

Das Ardag



Einleitung:

Das Ardag liegt im Nordwesten des Imperium Aurum und ist ein hügeliges wunderschönes naturbelassenes und gesundes Land mit kleinen Wäldern und Bergen. Bevölkert wird es hauptsächlich von einem menschenähnlichen Volk, den Nian. 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 Nian heilig und sie würden dafür sterben.

Die ersten Lieder und Erzählungen reichen weit zurück in eine Zeit in der sich das Ardag noch geformt hat und frisch entsprungen ist. Als die ersten Nian entstanden, war die Welt noch voller Wunder und im Wandel. Erst durch die Nian kehrte eine gewisse Beständigkeit ein und ein Gleichgewicht stellte sich ein. Die Flora und Fauna gedeihete und das Land erblühte. Die Magie wurde mehr und mehr gebändigt und geformt und der Wille des Landes von den ersten Schamanen des Ardag gedeutet. Mit der Zeit entstand das heutige Kastensystem, ihr Glaube manifestierte sich, die ersten Clans entstanden und die Macht des Landes wuchs und wuchs. Als die Magie im Land sich schließlich stabilisierte durchdrang diese das ganze Land und jeder Nian fühlte sich noch stärker mit diesem verbunden. Zu Anfang gab es nur wenige Schamanen und magisch begabte Krieger. Doch im Laufe der Zeit und mit den zunehmenden Gefahren wurden die Nian stärker und entwickelten sich weiter.

Seit ihrer schicksalhaften Entstehung kämpfen die Nian für ihr Land und verteidigen es vor jedem aufkommenden Übel.

Politik / Wirtschaft:

Die Nian leben in Clans, welche gemeinschaftlich angeführt werden. Eine politische Führung gibt es nicht, da alle Einwohner dasselbe Ziel verfolgen und gemeinsam im Einklang mit der Natur leben. Es ist aber üblich, dass die obersten Schamanen, Clanhüter, Krieger oder Clanältesten, je nach Belangen, für die Gemeinschaft entscheiden.

Geld ist den Nian nicht wichtig, sie betreiben stattdessen Tauschhandel untereinander und mit ihren Nachbarn in Kymbrien, Estran und – selten - auch mit Zakkharum.

Geografie:

Geografisch gesehen wird das Land im Norden von Thundara, im Osten von Zakkharum, im Süden von Kymbrien und im Westen von Estran eingeschlossen und liegt somit nordwestlich vom Drachenrücken.

Im Osten Ardags befindet sich ein großer See mit einer Aulandschaft und Mooren. Bei den Ausläufern der Berge sind viele Höhlen vorhanden und an der Grenze zu Estran kommen vermehrt Wälder vor. Gegen Norden wird das Klima rauer und wesentlich kälter.

Gesellschaft / Kultur:

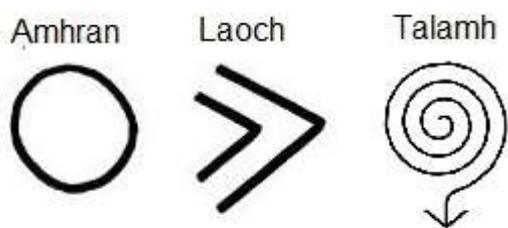
Die Nian sind ein friedfertiges Volk das clansweise zusammenlebt und eine tiefe Verbundenheit mit ihrem Land und der Natur verspüren. Die Clans sind Mütter-zentriert, da Monogamie eher selten ist und die weibliche Blutlinie weiterverfolgt wird und die Clanszugehörigkeit bestimmt. Sie besitzen nur eine 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 natürliche Unterschlupfe, 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 nichtmehr 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 Nian glauben, dass in jedem Lebewesen, jedem Stein und jedem Blatt (usw) ein Geist bzw spirituelle Energie innewohnt und, wer mit sich und seiner Umwelt im reinen ist, mit diesen Geistern reden kann. Die großen Schamanen können dies auch bewerkstelligen und auch den Stein überreden neue Formen anzunehmen. Dies geschieht aber immer im Einverständnis mit dem Geist und somit ihrem Land. Wer einen Geist zu etwas zwingt (wenn er es denn vermag) begeht eine Große Untat und wird vom Land verflucht und gekennzeichnet und aus den Gemeinschaften ausgeschlossen. Die Bestrafung kann bis zum Tod gehen.

