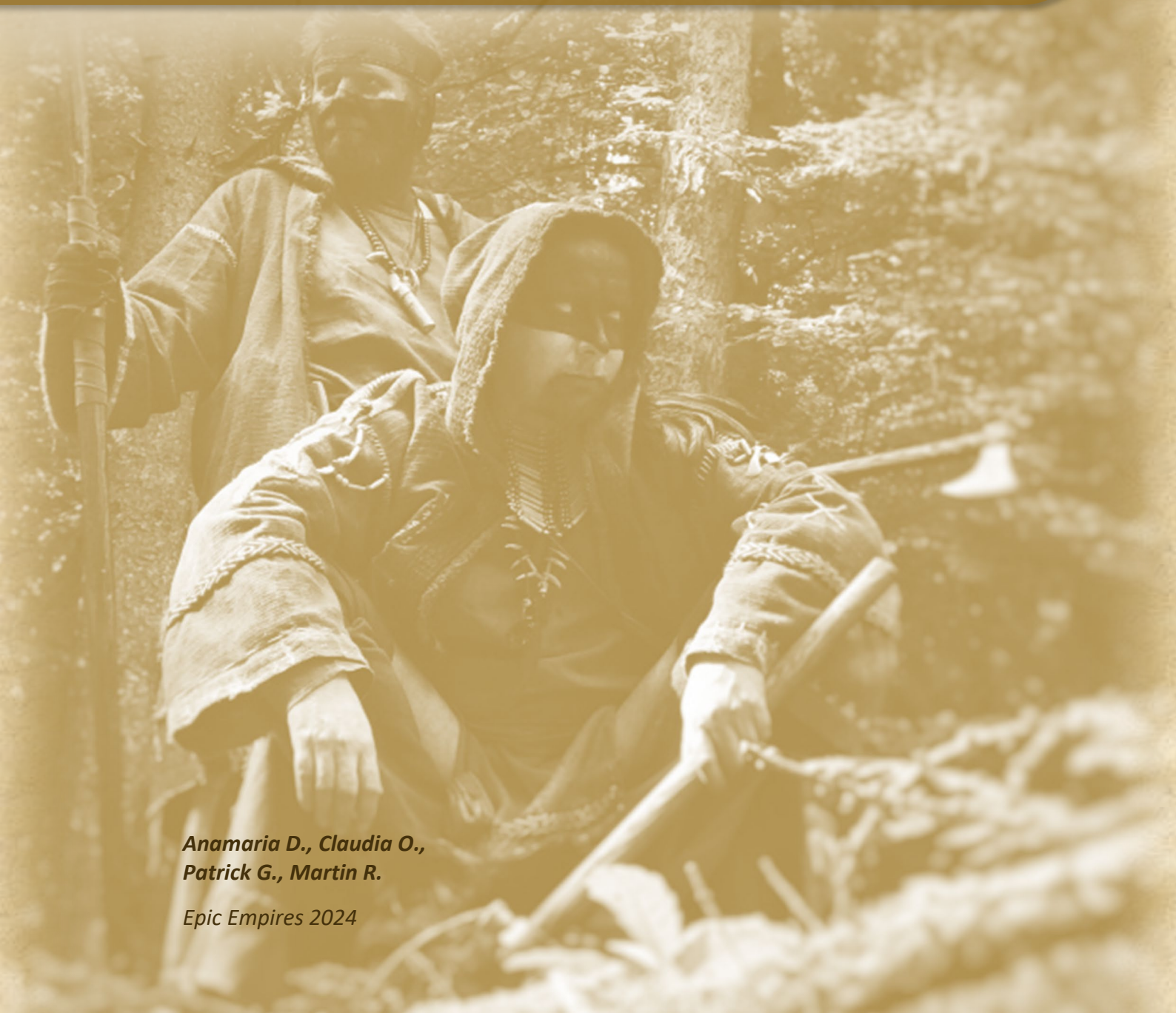
Der alte Weg - Stammesleitfaden

Die Varthuk



Anamaria D., Claudia O.,
Patrick G., Martin R.

