

Avarka (Dorf in Torgat'Suul)



Einleitung:

Avarka ist ein Dorf nahe der Mauer, die Torgat Suul umschließt. Hier leben wenige Menschen, denn das Leben jenseits der Mauer ist aufgrund der Dämonen gefährlich und zudem illegal (laut Imperium Aurum, welche die Mauer erbaut haben) – doch in dieser lebenswidrigen Gegend sehen manche ihre Freiheit.

Politik / Wirtschaft:

Seit dem Sieg über die Dämonen vor 1000 Jahren leben die Menschen hier in relativer Sicherheit durch den Schutz der Mauer und werden auch vom Imperium weitgehend in Ruhe gelassen. Wenn möglich versorgen sie sich selbst oder treiben inoffiziellen Handel mit den Soldaten an der Mauer, Clans aus Torgat Suul oder anderen Dörfern in der Nähe.

Geografie:

Das kleine Dorf liegt nahe der Mauer, die Torgat Suul vom Imperium Aurum trennt. Durch den magischen Schutz dieser ist hier Leben möglich und es wachsen sogar ein paar Pflanzen, obwohl die Gegend wenig Potenzial für Landwirtschaft bietet.

Gesellschaft / Kultur:

Vor über 1000 Jahren haben sich nach bzw. während den Dämonenkriegen hier Menschen angesiedelt. Viele davon stammen ursprünglich aus dem Imperium, einige aus Tundara. Der Imperator verbot die Siedlung östlich der Mauer, doch diese Menschen suchten dort ihre Unabhängigkeit. Freiheit war ihr oberstes Ideal, sie stellten sich dafür sogar den Dämonen und Karak Suul entgegen.

Die Menschen in Avarka sind (wie auch in allen anderen Siedlungen in Torgat Suul) sehr abergläubisch. Niemand würde nach Sonnenuntergang das Haus oder gar das Dorf verlassen, aus Angst vor den Gestalten der Nacht. Sie schätzen den Wert von Ritualen und Bräuchen hoch, tragen stets Schutzamulette bei sich (oder lassen sie sich manchmal auch tätowieren).

Religion:

Es gibt hier keine offizielle Religion, keine Tempel oder Kleriker – was aber nicht bedeutet, dass die individuellen Menschen hier keinen Glauben ausüben. Persönliche Religionen dürfen frei praktiziert werden, solange sie keine Gefahr für die Gemeinschaft darstellen.

Magie:

Magie ist in gewisser Weise Teil des Alltags der Menschen hier. Sie ist notwendig, um sich vor den Dämonen im Osten zu schützen. Die Magiertürme an der Grenze (bei der Mauer) sind wichtige Punkte für sie. Mächtige Magie wird von den Menschen in Avarka aber normalerweise nicht gewirkt.

Spezien:

In Avarka leben fast ausschließlich Menschen.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Die Menschen in Avarka haben keine einheitliche Mode, ihr Erscheinungsbild hängt primär mit Funktionalität zusammen und ist von mongolisch angehauchten Stil-Elementen geprägt. Kleidung wird aus dem Imperium oder Tundara bezogen oder selbst hergestellt. Man findet Fell und Leder, Wolle und Seide. Schmuckstücke haben meist Bezug zum Schutz vor Dämonen oder anderem Aberglauben. Extravagante oder besonders teure Mode findet sich her aufgrund der schwierigen Lebensumstände kaum.

Mythen und Geschichten:

Was wirklich vor 1000 Jahren geschah, weiß niemand mehr so genau. Überliefert wurden viele Geschichten, angefangen von einer großen Schlacht des Imperiums gegen Dämonenhorden bis hin zum Duell eines Helden gegen einen Dämonenfürsten oder einer Orgie mit Succubi und Incubi, in denen die Menschen Avarkas länger durchhielten als die Dämonen. Alle wissen aber, dass anlässlich des Siegs über die Dämonen ein regelmäßiges Fest der Freiheit gefeiert wird.

Man erzählt sich hier viele Geschichten über Dämonen und die Karak Suul.

Kontakt Daten:

Raphael Schimpl und Nelli Kopp (nachwuchs.sl@ariochs-erben.at)

Detailinfos:

Anti-Paktierer Teezeremonie

In der Nähe von Avarka wächst eine Pflanze, aus der Tee gemacht werden kann. Dieser wird für eine regelmäßig (und darüber hinaus bei wichtigen Anlässen wie Festen oder Besuch) durchgeführte Teezeremonie verwendet. Dabei wird der Tee von allen Teilnehmenden der Reihe nach getrunken – mit verschlossenen Augen und dem Fokus der Sinne auf den Geschmack. Manchmal bekommt man Visionen beim Trinken des Tees, die sich nicht unbedingt bewahrheiten müssen aber über den Zustand der eigenen Seele oder Umgebung Auskunft geben können. Besonders wichtig ist das Konsumieren dieses Tees jedoch, weil er bei Paktierern eine Reaktion von Übelkeit und Unwohlsein hervorruft – somit ist er ein essentieller Sicherheitsritus des Dorfes. Das Ablehnen des Tees wird daher als extrem unhöflich aufgefasst und kann zur Verbannung aus dem Dorf führen.

Fest der Freiheit Avarka

Anlässlich des 1000jährigen Jubiläums des Siegs über die Dämonen hat das Dorf auch Fremde zu sich eingeladen. Darunter war auch eine Gruppe Reisender von jenseits der Mauer.

Bespielte Charaktere aus Avarka

Kiray, der Dorfvorsteher (Raphael Schimpl NSC)

Ceren, Musikerin des Dorfes (Kathy Bransky NSC)

Batuhan, Schmied des Dorfes (Peter Zillinger NSC)

Yelda, Runenmacherin des Dorfes (Nelli Kopp NSC)

Meeral, Lehrling von Yelda (Muriel Schimpl NSC)

Eltjin, Handwerkerin des Dorfes (Claudia Schimpl NSC)