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

Bis zu ihrem 14. Lebensjahr gelten sie als Kinder und werden gemeinschaftlich von den Clanhütern, den Amhran, aufgezogen und unterrichtet. Danach muss sich jeder beim nächsten Mittsommernacht-Fest für einen der drei Lebenswege entscheiden. Entweder man wird ein **Amhran**, ein Clanhüter, ein **Laoch**, ein Hüter des Ardag oder ein **Talamh**, ein Schamane des Ardag. Sobald man sich entschieden hat, findet ein Initiationsritual statt, welches eine große Ehre ist und man bekommt sein erstes **Litir**, ein Erkennungssymbol seines Lebensweges. Dieses



besteht aus einem der drei Gruppensymbolen und ist oft noch mit zusätzlichen Bildern verziert, um Besonderheiten hervorzuheben. Die Position des Litir ist egal, es sollte jedoch für jedermann gut erkennbar sein da es mit Stolz getragen wird.

Danach wird man von anderen seiner Klasse unterrichtet und lernt seine Aufgaben zu erfüllen.

Die Amhran:

Sie lehren die Geschichte ihres Landes und die des Clans. Sie kümmern sich auch um die Erziehung und um das seelische Wohl aller Mitglieder des Clans. Sie sind es die hauptsächlich kochen, nähen, waschen, usw. Sie sind das Herz eines jeden Clans und sehr weise.

Die Laoch:

Sie sind die Krieger des Landes. Sie verteidigen sowohl das Land selbst als auch dessen Bewohner. Je mächtiger und erfahrener sie werden, umso mehr Fähigkeiten erhalten sie im Einklang mit dem Land. Die meisten entdecken eine starke Verbindung zu einer Tierart. Sie lernen mit diesen zu kämpfen und gewissen Eigenschaften derer

anzunehmen. (z.B.: Geruchssinn, Kraft, Resistenzen, ...) Einige finden in dieser Tierart auch ihr Seelentier und leben mit ihm im Einklang. Es ist eine Entscheidung von beiden Seiten und eine innige Partnerschaft. Diese kann so weit gehen, dass das Seelentier in Geisterform dem Krieger folgt und erscheint, wenn es gebraucht wird oder möchte. Es ist eine Verpflichtung fürs Leben und eine schwere Bürde sollte ein solch ein Krieger sein Tier verlieren. Sie kämpfen mit Waffen. Jedoch gibt es nur sehr wenige Waffen aus Metall.

Die Talamh:

Sie sind die geistigen Führer und das Stimmrohr des Landes. Sie leben im besonderen Einklang mit dem Land und achten darauf, dass das Gleichgewicht gewahrt wird. Ihre Aufgabe ist es das Land zu erhalten und vor Bedrohungen nicht physischer Art zu bewahren. Die mächtigsten unter ihnen sind so stark mit dem Land verwurzelt, dass sie es beständig wispern hören und fühlen können, was sich auf ihrem Gebiet tut. Sie können über weite Strecken über das Land ihre Macht nutzen und so auch Gegner ausschalten oder mit Wurzeln festhalten etc.

Ränge:

In allen drei Lebenswegen wird in 3 Ränge unterteilt.

Zwar ist den Nian ein Rang nicht wichtig und sie werden selten von ihm Gebrauch machen oder sich allein dadurch einen Vorteil verschaffen. Jedoch ist es ein eindeutiges Zeichen des Landes, wenn jemand so einen Posten bekleidet. Es ist eine große Verantwortung und Verpflichtung dem Land gegenüber.

Es wird wie folgt unterschieden:

Lebensweg/Kaste:	Vertreter eines Dorfes:	Vertreter eines Gebietes:	Vertreter aller angehörigen dieses Weges:
Talamh	Faik	Faramach Faik	Daor Faik
Laoch	Sgiath	Faramach Sgiath	Daor Sgiath
Amhran	Caidil	Faramach Caidil	Daor Caidil

(Talamh Erde, Faik sehen, Laoch Krieger, Sgiath Schild/Schutz, Amhran Sänger, Caidil schlafen, Faramach laut/geräuschvoll, Daor hochpreisig/kostbar)

All jene, die sich für keinen dieser Wege entschieden haben, oder sogar die Verbindung zum Land verloren haben werden Diobarach genannt, die ausgestoßenen.