Epic Empires 2024

Inhaltsverzeichnis

Die Varthuk 3

Die Varthuk in Vanariik 4

Die Varthuk in Aké 5

Der Stamm der Varthuk 5

Soziale Struktur 5

Konzepte 6

Die Anaá 7

Die Takar 8

Sòo Takar 9

Die Akai 10

Leben als Varthuk 12

Religion der Varthuk 12

Handel und Handwerk 13

Varthuk Darstellung 14

Aussehen der Varthuk 14

Gewandung 16

Kampf 18

Sprache 19

Das Lager 19

Trophäen der Takar 20

Akai-Schreine 20

Fotos von:
Rico Pahlig; Del-Ink; Maurice Etoile;
Calle Plantiko; Nummi

Die Varthuk

Was wäre, wenn die ersten Expeditionen über den Nordatlantik dazu geführt hätten, dass Menschen aus dem Skandinavien des frühen 11. Jahrhunderts dauerhaft auf dem Kontinent siedeln, den wir heute Nordamerika nennen? Und was wäre, wenn sie und ihre Nachfahren keinen Kontakt mehr zur alten Heimat halten (konnten)? Wie könnte man sich die Gesellschaften vorstellen, die sich dann im Kulturkontakt und kulturellen Austausch ausbilden? Wie leben diese Menschen, wie stellen sie sich die Welt vor, was bewegt sie?

Auf diesem Gedankenspiel basiert unser Spielkonzept: Die Varthuk sind ein überwiegend nomadisch lebender, jagender Stamm, dessen Herkunft auf fiktive Nordleute und fiktive Natives zurückzuführen ist. Das Szenario: Generische Nordleute hatten sich vor einigen Generationen aufgemacht, um neues Land zu entdecken und zu besiedeln. Dabei kamen sie weit von ihrem Kurs ab und stießen, fern ihrer alten Heimat, auf den Kontinent Vanariik und dort auf eine ihnen fremdartig erscheinende Stammeskultur (die man sich im ersten Zugriff wie die Ahnen der Woodland-Native Americans Nordamerikas vorstellen kann, die noch keinen Kontakt zur europäischen Gesellschaft hatten).

Da sie keine Möglichkeit fanden zurückzukehren, brach der Kontakt in ihre alte Heimat ab. So wurden mit der Zeit viele Aspekte ihrer mitgebrachten nordischen Kultur durch den stetigen Austausch mit den Eingeborenen uminterpretiert und weiterentwickelt oder gerieten nach und nach in Vergessenheit. Dies betraf sowohl ihre Götter als auch ihr Handwerk und ihre Kriegsführung. Ähnliches geschah umgekehrt auch auf Seite der ansässigen Bevölkerung, mit der es auch zu sozialen und familiären Banden kam. Mit der Zeit entstand aus den beiden unterschiedlichen Gruppen so das Stammesvolk der Varthuk. Hier finden sich sowohl kulturelle Elemente der angetroffenen Bevölkerung wie auch der nordischen Siedler wieder – aber auch viele Eigenheiten, die den Charakter dieser Stammesgesellschaft prägen. Die Geschichte des Exodus und der Genesis der Varthuk wurde im Laufe der Generationen in ihrem Ursprungsmythos umgedeutet.

Der Stammesverband der Varthuk lebt von der Jagd, der alle Mitglieder nachgehen. Die Varthuk sind entsprechend durch einen harten Überlebenskampf mit ihrer Umwelt geprägt, in dem sich nur die Stärksten durchsetzen können. Sie sehen sich selbst am oberen Ende der Nahrungskette, als die gefährlichsten Raubtiere. Wie ein Wolfsrudel halten die Mitglieder des Stammes zusammen, um das Überleben zu sichern.

*Das Wort "**Varthuk**", von manchen auch noch "Vargthuk" ausgesprochen, geht auf das nordische Wort "Varg", was "Wolf" oder "Räuber" bedeutet, zurück.*
Dies wurde mit dem Wort "Thuk" der Ureinwohner verbunden, was in seiner Bedeutung in etwa "Gruppe", "Rudel", "Herde" oder allgemein "Gemeinschaft" bedeutet.

Die Varthuk in Vanariik

Die Varthuk lebten in ihrer Heimat Vanariik im nördlichen, klimatisch gemäßigten Teil des Kontinents.

Ihre bewohnten Gebiete sind dicht bewaldet und von großen Seen, Buchten und Flüssen beherrscht. Die Winter sind kalt und schneereich, in den Sommern blüht die Landschaft fruchtbar auf und lieferte den Varthuk viele große Tiere zur Jagd.

Die Varthuk sind prinzipiell misstrauisch bis feindselig im Umgang mit anderen Gruppen/Völkern auf die sie treffen und sehen diese oft zunächst als “Beute”. Dennoch gab es in ihrer Geschichte immer wieder Situationen der Zusammenarbeit mit anderen Stämmen, hin und wieder auch über längere Zeiträume hinweg.

