sammelte alle mächtigen Nipakau um sich, allen voran den mächtigen Kamaluq, nahm seine Kriegstrommel und stieg in ihr Reich herab. Die Nipakau kämpften tapfer, doch die Schergen der Nachtschwarzen Herrin waren viele. Mit ihren schleimigen Fingern griffen sie nach den Nipakau, doch die Schläge der Trommel lähmten sie. So obsiegte Obaran und befreite die Menschen.





Doch einige waren schon so weiß wie Tote, das trübe Wasser hatte ihre Herzen vergiftet, und sie fürchteten das Sonnenlicht. Jede Hilfe kam zu spät, denn sie konnten die Tiefe nicht mehr verlassen. Weder Moja noch Obaran erreichten ihre Herzen, und so mussten sie sie zurücklassen. Ihre Namen gingen verloren und ihre Tapams verrotteten, noch während sie in ihrem Körper weilten. Sie wurden blind und waren keine Menschen mehr.

Die Nachtschwarze Herrin war vor Obarans Kriegszug geflohen. Als sie zurückkam und nur noch eine Hand voll Menschen und all ihre toten Schergen erblickte, schwor sie Obaran Rache. Deshalb sollte sich kein Mensch mehr in ihr Reich wagen!

Doch Moja und sein Stamm erreichten das Land der Nipakau, wo sie glücklich lebten.»

*—aus einer Taya der Bi̱o-Bi̱o,
erzählt vom Schamanen Umpaba*

Commentarius

Bemerkenswert, diese Geschichte hörte ich bei verschiedenen Stämmen in unterschiedlichen Versionen. Fast immer trägt der Häuptling einen anderen Namen. In weiteren Versionen wurden die Menschen in ihrer alten Heimat versklavt und von Obaran gerettet oder waren selbstständig aufgebrochen und in Gefangenschaft der Nachtschwarzen Herrin geraten, woraus sie anschließend von Obaran befreit wurden. Folgende Elemente scheinen auf einem wahren Kern zu beruhen: erstens, die Versklavung, zweitens, die Reise über das Meer, und drittens, die Befreiung durch Obaran.





Die Ankunft im Dschungel

»Ihr alle kennt die Geschichte, wie die mutige Hocaya Lutu ihren Stamm unter Führung Obarans aus den Fängen der Nachtschwarzen Herrin befreite. Als sie endlich ins Land der Nipakau kamen, da jubelten die Menschen und fielen einander in die Arme. Unter ihren Sohlen spürten sie weichen und warmen Sand, und ihnen wehte der liebliche Duft des Dschungels entgegen. Sie machten sich an die Arbeit, um Häuser zu errichten und Nahrung zu finden.

Drei Tage und drei Nächte vergingen, doch keine ihrer Bemühungen hatte Erfolg. Ihre Häuser stürzten ein, denn sie verwendeten trockene Zweige. Die Tiere waren schneller und wendiger als sie. Die Menschen litten unter Hunger und Kälte, stritten und verzagten. In ihrer Verzweiflung aßen einige sogar die Vragieswurzel, was ihnen Schmerzen bereitete, wie wir heute alle wissen.

Die Nipakau des Dschungels beobachteten die Menschen, doch in ihren Herzen lag nur Abneigung für die Fremden, und sie hielten sich von ihnen fern.

Da trat Lutu zu Obaran und sprach: »Du hast uns gerettet und hierhergeführt, und wir sind gern mit dir gekommen. Doch dieser Ort ist anders als unsere Heimat, und wir kennen seine Regeln nicht. Bitte hilf uns, sie zu erlernen.«

Das tat Obaran, denn er liebte die Menschen. Er ging zu den Nipakau und sprach: »Ich liebe die Menschen, denn sie sind gut, und sie sind gelehrsam. Sie sind klug, sie sind gnädig und voller Liebe für den Dschungel und all seine Bewohner. Aber sie sind auch stark und tapfer. Beobachtet sie, sprecht mit ihnen, und ihr werdet sie sehen, so wie ich sie sehe. Noch verstehen sie den Dschungel nicht, und sie werden sterben, wenn ihr euer Wissen nicht mit ihnen teilt.«





Obarans Worte bewegten die Herzen der Nipakau, und während sie zunächst die Neugier zu den Menschen trieb, erfüllte sie bald Zuneigung zu den unbekannten Geschöpfen. Nach und nach offenbarten sich die Nipakau und lehrten die Menschen:

Kamaluq, der größte unter den Nipakau, zeigte ihnen, wie sie ihre Totendörfer errichten sollten und die Tapams der Verstorbenen erlösen konnten.

Perafir fertigte Speere und lehrte die Menschen, wie sie den schnellen und wendigen Tieren des Dschungels nachstellen und sie erlegen konnten, um gutes Fleisch zu gewinnen.

Mey-Iao, die Gütige, zeigte den Menschen, wie sie die richtigen Beeren finden und erkennen konnten.

Iako-Iako, der wendige Affe, brachte ihnen bei, in die höchsten Kronen der Bäume zu klettern.

Buhur, der größte Nipakau der Bäume und des Waldes, zeigte ihnen, wie sie die richtigen Äste wählten, um die besten Hütten zu bauen.

Viele Tage verbrachten die Menschen damit, zu lernen. Am Ende kannten sie den Dschungel wie ihre eigene Hütte und wurden eins mit den grünen Bäumen, den Tieren und den Flüssen.

Das sah Obaran, und er war glücklich. Doch er sah auch die Hocaya Lutu, die die geschickteste und schönste unter den Menschen war. Ihre Finger waren schnell, ihr Speer traf immer sein Ziel, und ihr Geist war klug. Ihre Locken rahmten ihr Gesicht wie die Strahlen der Sonne, und ihre Augen waren dunkel und voller Wärme.

Als Obaran erkannte, dass er sie mehr liebte als die anderen Menschen, da fragte er sie, ob sie mit ihm die Hütte teilen würde wie ein Paar. Lutu willigte ein, denn sie liebte ihn auch.





Doch als die Menschen nichts mehr lernen mussten, weil sie den Dschungel nun kannten, war es für Obaran Zeit, zu gehen. Denn er konnte nicht weiter in ihrer Mitte leben, weil er der größte unter den Nipakau war und kein Mensch. Sein Platz war in der Welt hinter der Sonne und nicht an Lutus Seite.

Als er seiner Geliebten seinen Abschied verkündete, füllten sich ihre Augen mit Tränen. Doch auch sie wusste, dass so die Ordnung der Dinge war und nicht anders. Da fragte sie: ›Aber wie können wir dich erreichen, wenn wir deinen Rat und deine Führung brauchen?‹ Obaran sprach: ›Du wirst einen Sohn bekommen, und er wird ebenso klug und schön sein wie seine Mutter. Dieser Sohn ist Blut von meinem Blut, und er teilt eine Verbindung mit mir. In den dunkelsten Stunden wird er Rat wissen, und er wird euch ein Leuchtf Feuer sein. Und auf ihn werden viele folgen, die für immer eine Brücke von euch zu mir sein werden.‹

Lutu war sehr glücklich, das zu hören, und verabschiedete Obaran wehmütig, doch voller Hoffnung. Als ihr Sohn kam, war er seinem Stamm ein Leuchtf Feuer, denn er war der Sohn der geschicktesten und klügsten aller Menschen und des großen Obaran.

Auf ihn folgten noch viele weitere, bis zu unserem Sonnensohn Schetento auf Ulik-kani. Auch auf ihn werden viele weitere folgen, bis unsere Welt vergeht und wir wieder Seite an Seite mit Obaran leben.‹

—aus einer Taya der Rololo, erzählt vom Animisten Tikiwa





Commentarius

Lutu findet in signifikant vielen Tayas Erwähnung. Mal als junges Mädchen, mal als selbstbewusste Hocaya. In jedem Fall gilt sie als Geliebte Obarans. Faszinierend, hier kann man tatsächlich eine historisch verankerte Persönlichkeit vermuten.

Die Nacht des Schwarzen Schlingers

»Nacht für Nacht, wenn die Sonne den Himmel verlässt und Obaran seine Wacht beendet, beginnt der große Kampf. Der Schwarze Schlinger, dessen Bestimmung es ist, die Sonne zu verschlucken, kommt dann aus seiner Höhle, und sein Hunger ist groß. Der große Schwarze Schlinger ist ein schrecklicher Feind. Seine Zähne sind scharf, sein Schwanz wie eine Peitsche der Fremden jenseits des Waldes; er reißt tiefe Wunden. Seine Krallen sind lang, seine Tritte können euch zermalmen. Doch Obaran beschützt uns. Nacht für Nacht stellt er sich ihm in den Weg, um uns einen Tag mehr zu geben, an dem seine Strahlen uns Leben spenden.

Obaran ist nicht allein. Wenn jene ruhen, die Obaran liebt und die ihn lieben, so lösen sich die Tapams der stärksten unter ihnen, und sie steigen hoch in den Himmel, wo der unerbittliche Kampf tobt, um Obaran zur Seite zu stehen. Viele eurer Mütter und Väter sind unter ihnen sowie die größten Krieger, die der Dschungel jemals gesehen hat. Sie greifen dann zu ihren Speeren und Schleudern, oder werden zu wilden Tieren, denn ihr wisst, euer Tapam ist nicht an euer menschliches Antlitz gebunden. Alle gemeinsam stellen sich Seite an Seite dem Schlinger in den Weg, damit wir alle am Morgen wieder aufwachen können. Jedem von ihnen kommt in diesem Kampf die rechte Aufgabe zu.





So geht es schon viele Nächte und viele weitere werden folgen. Wir müssen deshalb immer dafür sorgen, dass genügend Krieger in der Nacht Ruhe finden.

Doch wisst, der Schlinger ist nicht boshaft und kennt keine List. Er ist ein Tier, getrieben vom Hunger und von seiner Bestimmung, eines Tages die Sonne zu verschlingen. Ein anderes Unheil hingegen ist listig und durchtrieben und will den Dschungel in den Abgrund stürzen. Ihr kennt ihren Namen: die Nachtschwarze Herrin. Sie kann es nicht ertragen, dass wir hier frei und glücklich leben und nicht Teil ihres Reiches sind.

Jede Nacht verwandelt sich die Nachtschwarze Herrin in eine wunderschöne Maid oder einen bezaubernden Jüngling und versucht, die Krieger zu verführen. Eines nachts wird sie Erfolg haben und den Krieger verlocken, dessen Schicksal es wäre, Obarans Seite zu decken. Der Schlinger wird ihn fortstoßen und zur Sonne gelangen, die seinem Biss schutzlos ausgeliefert sein wird.

Erschreckt nicht. Es mag furchtbar klingen. Wir werden aufwachen und die Sonne wird fort sein, es wird keinen Tag mehr geben. Doch dann ist es an der Zeit, dass unsere Tapams in Obarans Reich eingehen, und wir werden dort gemeinsam glücklich leben. Selbst der Krieger, der Obaran verraten hat, wird dort seinen Frieden finden, denn das ist unser Schicksal.

Warum wir nicht sofort dorthin gehen, fragt ihr? Es ist der Lauf der Dinge, dass wir diese Welt erhalten müssen, solange es geht. Oder möchtest du vor deiner Zeit gehen? Es ist von Obaran so gewollt, dass diese Welt bestehen bleibt, bis der schwarze Schlinger die Sonne verspeist, und so werden wir ihm seinen Willen erfüllen, so gut wir es können.»

—aus einer Taya der Baguarak, erzählt von der Schamanin Masushuma bei Hapo-Nesha





Commentarius

Interessanterweise scheint es für die Baguarak eine fatalistische Tatsache zu sein, dass diese Welt dem großen Schwarzen Schlinger ausgeliefert ist. In einer gewissen Autoritätshörigkeit und diesem Untergangsglauben sehe ich den markantesten Unterschied zur Kamalug-Verehrung, auch wenn es eindeutige Parallelen gibt.

Der gesamte Stamm beäugte mich im übrigen kritisch und wachte peinlich genau darüber, dass ich nicht die Nachtruhe ihrer Krieger störte. Es war ihnen verboten, an Festen teilzunehmen oder ihre Gefährten und Gefährtinnen zu sehen.

