

Detailiertere Informationen über Árdag



Einleitung

Das Árdag liegt im Nordwesten von Goldland und ist ein hügeliges wunderschönes naturbelassenes und gesundes Land mit kleinen Wäldern und Bergen. Bevölkert wird es hauptsächlich von einem menschlichen Volk, den Nían. Diese sind die Wächter ihres Landes und fühlen sich stark mit diesem verbunden. Es steht jedem frei das Land zu betreten oder dort zu leben, jedoch müssen die Werte und Gesetze des Landes geachtet und geehrt werden. Wer dagegen verstößt wird dies nicht lange tun, denn das Land ist den Nían heilig und sie würden dafür sterben.

Die ersten Lieder und Erzählungen reichen weit zurück in eine Zeit, in der sich das Árdag noch formte und neu war. Als die ersten Menschen in das Land kamen, war es voller Wunder und im Wandel. Erst durch die Menschen kehrte eine gewisse Beständigkeit ein und ein Gleichgewicht stellte sich ein. Flora und Fauna gediehen und das Land erblühte. Die Magie wurde mehr und mehr von den neuen Einwohnern gebändigt und der Wille des Landes von den ersten Schamanen des Árdag gedeutet. Durch den Zuwachs der Menschen, ihren Überzeugungen und ihrem Glauben kristallisierten sich die ersten Clans heraus und die Macht des Landes wuchs und wuchs. Als die Magie im Land sich schließlich stabilisierte, durchdrang diese das ganze Land und jeder Nían fühlte sich mit seiner Heimat verbunden. Zu Anfang gab es nur wenige Schamanen und magisch begabte Krieger. Doch im Laufe der Zeit und mit den zunehmenden Gefahren gab es immer mehr Nían, die eine magische Begabung entwickelten um ihr Land zu schützen. Durch das neu entstandene Nekromantenreich im Osten und die vermehrt auftretenden Eindringlinge, die das Land bedrohten, änderte sich auch die Haltung und die Kultur der Nían. Sie bereiteten sich darauf vor, ihr Land vor einer möglichen Zerstörung zu retten.

Auch heute noch sind alle Nían bereit, ihr Land mit ihrem Leben zu verteidigen.

Die Nían:

Die Nían sind generell ein friedfertiges Volk, das eine tiefe Verbundenheit mit ihrem Land und der Natur verspürt. Sie besitzen nur eine sehr einfache Schrift, die jedoch kaum zum Einsatz kommt, da ihre Geschichte und das Wissen durch Lieder und Erzählungen weitergegeben werden.

Früher lebten sie ausschließlich in naturbelassenen Höhlen und errichteten sich einfache Unterschlüpfe wie es auch manche Tiere tun. Mittlerweile haben sie diese Kunst perfektioniert und sie schaffen es, in kürzester Zeit hüttenähnliche Bauten zu errichten, die sich ohne Probleme in die Natur eingliedern ohne diese zu stören.

Alles, was sie haben, bekommen sie von ihrem Land. Sie nehmen jedoch nur das, was das Land nicht mehr gebrauchen kann. Aus alten verlassenen Bienenstöcken sammeln sie das Wachs und den Honig um Kerzen und heilende Salben herzustellen. Sie töten kaum Tiere und nur wenige Pflanzen und leben hauptsächlich von Früchten und Samen. Wenn sie etwas aus der Natur nehmen, dann nur um das Gleichgewicht zu wahren. Denn das ist ihre Hauptaufgabe. Gibt es zum Beispiel an einem Ort zu viele Hasen und drohen diese das Gleichgewicht zu belasten, indem sie zu viele Pflanzen fressen, so wird eine Jagd ausgerufen, um das Gleichgewicht wieder her zu stellen.

Die Nían glauben, dass in jedem Lebewesen, jedem Stein und jedem Blatt, in jedem Teil der Natur ein Geist bzw. eine spirituelle Energie innewohnt. Wer mit sich und seiner Umwelt im Reinen ist, kann mit diesen Geistern reden. Die großen Schamanen können darüberhinaus auch die Natur formen, also einen Stein zum Beispiel überreden, eine neue Form anzunehmen. Dies geschieht aber immer im Einverständnis mit dem Geist und somit dem Árdag. Wer einen Geist zu etwas zwingt (wenn er es denn vermag), begeht eine große Untat und wird vom Land selbst sowohl verflucht als auch gekennzeichnet und aus den Gemeinschaften ausgeschlossen. Diese Bestrafung kann bis zum Tod gehen.

Oft sind die Clanoberhäupter sehr weise Menschen, die starke schamanistische Fähigkeiten besitzen und als Sprachrohr ihres Landes, ihrer Region dienen.