Die Varthuk versuchen dabei Absprachen einzuhalten, rechnen jedoch immer damit, betrogen und verraten zu werden. Letztlich vertrauen sie nur den eigenen Leuten wirklich.

Die nächsten Nachbarn der Varthuk im Süden sind die an der Küste lebenden Kundaawi. Zwischen beiden Völkern kam es immer wieder zu Auseinandersetzungen und kriegerischen Handlungen, sobald eine Seite zu weit in das Jagdgebiet der anderen vordrang. Jedoch kooperierten die Varthuk bereits auch mit diesen Nachbarn, ebenso fand immer wieder Handel mit den Kundaawi statt.

Die Varthuk in Aké

Das Land der Varthuk wurde jedoch krank, die Tiere Vanariiks starben. Flüsse trockneten aus oder wurden brackig, die Pflanzen wurden ungenießbar. Ebenso fanden bereits viele Varthuk durch Krankheit oder Hunger den Tod. Die Akai, die 'weisen Menschen' der Varthuk, die es beherrschen mit den Geistern der Natur und den Ahnen zu interagieren, berichteten vom Geflüster, welches neue Jagdgründe verhieß. Sie sagten, dass ein bestimmter Weg für den Stamm eingeschlagen werden muss, als Prüfung ihrer Stärke, ihres Jagdgeschicks und um das Überleben der Varthuk zu sichern.

Doch nur die Stärksten unter den Varthuk, welche sich beweisen, durften das neue Land betreten von dem die Geister sprachen. Die Akai bestimmten einen unter ihnen, welcher die erste "große Jagd" anführte, die den Varthuk ihr Überleben sichern würde. „Die große Jagd" - Sòo Takaa – so nennen die Varthuk die Reise ins Land Aké und den Wettstreit unter den Lagern dort.

Der Stamm der Varthuk

Glossar:

- ***Anaá:*** *Junge Stammesmitglieder, alle Kämpfenden unter 30*
- ***Akai:*** *Geistliche, Schamanen*
- ***Sóo Takaa:*** *die große Jagd (= Epic Empires)*
- ***Sóo Takar:*** *Person , die die Takar in die grosse Jagd führt*
- ***Takaa:*** *die Jagd*
- ***Takar:*** *erfahrene Kämpfende der älteren Generation*
- ***Thakée:*** *„Geschwister", die Gemeinschaft der Varthuk*
- ***Naabaahi:*** *große Tiergeister/Totems*

Soziale Struktur

Die Varthuk bilden keine klassischen Familien. Kinder werden von allen Stammesangehörigen gemeinsam aufgezogen, wobei die leiblichen Eltern der Kinder meistens irrelevant sind. Es existieren verschiedene Beziehungsformen gleichwertig nebeneinander, ganz nach individuellem Belieben des Einzelnen, jedoch immer im Konsens aller Beteiligten.

Die Varthuk machen keine Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Ein Varthuk ist das, was er/sie für den Stamm zu leisten vermag. Auch das Wort Varthuk ist, wie andere Selbstbezeichnungen, weder männlich noch weiblich belegt, sondern umfasst die Gemeinschaft und somit jedes Individuum als Teil dieser.

Genauso wie es keine Familien gibt, haben die Varthuk keine feststehende Hierarchie. Stattdessen gibt es Rollen, in denen einzelne Mitglieder sich hervortun oder von der Gruppe dazu ernannt werden. (siehe Konzepte)

Innerhalb der Varthuk kann jedes Mitglied in bestimmten Situationen eine Führungsrolle übernehmen, was sich besonders in ihrer Form der Jagd zeigt. Als Takar (in der Jagd bereits erfahren) oder Anaá (Jungspund) kann man Pläne zur Jagd und geeigneter Beute darlegen. Alle anderen entscheiden dann individuell darüber, ob sie sich dem Vorhaben untergeordnet anschließen.

Bei offenen Fragen großer Tragweite, die den ganzen Stamm betreffen, beraten sich die Akai (Geistliche) und tun allen ihre Meinung kund. Anschließend stimmen alle Anwesenden Varthuk darüber ab. Der Beschluss ist für die Gruppe bindend. Wer nicht da ist, hat auch kein Stimmrecht.

Konzepte

Jedes Spielkonzept der Varthuk steht allen Geschlechtern gleichermaßen offen! Wir achten darauf, dass die Zahl der Personen die jeweils ein Konzept bespielen, ausgewogen ist.