Solange sie dem Ardag nicht schaden werden sie akzeptiert, doch größtenteils gemieden.

Religion:

Ihr Gott ist das personifizierte Ardag, das Ardauge [Ardauka] (ähnlich einer allesumfassenden Naturgottheit, der Kreislauf des Lebens). Seine Aspekte sind Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Wiedergeburt, Magie. Er ist neutral gut. Damit ist für Anhänger dieser Gottheit jede nicht böse

Gesinnung möglich. Ihr wichtigster spiritueller Ort ist der Hort des Sehens, von Tempeln oder fixen Anbetungsstätten wird abgesehen.

Symboliken sind hauptsächlich Auged und Spirale. Als Farbe wird hauptsächlich grün, andere Erdtöne und naturverbundene Farben verwendet. Die Anhänger respektieren den Glauben der Estrani und der Bewohner aus Zakkharum.

Paradies/Glaubenssinn:

Ihr oberstes Ziel ist es dem Land und damit ihrer Gottheit zu dienen und dieses zu erhalten und zu fördern. Der Kreislauf des Lebens ist ihr oberstes Gebot. Das Land und der Boden ist es der die Nian nährt und die Nian werden wieder Teil dieses Bodens/Landes, wenn sie sterben. Nur um dann wieder aus der Energie des Landes wiedergeboren zu werden.

Feste im Ardag:

Das Totenfest: (31.10.)

Wir ehren die in diesem Jahreskreis gestorbenen Seelen und helfen ihnen bei ihrer Reise in einen neuen Körper.

An diesem Abend können einem die Seelen verwandter ein letztes Mal erscheinen und ihre Wünsche loswerden bevor sie sich auf ihrer Ewigen Reise

weiter machen und wiedergeboren werden. Kinder, die in dieser Nacht geboren werden, gelten als besonders beseelt und werden oft

sehr weise und mächtig.

Der Beginn des Kreislaufes und der Trauerzeit.

Das Lunarim-Fest: (Wintersonnwende)

Die Dunkelheit weicht zurück und man bereitet sich auf einen Neuanfang vor.

Die Trauerzeit nach dem Totenfest geht zu Ende und man beginnt mit reinigenden Ritualen für seine eigene Seele, um zum Lichterfest rein genug zu sein um das Land reinigen zu können.

Das Lichterfest: (Imbolc)

Man feiert die stärker werdende Sonne und den Neubeginn der Natur. Die ersten Tiere und Pflanzen erwachen aus ihrem Winterschlaf.

Mit diesen Ritualen wird das Land gestärkt und gereinigt und für den Frühling vorbereitet.

Das Vernalith Fest: (Frühlingsbeginn)

Die ersten Triebe und Blüten erscheinen. Ihnen zu Ehren wird ein Freudenfest veranstaltet.

Die Schamanen bestimmen die Aufgaben für den herannahenden Sommer.

Das Virelia-Fest: (Beltaine)

Das Land steht in voller Blüte und Fruchtbarkeit.

Um dies zu Ehren wird ein Fruchtbarkeitsfest veranstaltet.

Das Mittsommernglanz-Fest: (Sommersonnwende)

Der längste Tag im Kreislauf. Es wird ein Fest zu Ehren des Ardauge gefeiert der uns sowohl die warme Sonne, den kühlenden und erfrischenden Regen, die nahrhafte Erde und die Luft zum Atmen gibt.

Bei diesem Fest entscheidet sich jedes Kind, welchen der 3 Wege es gehen möchte. Hier stehen die Nian ihrem Land am nächsten und haben die meiste Kraft.

Das Ernteglut-Fest: (Lughnasad)

Mit diesem Fest wird das Gleichgewicht der Natur gefeiert und die Notwendigkeit einzugreifen, um dieses heilige Gleichgewicht zu wahren.