Die Güte des Schwarzen Schlingers

»Erst vor wenigen Monden traf ich im Wald eine Frau. Sie war bleich, doch schön. Zunächst verschloss ich mein Herz voller Angst, doch sie offenbarte mir ein mächtiges Geheimnis. Sie sagte: ›Du kennst den Schwarzen Schlinger, der die Sonne verschlingen wird. Ihm gebührt eure Anbetung nicht mehr und nicht weniger als eurer Sonne. Siehst du nicht, dass ihr ohne den Schlinger niemals in Obarans Reich eingehen werdet? Der Schlinger ist mächtig und wichtig, und er kann euch schützen, bis passiert, was passieren muss. Wann hat Obaran euch das letzte Mal beschützt?«

Ich lachte über sie und ging, denn weiß nicht jeder, dass der Schwarze Schlinger Tod und Verderben über den Dschungel bringen wird? Doch während die Tage vergingen, ruhten ihre Worte auf meinem Tapam, und ich fand Wahrheit darin. Gehört der Schlinger nicht genauso zum Gefüge der Welt wie der Sonnenherr?





Handwritten signature or initials.





Ist seine Aufgabe nicht eine heilige, denn ohne sie würde nichts jemals seinen Platz finden? Ich grübelte Tag und Nacht, denn es ließ mich nicht los.

Währenddessen gab es einen Tumult im Dorf. Meine Tochter rief mich zu sich. Sie hielt ihren Sohn Rono im Arm und berichtete mir völlig aufgebracht, der Junge wäre auf der Jagd nach Äffchen von einem grässlichen Yaq-Hai angefallen worden. Auf seiner verzweifelten Flucht brach ein gigantischer Schlinger aus dem Gebüsch und verschlang das Yaq-Hai mit einem Bissen. Der Junge berichtete, dass er die Rippen des Schlingers sehen konnte und seine Augen rot aus dem skelettierten Schädel funkelten.

Wir feierten das Überleben meines Enkels, doch die Idee haftete wie Teer an mir. War dieser Schlinger ein Bote des Schwarzen? Hatte er uns auserkoren, um uns seine Güte zuteilwerden zu lassen? Sind es vielleicht wir, denen es nun obliegt, eine neue Wahrheit kundzutun? Seitdem bringen wir dem Schlinger Gaben am Dorfrand dar. Es darf nicht irgendetwas sein, ein Selemferkel ist angemessen. Wir schlachten es an diesem Ort, denn wir wollen, dass der Schlinger seine Klage vernimmt. Und ja, am nächsten Tag sind all die Gaben fort, und manchmal hört man schwere Schritte im Unterholz.»

—aus einer Taya der Baguarak, erzählt von

Schamanin Yolatahi an den Feuern einer benachbarten Sippe





Commentarius

Meine Anwesenheit wurde später bei einer der Opferzeremonien geduldet, und ich war überrascht ob der Grausamkeit, mit der das Ferkel niedergemacht wurde. Ich frage mich: Ein Dualismus zwischen Leben und Tod, zwischen Sonne und Nacht, zwischen Anfang und Ende. Handelt es sich hierbei vielleicht um eine dualistische Verehrung von Praios und Boron? Könnten al'anfansiche Prospektoren ihren Glauben hier an die Baguarak weitergegeben haben? Der verweste Schlinger passt nicht ins Bild, aber vielleicht entstammt er auch nur dem blühenden Geist des Kindes? Ich muss einmal nach Baku-Ruka zurückkehren und sehen, wie sich dieser Kult entwickelt.





Hier magst du von eigener Hand ergänzen





VII



Von den Großen Tabus





Einigen Stämmen wurde einst die Wacht über besondere Orte aufgetragen. Mit jener Wacht verknüpft sind die Großen Tabus, die bis auf das, das zur Verhehlung Kuruke-Lahes führte, auf den ersten Tonko-Tapam Manaq zurückzugehen scheinen. Die Großen Tabus als Große Verbote zu simplifizieren, verbietet sich aus zwei Gründen:

Ad primo definiert sich ihr Wirken als manifester und durabler Widerstand, der nicht nur ein Betreten des Ortes, sondern sogar die Weitergabe des Wissens an Stammesfremde verhindert.

Ad secundo – und dies ist besonders bemerkenswert – schwindet die Macht der Großen Tabus in den letzten Jahren zunehmend. Diesem Umstand, der mit dem Sternenfall in kausalem Zusammenhang stehen könnte, verdanken wir überhaupt die vorliegenden Erkenntnisse.

Der Tempel der Roten Jaguare

»Als ich ein Kind war, kletterten mein Bruder und ich in den Baumwipfeln, um die Früchte des Mangobaums zu pflücken. Ein Sturm hatte den Baum geschwächt, und so brach der Ast, auf dem wir standen. Tief war der Sturz und schwer unsere Verletzungen, und alle sahen, dass unsere Nipakau bald in die Geisterwelt eingehen würden. So sangen wir das Todeslied und zogen zum Tempel der Roten Jaguare. Wir stiegen die Stufen hinauf und sprangen in die Tiefe, wo der Kessel Goparaq unsere Tapams prüfen sollte. Nur ich tauchte unverletzt wieder auf. Ich verstand nicht. Wieso erging es meinem Bruder nicht ebenso? Da nahm mich der Tonko-Tapam beiseite und erzählte mir diese Taya:





Wo Leben ist, ist auch Vergehen. Das eine kann nicht ohne das andere sein. Das Raubtier schlägt die Beute, und ihr Tod sichert sein Leben und das seiner Kinder. Irgendwann stirbt auch der Räuber, und sein Leib dient den Aasfressern als Nahrung und düngt den Boden, damit dort Pflanzen wachsen, Blüten austreiben und Früchte sprießen. So ist der Kreislauf des Lebens. Gedeihen und Tod bilden eine Einheit. So hat es Kamalug gefügt, als er den Wald erschuf.

Begonnen hat er sein Werk, wo heute der Tempel der Roten Jaguare steht. Darum sind die Kräfte von Leben und Vergehen nirgends so stark wie hier. Zu Beginn wucherte das Leben dort in unermesslicher Vielfalt und Geschwindigkeit. Die Bäume wuchsen in wenigen Sonnenläufen zu voller Größe, und sie trugen so viele Früchte, dass ihre Äste brachen. Die Tiere hatten so viele Junge, dass die Mütter nicht genug Milch für alle geben konnten. Der Hunger der Raubtiere war so gewaltig, dass sie fast alle Beutetiere erjagten und dennoch verhungerten viele. So vergingen die Pflanzen und Tiere in großer Zahl und nur die Kräftigen und Geschickten erreichten ein Alter, in dem sie Nachkommen zeugen konnten. Das Leben wurde stark dadurch. Dann erkannte Kamalug, dass es stark genug sei und nun von selbst bestehen könne. Er entsandte mächtige Nipakau, die Kräfte von Leben und Vergehen zu zügeln. Sie bauten den Tempel der Roten Jaguare und nannten ihn Gulaghal, und in seiner Mitte, tief unten am Grund, banden sie die rohen Kräfte in dem Kessel Goparaq.

Seitdem schreiten alle Pflanzen, Tiere und Menschen den Kreislauf von Werden und Vergehen so ab, wie wir es kennen. In Goparaq jedoch wirken die Mächte von Verfall und Neubeginn, von Leben und Sterben noch wie am Anbeginn der Zeit.







Als die Geschuppten über den Dschungel herrschten, suchten sie, die Kräfte Goparaqs zu nutzen, um Verderben über ihre Feinde zu bringen. Doch die Nipakau, die Gulaghal erschaffen hatten, kämpften gegen sie und waren siegreich. Die Echsen zogen sich zurück, doch ihre Zauberpriester riefen die Macht der Satuul, denen sie dienten, und verfluchten die Nipakau. Goparaq zögerte das Schwinden ihrer Kräfte hinaus, doch bald schon waren die Nipakau so geschwächt, dass Kamaluq sie in die Geisterwelt geleiten musste.

Die Wacht über Gulaghal sollten von nun an die Mohaha übernehmen, denn kein Stamm steht höher in der Gunst des Jaguars. Die Wahrung des Tabus ist die wichtigste Aufgabe unseres Stammes. Kein Geschuppter und kein Fremder darf den Ort betreten, denn ihre Gier ist größer als ihre Weisheit, und sie würden versuchen, Goparaq für ihre Zwecke zu verwenden. Kein Satuul darf Gulaghal finden, denn er würde danach trachten, die Kräfte Goparaqs zu verderben und damit den Kreislauf von Leben und Vergehen zu vergiften.

Daher bewahren wir das Tabu und wachen über den Tempel der Roten Jaguare.«

*—aus einer Taya der Mohaha,
erzählt vom Schamanen Tapam-Wah*

Commentarius

Der Schamane Tapam-Wah erzählte diese Taya, da ein Krieger und eine Kriegerin seines Dorfes aufbrachen, um für ein halbes Jahr am Tempel der Roten Jaguare über das Tabu zu wachen – bis ein Kriegerpaar aus einer anderen Sippe ihre Wacht übernehmen würde.





Erstaunlich ist indes die Offenheit Tapam-Wahs. Vor wenigen Jahren noch, so meinte er, hätte nicht nur das Große Tabu ihn daran gehindert, die Taya in unserem Beisein zu erzählen – auch sein Misstrauen gegenüber uns wäre zu groß gewesen. Doch dann wurde er Zeuge, wie Abenteurer von außerhalb des Dschungels halfen, das Große Tabu vom Kara'iri'tir zu wahren. Seitdem ist er der Auffassung, dass Kamaluq die Tabus gelockert hat, um im anstehenden Zeitenwandel bestehen zu können – auch wenn es die Hilfe tapamloser Fremder erfordere.

Shan'r'trak, die geschmolzene Stadt

»Als Kamaluq seinen Auserwählten die Aufgabe gab, künftig über die große Spinne Takehumba und ihre Brut zu wachen, machten sie sich sofort auf den Weg in die Spinnenberge. Viele Tage wanderten sie durch den Ewigen Wald, bis sie die Fäden ihres großen Nestes erreichten. Kaum hatten die Kinder Kamaluqs das Tal betreten, erfüllte das Lied der Glücksspinnen ihre Tapams. Von gewaltigen Bergen und mächtigen Nipakau, von der Schönheit des Ewigen Waldes und der Weite des Großen Wassers sangen die Keke und hießen ihre Krieger willkommen.

Neugierig erkundeten diese ihre neue Heimat und stießen in den Ruinen von Shan'r'trak auf die Spuren des verheerenden Kampfes zwischen den Spinnen und dem finsternen Satuul Kebunganaq. Geschmolzen vom Jadefeuher des großen Skorpions lag so manches Nest und selbst heute noch entsteigt einigen Überresten ein tödlicher Hauch, der Menschen wie Tieren das Fleisch von den Knochen frisst.





Noch bevor sich die Waldmenschen von diesem Anblick erholt hatten, trat Takehumba auf sie zu. »Seid willkommen im Kreise der Hüter der Träume. Eure wichtigste Aufgabe soll es sein, uns vor den Dienern des Großen Satuul Kebunganaq zu schützen, denn sie trachten danach, ihn aus meinem Netz zu befreien! Wie andere entschlüpfte Träume Kamaluqs halten wir ihn dort gefangen. Mit seinem giftigen Stachel zerreißt er jedoch immer wieder Fäden. Dann und wann entkommt ein Traum durch eines dieser Löcher und das sei eure zweite Pflicht: Zieht hinaus und bringt Kamaluqs Träume zurück nach Shan'r'trak. Sie sollten niemals Teil seiner Schöpfung sein!

So kam es, dass der Stamm sich fortan Keke-Wanaq nannte und zu den ewigen Wächtern von Shan'r'trak wurde. Noch immer lauern die Jadeskorpione darauf, ihren Herren zu befreien. Da sie den tapferen Dienern der Takehumba in einem offenen Kampf unterlegen sind, wählen sie Heimtücke und Hinterlist als ihre Waffen. Mit reichen Versprechungen vergiften sie die Tapams willensschwacher Kinder Kamaluqs und stiften sie an, das Netz der Spinnen zu zerreißen. Aus diesem Grund ist es Tabu für jeden, außer den Keke-Wanaq, Shan'r'trak zu betreten. Wer es trotzdem wagt, den lassen sie ihren gnadenlosen Zorn spüren!