Aktuell gibt es drei unterschiedliche Spielkonzepte, die miteinander im Rahmen der Sòo Taka (Epic Empires) interagieren:

Anaá (junge Stammesmitglieder) erhalten hier die Möglichkeit, sich durch heldenhafte Taten im Kampf, den Rang eines Takar zu erkämpfen, wo sie die “hundert Tode” sterben, um stets stärker zurückzukehren.

Die **Takar** (Geminschaft der Jagenden) treten in dieser Herausforderung an, um zu ermitteln, wer von ihnen als nächstes Sòo Takar (großer Jäger/ große Jägerin) wird und die große Jagd anführen.

Die Rolle der **Akai** (Geistliche), welche verschiedene schamanische Aspekte vertreten, große Taten bezeugen und als Ratgeber dienen. Sie sind es auch die die gefallenen aus den Nebeln des Totenreichs zurückrufen können.

Die Anaá

(die Jungspunde)

Wir stellen uns vor, dass alle Spielenden unter 30 Jahren in der Regel automatisch zunächst in diesem Spielkonzept starten, um das glaubhaft darzustellen (dies ist jedoch kein absolutes MUSS). Enthusiasmis beim Kampf, das Ausleben "dummer Ideen" und die Bereitschaft heroisch zu sterben, sind die zentralen Ideen hinter diesem Konzept.

Die jüngsten Mitglieder eines Stammes brennen darauf sich zu beweisen, um in den Reihen der Takar aufgenommen zu werden.

Anaá kämpfen wild und oft ohne Bedacht. Sie sind auf der Suche nach heldenhaften Taten und auch nach einem heldenhaften Tod im Kampf, denn wie es die Akai berichten, kehren die Gefallenen stets gestärkt aus den Ebenen der Toten ins Land Aké zurück. Dieses ständige Sterben und die Rückkehr stellt für die Anaá eine Charakterprobe dar.

Als Anaá ist es dein Ziel, den größtmöglichen Erfolg auf einer Jagd zu erzielen und kein Zögern oder Furcht zu zeigen. Die Akai beobachten die Taten der Anaá und bezeugen diese.

Anaá werden vom Stamm als wertvolle Mitglieder des Rudels gesehen, stellen Sie doch die Zukunft des Stammes dar. Sie werden keineswegs herumkommandiert, auch wenn sie oft von diesen lernen. Im Gegenteil: Sie sind dazu angehalten, frei und mutig zu agieren. Sie dürfen sehr neugierig sein und können naiv die Dummheiten begehen, die ihnen einfallen.

Die Takar

(die Erfahrenen)

Takar sind sehr erfahren bei der Jagd. Sie ernähren den Stamm, kämpfen für diesen und bilden somit dessen Rückgrat. Sie haben sich bereits bewiesen und tragen als Zeichen dafür den Mantel eines Takar (siehe Gewandung) als Statussymbol, an dem sie zu erkennen sind. Die Takar sind es auch, die bestimmen, ob jemand bereit ist, in ihre Reihen aufgenommen zu werden.

Takar kämpfen in Schlachten mit Bedacht. Sie versuchen Feinde zu isolieren und ziehen sich eher zurück, als sinnlos zu fallen. Ihr Ziel ist es, mit Trophäen ins Lager zurückzukehren.

Sie treten untereinander in einen respektvollen Wettbewerb. Wer gewinnt, wird “Sòo Takar” und führt im nächsten Zyklus die Jagd an. Als Takar stellst du im Lager einen Pfahl auf, oder wählst einen Baum an dem du deine Trophäen im Lauf der Zeit in Aké aufhängen und präsentieren kannst.

Typischerweise sind dies Skalps, abgetrennte Körperteile wie Ohren, Finger, etc. (wie solche Props hergestellt werden, zeigen wir euch gern.)
Die Takar werden auf ihrem Weg in Aké von den Akai auf schamanistischen Wegen geleitet und vertreten deren Aspekte im großen Kampf um den Titel des Sòo Takar, der nur mit dem Segen der Ahnen erreicht werden kann. Deshalb ist es für die Takar erforderlich, sich mit den Akai auszutauschen und für einen der Aspekte zu entscheiden und diesen Weg zu verfolgen (siehe Akai).

OT-Hinweis:

Der Wettbewerb der Takar innerhalb der großen Jagd soll vor allem ein stimmungsvolles Spielangebot sein, und nicht in eine Art Killcount-Wettbewerb ausarten. Schon allein aus organisatorischen Gründen werden wir in gewisser Weise bereits im Vorfeld OT klären, wer als Sòo Takar in Frage kommt, sich das zutraut und Lust hat es zu machen.

