

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.

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

Religion:

Ihr Gott ist das personifizierte Ardag, das Ardauge (ähnlich einer allesumfassenden Naturgottheit, der Kreislauf des Lebens). Seine Aspekte sind Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Wiedergeburt, Magie.

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.

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.

Kontaktdaten:

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,