

Wâ (Das Orkland)



Einleitung:

Von Reisen nach Wâ wird dringend abgeraten. You have been warned. }:-)

Politik / Wirtschaft:

Zwischen den drei größeren Orkstämmen gibt es Bündnisse. Kleinere Banden haben eigene Täler oder Gebiete. Orks anerkennen keine Grenzen, die sie physisch überwinden können. Deshalb gibt es immer wieder Versuche, in die benachbarten Länder einzudringen, oder Kriege zwischen den Orkgruppen untereinander, sowie Fehden innerhalb und außerhalb der Stämme.

Handel findet kaum statt, wenn dann sowieso nur in Form von Raubzügen. Jagd und Weidewirtschaft sind allgemein verbreitet, Feldwirtschaft nur in gut verteidigbaren Gebieten.

Handwerk wird durchaus betrieben, wenn auch in einer ästhetisch eher zweifelhaften Form. Schmiede haben einen hohen Stellenwert, daher arbeiten sie als Gefangene für ihre Herren (Wobei das orkische Wort für „Gast“ und „Gefangener“ ein und dasselbe ist).

Geografie:

Die wilden Lande an der Südwestküste Ario-chias liegen südlich von Silvestrien und Brühmingen auf einer kahlen und staubigen Hochebene. Die Hügel- und Bergketten an deren Rand sind zerklüftet, genauso wie die unwirtliche Küste. Es gibt nur eine einzig bekannte Anlege- und Wasserstelle, die sich um 1520 AI in eine kleine Hafenkolonie, in der Orks wie Menschen leben, entwickelt hat. Dieser Ort heißt „Der Hafen“ oder „Kelkras Ende“.

Gesellschaft / Kultur:

Die orkische Kultur als Leitkultur ist eine harte und im Sinne des Wortes unmenschliche. Die Orks Ario-chias leben in Stämmen oder kleineren Banden zusammen, die jeweils einen Anführer und mindestens einen Schamanen haben. Die meisten sind halbnomadisierend. Sinn für Schönes und

Kunstvolles ist nicht vorhanden. Das Recht des Stärkeren gibt dem Krieger und dem Schamanen einen besonderen Stellenwert innerhalb der Orkbanden.

Religion:

In Wâ werden verschiedene Kulte einer animistisch-schamanische Religion verehrt, manche davon höchst blutrünstig und wild. Ahnen, Geister und die Verehrung von Erde, Mond und Sonne als Gottheiten sind kultisch höchst bedeutsam.

Magie:

Die gängigste Magieform ist der Schamanismus, der in einem Naheverhältnis zur Götterverehrung steht. Geisterbeschwörungen, Wahrsagungen, Kampf magie, Blut magie, aber auch Heil magie... das mag alles bei den Schamanen zu finden sein.

Alchemie:

Wabbatschas wirken eine gewisse Art von Alchemie– die auch in einem Naheverhältnis zum Schamanismus steht. Kräutertränke, stärkende Suppen und Brühen machen satt, bringen Heilung, machen ein Zusammenleben erst möglich. Es handelt sich bei der Alchemie der Wabbatschas um die Alchemie der Kochstelle. Ein Kessel zum Kochen und Brauen über offenem Feuer ist hierbei im Grunde ein unerlässliches Utensil.

Spezien:

Orks, Goblin, Hobgoblins, Oger, Trolle, Menschen und deren Crossbreeds bevölkern Wâ. Dominant sind die Orkstämme. Die Goblins sind ihre Sklaven. (Elfen gibt es hier nicht. Maximal elfische Skelette in uralten, bis dato noch nicht erfolgreich geplünderten Grabkammern).

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Die große Mehrheit trägt stabile zweckmäßige Gewänder, die sicher nicht selbst hergestellt, sondern ganz bestimmt geplündert wurden. Wer einen besonderen Rang unterstreichen möchte, wird ausgefallenerere Dinge tragen, mit viel Fell und Leder, dreckig und mit Flickern drauf. Verwendet wird, was man in die Finger bekommt. Der Skalp eines besonderen Gegners kann in Einzelfällen durchaus als Schmuck dienen.

Kontakt Daten:

Länderverantwortliche: Claudia Schimpl

Christof „Stoffl“ Pav, Willibald Schichta haben hier Larps veranstaltet.

Stoffl hat den Hintergrund aufgeschrieben, Claudia hat ihn adaptiert