Sòo Takar

„Sòo Takar“ ist eine Position, die man als Takar für die Dauer einer Sòo Takaa innehaben kann.

Wer Sòo Takar wird, ergeht am Anfang der großen Jagd aus einem rituellen Kampf. Die Ahnen entscheiden dabei in einem Kampf zwischen der Person mit den meisten Trophäen des Vorjahres und der Wahl des Vorjahres. Beide tragen dabei Bemalung und Schmuck entsprechend ihres Totems, um den jeweiligen Aspekt darzustellen.
Dieser Kampf stellt vor allem symbolisch den Kampf der beiden Totem-Tiere gegeneinander dar. Wie es der Lauf der Natur ist, beginnt so ein neuer Sonnenlauf, der im Zeichen eines bestimmten Totems und damit unter einem bestimmten Aspekt steht - bis dieser durch den nächsten, Stärkeren ersetzt wird.

Als Sòo Takar vertritt man den Stamm als Ansprechperson gegenüber anderen Gruppen und Völkern. Man hat die Aufgabe, die große Jagd zu führen und so den Takar und Anaá zu ermöglichen, ihren Zielen näherzukommen.

Wichtig: Eine Person in dieser Position vertritt und führt zwar den Stamm in gewisser Weise, führt die Varthuk wenn das Lager angegriffen wird, hat aber keine allumfassende Befehls-gewalt.

In allen Handlungen und Entscheidungen spiegelt sich der Geister/Totem-Aspekt, dem die Person folgt. Um ein Beispiel zu geben: Als Sòo Takar mit dem Aspekt des Bären würdest du eher die direkte Konfrontation und Stärkeprobe suchen, als Sòo Takar im Aspekt der Schlange würdest Du eher Wege der Täuschung und Hinterlist einschlagen.

Akai folgen in der Regel einem bestimmten Tier-Totem und vertreten dessen Aspekte, wobei viele Parallelen und Überschneidungen mit der alten Asen-Religion zu finden sind.

Jeder Aspekt legt dann den Fokus auf bestimmte Verhaltensweisen und Kampfweisen. Geschichten und Personen aus der nordischen Mythologie können hier einem Akai, in stark abgewandelter Form, als Lehrbeispiel der Ahnen dienen. Dabei treten die nordischen Götter symbolisiert durch Tiere/Geister und nicht direkt namentlich auf. Die alten Namen sind vergessen und durch neue Umschreibungen ersetzt. Siehe auch: Religion der Varthuk.

Die Akai

(die Geistlichen/ weise Menschen)

Die Akai sind ein schamanisches Spielkonzept, stellen aber nicht unbedingt klassische Geistliche dar.
Wie bereits oben erwähnt, sind die Akai sowas wie die “Weisen” des Stammes, die ebenso, entsprechend ihrem Totem, sich den Thakée bei der Jagd anschließen können. Nicht nur die Jagd passt sich dabei dem Totem an, auch die Bedeutung der Beute und dessen Wirkung unterscheidet sich (für einen Wolf mag es Kraft bedeuten, für den Raben Erkenntnis, usw.).

Beispiele:

Rabe - Klugheit, Geschick, Wissen, Neugier, etc.
Schlange - Hinterhältigkeit, Täuschung, etc.
Bär - Stärke, Mut, Gewalt, etc.
Wolf - Kriegsführung, Wildheit, Zusammenhalt, etc.
Falke - Diplomatie, ggf. Heilung
Keiler - Schnelligkeit, Führung, Schutz

Akai bezeugen auf dem Schlachtfeld die Tode der Anaá, um später davon zu berichten, nachdem sie dafür Sorge getragen haben, dass die Gefallenen aus den Nebeln zurückfinden. Weiterhin dienen sie als Zeugen für das Nehmen von Trophäen der Takar und unterweisen diese in dem Aspekt, den sie vertreten. Die Akai stimmen untereinander darüber ab, wer aus der Schar der Takar am Anfang einer großen Jagd bereit dazu ist, Sòo Takar zu werden.

Akai genießen ehrfürchtigen und abergläubischen Respekt und man sucht oft ihren Rat um z.B. Geister nicht zu erzürnen oder Positives zu bewirken. Auch wenn die Gesellschaft der Varthuk darauf basiert, von den Totems der Akai zu lernen, so fürchten viele zugleich die Akai, oder die Gefahr ebenfalls zu einem zu werden. Nicht wenige gelten als sonderbar, unheimlich und gar in ihrem Weg „verloren“.