Neben jenen Keke-Wanaq, die das Große Tabu von Shan'r'trak hüten, gibt es noch die, die hinausziehen, um Kamaluqs entflohene Träume in das Netz der Glücksspinnen zurückzuholen. Vielfältig ist die Gestalt solcher Träume: Mal sind es Steine oder Pflanzen, wie sie sonst nirgends im Ewigen Wald vorkommen, deutlich öfter jedoch nehmen sie die Form von Mensch oder Tier an. Manche verstecken





sich gar im tapamlosen Körper eines Fremden, denn dort finden sie viel Platz. Die Suche nach einem solchen Traum kann viele Regenzeiten dauern und manche Keke-Wanaq, die jung und kräftig hinausziehen, kehren als gebeugte Alte oder auch gar nicht zurück.«

—aus einer Taya der Keke-Wanaq, wiedergegeben von Cankuna, Schülerin des Schamanen Ketaqua, die sich auf der Suche nach einem verlorenen Traum befindet

Commentarius

Nach wie vor will es nicht gelingen, Hesindes Licht in das Dunkel des Großen Tabus um Shan'r'trak zu bringen. Selbst andere Völker der Waldmenschen fürchten die Keke-Wanaq und halten sich konsequent von den Spinnenbergen fern. Welches Geheimnis liegt in den Ruinen verborgen?

Zumindest erklärt diese Taya, warum Angehörige der Keke-Wanaq mitunter weit entfernt von ihrer Heimat auftauchen. Offenbar sind sie auf der Suche nach Dingen oder Menschen, die sie ihrem Spinnengötzen Takehumba als Opfer darbringen können. Die Beschreibung des ›Traumes‹, nach dem Cancuna sucht, lässt mich vermuten, dass es sich um eine Hinterlassenschaft der Erbauer von Shan'r'trak handelt.

Wieso sie neben Artefakten aus Shan'r'trak vergleichsweise häufig Magiebegabte in ihre Stadt verschleppen, ist mir ein Rätsel. Es bleibt zu hoffen, dass sie mit ihnen keine finsternen, heptasphärischen Experimente durchführen, um ihrem Götzen Kraft zu verleihen.







Der grausame Satuul von Gron'gu'mur

»Einst sandte Kamaluq einen Großen Nipakau zu den Menschen, der der prachtvollste und stolzeste war. Er zeigte sich als prächtiger Jaguar oder als die schönste Frau, auf deren Antlitz jemals Sonnenstrahlen gefallen waren. Er lebte in der Höhle Gron'gu'mur und wurde verehrt und gefürchtet. Er schützte die Menschen, die gut zum Wald waren, und bestrafte diejenigen, die Unrecht taten.

Eines Tages sprach der Nipakau zu Kamaluq: »Was macht die Menschen anders als mich?«

Da sagte Kamaluq: »Sie haben einen Tapam, doch du bist nur Nipakau.«

Da füllte sich das Herz des Großen Nipakau mit Missgunst, und er begann, sich einen Tapam zu wünschen. Er schlich um die Menschen herum und beobachtete sie. Er wollte sich mit Gewalt einen Tapam nehmen.

Er verschlang einen Menschen, doch gab ihm diese Tat keinen Tapam. Und er verschlang mehr Menschen, aber blieb weiterhin leer. So legte sich die Finsternis immer weiter über den Nipakau, bis der Hass ihn zu einem missgestalteten Satuul machte.

Viele Jäger und Krieger suchten nach dem Nipakau, doch keiner kam zurück. Sie alle wurden Opfer seines Zorns.

Da flehten die Menschen zu Kamaluq, dass er den Nipakau aufhalten möge, bevor er sie alle verschlingen würde. Kamaluq hörte sie und sandte den großen Tonko-Tapam Manaq zu den Menschen, auf dass er ihn vertreiben möge. Manaq zog aus, um sich ihm zu stellen. Manaq kämpfte edel und tapfer. Doch der Nipkau war zu stark und zu zornig, und Manaq scheiterte. Er kehrte mit leeren Händen zu den Menschen zurück.





Kamaluq zürnte dem Satuul, denn er hatte die Menschen so geschaffen: mit einem Tapam. Und die Großen Nipakau waren ohne. So war es richtig und gut.

So schickte er einen weiteren Nipakau in der Gestalt eines Jaguars. Er war edel und reiner als jener, der nun als Satuul wütete. Gemeinsam stellten sich der Große Nipakau und Manaq dem Satuul. Der Kampf tobte lange. Für jeden Schlag, den einer setzte, bekam er zwei zurück. Der große Satuul besaß scharfe Zähne, wilde Pranken und war wendig und schnell. Der Große Nipakau war es ebenfalls, doch er war kleiner und hatte nicht so viel Kraft in seinen Hieben. Und auch Manaq kämpfte stolz, doch dieser Satuul besaß so viel Kraft wie hundert Menschen.

Da verstanden die Menschen, dass ihn nur die Kraft von hundert Menschen bezwingen könnte. So zogen sie aus, um dem ersten Tonko-Tapam und dem Großen Nipakau in ihrem Kampf beizustehen.

Krieger griffen ihre Waffen, Jägerinnen ihre Speere und Netze. Die, die Häuser bauten, ergriffen ihre Werkzeuge. Väter und Mütter, die kochten und ihre Hütten pflegten, nahmen ihre Besen und Pfannen. Selbst die Kinder und Alten sammelten Steine und Nüsse, um sie zu werfen. So liefen die Menschen los und stellten sich Seite an Seite mit ihrem Tonko-Tapam und dem Großen Nipakau, um den Satuul zu vertreiben.

Erst, als sie die Kraft von hundert Menschen hatten, konnten sie dem Satuul schaden und ihn immer tiefer in den Dschungel und hoch zu den Bergen treiben, wo seine Höhle lag. Er kroch tief in den Berg, sodass er weit weg von den Menschen war und niemandem mehr zum Übel werden konnte.





Die Menschen feierten ihren Sieg, doch der Große Nipakau fürchtete, dass der Satuul eines Tages wieder aus seiner Höhle kriechen könnte. So legte er sich vor dem Eingang der Höhle nieder und war jederzeit bereit, die Menschen erneut zum Kampf zu rufen.

Manaq sprach: ›Menschen, ihr habt gemeinsam stark und mutig gekämpft. Von nun an wacht der treue Nipakau über Gron'gu'mur. Wenn das Unheil erneut erwacht, so wird er euch rufen, auf dass ihr euch der Finsternis erneut gemeinsam stellt. Solang müsst ihr seine Ruhe wahren und ihm Gaben bringen, um ihn für seine Wacht zu stärken. Seid immer wachsam und achtet den Dschungel!‹ »

*—aus einer Taya der Anoiha,
erzählt vom Hochschamanen Akhang*

Commentarius

Ist diese Geschichte der Grund, warum die Anoiha die Höhlen meiden und auch mich daran gehindert haben, sie zu betreten? Steckt darin vielleicht ein wahrer Kern? Verbirgt sich hinter dem Satuul möglicherweise ein Dämon? Ich sollte zurückkehren, um eine Bestimmung vorzunehmen. Kah-Thurak-Arfai möglicherweise?





Die List von Kara'ini'tir

»Als die Welt noch jung war und Kamaluq selbst durch den Dschungel schlich, da kam ein großes Übel zu uns. Die Echsen hatten sich erhoben und durchstreiften die Wälder, auf dass sie jeden Menschen, völlig gleich, ob Napewanha, Anoiha oder sogar Yakosh-Dey, zerreißen würden. Sie waren grausam und machten Jagd ohne Notwendigkeit. Die Mütter eurer Mütter und Väter eurer Väter litten Qualen.

Viele verspürten große Furcht und so versammelte der weise Häuptling MoKa-Ha seine klügsten und treuesten Berater in seiner Hütte. Sie sprachen viele Tage lang.

MoKa-Ha war ein großer Krieger, und so wollte er sich den Echsen im Kampf stellen. Doch seine Berater warnten ihn: Es wären zu viele und die Napewanha hätten nicht genug Kämpfer.

Sein Bruder war ein großer Jäger. Deshalb wollte er die Echsen in den Hinterhalt locken und ihnen Fallen stellen. Doch die Berater warnten ihn, denn die Napewanha hatten nicht genug Seile.

Seine Schwester war eine große Rednerin, ihre Zunge so sanft, dass sogar die tapamlosen Yakosh-Dey sie liebten. Sie wollte mit den Echsen sprechen, doch die Berater warnten sie, denn die Echsen besaßen nicht genug Verstand.

Schließlich schlug die Kaumuya des Dorfes vor, die Nipakau um Hilfe zu bitten und eine Barriere zu errichten, die die Echsen von den Menschen fernhielte. Doch die Berater warnten sie, denn die Echsen waren zu stark.

So sprachen und stritten sie viele Tage lang und baten die Nipakau um Hilfe und Einsicht, jeden Tag bat die Kaumuya sie um Beistand.





Am zehnten Tag sandte Kamaluq Yotu in das Zelt, den kleinen Sohn von Moka-Ha. Während sie stritten, hatte niemand bemerkt, wie der Junge sich dazugesellt hatte. Er hörte zu und überlegte, wusste er doch, wie ernst es um die Menschen stand. Und schließlich sagte er, denn sein Geist wurde von Kamaluq gelenkt: »Echsen sind schnell und wendig, wenn es warm ist, aber starr wie Stein in der Nacht, wenn die Sonnenscheibe fehlt.«

Er berichtete, wie er eine kleine Echse gefunden hatte, die in der Nacht starr verharren musste. Mit jedem weiteren Wort wurde den Beratern klarer, dass Kamaluq Yotu zu ihnen gesandt hatte.

In ihrer Mitte reifte ein Plan heran, wie sie das Wissen, das so offensichtlich und gleichzeitig verborgen war, gegen das große Übel einsetzen konnten. Als sich die Berater in der Nacht zum Schlaf legten, sandten die Nipakau ihnen einen Traum. In diesem Traum standen alle Menschen, nicht nur die Napewanha, zusammen und priesen gemeinsam Kamaluq. In ihren Händen hielten sie heilige Talismane, die die Bande zum Wald stärkten und ihnen große Macht gaben.

Sie wollten also gemeinsam handeln. Die Schwester besuchte einen Stamm nach dem anderen, die Mohaha, die Oijaniha, die Keke-Wanaq, sogar die Yakosh-Dey und noch viele weitere, deren Namen wir nicht mehr kennen. Auch der große Manaq schloss sich ihnen an. Sie alle fertigten einen Talisman und versprachen, ihre Kaufmuya zu den Napewanha zu senden.

Der Häuptling Moka-Ha und sein Bruder ersannen gemeinsam einen Plan, wie sie die Echsen durch List zusammentreiben und an einem Ort vereinen könnten.





Die Kaumuya betete zu den Nipakau, auf dass sie den Menschen zum rechten Zeitpunkt die rechte Macht gäben.

So handelten sie alle, gemeinsam, als Einheit und in Freundschaft verbunden. Als der Tag gekommen war, ihr Übel zu bezwingen, da gab Kamaluq den Kaumuya die Kraft, weißes, hartes Wasser zu rufen und über die versammelten Echsen zu legen. Er gab ihnen die Macht, es zu halten, solange alle Menschen gemeinsam und geeint für dieses Ziel wären.

Manaq sah, dass der Dschungel diesen Sieg uns Napewanha verdankte. So gab er uns die Verantwortung, zu wachen und dafür zu sorgen, dass der Schlaf der Echsen niemals gestört würde.

Später wurde Yotu Kaumuya. Er hielt das Wissen um dieses Ritual in Ehren und gab es an jene weiter, die ihm folgten, bis zum heutigen Tage.

Daher Kinder, werdet starke Jäger und große Krieger, damit ihr Kamaluqs Werk bewahren könnt, und achtet die Weisheit im Kleinen, denn manchmal spricht Kamaluq auch durch den Mund der winzigsten Kreaturen.«

*—aus einer Taya der Napewanha,
erzählt von Häuptling Hayatepe*

Commentarius

Ob es Moka-Ha, Yotu oder einen der andere wirklich gab, bleibt fraglich. Doch heute wissen wir, dass in dieser Taya viel Wahrheit liegt. Ich wünschte, es gäbe mehr Aufschluss darüber, welcher Natur das ursprüngliche Ritual war.





