

Diener der Chaldar



Die Edlen

Die Clans der Edlen sind die Hinterbliebenen des dritten Volkes, dem die Chaldar in der schwarzen Vorzeit die Gunst gewährten, sich über die Sterneninsel auszubreiten. Die siebenhundert Lobpreisungen sprechen davon, dass dies vor etwa vierhunderttausend Jahren geschah. Die ältesten bekannten Artefakte werden jedoch bestenfalls auf sechzigtausend Jahre geschätzt und nur die Strenggläubigen des alten Weges beharren weiterhin auf der überlieferten Zählung.

Die Edlen gründeten viele Handelsposten, die weit über die Sterneninsel verstreut sind. Seit Urzeiten bereisen sie als Händler und Raumnomaden die Sterneninsel oder folgen den Schwärmen der Shoarack im Transitraum, um Sternensteine zu ernten.

Der Beginn der *siebenhundert Lobpreisungen* erklärt das eigentümliche Menschen- und Gesellschaftsbild der meisten Clans: »Die Chaldar erschufen dereinst die Edlen als ihre Knechte. Sie gaben ihnen Lebewesen niederer Art zur Hand, ihnen zu dienen. Ihre Mägde.« Vertretern des *alten Weges* wird nachgesagt, dass sie neben den Frauen auch alle anderen Völker und Rassen als *Lebewesen niederer Art* betrachten.

Die Edlen zählen zu den kurzlebigen Völkern im *Kreis der Sieben*, den sieben humanoiden Arten, denen die Chaldar in der dunklen Vorzeit den Aufenthalt in der Sterneninsel gestatteten. Die Lebenserwartung der Edlen beträgt etwa vierzig Jahre. Ab dem fünfunddreißigsten Lebensjahr setzt regelmäßig körperlicher Verfall ein. Selten erlebt ein Edler das sechzigste Lebensjahr. Ausnahmen bilden regelmäßig weibliche Edle. Ihnen wird eine Lebenserwartung von bis zu siebzig Jahren nachgesagt. Die

»Grauen«, die alten Damen, genießen in vielen Clans hohes Ansehen in den Schwesternquartieren und im engsten Kreis der Familien. Eine bekannte Volksweise widmet sich diesem Phänomen: *»Habe Geduld, mein Kind.«*

Die Lebensquellen der Chaldar werden von den meisten Clans abgelehnt und gelten oft nur als Handelsware. Die verjüngende und lebensverlängernde Wirkung hält bei den Edlen etwa fünf Jahre an.

Während der Zeit des Monopols reglementierten die Handelsprinzen der Clans die Ernten der Sternensteine und unterbanden jeglichen Handel damit. Anderen Völkern und Rassen wurde der Zugang nahezu unmöglich gemacht. Sie waren auf die wenigen Stücke angewiesen, die sie auf den Schwarzmärkten zu horrenden Preisen ergattern konnten, da auch die Kremm nicht bereit waren, die Ernten ihres Heimatsystems mit ihnen zu teilen.

Im Outback sind nur wenige der großen Clans anzutreffen: Rama, Kali, Hanuman, Vishnu, Shiva, Yama und Ganesha. Bis zur Vertreibung aus dem Ciaffé-System zählte auch der Harappa-Clan zu den wichtigen Clans. Heute ist er auf eine einzige Heimstatt zusammengeschrumpft und nahezu bedeutungslos.

Vishnu, Shiva und Rama gründeten bereits vor der Ära des Monopols Nuramir-Station. Den großen Handelsposten im Orbit von Nuramir, der bedeutenden Erntewelt im Nura-System. Seit Urzeiten blüht dort der Handel und gedeiht der Schwarzmarkt. *»Was es hier nicht gibt, das gibt es gar nicht.«*

Die Vishnu sind der größte Clan auf Nuramir-Station. Sie dominieren den großen Basar. Den Schiffsbau und die Werft überlassen sie den Shiva. Der Clan der Rama mischt überall ein wenig mit und hat den geringsten Einfluss. In letzter Zeit ist er etwas stärker im Werftgeschäft engagiert und übernimmt Sonderanfertigungen. Die Ernte-Lizenzen teilen sich alle drei Clans untereinander auf. Der genaue Verteilschlüssel ist unbekannt.

Gerüchte besagen, dass die Shiva heute nicht nur Marodeure bauen und ausrüsten, sondern inzwischen eigene Marodeure auf Kaperfahrt schicken – sich dem Gehabe des Harappa-Clans angepasst hätten, den sie seinerzeit genau aus diesem Grunde blutig aus dem Ciaffé-System vertrieben.