Ist ein Akai erst mal mit seinem Totem verbunden, so bleibt dies ein Leben lang bestehen und nur sehr selten kommt es vor das ein Akai diesen Pfad wieder verlassen kann.

Leben als Varthuk

Religion der Varthuk

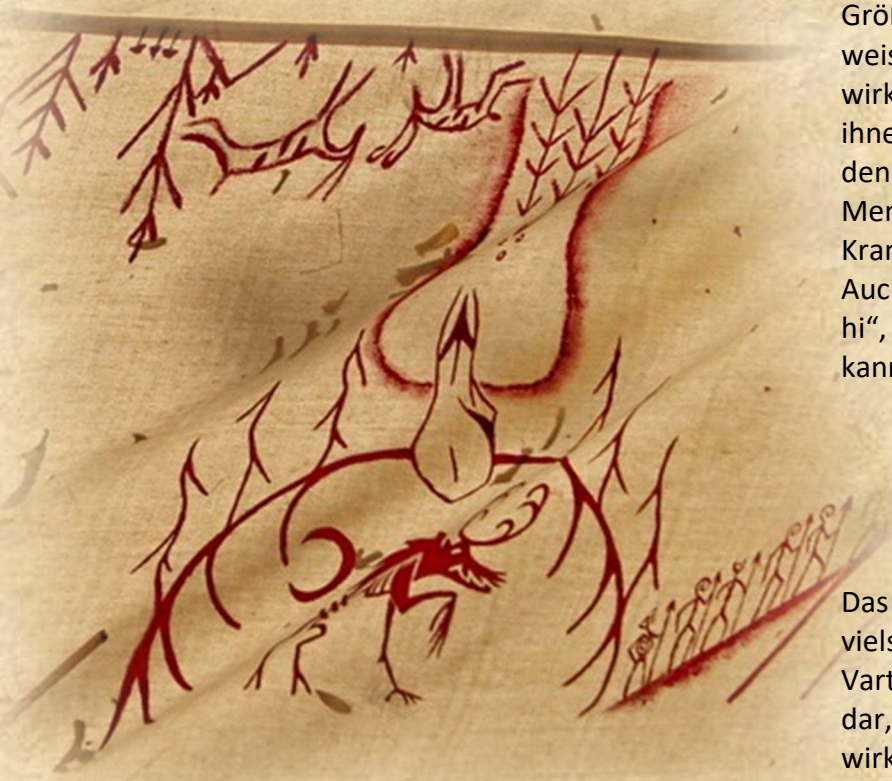
Im Glauben der Varthuk ging die Welt ihrer Vorfahren unter, während die großen Ahnen aus dem Westen von mächtigen Tiergeistern besiegt und verschlungen wurden. Im großen Feuer dieses Untergangs, legte der Sóo Var (große Wolf) seine schützende Pfote über die Varthuk um ihr Überleben zu ermöglichen. Eine neue Welt fand ihren Anfang, und die Varthuk überlebten und sahen sich fortan als die Kinder des großen Wolfes. Waren die Vorfahren der Varthuk noch sesshaft in Langhäusern und betrieben Ackerbau, so folgten die Kinder des großen Wolfes nun seinem raubtierhaften Weg: sie lebten in kleinen rudelartigen Gruppen zusammen, zogen umher und ernährten sich überwiegend von der Jagd.

Doch nicht nur der Wolf spielt eine große Rolle für das Weltverständis der Varthuk. Die großen Tiergeister weisen seit dem „Weltenwechsel“ den Weg für ihr Volk. Nur durch das Verstehen derer Wesenheit, glauben sie, könne ihr Volk klug und stark genug sein zu überleben.

Die Akai sind jene, die sich mit dem Geist eines bestimmten Tieres (genannt „Naabaahii“) verbinden, sprechen und ihn verstehen können. Seither geben sie die Wege eines Totems an den Stamm der Varthuk weiter.

Am längsten Tag des Jahres trafen sich in Vanariik sich all die kleinen Verbände und Jagdgruppen am heiligen Platz der Weltenwurzel, wo der Erzählung nach, der große Wolf die ersten Varthuk vor dem Untergang der Welt schützte. Neue Jagdgruppen bildeten sich jeweils um einen anderen Akai, dessen Weg man nun folgen wollte, um neue Kenntnisse zu gewinnen.

Doch auch abseits der mächtigen Naabaahii, sehen die Varthuk die Welt von vielen größeren und kleineren Geistern beseelt. In Bäumen, Sträuchern, Bächen, Nahrungsmitteln oder Gegenständen steckt ein „Náai“, ein kleiner Geist, der wohlwollend oder erzürnt sein kann. Die Akai sind fähig mit diesen kleineren Geistern zu interagieren, oder geben es zumindest vor.