Zu starker Wildwuchs muss gerodet werden, Krankheiten die Bäume befallen werden gemindert und auch im Tierreich wird geholfen.

Das Goldnebel-Fest: (Herbstbeginn)

Es beginnt der dunkle Teil des Kreislaufes. In dieser Zeit begeben sich die meisten Seelen der Nian 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 die Erfüllung seiner Aufgaben und blickt auf gute Taten zurück.

Magie:

In Ardag können hauptsächlich Schamanen Magie ausüben. Jedoch besitzen auch die Clanhüter und die Krieger manchmal einfache Gaben (z.B.: beruhigen; Krieger können beispielsweise Fähigkeiten ihres Krafttieres temporär einsetzen; siehe oben)

Spezies:

Nian, ein humanoides naturverbundenes Volk. Ihre Seelen sind mit dem Land verbunden. Entfernen sie sich zu lange und zu weit aus dem Land so wird diese Verbindung gekappt. Was ein sehr schmerzhafter Prozess ist und nicht rückgängig gemacht werden kann. Die meisten denen so etwas widerfährt suchen danach ihren Tod da es sich anfühlt, als würde ein Teil ihrer Seele fehlen.

Die Unterteilung in die 3 Klassen wird zwar getroffen, jedoch ist jeder immer eine Mischform aus allen dreien. Es ist nur meistens eine der drei Klassen am stärksten ausgeprägt.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Die Nian kleiden sich einfach, sie verwerten alles, was ihnen die Natur freiwillig gibt, und ehren dies auch. Sie benutzen Felle, Leder und Knochen verstorbener Tiere und weben aus Pflanzen Stoffe.

Geschichte des Landes:

Die Geschichten der ganz alten Zeit sind im Laufe der Jahrhunderte beinahe gänzlich verloren gegangen. Die Weisen und Alten munkeln darüber, dass am Anfang alle Energie des Lebens aus den Elementen kam und so das erste Volk entstanden ist und sich daraus die heutigen Völker entwickelt haben.

So waren auch die Anfänge des Zakkharums von den Elementen geprägt und Ardag, Estran und Zakkharum lebten in Einklang miteinander. Die Wälder des Estran erstreckten sich weit bis in den Osten und der Wald und die Länder waren stark und im Einklang. Veränderung erschütterte die Welt und es kam zum großen Wandel. Was genau damals geschehen ist besagen nur noch Geschichten. Doch ab diesem Zeitpunkt erhob sich das Ardauge und die Nian wurden zu dem, was sie jetzt sind. Der Wald der Estran zog sich mehr und mehr zurück, bis er schließlich die heutigen Ausmaße erreichte. Die Estrani und die Nian hatten immer ein gutes Verhältnis zueinander und lebten von jeher im Einklang miteinander.

Im Laufe der darauffolgenden Jahrhunderte verschärften sich die Beziehungen zu Zakkharum, denn dieses wendete sich immer mehr dem Totenkult zu.

Den Höhepunkt dieses Zwistes erreichte es als der Gaufürst Khelzar vom Hause Tiriak die Halbinsel Girga, im Südosten von Ardag, einnahm und unwiderruflich mit nekromantischer Energie verdarb. Die Nian kämpften bis zum letzten Mann auf Girga, doch sie unterlagen dem Kult des Apos und die Halbinsel starb ab. Selbst als Horath, der in seiner achten Prüfung zum Pharao einen Funken Lebens erlangen musste, den Nian half die Halbinsel von Khelzar und seinen Anhängern zu befreien, gelang es den Nian nichtmehr diese wieder mit ihrem Land zu verbinden, die natürliche Bindung an das Land war verschwunden und die Nian mussten diesen Landstrich aufgeben. Im Laufe der Zeit siedelten sich dort Bewohner aus Zakkharum an. Als Horath dann Pharao wurde war die Beziehung der zwei Länder zwar wieder neutral, doch das Misstrauen war geschürt.

Kontakt Daten:

Länderverantwortliche:	Julia Lang (beeowulf.org@gmail.com)
SLs die das Land bespielen:	Julia Lang, Valentin Schaffer
Spieler mit Charakteren aus dem Land:	Julia Lang: Elikia vom Steppenmeer,