

Die Nian:



Einleitung und kurze Charakterisierung:

Die Nian sind ein friedfertiges Volk, das clanweise zusammenleben. Bis zu ihrem 14. Lebensjahr gelten sie als Kinder und werden gemeinschaftlich von den Clanhütern, den Amhran, aufgezogen und unterrichtet. Danach muss sich jeder für einen der drei Lebenswege entscheiden. Entweder man wird ein **Amhran**, ein Clanhüter, ein **Laoch**, ein Hüter/Krieger des Ardag oder ein **Talamh**, ein Schamane des Ardag.

Aussehen:

Rein körperlich sehen sie wie normale Menschen aus. Ihre Ausrüstung besteht zum größten Teil aus Naturmaterialien. Sie verwerten alles, was die Natur ihnen gibt. Das wenige andere wird mit ihren Handelspartnern getauscht.

Vor- und Nachteile:

Alle Nian sind ihrem Land zutiefst verpflichtet und durch die Verbindung zum Land ist es ihnen, ohne einem geistigen Verfall nicht möglich dagegen vorzugehen. Sie denken in einem Kasten-System und übernehmen Verantwortung für ihre jeweiligen Zuständigkeiten.

Die Nian können ihr Land nur für begrenzte Zeiträume verlassen, da sonst die Verbindung zu ihrem Land durchtrennt wird, was das schlimmste Schicksal für jeden Nian wäre.

Innerhalb des Ardag sind sie stärker als außerhalb.

Vorkommen und Lebensraum:

Sie leben in der nördlichen Mitte von Arioquia, östlich vom Drachenrücken im Ardag.

Feindschaften und Verbündete:

Sie verehren den Kreislauf des Lebens, allem, was dagegen steht, sind sie sehr abgeneigt, was eine angespannte Beziehung zu Zakkharum bringt. Da die beiden Länder aber eine gemeinsame Vergangenheit verbindet, herrscht Frieden und die Grenzen werden gewahrt. Mit den Estrani sind sie eng verbündet, auch hier gibt es eine gemeinsame Vergangenheit. Zu Kymbrien hegen sie eine Handelsbeziehung.

Allgemein gilt: Wer dem Land nicht schadet, ist willkommen und jeder wird als Individuum bewertet.

Gesellschaft und Kultur:

Die Nian sind generell ein friedfertiges Volk was 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 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.

Die Nian organisieren sich in Clans welche sehr Mütter-orientiert sind, da Monogamie eher selten ist und die Amhran, die Clanhüter, meist Frauen sind und somit die Hauptbezugsquelle einer Gruppe.

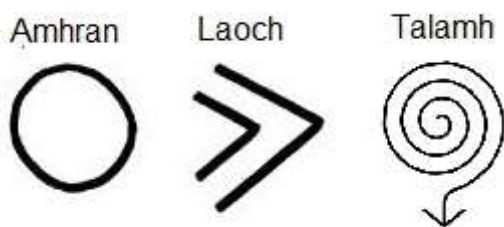
Mit 12 entscheidet sich jedes Kind in der **Hellnacht**, ob es den Weg eines Kriegers gehen will und ein Laoch werden möchte, es sich um die Familie kümmern will und Amhran werden möchte oder ob es den Weg eines Schamanen gehen und Talamh werden möchte. Oft zeigt sich der Weg schon recht früh in den 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 einem ein Tier bzw. man wählt eines aus. Danach kann man erlernen mit diesem Tier zu kommunizieren und es zu verstehen, später kann man lernen sich Eigenschaften dieses Tieres (sollte eines in der Nähe sein) zu nutzen zu machen. Und zum Schluss findet man ein Tier, welches vom Land einem zugetragen wird. Man kümmert sich darum und ist ab sofort in erster Linie diesem Tier verpflichtet)

Als **Familienmensch**, als **Amhran**, ist es die Aufgabe dieser Nian den Nachwuchs aufzuziehen und sich um Nahrung, Unterkunft, Kleidung usw. zu kümmern. Des Weiteren bringen sie den Kindern auch alles bei was sie 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 weiter helfen können, wissen sie immer zu wem sie einen schicken können.

Als **Schamane**, als **Talamh**, ist es die Aufgabe der Nian 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 sind ist es eine Demokratie. Es gibt aber kaum Meinungsverschiedenheiten, da sie das Land direkt wahrnehmen können.

Nachdem sich die Jugendlichen für einen der drei Wege entschieden haben, bekommen sie ihr erstes **Litir**, ein rituelles Erkennungstattoo ihres Standes. 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.



Gesinnung, Politik und Wissenschaft:

Die Nian sind grundsätzlich friedfertig, aber wo es notwendig ist wird mit erbitterter Härte und Entschlossenheit gekämpft.

Auf politischer Ebene sind sie sehr für sich zurückgezogen und mischen sich nicht in andere Länder ein und dulden auch keine Einmischung ihrerseits. Wissenschaften gibt es kaum, hier ist mehr die Macht des Landes vorherrschend.

Religion:

Ihr Gott ist das personifizierte Ardag, das Ardauge [a:r'daukă] (ähnlich einer allesumfassenden Naturgottheit, der Kreislauf des Lebens)

Magie:

Im 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;)

Mythen und Geschichten (allgemein bekannt):

Wer das Ardag betritt und nicht reinen Herzens ist den wird das Land verschlucken.

Nimm dir was du brauchst, und dir wird nichts geschehen, nimm dir zu viel und das Ardauge wird dich heimsuchen.

Es gibt genauso viele Gerüchte und Gruselgeschichten von barbarischen Ritualen wie es von friedfertigen freundlichen Bewohnern gibt. Da kaum ein Nian das Land verlässt ist nicht viel über sie bekannt.

Kontakt Daten:

Julia Lang (beeowulf.orga@gmail.com)