Die Nían organisieren sich in Clans, welche sehr Mütter-orientiert sind, da Monogamie eher selten ist. Die Amhran, die Clanhüter, sind meist Frauen und die Hauptbezugsperson ihres Clans.

Mit zwölf entscheidet sich jedes Kind in der **Hellnacht**, ob es den Weg eines Kriegers gehen will und ein Laoch werden möchte, oder es sich um die Familie kümmern will und Amhran werden möchte oder ob es den Weg eines Schamanen gehen und Talamh werden möchte. Oft zeigt sich der Weg schon recht früh in den Begabungen der Kinder.

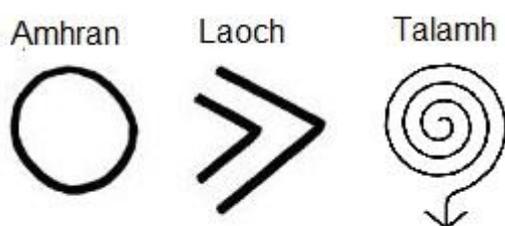
Ein **Laoch**, ein **Krieger**, kann sich, wenn er seine Ausbildung gemeistert hat (meisterlicher Krieger), sogar ein Partnertier verdienen mit dem er im Einklang lebt und welches mit ihm gemeinsam das Leben meistert (nicht einseitig, beide helfen einander). Darüber hinaus kann

er sich Eigenschaften dieses Tieres leihen. (zu Anfang wählt ein Totemtier den Laoch, zu dessen Talenten es sich hingezogen fühlt. Danach erlernt der Laoch mit dieser Tierart zu kommunizieren und sie zu verstehen, später sich Eigenschaften dieser Tierart (sofern ein Tier dieser Art in der Nähe ist) zunutze zu machen. Und zum Schluss findet er ein für ihn bestimmtes Tier, welches vom Land ihm zugetragen wird. Der Laoch kümmert sich darum und ist ab sofort in erster Linie diesem Tier verpflichtet)

Als **Familienmensch**, als **Amhran**, ist es die Aufgabe, den Nachwuchs aufzuziehen und sich um Nahrung, Unterkunft, Kleidung usw. zu kümmern. Des Weiteren bringen sie den Kindern auch alles bei, was diese wissen müssen. Sie sind quasi die „Allrounder“ in der Gemeinschaft und für alle da. Sie kennt jeder und sie kennen jeden und wenn sie selbst nicht weiterhelfen können, wissen sie immer, zu wem sie einen Hilfesuchenden schicken können.

Als **Schamane**, als **Talamh**, ist es die Aufgabe der Nían, die Stimme des Landes zu sein. Sie haben die oberste Entscheidungsgewalt und sind für ihr Gebiet verantwortlich. Je nachdem wie viele Schamanen gerade in einem Dorf wohnen, entscheiden sie gleichberechtigt und gemeinsam. Es gibt kaum Meinungsverschiedenheiten, da Talamh das Land direkt wahrnehmen können.

Nachdem sich die Jugendlichen für einen der drei Wege entschieden haben, bekommen sie ihr erstes **Litir**, eine rituelle Erkennungstätowierung ihres Standes. Dieses besteht aus einem der drei Gruppensymbolen und ist oft noch mit zusätzlichen Bildern verziert, um Besonderheiten der Person hervorzuheben. Die Position des Litir wird so gewählt, dass, es für jedermann gut erkennbar ist, da es mit Stolz getragen wird.



Feste im Ardauge [a:r'daukä]

Das Totenfest (Halloween 31.10.):

Es werden die in diesem Jahreskreis gestorbenen Seelen geehrt und ihnen geholfen ihre Reise in den nächsten Körper anzutreten. An diesem Abend können einem die Seelen Verwandter ein letztes Mal erscheinen und ihre Wünsche loswerden und sich verabschieden, bevor sie sich auf ihre ewigen Reise weiterbegeben und wiedergeboren werden. Die in dieser Nacht Geborenen gelten als besonders beseelt und werden oft sehr weise und mächtig.

Mit diesem Fest beginnt der Jahreskreis und die reinigende Trauerzeit.

Die Finsternacht (Windersonnwende 21.12.):

In der finstersten Nacht im Jahreskreis bereitet man sich darauf vor, dass das Licht zurück kehrt und ein Neuanfang beginnt. Die Trauerzeit nach dem Totenfest geht zu Ende und man beginnt sich und das Land mit reinigenden Ritualen aufzuladen um die Sonne zur Lichtfeier willkommen heißen zu können.

Die Lichtfeier (Lichtmess 04.02.):

Die Lían begrüßen mit dieser großen Feier und einem großen Lagerfeuer die stärker werdende Sonne und den Neubeginn der Natur. Die ersten Tiere und Pflanzen erwachen aus dem Winterschlaf. In dieser Zeit wird das Land durch Rituale gestärkt und gereinigt und für den Frühling vorbereitet.