Kuruke-Wape

»Das verborgene, uralte Heim der Stärke – das war Kuruke-Wape. Es begann mit Tanka-Jeba. Sie führte unsere Ahnen, als die Menschen des Dschungels gegen die mächtigen Echsen kämpften, die über große Städte herrschten. Die Geschuppten fingen die Menschen und verschleppten sie in die Sklaverei oder opferten sie auf den Altären grausamer Geister. Manche aus unserem Stamm wollten zu den Waffen greifen, um den Feind zu bekämpfen. Tanka-Jeba erkannte aber die Aussichtslosigkeit darin, denn sie besaß die Weisheit, zu verstehen, wann man sich dem Feind stellt und wann es besser ist, der Gefahr aus dem Weg zu gehen. Sie führte unsere Ahnen zum Berg Tutaq-Rolida und gründete die verborgene Stadt, die ein sicherer Zufluchtsort für alle Menschen des Dschungels wurde. Im Schutz der Nacht kämpften unsere Ahnen dafür, Kuruke-Wape vor den Echsen geheim zu halten, und dennoch befreiten Sklaven den Weg zu unserer Gemeinschaft zu weisen. So wuchs Kuruke-Wape. Dann kamen Menschen von jenseits des Dschungels und führten Krieg gegen die Echsen. Doch brachte dies keine besseren Zeiten für die Stämme. Auch die Neuankömmlinge versklavten die Kinder Kamaluqs und verschleppten sie an weit entfernte Orte. Nichts hatte sich geändert, bloß das Aussehen der Feinde.

Zu dieser Zeit herrschte König Aluku-Hanpo über die Tapo-Tikaute. Um sein Volk zu schützen, verhehlte er mit Kamaluqs Hilfe Kuruke-Wape. Niemand außerhalb unserer Stadt konnte sich an diesen Ort erinnern, niemand ihn finden – und die Tapo-Tikaute lebten in Sicherheit. Außerhalb der Stadt war es, als hätte es Kuruke-Wape nie gegeben. Wir überdauerten die Zeit, unbeeinflusst in unserer Zuflucht, und gewannen an Stärke.





Heute ist Akku-Mijok unser König, und wieder setzt ein Wandel ein. Das Tabu von Kuruqe-Wape wird schwächer.

Manche klagen, dass Kamaluq uns sein Wohlwollen entzogen hat. Manche haben diesen Tag herbeigesehnt und blicken voller Neugier in die Welt dort draußen. Fremde waren schon unsere Gäste und wir konnten sehen, dass sie keine Feinde der Tapo-Tikaute sind, doch wird dies nicht für alle gelten, die kommen werden. Wir konnten am Sternenhimmel sehen, dass sich ein Wandel vollzieht und die Fremden berichteten, dass dieser Wandel auch außerhalb von Kuruqe-Wape tiefe Spuren hinterlässt.

Unsere Wiederkehr wird nicht grundlos sein. Straft uns Kamaluq oder weiß er, dass unsere Stärke, geboren aus dem Zusammenhalt unserer Gemeinschaft und den Fähigkeiten des Einzelnen, nun gefragt ist? Wenn der Wandel alle betrifft, müssen wir uns dann nicht gemeinsam den Gefahren stellen, die ihm folgen werden?

König Akku-Mijok ist klug und gerecht. Er wird jede Sichtweise bedenken, denn die Ängste und Hoffnungen seines Volkes sind ihm wichtig. Was auch immer wir von der Welt außerhalb halten mögen – wir sind nun wieder ein Teil von ihr.

Das alte Kuruqe-Wape hat seinen Zweck erfüllt. Das sich glitzernd erhebende, uralte Heim der Stärke – das ist Kuruqe-Lahe.»

—aus einer Taya der Tapo-Tikaute, erzählt von der Ratetak-Schamanin Aiko-Potak





Commentarius

Das Privileg, diese Taya zu hören, teilte ich mit den Kindern Kuruke-Lahes, mit denen ich im Tempel der Ratetak den Unterrichtungen beiwohnen durfte. Tatsächlich genießen alle Heranwachsenden der Stadt eine profunde Bildung, die auch das Wissen um die Historie der Stadt beinhaltet – die selbstverständlich von dem Tabu und der Verhehlung dominiert wird. Offenkundig fürchteten sich viele der Jungen vor den Änderungen, die selbst den Ältesten Rätsel aufgeben. Im Anschluss an die Erzählung ging die Schamanin daher auf die individuellen Ängste der Kinder ein. Sie verstand es, den Jungen und Mädchen die Sorgenlast zu verringern, ohne eine der teils widersprechenden Meinungen über die andere zu stellen oder als unbegründet abzutun.





VIII



Von den Rändern des Waldes





Auch wenn die meisten Waldmenschen tief im Dschungel oder auf abgelegenen Inseln leben, gibt es doch etliche Stämme, die seit Jahrhunderten Kontakt mit anderen Menschen pflegen. Hier stößt man auf zum Teil absonderliche Vermischungen aus dem ursprünglichen Glauben an Kamaluq und Vorstellungen aus den Lehren der Zwölfe. Manche Tayas lassen sogar vermuten, dass die Waldmenschen schon lange bevor die ersten Missionare der Kirchen überhaupt den Dschungel betraten, in Berührung mit dem einen oder anderen Zwölfgott kamen.

Die gestohlenen Tapams

»Eine Handvoll Regenzeiten war vorübergezogen, seit Jakush von Kamaluq die Aufgabe erhalten hatte, den Ewigen Wald gegen die Fremden von jenseits des Waldes zu verteidigen. Die Yakosh-Dey, wie sich sein neuer Stamm stolz nannte, hatten blutige Ernte unter den Eindringlingen gehalten. Viele Tsantsas zierten ihre Hütten und verliehen ihnen die Kraft Dutzender Krieger.

Eines Tages erfüllte lautes Gebrüll das Grün des Dschungels. Seine Ohren verrieten Jakush, dass sich ein Weib der Fremden im Kampf mit einer unbekannten Zahl von Gegnern befand. Jakush lächelte: »Der Ewige Wald ist gefährlich, Fremde, und das wirst du nun am eigenen Leib zu spüren bekommen!« Leise schlich er an das Geschehen heran, begierig, den Tod der Fremden zu beobachten.

Auf einer kleinen Lichtung hatten vier Satuul des Yaq-Hai eine Frau umringt, wie Jakush sie nie zuvor gesehen hatte: Von Kopf bis Fuß war sie in Eisenkleider gehüllt, und auf ihrem Haupt saß ein blitzender Helm, den ein absonderliches Antlitz Kamaluqs





schmückte. Gewandt und kraftvoll schwang sie mit beiden Händen ein gewaltiges Karmulka. Der Kampf wogte hin und her. Jakush musste anerkennen, dass sie eine ausgezeichnete Kriegerin war. Mit einem einzigen Hieb enthauptete sie eine der Kreaturen und verwandelte sie in eine schleimige Pfütze. Doch schon war zu sehen, wie sie schwächer wurde und sie ihr Karmulka nur noch knapp zwischen sich und die Klauen der Yaq-Hai brachte. Gerade wollte Jakush seine Knochenaxt aus dem Gürtel ziehen, bereit, die wider-natürlichen Kreaturen selbst zu erschlagen, da reckte die Kriegerin ihr Karmulka gen Himmel und stieß ein zorniges Brüllen aus. Sofort stürzten sich die Yaq-Hai auf sie, aber bevor sie sie berühren konnten, raste ein gleißender Blitzstrahl vom Himmel herab und zerschmetterte die Satuul.

Jakush erstarrte. Wie konnte die tapamlose Fremde über die Mächte Kamaluqs gebieten, was sonst nur den Schamanen seines Volkes gegeben war? Die Eindringlinge verschleppten die Kinder des Ewigen Volkes offenbar nicht nur, um sie in ihren steinernen Kralen zu versklaven. Sie raubten den Mächtigsten unter ihnen die Tapams, um sich ihre Kräfte einzuverleiben! Kalter Zorn erfüllte Jakush, als sich die Kriegerin schwer atmend auf ihr Karmulka stützte und die schleimigen Überreste der Yaq-Hai betrachtete. Mit einem Ruck zog sie sich den Helm vom Kopf und Jakush wusste, dass er nun schnell handeln musste. Rasch hatte er sein Blasrohr in der Hand. Ähnlich dem Stich eines Mosquitos traf sein giftiger Pfeil die ungeschützte Haut ihres Halses, und es dauerte nicht lang, da brach die Fremde tot auf der Lichtung zusammen.

Mit geübten Schnitten nahm Jakush ihre Kopfhaut und vernähte sie geschwind, damit das kostbare Tapam, das sie geraubt hatte,





nicht zu entfliehen vermochte. Dann machte er sich auf zum geheimen Tal von Kun-Kau-Peh, denn Jakush wusste, dass nur die Take-Ca, die Hüterin des Tals, dem geraubten Tapam seinen Weg zurück zum Ewigen Volk weisen konnte.»

*—aus einer Taya der Yakosh-Dey, erzählt von
Ra-Cante, Kriegerin der Yakosh-Dey*

Commentarius

Trotz aller Kontakte der Yakosh-Dey mit den zivilisierten Völkern – auch wenn man sich über den Zivilisationsgrad der Bewohner von Chorhop, Mengbilla oder Al'Anfa berechtigterweise streiten kann –, hält sich in ihrer Vorstellungswelt hartnäckig der Glaube, dass wir kein Tapam, also keine Seele, besitzen. Über die Jahrhunderte haben sie außerdem den befremdlichen Glauben entwickelt, die Geweihten der Zwölfe und auch die Magiebegabten, hätten es irgendwie geschafft, Schamanen ihres Tapams zu berauben.

Während also manch anderer Stamm geweihten oder zaubernen Missionaren freundlich begegnet, machen die Yakosh-Dey in der Regel kurzen Prozess mit ihnen. Schon einige Magier und Priester haben auf diese Weise eine zweifelhafte letzte Ruhe als Schrumpfkopf in Kun-Kau-Peh gefunden. Ganz besonders haben die Yakosh-Dey es auf Anhänger Rondras abgesehen, deren Ornat sie als Verhöhnung ihrer eigenen Kamaluq-Verehrung sehen.





Von Eidechse und Gans

»Einst reichten die Ränder des Ewigen Waldes bis an den Harodrûd, denn Tsa, die große lebensspendende Eidechse, wollte ihrem Bruder, dem jaguargestaltigen Kamaluq, gefallen. Seine Kinder, die Chirakah, folgten damals einzig und allein den Wegen der großen Raubkatze. Sie streiften durch den dichten Dschungel, machten Jagd auf wilde Tiere und sammelten Beeren und Früchte von den Bäumen. Es dauerte nicht lang, da hatte der fruchtbare Stamm seine Zahl verdoppelt, und der Wald reichte nicht mehr aus, sie zu ernähren. Also ließ der ungezügelte Jaguar den Wald in Gebiete wuchern, die Tsas eigener Schöpfung vorbehalten waren.

Daraufhin sandte die Große Eidechse ihre hellhäutigen Kinder aus, den Dschungel in seine Schranken zu weisen. Mit Axt und Feuer drangen sie in den Ewigen Wald ein. Mit Pflug und Sense zwangen sie das Chaos des Lebens in geordnete Bahnen. Felder, Weiden und Obsthaine erblühten, wo vormals Sumpf und finsternes Unterholz das Land beherrschten. Doch Kamaluq zürnte seiner Schwester, denn er fühlte sich im Recht. Und so hieß er seine Schamanen die Trommeln zu schlagen und die Farben des Kampfes auf die Gesichter der Krieger zu malen. Er würde seinen Wald nicht widerstandslos hergeben!

Viele Jahre kämpften die Chirakah mit ihren hellhäutigen Vettern um jeden Baum und jeden Strauch, bis das Blut der Gefallenen den gewaltigen Loch Harodrûl rot färbte. Als sie sah, was sich zwischen den Völkern abspielte, da weinte die göttliche Eidechse um ihre und um Kamaluqs Kinder. Tieftraurig begab sie sich zu ihrer Schwester Travia, der klugen und fürsorglichen Gans, an deren Tisch selbst die größten Streithähne stets friedlich beisammensaßen.





