Ayvorra

Einleitung:

Ayvorra ist ein Land im Wandel. Ursprünglich war es als Halbinsel ein Teil von Whenua. Dann spaltete es sich ab und wurde zu einer Insel im Nebel. Vor Kurzem tauchte es aus dem Nebel auf und fand eine neue Heimat an der Küste Ario-chias, im Süden der Baronie Eichenfels. In der liberalen Gesellschaft sind unterschiedlichste Charaktere anzutreffen.

Politik / Wirtschaft:

Ayorra ist eine Monarchie mit vier Grafschaften: Die neue Hauptstadt Neu Astar (umgangssprachlich „Mendelinaar“ genannt) liegt im Zentrum der Insel. Hier ist der Sitz der Königin Mendelin. Wirtschaftlich war Ayvorra einst sehr unabhängig, doch ein landesweiter Konflikt hat viele Ressourcen erschöpft. Landwirtschaft wird vor allem in der westlichen Grafschaft Beec betrieben, während in der sich im Aufbau befindenden Grafschaft Neodruchma (im Osten) viel Handwerk ausgeübt wird. Es gibt Bereitschaft zu Handel und Austausch im großen Stil, solange die Unabhängigkeit des Landes nicht in Gefahr gerät. Das Gebiet im Süden ist keine Grafschaft, wird aber inoffiziell von einem Tempel der Selûne „regiert“.

Geografie:

Die Insel ist etwa so groß wie Deutschland und es herrscht mitteleuropäisches Klima. Das Zentrum der Insel war einst von einer Eiswüste durchzogen, die jedoch vor einigen Jahren geschmolzen ist. Durch den Nordosten zieht sich eine hohe Bergkette. Durch Krieg und die physische Abspaltung von einem Kontinent sind Teile Ayvorras sowohl im Nordwesten als auch entlang der östlichen Küste stark verheert. In Lesteraan findet man einige aktive Vulkane, Ödland und Wüsten. Fruchtbares Land gibt es vor allem im Westen. Im Süden ist das Land von Dimensionsrissen zerfurcht und völlig unberechenbar – hier können alle Arten von Klimata und Naturphänomenen auftreten. Außerhalb der Tempel findet man hier kaum stabile Orte.

Gesellschaft / Kultur:

Die Gesetze sind sehr liberal (z.B. bezüglich Magie und Religion) und es gibt eine humanitäre Rechtsprechung. Alle Personen und Wesenheiten, die sich an die Gesetze halten, sind hier willkommen, doch die Gesellschaft ist überwiegend menschlich. Allgemeine Schulbildung ist dank der zahlreichen Akademien weit verbreitet. In den meisten Häusern gibt es fließendes Wasser.

Darüber hinaus unterscheidet sich die Gesellschaft je nach Region. Die Kultur der Herzlande ist „höfisch“ geprägt und wird durch ein stehendes Magierheer gut geschützt. Es gibt eine adelige und geistliche Elite und es entstehen fortlaufend neue Akademien und Tavernen. Die Kultur in Beec ist dagegen stark landwirtschaftlich geprägt. Der Westen wurde von den Unruhen weitgehend verschont, deshalb wurden hier viele Flüchtlinge untergebracht. Das schnelle Bevölkerungswachstum führte einerseits zu Armut und Wegelagerei, aber auch zu wirtschaftlichem Aufschwung durch landwirtschaftliche Exporte. Auch die Grafschaft Neodruchma im Osten

befindet sich im Aufbau, nachdem hier viel zerstört wurde. Arbeitsame und strebsame Leute bauen Siedlungen wieder auf und viele Gläubige, Priester*innen sowie Magiekundige beteiligen sich daran. Handwerker*innen finden hier ebenso leeren Raum, um sich zu verwirklichen.

In der nördlichen Grafschaft Lesteraan herrscht dagegen ein stetiger Überlebenskampf zwischen der verwüsteten Landschaft und großen Mengen magischer Restenergie, es gibt nur einzelne „Oasen“ des Lebens und einige Ansiedlungen an den Küsten und im Osten. Von hier aus versucht man, Leben zurück ins Land zu bringen. Im Süden ist das Leben aufgrund der instabilen Verhältnisse ebenfalls sehr hart, doch einige Kriminelle suchen hier Zuflucht.