Vogelfest (Frühlingsbeginn 18.3.)

Das Land erblüht und die Tiere erwachen. Ihnen zu Ehren wird ein Freudenfest veranstaltet. Die Schamanen bestimmen die Aufgaben für den herannahenden Sommer.

Blütenfest (Beltaine 30.4.):

Das Land steht in voller Blüte und Fruchtbarkeit. Da dies nur möglich ist, wenn das Land auch im Gleichgewicht ist, wird ein großes Fruchtbarkeitsfest gefeiert. Bei diesem Fest wird oft auch für Nachkommenschaft gesorgt und familiäre Bande werden geknüpft.

Die Hellnacht (Sommersonnwende 24.6.):

Am hellsten Tag des Kreislaufs wird zu Ehren des Ardauges ein Fest gefeiert, da er uns sowohl die warme Sonne, den kühlenden und erfrischenden Regen, die fruchtbare Erde, als auch die reinigende Luft zum Atmen gegeben hat und weiterhin geben wird.

Bei diesem Fest entscheiden sich die zwölfjährigen, welchen der drei Wege sie gehen möchten. An diesem Tag stehen die Nían ihrem Land am nächsten und haben die meiste Kraft. Oft sind zur Hellnacht mehr Geister als sonst für alle sichtbar anwesend, um der Zeremonie beizuwohnen.

Das Weidenfest (Lughnasad 15.8.):

Bei diesem Fest wird das Gleichgewicht gefeiert und man besinnt sich auf die Notwendigkeit dieses Gleichgewicht zu wahren und zu beschützen. Es werden alte Geschichten von Ungleichgewicht und seinen verheerenden Auswirkungen erzählt. Mit festlichen Gesängen wird an diesem Tag auch zeremoniell Wildwuchs gerodet, Krankheiten, die Pflanzen befallen haben, gemindert und im Tierreich geholfen, wo es nötig ist.

Das Laubfest (Herbstbeginn 23.9.):

Es beginnt der dunkle Teil des Kreislaufes. In dieser Zeit begeben sich die meisten Seelen der Nían auf ihre Wanderung zu ihrer nächsten Station. Man sagt, wer in diesem Teil des Kreislaufes stirbt, hat seine vom Ardauge bestimmte Aufgabe erfüllt und darf sich auf sein nächstes Leben freuen. Es ist eine große Ehre in dieser Zeit friedlich von den Lebenden zu gehen. Man feiert damit die Erfüllung seiner Aufgaben und blickt auf gute Taten zurück.

Die Situation im Land

Einige der weisesten Schamanen sind schwer besorgt um die Zukunft des Gleichgewichtes. Da anzunehmen ist, dass sich in den Anfängen das benachbarte Nekromantenreich, Zakkharum, und die Nían, sich voneinander abgespalten haben, wie in alten Geschichten angedeutet wird, treffen an der Grenze zwischen Árdag und Zakkharum immer Gegensätze aufeinander. Weiters wird die Zahl der ausgestoßenen Nían, die nicht mehr im Einklang mit dem Land Árdag leben können, langsam größer. Seit eine dunkle, brummende Schwingung an den Grenzgebieten zu Zakkharum zu spüren ist, befürchten einige Schamanen, dass das Gleichgewicht in großer Gefahr ist und versuchen die Laoch auf ihre Aufgabe, das Land zu beschützen, vorzubereiten.

Nicht jeder kann die wachsende Anspannung verstehen, aber das brummende Gefühl beeinflusst in den Grenzlanden alle unbewusst. Es macht die Menschen dort gereizt. Die Amhran in diesen Gebieten haben alle Hände damit zu tun, das Gleichgewicht innerhalb ihres Clans aufrecht zu halten. Es scheint als würde die Situation mit jedem Jahreskreis, der vergeht, schwieriger und schwieriger zu werden.

Des Weiteren kommt dazu, dass einige Jugendliche durch fremdländischen Einfluss immer neugieriger werden und auch andere Länder kennenlernen wollen. Ein alter Aberglaube lautet, dass ein Nían seine Essenz verliert, wenn er oder sie vom Ardauge zu lange getrennt ist. Damit ist die Essenz für immer im Nichts verloren. Die Schamanen wissen sicherlich die Wahrheit, darüber, welche Veränderung die Beziehung eines Níans zu Árdag erfährt, wenn er oder sie das Land verlassen. Doch sie sagen kein Wort darüber.

Größe: 250km²

Einwohner: 12500 Nian

Kontaktdaten:

Länderverantwortliche:	Julia Lang
SLs die das Land bespielen:	Julia Lang
Spieler mit Charakteren aus dem Land:	Julia Lang