»Schwester Gans, was soll ich tun?«, klagte sie. »Meine Kinder und die Kinder Kamaluqs liegen in bitterem Streit, und wo Leben gedeihen soll, da fließt nur rotes Blut!«

Die Gans überlegte, bevor sie zu schnattern begann: »Schwester Eidechse, lass uns zu den Kindern Kamaluqs gehen. Solange sie nur Geschichten von tapferen Kriegern und mächtigen Jägern kennen, wird es keinen Frieden geben. Wir müssen ihnen zeigen, wie man Früchte anbaut, denn dann werden die Chirakah satt sein, und wer satt ist, der ist auch friedlich!«

So kam es, dass Eidechse und Gans ihre weisesten Schamanen in die Krale der Chirakah schickten. Vielerorts fanden sie Hunger, denn die Jäger und Sammler, die sonst für Nahrung sorgten, waren im Kampf gefallen. Zu ihrer großen Freude waren die Chirakah fleißige und gelehrige Schüler. Schnell lernten sie, wie man Felder anlegt, Vieh züchtet und vieles mehr. Bald darauf war der Hunger besiegt, und die Chirakah hatten die Vorzüge der Lehren Tsas und Trvias erkannt. Tief in den Wäldern wütete Kamaluq für einige Regenzeiten, aber auch der wilde Jaguar beruhigte sich schließlich. Eines Abends kam er zum gemeinsamen Mahl in die Hütte der göttlichen Gans. Und da Tsa und Travia gütige Schwestern sind, vergaben sie ihm seinen Groll und hießen ihn an ihrem Feuer willkommen.«

—aus einer Taya der Chirakah,
gehört in der Praiostagsschule von Heldenrain





Commentarius

Diese Taya ist ein gutes Beispiel für viele Erzählungen in der Gegend zwischen Drôl und Mengbilla. Nach Jahrhunderten blutigen Kampfes gelang es Missionaren von Tsa und Travia, die als blutrünstig verschrienen Chirakah zu Bauern und Viehzüchtern zu erziehen. Heute stemmen die Eingeborenen mit ihrer Arbeit einen guten Teil der Versorgung der Städte Mengbilla und Drôl. Das sollte jedem ein Lehrbeispiel dafür sein, wie man mit Behutsamkeit viel mehr erreicht als mit Flamme und Schwert.

Ja, das Silem-Horas-Edikt schreibt die Unteilbarkeit der alveranischen Zwölfe vor, doch sollte uns das nicht dazu verführen, die Götter anderer Völker mit Gewalt zu unterdrücken.

Kaucas Ritt

»Viele Jahre lang hatte Kamaluq allein über den Ewigen Wald gewacht. Längst nagte Einsamkeit an seinem Herzen, da fiel sein Blick auf Kauca, eine atemberaubende Kriegerin. Wind toste in ihrem Haar und Blitze zuckten an ihrem Speer. Kamaluq zeigte sich ihr und Kauca hieß seine Aufmerksamkeit willkommen. Gemeinsam zogen sie in eine Hütte ihres Stammes, wo sie ihm bald zwölf Kinder schenkte. Doch ein Neider, Ka-Rypo, gierte nach Kaucas Leib. Dreist ging er zu dem Paar: ›Es ist nicht rechtens, dass ihr nur beieinander liegt. Sind wir nicht ein Stamm, der alles teilt? Kauca soll auch mir Kinder schenken!«

Kauca schüttelte den Kopf. Sie empfand nichts für Ka-Rypo. Erbost zog dieser davon und sann auf Rache. Kamaluq und Kauca





hingegen vergaßen ihn sogleich. Ihre Aufmerksamkeit galt einzig ihren Kindern. Daher ereilte sie Ka-Rypos Anschlag völlig überraschend: Eines Nachts, als beide fest schliefen, verschleppte er ihre Kinder mit einem Einbaum über das Große Wasser, wo er ein gewaltiges, steinernes Gefängnis für sie errichtet hatte.

Grenzenlos war das Entsetzen der Eltern bei ihrem Erwachen. Sofort nahmen sie die Verfolgung auf, bis sie ans Ufer des Großen Wassers gelangten. Dort blickte Kamaluq voll Trauer zu Kauca: ›Von hier an mußt du ohne mich weiterziehen, denn ich kann den Ewigen Wald nicht verlassen.‹ Zu ihrer Unterstützung rief Kamaluq den weisen Drachen Kehala herbei. Damit er die Weiten des Wassers überqueren konnte, gab er ihm Flossen und damit nichts ihn verletzen möge, verlieh er ihm einen Panzer. So wurde aus Kehala eine mächtige Drachenschildkröte. Dann berührte der göttliche Jaguar Kaucas Speer und reichte ihr ein Horn: ›Dein Speer soll meinen Zorn tragen, und wenn du unsere Kinder gefunden hast, blase in dieses Horn. Es wird ihnen schützende Macht verleihen!‹

Beherzt kletterte Kauca auf Kehalas Rücken, und gemeinsam ritten sie hinaus auf das Große Wasser. Vielen Gefahren trotzten die beiden, doch schließlich gelangten sie zu Ka-Rypos Versteck. Hoffnungslosigkeit machte sich in Kauca breit, als sie den massiven Wall sah. Da sprach Kehal: ›Verzweifle nicht, Kauca. Nimm deinen Speer, der den Zorn Kamaluqs trägt. Zerschmettere mit ihm den Felsen!‹ Kauca nickte und schleuderte den Speer gegen die Mauer, die mit ohrenbetäubendem Krachen barst. Kaum kletterten ihre Kinder durch die Bresche, hob sie das Horn an ihre Lippen und Kamaluqs Gebrüll erfüllte seine Sprösslinge mit göttlicher Kraft. Er erhob sie zu mächtigen Nipakau des Windes, die noch heute







unbändig über das Land brausen. Ungestüm tobten sie über die verhasste Mauer und warfen Trümmer ins Wasser. Zum Entsetzen aller traf einer der Brocken Kehala am Kopf. Blut quoll aus der tiefen Wunde hervor und Verwirrung machte sich in seinem Geiste breit. Da weinte Kauca um ihren treuen Freund. Sie versprach, ihm Hüter zu suchen, die ihm beistehen sollten, bis er seinen Weg wieder allein zu finden vermochte.

Also erwählte sie die tapfersten der Kinder Kamaluqs, nämlich jene, die bereit waren, aufs Große Wasser zu ziehen. Ihnen trug sie auf, über Kehala zu wachen. Besonders hüten sollten sie sich vor Karypo, denn er düstet noch heute nach Rache an Kehala, weil er Kauca half, ihre Kinder aus seinen Fängen zu befreien.»

—aus einer Taya der Taha-Tawa vom Volk der Tocamuyaq, wiedergegeben von der Schamanin Huḱa-Hey

Commentarius

Als ich diese Geschichte zum ersten Mal vernahm, stockte mir der Atem. Sie weist unglaubliche Parallelen zum Mythos um die Gigantin Kauca auf, die im Krieg der Giganten die Mauern Alverans zerschmettert haben soll. Wie kann sie in den Schöpfungsmythos der Tocamuyac geraten sein? Handelt es sich womöglich um Geschichten der zwölfgöttlichen Lehre, die sie im Laufe der Zeit in ihren Legendenschatz überführt haben?

Allerdings haben gerade die Taha-Tawa nur selten Kontakt mit den Festlandbewohnern, folgen sie doch beständig dem erratischen Kurs der Drachenschildkröte Kehala, die sie angeblich mit ihren Trommeln um Gefahren herum lenken. Dieses





Mysterium erfordert gründlichere Erforschung und einen Abgleich mit Erzählungen anderer Stämme der Tocamuyac.

Die Jagd der Liebenden

»Tief im Dschungel, wo das Licht nur selten den Boden berührt, lebte Kamala, der listige Bruder Pra-Jobos. Er war der geschickteste unter den Jägern, und alle Männer und Frauen der Wapengo eiferten ihm nach. Doch war Kamala nicht nur der beste Jäger, sondern auch der erste unter den GeselBinnen eines Herzschlags vermochte er sich in einen aufrecht gehenden Panther zu verwandeln, was ihm messerscharfe Klauen, Reißzähne und die überlegenen Sinne der Katzen verlieh.

Vor vielen Sonnenläufen rief Pra-Jobo seinen Bruder zu sich, denn Burdu, der Nachtschwarze, hatte sein grässliches Haupt erhoben und versuchte, den Ewigen Wald zu zerstören. »Kamala, ich brauche deine Hilfe. Die Dunkelheit Burdus bedroht meine Schöpfung. Seine Kreaturen sind so zahlreich, dass ich allein sie nicht vertreiben kann. Gehe in den Ewigen Wald und vernichte seine Brut!«

Darauf ergriff Kamala seinen besten Speer und zog in die Tiefen des Dschungels. Verborgen in den Schatten, in Löchern und Felsnischen, lauerten dort Burdus Bestien. Heerscharen von Ratten und gifttriefenden Spinnen und auch die Verdorbenen von allen, die Schrecken-des-Himmels, trieben ihr Unwesen. Lautlos stießen sie aus den Lüften auf Kamala hinab und zerfetzten ihn mit ihren Klauen. So groß war die Übermacht, dass der Jäger schließlich zu Pra-Jobo zurückkehren musste: »Bruder«, klagte er »Burdus





Kreaturen sind selbst mit den Kräften des Panthers zu viele für mich allein. Ich brauche Hilfe!

Pra-Jobo nickte und wies seinem Bruder den Weg zu einer Hütte im Wald, wo er Hilfe finden sollte.

Als Kamala die Hütte erreichte, sah er eine mächtige Kriegerin, so wohlgestalt, dass er sofort in Liebe zu ihr entbrannte. Freudig trat er vor sie und auch ihr erging es nicht anders. Kaum hatte Anpa-Tonku, denn um keine andere handelte es sich, den stattlichen Jäger erblickt, verlor sie ihr Herz an ihn. Wenige Augenblicke später versanken die beiden in innigem Liebespiel. Doch unbemerkt von Kamala waren ihm die Kreaturen Burdus gefolgt. Nun, da der Jäger abgelenkt war, witterten sie die Gelegenheit, den Bruder Pra-Jobos endlich zu vernichten. Voll Hass stürzten sie sich auf das Liebespaar. Kaum floss das erste Blut aus Anpa-Tonkus Wunden, da brüllte die Kriegerin zornig auf und verwandelte sich in eine gewaltige Löwin mit acht Augen – ihre Gesela-Gestalt, die nur hervorbricht, wenn sie in Raserei verfällt. Unaufhaltsam fuhren Anpa-Tonku und Kamala unter die Angreifer und schon bald lagen sie alle erschlagen zu ihren Füßen. Stolz blickte der Jäger auf seine neue Gefährtin, und gemeinsam machte sich das göttliche Paar erfolgreich auf die Jagd nach den finsternen Wesen Burdus, denn nun waren listenreiches Geschick und zornige Kampfeskraft miteinander vereint.»

—aus einer Taya der Wapengo vom Volk der Owangi, erzählt vom Gesela Ubanga





Commentarius

Die uthurischen Owangi scheinen vom gleichen Volk wie die aventurischen Utulu abzustammen. Vieles in ihrer Kultur lässt die gemeinsamen Ahnen erkennen, obwohl beide Völker seit Jahrtausenden keinen Kontakt mehr miteinander hatten. Kamala ist offenkundig eine Verkörperung Kamaluqs, allerdings verehren ihn die Owangi als schwarzen Panther, nicht als Jaguar. Außerdem ist er für sie nur Wächter über den Dschungel, nicht aber sein Schöpfer.

Bemerkenswert ist die Gestalt der Anpa-Tonku, die sich auch in einigen aventurischen Tayas wiederfindet. Hier sieht man sie jedoch als eine der Großen Satuul, eine dämonenhafte Gestalt. Ihre acht Augen weisen auf eine Verbindung zu den Spinnenartigen hin und die Fähigkeit, sich unter Zorn in eine tierhafte Gestalt zu verwandeln, finden wir bei den legendären Panaq-Si wieder. Hervorzuheben ist auch die Namensähnlichkeit zum urtulamidischen Ankhatep, der Stadtgottheit Fasars. Wer beeinflusste hier wen? Gab es Kontakte uthurischer Einwanderer mit den frühen Tulamiden oder bewältigten urtulamidische Seefahrer bereits die Fahrt über das Feuermeer?