Religion:

In Ayvorra sind alle Religionen erlaubt, solange sie keinen Gesetzen widersprechen. Der Glaube an Selûne und Te'Masâth sind offiziell Staatsreligionen (wobei beide Kirchen diesen Begriff ablehnen), daher findet man in jeder größeren Stadt zumindest Schreine für beide Gottheiten.

Magie:

Es gibt viele magische Akademien, die über hohes arkanes Wissen verfügen. Es gibt zudem ein stehendes Magierheer, das seit dem letzten Krieg (knapp vor dem Auftauchen auf Ariochia 1523 I.A.) jedoch stark reduziert wurde. Alle Arten der Magie sind grundsätzlich erlaubt, nur für die Ausübung von Dämonologie und Nekromantie benötigt man einen Schutzbrief, für den man Blut abgeben muss. Das Magieniveau des Landes ist durchschnittlich, an einzelnen Orten jedoch sehr hoch.

Spezies:

Obwohl die Bevölkerung hauptsächlich aus Menschen besteht, trifft man hier auch viele Mischwesen und andere Spezies an. Besonders viele ungewöhnliche Spezies gibt es aufgrund der wilden Dimensionsrisse im Süden.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Das allgemeine Erscheinungsbild sowie die Mode in Ayvorra entsprechen dem europäisch geprägtem Fantasy-Mittelalter mit Einflüssen aus verschiedensten Kulturen.

Mythen und Geschichten:

Eine Legende besagt, dass das Land einst ein lebendiges Wesen war – oder dies immer noch ist.

Kontaktdaten:

Länderverantwortliche: Elisabeth Schwaiger (november_gale@yahoo.de)

Bespielt von (SL): Elisabeth Schwaiger; kann sehr gerne nach Absprache für Spiele verwendet werden!

Charaktere aus dem Land:

- Flamme (ehemals Lester), Hohepriester von Selûne und Te'Masâth, Charakter von Jogi
 - Ashîra (ehemals Feuer), Feuerpriesterin Te'Masâths, Charakter von Elisabeth
 - Nyana, Wanderpriesterin Te'Masâths, Charakter von Nelli
-

Detail-Informationen:

Regent*innen der Grafschaften/Bereiche:

- Herzlande bzw. ganz Ayvorra: Königin Mendelin
- Grafschaft Beec: Viviana die Lichtbringerin, ehemalige Gräfin der Südregion
- Grafschaft Lesteraan: Athareus, ein Te'Masâth gläubiger Feuermagier. Er ist dem Ruf der Kirche gefolgt, für Ayvorra zu kämpfen.
- Grafschaft Neodruchma: Magier*innen Quartett, bestehend aus einem Heilungsmagier, einer Dämonologin, einem Naturmagier und einer Kampfmagierin.
- Südregion: der Tempel des ehemaligen Hohepriesters der Selûne – Corris – und des jetzigen Hohepriesters der Selûne und Te'Masâth – Flamme – ein Dreh- und Angelpunkt der Information und Logistik und wird inoffiziell als „Regierungszentrum“ gehandelt.

Details zu den Grafschaften/Regionen:

- Lesteraan: Die Grafschaft im Norden wurde nach dem Halbfeurelementar Lester (derzeit als Flamme bekannt), welches das Land gerettet hat, benannt.
- Neodruchma: Hier kann man momentan Land beanspruchen, solange man dafür sorgt, dass es ehrbar gemacht wird und man Arbeitsplätze schafft...
- Beec: Dieses Gebiet ist als einziges auf Ayvorra überbesiedelt (aufgrund der vielen Flüchtlinge). Wegelagerer und andere Arten der Eigentumsverteilung erleben eine Blütezeit. Aus Beec beginnen sich auch billige Arbeitskräfte und Söldner zu rekrutieren. Die Herzlande versuchen, die Lage im Land zu bessern, aber momentan fehlt es an Ressourcen. Die Hauptstadt von Beec ist Toren und gehört zu den am besten geschützten und überwachten Städten. Dort leben auch viele nicht-menschliche Spezies und Mischwesen.

Rechtsprechung und Strafen:

- Übliche Strafen: Die häufigsten Strafen sind Strafarbeit, Geld- und Gefängnisstrafen. Verstümmelungen sind verboten und die Todesstrafe wird nur bei besonders grausamen Verbrechen vom jeweiligen Grafen verhängt. In ländlichen Gegenden greift man oft auf körperliche Bestrafungen zurück, in den Städten ist der Pranger beliebt.
- Die Magieminister*innen: Fragen, welche über die Grenze einer Grafschaft reichen oder das ganze Land betreffen, werden von rechtsgelehrten Magieminister*innen entschieden. Diese werden jedes Jahr einer strengen

Prüfung ihrer Loyalität und Unbestechlichkeit unterzogen. Insgesamt gibt es derzeit 7 Magieminister*innen – 3 davon in den Herzlanden.