Größere bzw. mächtigere Geister, die auch teilweise Gestalt annehmen oder auf die Welt einwirken können nennt man „Wanaahi“. Unter ihnen finden sich auch zahlreiche, die den Legenden nach schadhafte und gefährliche Feinde der Menschen oder Tiere sind und für die meisten Krankheiten verantwortlich gemacht werden. Auch hinter der Angst verbirgt sich ein „Wanaahi“, dessen kalten Hauch man im Nacken spüren kann.

Stetige Angst wird als schlimme Erkrankung gesehen, so auch vor allem bei Fremden, die eng beieinanderstehen und Rüstungen tragen.

Das gesamte Glaubenskonzept von Geistern, die vielseitig und allgegenwärtig sind, stellt für die Varthuk eine absolut schlüssige Art und Weise dar, wie die Welt zu verstehen ist. Nach außen wirken sie dadurch jedoch gerne abergläubisch und naiv.

Handel und Handwerk

Die Varthuk leben von dem, was sie jagen, sammeln oder rauben können und dementsprechend handeln sie mit Pelzen, Leder, Schmuckstücken, Knochen, etc. Sie besitzen keine Münzen und kannten derlei Existenz nicht, bis sie in Aké auf Währung trafen. Im Normalfall ziehen sie dementsprechend immer einen Tauschhandel gegen andere Waren vor.

Die für die Varthuk relevanten und von ihnen ausgeübten Handwerke drehen sich alle um die Jagd, z.B. Bognerei, Lederverarbeitung und Ähnliches. Diese werden von Takar und Anaá selbst ausgeführt. Kein Varthuk widmet sich ausschließlich eins Handwerks. Die Varthuk besitzen nur wenig Metall, da sie dieses meist nur rauben bzw es sich um Relikte ihrer Vorfahren handelt, weshalb die Schmiedekunst fast gänzlich verloren gegangen ist.

Ein bei Varthuk sehr begehrtes Handelsgut ist das, was sie “Ressa Náii“ oder „Geistwasser” nennen, alkoholhaltige Getränke in jeder Form. Zum einen, weil sie selbst nur wenig Schmackhaftes herstellen können, zum anderen, weil die Varthuk glauben, so ein Stück weit in die Geisterwelt eintreten zu können.

Varthuk Darstellung

Aussehen der Varthuk

Varthuk tragen Kleidung, die sowohl an die einfachen Kleidungsstücke frühmittelalterlicher Nordleute als auch an die der indigenen Bevölkerung Nordamerikas angelehnt sind. In der Regel sind diese im indigenen Stil verziert.

Außerdem tragen alle Varthuk Gesichtsbemalung im Stil der Woodland First Nations (Farben: Schwarz, Rot und Weiß), bzw. auch Körperbemalung. Das Gesicht ist dabei vollflächig bemalt mit großen Flächen und Linien, die die Konturen des Gesichts brechen.

Die Bemalung des Gesichts ist für alle Varthuk individuell und gleichbleibend, denn die Varthuk glauben, dass diese auch ihre Gesichter in der Anderswelt darstellen. Nur durch die individuelle Bemalung ist es den Akai möglich, die gefallenen Varthuk wieder im Nebel der Anderswelt zu finden und zurückzugeleiten.

Wichtiger OT-Hinweis:

Das ständige Tragen der Gesichtsbemalung ist absolutes Muss.
Bitte überlegt euch das im Vorfeld und probiert es für mehrere Stunden aus. Wenn eure Haut das nicht verträgt, solltet ihr es lieber vorher wissen.
Wir empfehlen auf jeden Fall wasserbasierte Schminke und idealerweise ein Mittel zur Fixierung, da es in der Regel auf dem Epic Empires tagsüber mitunter sehr heiß wird, bzw. ein Varthuk oft ins Schwitzen geraten kann ;-)