Das Tritheon von Kuruke-Lahe

»... und Kamaluq bestimmte drei Große Nipakau, dem Volk der Tapo-Tikaute zur Seite zu stehen, denn die verborgene Zuflucht sollte bestehen bleiben, gleich welche Gefahren sie bedrohen würden. Kamaluq wählte Hanpokuna. Er war der stärkste der Großen Nipakau und geachtet bei den Riesenaffen, die er führte, denn er besaß





Überzeugungskraft und den Mut, Entscheidungen zu treffen. Mit seiner Kraft vermochte er, Felsen zu spalten und Bäume zu entwurzeln. Zudem war er geschickt und lehrte die Tapo-Tikaute die Geheimnisse des Gumijok und des Schmiedens. Hanpokunas Aufgabe sollte sein, das Beste aus den Gaben des einzelnen Menschen zu formen und ihn anzuleiten, seine Fähigkeiten zur Meisterschaft zu bringen. Dies war ein großes Glück für unser Volk. Die Riesensaffen jedoch sind seitdem führungslos und wir danken ihnen, dass sie dieses Opfer für uns brachten.

Dann wählte Kamalug Ratetak. Sie war die klügste der Großen Nipakau und geachtet bei den Riesenschlangen, die sie Einheit und Weisheit lehrte. Wer ihrem Rat folgte, der konnte durch List und Zusammenhalt auch stärkere Gegner besiegen und die schwierigsten Aufgaben vollbringen. Ratetaks Aufgabe sollte es sein, den Zusammenhalt aller Tapo-Tikaute zu stärken und sie anzuleiten, Stärke aus der Gemeinschaft zu gewinnen. Dies war ein großes Glück für unser Volk. Die Riesenschlangen jedoch verloren die Fähigkeit der Zusammenarbeit, und wir danken ihnen, dass sie dieses Opfer für unser Volk brachten.

Dann wählte Kamalug Sumukopa. Sie war die fürsorglichste der Großen Nipakau und geachtet bei den Riesenschildkröten, die durch ihre Gunst fruchtbar waren, und wo sie gingen, da spross das Leben. Zudem war Sumukopa sowohl Mann wie Frau und hatte zwei Kinder: Sata-Navo, der über den Lauf der Sterne und den Tod wacht, und Me-Jaho, die uns die Kunst des Heilens zeigte und Geborgenheit spendet. Sumukopas Aufgabe war, uns zu lehren, wie wir Pflanzen anbauen können, um unser Volk zu ernähren, was vielleicht die größte Herausforderung für die Menschen Kuruke-Wapes darstellte.





Dies war ein großes Glück für unser Volk. Die Riesenschildkröten jedoch sind seitdem von geringer Fruchtbarkeit und wir danken ihnen, dass sie dieses Opfer für unser Volk brachten.»

—aus einer Taya der Tapo-Tikaute, erzählt von der Ratetak-Schamanin Aiko-Potak



Commentarius

Eingangs sei geklärt: Der Begriff *Tritheon von Kuruqe-Lahe* entstammt unserer Autorenfeder und ist den Tapo-Tikaute selbst nicht bekannt. Die Entstehung dieses unter den Stämmen einzigartigen Glaubenssystems ist wohl der Isolation des





Stammes und den damit einhergehenden Anforderungen an seine Mitglieder geschuldet. In additio scheint es plausibel, dass hier Synkretismen vorliegen, bei denen echsischen Gottheiten weitere Aspekte zugewiesen wurden. Die Entstehung dieses Pantheons, so unsere Hypothese, ist daher auf die Gründungszeit Kuruke-Wapes zurückzuführen, in der aus echsischer Gefangenschaft befreite Sklaven hier eine Zuflucht fanden. Am offensichtlichsten ist dies bei Sumukopas Sohn Sata-Navo, indem man das echsische Ssad'Navv wiedererkennt – womit selbstredend Satinav, der Zeitenwächter, gemeint ist. Spannend, wenn auch vereinfacht, ist, dass der Aspekt der Vergänglichkeit für einen Totengott genutzt wird. Ein wenig mehr Fantasie muss man für Ratetak als synkretische Gottheit mit starken Einflüssen H'Szints aufwenden. Hier ging der zentrale Aspekt der Magie verloren und stattdessen kamen Aspekte hinzu, die wir einer kämpferischen Auslegung des Herren Phex, wie es die Tulamiden handhaben, zuordnen könnten. Zuletzt sei noch Sumukopa genannt, der bzw. dem Aspekte der Göttinnen Tsa und Peraine zugeordnet werden. Für eine isolierte Kultur, bei der landwirtschaftliche Effektivität und kontrollierte Geburtenzahlen essenziell für das Überleben waren, scheint das Vereinen dieser Aspekte in einem göttlichen Wesen naheliegend. Woher die Namensähnlichkeit zu Sumu kommt, gibt uns bislang Rätsel auf, verehren die Echsen mit Zsahh doch eine lebensspendende Fruchtbarkeitsgöttin, die eine naheliegende Namensspenderin hätte sein können.





IX

Anregungen zur
Ausgestaltung eines
Schamanen aus den
Dampfenden Dschungeln





In diesem Kapitel findest du Anregungen zur Ausgestaltung von Schamanen der Stammeskulturen Meridianas am Spieltisch. Die Tahaya-Schamanen der Waldmenschen, der Utulus und der Tapo-Tikaute sind in ihren Grundzügen einander ähnlich genug, um sie hier gemeinsam zu behandeln. Es gibt aber so viele Eigenarten von Stamm zu Stamm und von Dorf zu Dorf, dass die genaue Ausgestaltung immer dir obliegt und das folgende Kapitel eher als Anregung, denn als unumstößliche Faktensammlung zu verstehen ist. Zusammen mit den inneraventurischen Quellen sollen dich die folgenden Zeilen dabei unterstützen, deinen Schamanen genauso vielschichtig und genauso faszinierend darzustellen, wie es seiner weltlichen Heimat in den Dampfenden Dschungeln und seinen spirituellen Wurzeln bei den Nipakau entspricht. Wähle aus dem Angebot aus, was deinen Spielstil gut begleitet.

Einen Schamanen spielen

Im Anderssein zuhause

»Wir hatten aus den Begegnungen mit den Wanaru und den Utep-Ya gelernt, dass wir immer zuerst die älteste Frau grüßen müssen, wenn wir einen neuen Stamm treffen. Das taten wir auch bei den Türuk-Ite und mussten dann prompt im Dschungel übernachten, denn in ihr Dorf wollten sie uns danach nicht mehr hineinlassen. Der Grund war wohl ein Tabu, das auch dann nicht einleuchtender wurde, als man es uns in einer langen Taya voller blauer Geckos, müder





Schmetterlinge und junger Dschungelkätzchen zu erklären bemühte. So viel verstanden wir aber immerhin: die älteste Frau der Taruk-Ité war eine Schamanin, und für Schamanen galten andere Regeln.»
—aus einem Expeditionsbericht des
Hexander Ponziani von Kuslik

Der Schamane ist ein typischer Angehöriger seiner meridianischen Stammeskultur auf der einen Seite, auf der anderen Seite ein ganz besonderer Vertreter der kulturellen Identität seines Volkes. Viele Menschen außerhalb der Stämme neigen dazu, die „Waldmenschen“ als einheitliche Kultur, als *ein* großes Volk zu begreifen. „Waldmenschen glauben an Kamaluq.“ Schon der viel zu grobe Begriff vom „Waldmenschen“ zeigt, wie wenig diese Leute vom Leben derjenigen, die sie meinen, wirklich verstanden haben. Tatsächlich kommt es wohl der Wahrheit am nächsten, wenn wir mit Blick auf die Religiosität der Stammeskulturen Meridianas das Folgende beherzigen: Es besteht seit den Tagen Manaqs weitestgehende Einigkeit unter den Völkern der Dampfenden Dschungel des Südens über die Rolle des größten unter den Großen Nipakau. Das ist Kamaluq, der Göttliche Jaguar und Schöpfer.

Bereits diese Überzeugung teilen eben nur weitestgehend alle Waldmenschen und Utulus miteinander – aber eben nicht alle. Selbst innerhalb der Mehrheit, die Kamaluq als Schöpfer und Herrn der Wälder verehrt, gibt es unterschiedlichste Ansichten zu der Frage, was dies für das Leben der Menschen und die sie umgebende Natur bedeutet. Die religiösen Überzeugungen der Stammeskulturen können und werden sich von Stamm





zu Stamm, ja, von Dorf zu Dorf, unterscheiden. Die bis auf ganz wenige Ausnahmen nicht kodifizierten kultischen Handlungen haben fast überall einen sehr individuellen Charakter. Die Tayas und Tabus der einzelnen Stämme unterscheiden sich oft, mindestens in ihrer Bildsprache, genauso häufig aber auch in ihren Inhalten und Absichten; und für den Schamanen existieren zusätzlich zahlreiche, ganz besondere Tayas und Tabus – daraus abgeleitet werden Handlungsempfehlungen und Regeln, die für ihn, aber nicht für andere Bedeutung haben, genauso, wie deren Regeln für den Schamanen manchmal nicht gelten. Schamanen sind also selbst in der Welt der Stammesvölker unterschiedlich.

Zwar sind Schamanen voll und ganz in der Kultur ihres Stammes verwurzelt, aber sie kommunizieren auch mit den alles beeelenden Nipakau. Sie wissen um den goldglitzernden Blick aus den Katzenaugen des Herrn der Wälder zwischen den Schlingpflanzen. Dieser Blick hat ihren eigenen Blick auf die Welt für immer verändert, er hat sie selbst verändert.

Die Schamanen der Völker Meridianas übernehmen in ihren Siedlungen und Stämmen Aufgaben, die an anderen Orten Aventuriens zum Beispiel Priestern, Zauberern, Geschichten-erzählern, Richtern, Lehrern und Heilern zufallen. Das Besondere an den Schamanen der Dampfenden Dschungel des Südens ist, dass sie so gut wie nie nur eine dieser Rollen ausfüllen, sondern meist mehrere, häufig (situationsbezogen) alle. Je kleiner sein Stamm, desto wahrscheinlicher ist es, dass der Schamane in seinem Alltag sowohl Streit schlichten, Wunden heilen als auch und vor allem die Stimmen und Stimmungen der





Nipakau deuten muss. Denn die erste Pflicht des Schamanen ist der weise Umgang mit den Geistern der Natur, die überall sind und allem eine Seele geben. Dazu muss der Schamane kundig sein in den Tayas und Tabus und auch darüber hinaus weltliches Wissen aus der Lebenswelt seines Stammes besitzen. Für Außenstehende dürfte es fast unmöglich zu erkennen sein, wo die Grenze zwischen einer Taya und einer einfachen Anleitung verläuft, zumal bei den meisten Schamanen Anleitungen die Form einer Taya haben. Der priesterliche Umgang mit der Naturgeisterwelt ist von einer Aufgabe wie der eines Gelehrten und Lehrers oder Geschichtenerzählers in der schamanischen Praxis nicht zu trennen. Zu den weiteren Pflichten der meisten Schamanen gehören die Kranken- und auch die Totensorge, da etwas, was so eng mit Leben und Sterben verbunden ist, zwangsläufig die Aufmerksamkeit verschiedener Nipakau erzeugt und bedarf, nicht zu vergessen der Tapams der Menschen.

Meist als Berater der Stammesführung, manchmal aber auch als Entscheider, wirken die Schamanen an der Organisation des Gemeinschaftslebens mit und werden auch zu Richtern bei Streit und Vergehen. Enge Beschränkungen und Spezialisierungen auf einzelne dieser Aufgabenbereiche kommen selten vor und wenn, dann fast nur bei den größeren Siedlungen oder Völkern, die mehrere Schamanen in ihren Reihen wissen. Beispielhaft sei die in erster Linie priesterliche Funktion der Schamanen bei den Tapo-Tikaute genannt.