- Die Inspektor*innen: Die Inspektor*innen unterstehen direkt der Königin und sind nur ihrer persönlichen Rechtsprechung unterworfen. Sie besitzen die oberste Staatsgewalt im ganzen Land, über die Grenzen von Grafschaften hinaus. Als Eliteeinheit nur in königlichem Auftrag entsandt, reisen sie meist unerkannt durch die Lande und sorgen für Informationen, Recht und Ordnung. Die Existenz dieser Gruppe ist in der Bevölkerung wohl bekannt, die Identität der einzelnen Inspektor*innen jedoch anonym. Jede*r von ihnen trägt einen magischen Kupfering, der sie eindeutig ausweist. Insgesamt gibt es derzeit 6 Inspektor*innen auf Ayvorra.
- Der Schutzbrief: Ein magisches Dokument, für dessen Erhalt Name, Blut und Haar an offizieller Stelle (in den Hauptstädten oder bei Magieminister*innen) zu hinterlegen sind. Der Schutzbrief sichert Bürgerrechte zu, verliert aber seine Gültigkeit, sobald der*die Besitzer*in ein Verbrechen begeht.

Gesetze

- Sklaverei: Sklaverei ist auf ganz Ayvorra verboten, wird aber nicht überall gleichermaßen verfolgt.
- Nekromantie: Nekromant*innen ohne Schutzbrief gelten als vogelfrei (einzige Ausnahme hierzu ist die Südregion, wo Nekromantie nur im Falle einer Anklage vor Gericht gebracht wird). Es ist verboten, Untote gegen den Willen der Verstorbenen zu erheben. Das Einverständnis der*des Toten gilt als gegeben, wenn eine Befragung unter Wahrheitszwang – vor oder nach dem Ableben – von einer*einem offiziell beglaubigten Magier*in durchgeführt wurde. Gegen eine*n untoten Diener*in per se ist nichts einzuwenden, gegen eine*n höheren Untoten an sich auch nicht.
- Dämonologie: Es ist verboten, Dämonen zu beschwören oder einen Pakt mit ihnen einzugehen. Wer zu dem Zeitpunkt, da sie*er Ayvorra betritt, bereits einen Pakt eingegangen ist, hat sich einen Schutzbrief zu besorgen. Paktierer*innen ohne Schutzbrief gelten als vogelfrei, ebenso wie Dämonen selbst (einzige Ausnahme hierzu ist die Südregion, wo Dämonen bzw. Paktierer*innen nur im Falle einer Anklage vor Gericht gebracht werden). Dämonische Mischwesen, deren dämonischer Anteil 50% oder weniger beträgt, haben Bürgerrechte. Werden sie straffällig, müssen sie einen Schutzbrief besorgen oder gelten als vogelfrei.
- Religion: Jede*r darf die Religion ausüben, die ihr*ihm genehm ist, wenn die Aspekte der Gottheit nicht gegen die Gesetze Ayvorras verstoßen. (Gottheiten, welche Mord, Raub, Dämonenbeschwörung, Gewalt etc. befürworten, sind verboten). Aufgrund des Aspektes des Untodes ist es der Muel'Sa Kirche (außer in der Südregion) verboten zu missionieren oder einen Tempel zu errichten. Kleinere Schreine sind zulässig. Wird ein*e Muel'Sa-Gläubige*r beim Missionieren erwischt, droht ihr*ihm die Landesverweisung.

Nekromantische Akademie in den ehemaligen Eislanden (Herzlande)

In den Eislanden – wie die Herzlande früher aufgrund der mittlerweile geschmolzenen Eiswüste genannt wurden – gab es eine nekromantische Akademie.

Diese hat nun einen neuen Anstrich bekommen und verschreibt sich jetzt der Jagd nach Dämonischem und Nekromantischem (hüstel; zumindest konnte man ihr bisher nichts anderes nachweisen). Königin Mendelin versucht dem allgemeinen Intrigenhaufen Herrin zu werden, aber bis sich der generelle Tumult beruhigt hat, wird sie wohl damit leben müssen, dass hart intrigiert wird – sie hat andere Probleme. Das Überleben aller Untertan*innen zum Beispiel.