Aber natürlich kann es vorkommen, dass ein Schamane eines Dorfes ein außergewöhnlich begabter Heiler oder Orakelmann





ist und Mitglieder anderer Stämme ihn wegen seines Rufs aufsuchen, um seine Hilfe im Besonderen zu erbitten. Ein Hesindegeweihter würde vielleicht versuchen, solche Schamanen in drei Gruppen einzuordnen:

- Die *Geisterführer* lenken den Blick noch öfter und intensiver als andere Schamanen auf die Welt der Geister. Die Nipakau in all ihren Gestalten sind ihnen besonders nah, und von allen Schamanen sind sie am tiefsten in das Mysterium des Tappam vorgedrungen. Geisterführer wirken häufiger als andere Schamanen entrückt und fremdartig auf andere. Meist tragen sie Gesichts- und Körperbemalung mit verschlungenen Mustern, zusätzlich ahmen sie übernatürliche Wesenheiten oder die Antlitze der Toten nach. Farben wie kohlschwarz, aschegrau oder blüten- oder jaguargoldgelb herrschen vor, aber auch die symbolischen Farben anderer Naturgeister finden Verwendung. Die für ihre asymmetrische Gestaltung bekannte Schamanentracht ist bei den Geisterführern besonders ausgeprägt, denn mehr noch als die anderen Schamanen bewohnen die Geisterführer beide Welten und wollen in der rituellen Darstellung keine davon vernachlässigen.
- Auch die *Natur- und Tierpriester* können sehr fremdartig wirken, ihr verändertes Wesen gleicht meist dem Stamm bekannten Tieren und Naturphänomenen. Von allen Schamanen gehen sie die engste Verbindung mit der wilden Natur ein. Natur- und Tierpriester ahmen in der Gestaltung ihrer traditionellen Schamanengewandung häufig Tiere nach, die für die rituelle Aufgabe, die vor ihnen liegt, besonders





bedeutsam sind; es gibt Natur- und Tierpriester, die fast vollständig ein Tiergewand anlegen. Die wichtige Asymmetrie in der Auswahl der Schamanentracht zeigt sich hier beispielweise darin, dass die eine Hälfte des Tiergewands das Tier in kraftstrotzender Lebendigkeit zeigt und die andere Hälfte das Tier als mythisch überhöhtes Wesen oder als Tiertotengeist darstellen soll. Schamanen, die den Fokus auf Naturphänomene legen, versuchen, die Natur selbst darzustellen, beispielsweise mittels eines Pflanzengewandes aus Dschungelpflanzen, halb in voller Blüte und halb aus vertrocknetem Laub.

- Die *Medizinleute* unter den Schamanen sind wohl die, die ihren Stammeschwestern und -brüdern am nächsten und dafür am wenigsten spirituell oder entrückt erscheinen. Sie kümmern sich vorrangig um die Gesundheit des Stammes an Leib und Seele. Die Tracht der Medizinleute ist dem üblichen Erscheinungsbild anderer Stammesvertreter am ähnlichsten. Allerdings spiegelt sich der Kreislauf aus Werden und Vergehen deutlicher als bei den anderen Schamanentypen in der Gewandung wider, zum Beispiel durch gehäufte Verwendung spiralförmiger Muster und von Tierfetischen, etwa einem Gürtel aus der Haut einer Schlange oder einem mit Ranken einer Heilpflanze bemalten Arm.

Die Angehörigen dieser drei Gruppen verstehen sich zu Recht noch immer vollständig als Schamanen – eben mit einer besonderen Neigung oder Begabung, mit einem Gnadenweis oder einem Auftrag der Nipakau. Sie sind nie nur





beispielsweise Medizinmann, sondern allenfalls „vorrangig“ Angehöriger einer Strömung. Auch Medizinleute tun, was sie tun, im Einklang mit den und unter Einbeziehung der allgegenwärtigen Nipakau (wie ein Geisterführer) und rufen die Kraft des Großen Affen (wie ein Tierpriester) herbei, wenn der Stammeskrieger eine übernatürliche Stärkung in der Schlacht gegen das Yaq-Hai benötigt. Weil dem so ist, ist die Einteilung des Hesindegeweihten wohl maximal hinreichend, aber nicht erschöpfend.

Die vielfältigen Aufgaben eines Schamanen machen es einfach, den gespielten Schamanen entsprechend dem rollenspielerischen Interesse seines Spielers, den spieltechnischen Bedürfnissen der Gruppe oder dem Handlungsbogen der Spielleiterin zu gestalten und auch hinsichtlich seiner Spielwerte und Fähigkeiten dahingehend anzupassen. Wenn dir der besondere Charme der Schamanenrolle dabei wichtig ist, dann behalte im Blick, dass dein Schamane als vielseitiger Held „Heiler“ oder „Beschwörer“ oder „Barde“ und vieles mehr sein kann. Das Besondere des Schamanen betonst du aber vor allem, wenn er bei der Erfüllung jeder Aufgabe immer und in erster Linie „der, der mit den Nipakau sprechen kann“ bleibt.





Gebote und Verbote, Tugenden und Ideale

Folge den Tayas, beachte die Tabus

Sowohl das innere Wesen des Schamanismus als auch der schamanische Alltag nehmen neben dem direkten Kontakt mit der beseelten Um- und Geisterwelt vor allem in den Tayas und Tabus Gestalt an. Daraus lassen sich wie bei den Geweihten anderer Götter auch bei den Tahaya-Schamanen Tugenden, Ideale, Gebote und Verbote ableiten. Nur haben diese fast nie die Form fest kodifizierter, niedergelegter Sammlungen, die sich dann auf bestimmte, priesterliche Aspekte bei den Tapo-Tikaute oder uralte und so gut wie unbekannte Rituale am Tempel der Roten Jaguare beziehen. Mehrheitlich bewahren die Schamanen der Dampfenden Dschungel die Tayas und Tabus aber im lebendigen Gedächtnis und vererben sie mündlich. So bleiben Geschichten und Rituale bei den Sonnenkindern Obarans und den Jaguarmännern des tiefen Regenwalds Teil der lebendigen Welten der Menschen und der Geister. Wie schon deutlich wurde, können die religiösen und kulturellen Werte sich von Dorf zu Dorf, von Stamm zu Stamm deutlich unterscheiden. Die bekannten Quellen über die Religionen der Stammeskulturen Meridianas bilden eine solide Basis und geben jedem Schamanenspieler die Chance, ganz eigene, spirituelle Wurzeln für seinen Schamanen zusammenzustellen. Es empfiehlt sich, dies vor Spielbeginn unter Beteiligung der Spielleiterin zu tun, aber natürlich kannst du deine schamanischen Grundlagen auch spontan am Spieltisch aus dem Kräuterbeutel ziehen.



Folgende Überlegungen könnten eine Rolle spielen.

Kontakt zur Geisterwelt

Die Hauptaufgabe der Schamanen ist es, derjenige zu sein, der mit den Nipakau spricht. Welcher Art von Geistern fühlt sich der Schamane besonders verbunden? Welche Ahnen ruft er besonders oft um Unterstützung an? Welche Geister meidet er? Was bedeutet dem Schamanen der Unterschied zwischen gewöhnlichen Geistern und größeren Geistern oder dem Tapam? Was bedeuten dem Schamanen die Phänomene der „Beseelt-heit“ und der „Besessenheit“?

Heilung

Tahaya-Schamanen widmen sich normalerweise allen Kranken, auf die sie treffen. Hat dein Schamane Vorbehalte, wenn dieser Kranke ein verwundeter Feind ist? Wie verhält es sich mit Krankheiten, von denen der Schamane weiß, dass sie schon ganze Stämme ausgerottet haben? Wie geht der Schamane mit Verletzungen um, die objektiv betrachtet eher ein kleines Wehwehen und weniger eine ernstzunehmende Beeinträchtigung sind? Was sind neben den karmalen Möglichkeiten weltliche Heilmittel und Heilmethoden, die der Schamane einsetzt? Wie läuft ein Heilungsritual unter Anrufung der Nipakau ab?





W. J. Johnson



Bestattung der Toten

Die Toten zu begraben ist eine wichtige Pflicht der Schamanen. Kennt er auch die Feuer- oder Seebestattung? Wie geht der Schamane mit Leichenschändung um? Sind ihm Tierleichen genauso wichtig wie die toten Leiber von Menschen? Wie reagiert der Schamane, wenn er auf offensichtliche Untote trifft? Wie steht der Schamane zum Verspeisen heiliger Tiere oder Pflanzen?

Der Jaguar, die Sonne, die anderen

Welches Verhältnis hat der Schamane zu den Größten und Großen unter den Nipakau? Wie geht der Schamane damit um, wenn er anderswo als in seiner Heimat erfährt, dass dort ganz andere Große Nipakau verehrt werden?

Geistermaske, Tiergewand oder Kräuterpaste

Zählt der Schamane eher zu den Geisterführern, den Tierpriestern oder Medizinleuten? Was bedeutet das für seinen schamanischen Alltag, für sein Erscheinungsbild, für die von ihm erzählten Tayas? Welche Muster bevorzugt der Schamane und mit welcher Art von Farbe malt er sie auf die Haut der Krieger und die Pfähle, die ein Dorf schützen sollen? Legt er denen, die er segnet, auch Tiergewänder an? Werden Rauschmittel verwendet? Arbeitet der Schamane allein, assistieren ihm andere Schamanen oder seine Schüler? Wirkt das ganze Dorf an seinen Ritualen mit? Wird gesungen und gebetet? Wird getanzt?





Wie wichtig ist Trance, und wie bringt sich der Schamane in diesen entrückten Zustand?

Ausgehend von deinen Antworten auf eine Auswahl der oben aufgeworfenen Fragen kann es dein Schamanenspiel rollenspielerisch sehr bereichern, wenn du eine – mehr oder weniger ausführliche – Taya parat hast, die das Handeln deines Schamanen begründet. Neben den Tayas aus diesem Vademecum könntest du dir selbst kleine Tayas vorbereiten, die du bei passenden Situationen zur Anwendung bringst. Es gibt eine Reihe von Ereignissen, die in so vielen abenteuerlichen Szenarien vorkommen, dass sich ein kleiner Taya-Vorrat zur Gestaltung deines Schamanen lohnen kann, vergleichbar mit dem Vorbereiten kurzer Lieder oder Gedichte für den Spieler eines Barde und das Bereitlegen gehobener, akademischer Vokabeln für einen Magierspieler, um die Stimmung am Spieltisch anzureichern. Nachfolgend führen wir ein paar Situationen auf, für die es sicher schön wäre, wenn eine Taya bereit läge:

- Die Helden tun etwas, das in der Kultur des Schamanen nur kleine Kinder tun.
- Die Helden tun etwas, das beim Stamm des Schamanen die Brautwerbung einleitet.
- Die Helden wollen etwas besonders Heimliches oder etwas besonders Draufgängerisches tun.
- Die Helden wollen für ihre Dienste gar keine oder eine überzogene Belohnung.
- Die Helden treffen auf Sklavenjäger.





- Ein Gegner der Helden entpuppt sich als übernatürliches Wesen.
- Die Helden wollen in eine Grabstätte eindringen.
- Ein verletzter Held benötigt die Heilung seiner schweren Beinverletzung.
- Die Helden wollen etwas stehlen.
- Ein Gelehrter will eine Taya aufschreiben oder ein Ritual des Schamanen dokumentieren.

Eine Taya enthält immer eine Geschichte: Wer tat was, wo, auf welche Weise, mit wem? Es obliegt dir, ob in der Taya auch ganz klar herauskommt: Warum, zu welchem Zweck, was ist der Sinn der Taya? Denn gerade das Weglassen dieser Aspekte oder das kreative Ausgestalten zu einer augenscheinlich unsinnigen Geschichte machen deine Taya zu einem Stück Kultur der Dampfenden Dschungel. Üblich ist auch, dass Tayas sich aufeinander beziehen und die Kenntnis der Taya, auf die Bezug genommen wird, vom Erzähler vorausgesetzt wird.

Eine Geschichte über lispelnde Bergadler, die von den Rololo-Utulu erzählt wird, kann den Zuhörer ordentlich verwirren, denn es gibt auf den Waldinseln keine Bergadler. Der Zuhörer müsste nun wissen, dass die vor langer Zeit auf den Waldinseln lebende Schlange Owaha so lange in die Sonne geschaut hatte, dass sie erblindete. Obaran dankte ihr für das Opfer ihres Augenlichts, indem er ihr Flügel verlieh. Damit flog Owaha davon und traf im Regenwald auf Kamaluq. Der Jaguar hörte sich die Geschichte der Schlange an und gab ihr seinen Segen, damit sie nicht wie ein verrücktes Zaubertier aussehe, sondern





wie ein großer Geist der Berggipfel. Seither wissen die Rololo, dass Geschichten über Schlangen und Bergadler eigentlich dieselben Geschichten sind. Unglücklicherweise halten sie es nicht für notwendig, den Zuhörer darauf hinzuweisen. Denn Owahas Geschichte vom Segen zweier Großer Nipakau ist ja jedem bekannt, oder?

Das Wichtigste für das Erschaffen deiner Tayas zuerst: Schamanen kennen und erinnern sich an Tayas und Tabus, sie erfinden sie nicht! Es käme keinem verantwortungsvollen Schamanen in den Sinn, etwas so Heiliges womöglich in betrügerischer Absicht oder auch nur als Notlüge vorzubringen, denn dann würde die Welt unwahr. Nur bei bedeutsamen Ereignissen kann aus dem Geschehen und seinen Folgen eine neue Taya geschaffen werden, die der Schamane erzählt, bis sie Teil des Gedächtnisses seines Volkes ist.

Eine Taya braucht mindestens eine handelnde Person. Das ist häufig ein Mensch, aber es gibt auch Tayas, die nur von Tieren, Pflanzen oder Naturereignissen erzählen. Da die Nipakau die Welt beseelen, können auch die Dschungelkäfer, Farne und Regenwolken selbstverständlich denken, sprechen und handeln. Es kann hilfreich sein, wenn du für deine Spieltisch-Tayas einen Satz wiederkehrender Protagonisten entwirfst. Erzähle zum Beispiel immer, wenn es um kriegesisches Handeln geht, von Ujuka-He, der stolzen Speerkämpferin. Wenn du die Gruppe zum umsichtigen Handeln anleiten möchtest, erzähle Tayas von Noo-Puk, der Schildkröte, die schon alt war, als die große Schlange von Tukaban noch im Ei lag und sich





sonnte. Geht es um Heilung, können die Tayas von Himi-Pik, der sprechenden Quelle, rezitiert werden. Und wenn es jetzt verdammt noch mal Zeit ist, die entführte Händlertochter dem bösen Roten Piraten in einer Höhle bei den Stadtmenschen zu entreißen, fällt dir bestimmt auch die Taya von Opo-Jehe dem Zögerlichen ein, der so lange mit seinen Stammeskriegern Pläne schmiedete und potenzielle Hindernisse überdachte, bis die Schlacht vorbei und sein Dorf verloren war, weswegen ihm Kamaluq seinen zwanzigseitigen Glücksbringer nahm. Für die Praxis am Spieltisch empfiehlt es sich, die eigenen Tayas im Allgemeinen kurz zu halten oder nur Zitate auszuarbeiten.

Der Umgang mit Tabus ist beinahe noch einfacher, da Tabus häufig sehr alt sind und ihr ursprünglicher Sinn oder ihre Entstehungsgeschichte selbst den Schamanen nicht mehr immer bekannt sind. Darum ist es auch nicht notwendig, für jedes Tabu eine passende Taya bereitzuhalten. Denke dir mit Blick auf typische Spielsituationen und zusätzlich als rollenspielerische Würze für deinen Schamanen ein paar Tabus aus, deren Einhaltung er beachtet.

Der Schamane darf nur speisen, was eine haarlose Frau gekocht hat. Die Ritualfarben des Schamanen dürfen nichts enthalten, was blau ist. Wenn mehr als drei Krieger anwesend sind, darf niemand singen. Wenn ein fremder Krieger etwas vom Schamanen möchte, darf der Schamane ihn nicht ansehen. Wenn ein Tier erlegt oder geschlachtet wird, darf der Schamane nichts davon verspeisen, was nach Sonnenuntergang noch übriggeblieben ist. Der Schamane darf Waffen und Rüstungen aus Metall nicht





berühren. Niemand darf den Schamanen ohne rituelle Maske sehen. Der Schamane darf keinen rituellen Gegenstand verwenden, den er nicht von seinem Vorgänger geerbt hat. Der Schamane darf nicht mit den Nipakau des Feuers sprechen.

Umgang mit Andersgläubigen

Die Tayas und Tabus der anderen

»Du sagst, Kamaluq habe sich dir als eine große Katze gezeigt. Sie habe dich gelehrt, deine Waffe zu führen und dabei ein reines Herz zu bewahren? Der-Durch-Das-Zwielicht-Der-Blätter-Geht wollte deinen Tapam berühren. Und wenn er das am besten erreicht, indem er in ein Weibchen einfährt, dann tut Sie-Deren-Fauchchen-Die-Krieger-Ermutigt das eben. Groß ist Kamaluq ... Welchen Namen hat sie dir zugebraut? Rondra? Erzähle mir die ganze Taya dieses Namens, bitte.«

—die Schamanin Nu'uia von den Mohaha im Gespräch mit einem Rondrageweiheten in Hôt-Alem

Die Schamanen der Stammeskulturen Meridianas wissen, dass sich die Tayas und Tabus des eigenen Stammes von denen eines anderen Stammes unterscheiden können. Darum ist es für sie auch nicht weiter verwunderlich, dass auch die Menschen, die nicht in den Dampfenden Dschungeln leben, Tayas und Tabus haben, auch wenn sie diese vielleicht anders nennen und sie häufig aus komplizierten Aufzeichnungen hervorholen.





Für Letzteres haben die wenigsten Schamanen ein echtes Verständnis, denn ihrer Überzeugung nach fehlt einer solchen Aufzeichnung der lebendige Geist. Manche Schamanen glauben, dass eine Taya selbst einen Nipakau hat, denn wenn dem nicht so wäre, dürfte sie keinen Einfluss auf die von Nipakau beseelte Welt haben. Es ist aber nicht Sache des Schamanen, zu entscheiden, wie ein anderer Stamm mit seinen Tayas und Tabus umzugehen hat, denn die wenigsten Schamanen haben eine missionarische Einstellung. Grundsätzlich sind sie bereit, Regeln anzuerkennen, die „anderswo“ gelten. Der Schamane weiß, dass die Tayas und Tabus seines eigenen Volkes das Leben der eigenen Leute an deren Lebensort im Einklang mit der Geisterwelt halten soll. Also haben die Tayas und Tabus anderer Völker in deren direkter Lebenswelt dieselbe Funktion. Weil sich die dortigen Schamanen, oder deren Entsprechungen eben mit den örtlichen Nipakau und deren Eigenschaften besser auskennen als der besuchende Schamane, tut er gut daran, den örtlichen Schamanen aufmerksam zuzuhören. Die Grenzen dieser sowohl toleranten als auch pragmatischen Haltung sind wohl erst beim Überschreiten wichtiger Tabus des eigenen Volkes erreicht.





Warum Schamanen auf Reisen gehen

An Inselstrand und Waldesrand

»Ich sah beim Tanz, wie sich Obaran, der heilige Sohn der Sonne, in den Reigen der Schamanen und ihrer Schüler einreichte. Sein Blick traf den meinen, sonnengoldleuchtend wie der Mittag, heller als das Tanzfeuer. Und Obaran trat wieder hinaus aus dem Kreis der Tanzenden, er verließ ihn nach Norden. Ich wusste: Er will, dass ich ihm folge. Über unsere Händler habe ich von einer Geschichte der Menschen des Festlands erfahren. Sie sagen, dass es weit im Norden einen alten Sonnenmann gibt und viele Schamanen, die von ihm über den Nipakau der Sonne lernen. Mögen Kamalug und der Sonnensohn mich zu diesem Sonnenmann führen, den sie den Boten des Lichts nennen. Auch ich will von ihm lernen.«

—Panbo von den Oboja-Utulu vor seiner Abreise

Schamanen gehören zu ihrem Volk, zu ihrem Stamm, zu ihrem Dorf. Was also könnte einen Schamanen dazu bringen, die Seinen zu verlassen? Warum würde er auf Zeit – oder für immer – in ein anderes Dorf, zu einem fremden Stamm, zu einem unbekannten Volk ziehen? Mit Sicherheit braucht es wichtige Gründe, denn bereits eine kurze Reise würde ja bedeuten, das eigene Dorf ohne den Nipakausprecher zurückzulassen. Schamanen aus größeren Siedlungen und Stammesverbänden mit mehreren Schamanen haben es da leichter. Für den Schamanen gelten die vielen Möglichkeiten, die einen gewöhnlichen Stammesmenschen Meridianas zum Reisen bewegen können,





auch – und wegen seiner besonderen Verantwortung für den Stamm zugleich nur eingeschränkt. Weder aus staunender Neugier oder reiner Abenteuerlust noch einfach aus glühender Rache oder aus maßloser Goldgier sollte ein Schamane aufbrechen, um das Besondere seiner Rolle zu bewahren.

Reisende Schamanen folgen vielmehr meist Visionen und Aufträgen aus der Welt der Nipakau. Dabei spielt es kaum eine Rolle, ob tatsächlich ein überweltliches Wesen im Kontakt mit dem Schamanen war oder ob der Auftrag nur in der Überzeugung des Schamanen existiert – du kannst also einen unterschiedlichen Grad an Mysterium in deinem Schamanenspiel verwirklichen.

Vielleicht flieht der Schamane, weil er bei einem wichtigen Ritual versagt hat und ein Satuul über den kleinen Sohn des Häuptlings hergefallen ist. Vielleicht weicht ein alter Schamane seiner eigenen Nachfolgerin, weil sein Stamm die Affen des Regenwaldes besonders verehrt und die Zeit für einen neuen Silberrücken gekommen ist. Vielleicht spürt der Schamane, dass das Tabu von Kuruke-Lahe brüchig wird und fühlt sich von den Nipakau zu diesem heiligen Ort hingeleitet, und von dort aus zu weiteren Orten. Aber auch aus der Notwendigkeit, ein seltenes Heilmittel bei einem anderen Stamm zu besorgen, kann mit der Zeit ein ganzes Heldenleben werden.





Ein Schamane in einer Heldengruppe

Ein neuer Stamm?

Als vielseitiger Held kann der Schamane für jede Heldengruppe wichtig sein. Je nach Hintergrund des Schamanen und der Gewichtung seiner Fähigkeiten kann der Schamane verschiedene Rollen ausfüllen. Besonders naheliegend sind dabei die Rollen des Heilers und für Abenteuer im Dampfenden Dschungel natürlich auch die des Orts- und Wildniskundigen und des Gelehrten. Spieltechnisch werden die meisten Schamanen eher Unterstützer und Heiler sein als Kämpfer. Als Sprecher mit den Nipakau bietet der Schamane seinem Spieler und der Spielleiterin jede Menge Möglichkeiten, aus übernatürlichen Quellen schöpfend Einfluss auf das Spielgeschehen zu nehmen. Der Schamane ist es in seiner Kultur gewohnt, zu den Entscheidern zu gehören. Außerhalb seiner Heimat ist der Schamane ein Exot. Die tolerant-pragmatische Sicht vieler Schamanen auf die Tayas und Tabus anderer Völker erlauben ihm, selbst „exotisches“ Verhalten an den Tag zu legen, ohne ständig in echten Konflikt mit den vorherrschenden Sitten und Vorstellungen zu geraten. Der Schamane gibt einen hervorragenden Chronisten für die Gruppe ab, wobei sich seine Form der Geschichtsbewahrung mit Sicherheit von einer Dokumentation im Buch der Schlange eines Hesindegeweihten unterscheidet. Wenn der Schamane lange mit einstmaligen Fremden reist, beginnt er vielleicht, sie als neue Familie, als Stamm, anzuerkennen und ihre Tayas zu bewahren.





Die Vielseitigkeit des Schamanen erfordert von seinem Spieler etwas Fingerspitzengefühl, um auch anderen Spielern und deren Helden genug Anteil am Spielgeschehen zu lassen. Hilfreich könnten hier vorher bereitgelegte Tayas sein, deren Sinn am Spieltisch ist, die Verantwortung für eine Aufgabe anderen zu übertragen. Dann hat der Schamane seine Rolle erfüllt, überlässt die Bühne aber gleich darauf anderen.

Als Spielleiterin tust du einem an der rollenspielerischen Tiefe seines Schamanen interessierten Spieler einen Gefallen, wenn du ihm Raum für ausschmückendes Beiwerk wie Tayas und Tabus, für Ritualhandlungen und exotische Fragestellungen lässt. Der Schamane ist ein Geweihter, und deren Stärke liegt nicht in erster Linie in machtvollen Liturgien und Gebeten, sondern vor allem in einer massiven Aufladung des aventurischen Hintergrunds an eurem Spieltisch.

Möge all das hilfreich sein, damit jede Taya deines Schamanen und jeder Würfelwurf vom Geräusch des duftenden Regens begleitet werden, der auf die mannsgroßen Blätter der ewigen Wälder fällt. Mögen die goldenen Augen Kamaluqs und des Sonnensohnes wohlgefällig blicken auf „den, der mit den Nipakau sprechen kann“.





X



Vakatseiten

Fülle diese Seiten mit eigenen Tayas und Gleichnissen
von Nipakau und Satuul





Hier magst du von eigener Hand ergänzen



