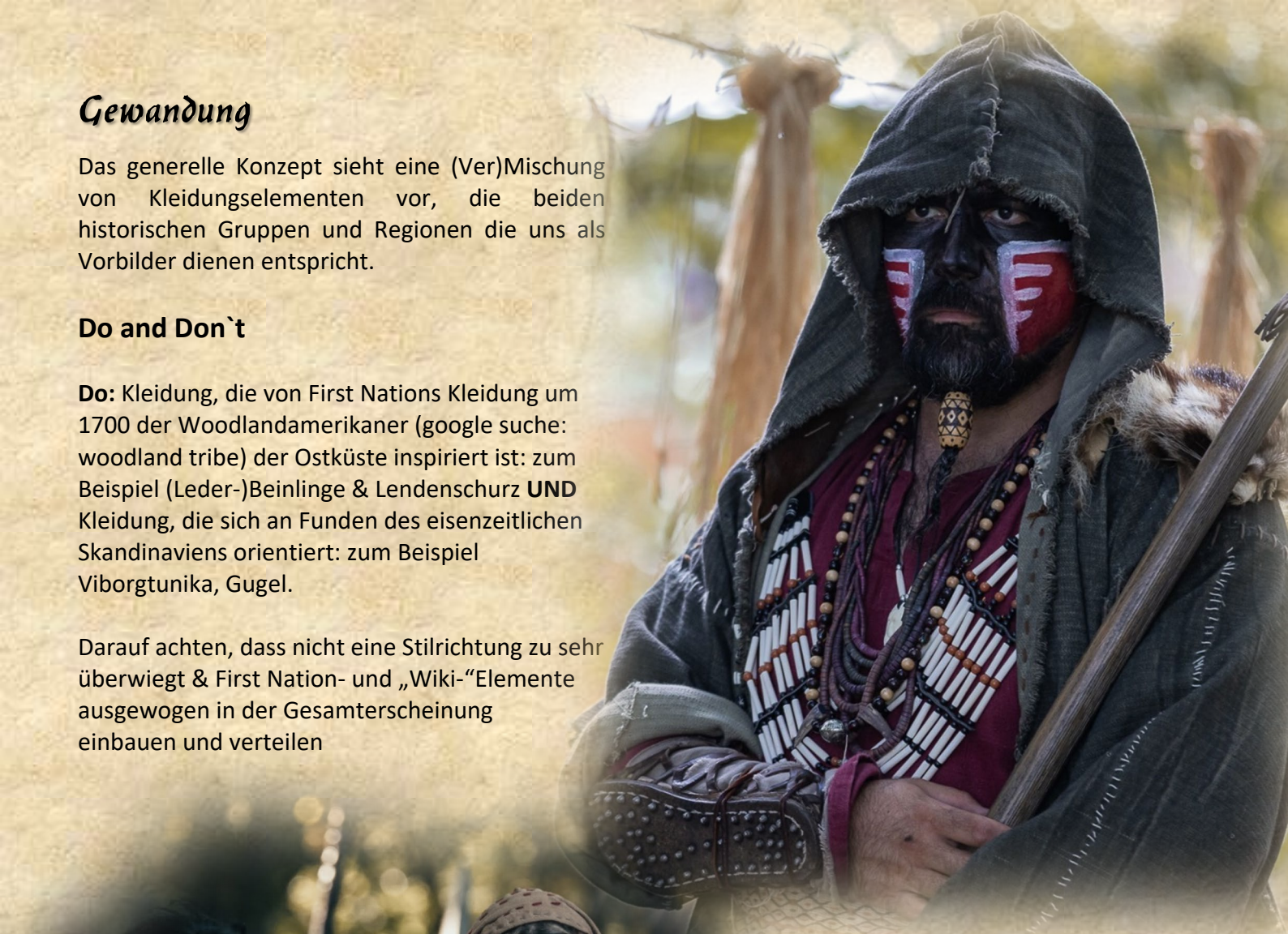
Gewandung

Das generelle Konzept sieht eine (Ver)Mischung von Kleidungselementen vor, die beiden historischen Gruppen und Regionen die uns als Vorbilder dienen entspricht.

Do and Don`t

Do: Kleidung, die von First Nations Kleidung um 1700 der Woodlandamerikaner (google suche: woodland tribe) der Ostküste inspiriert ist: zum Beispiel (Leder-)Beinlinge & Lendenschurz **UND** Kleidung, die sich an Funden des eisenzeitlichen Skandinaviens orientiert: zum Beispiel Viborgtunika, Gugel.

Darauf achten, dass nicht eine Stilrichtung zu sehr überwiegt & First Nation- und „Wiki-“Elemente ausgewogen in der Gesamterscheinung einbauen und verteilen



Königsklasse: Elemente beider Kulturen in einem Kleidungsstück balanciert verbinden, selbst Schmuck- oder Kleidungsstücke entwerfen, die Stilelemente BEIDER Kulturen aufnehmen)

Gerne einbauen:
Natürliche Farbe, gerne Farben grün & rot
Kamm- & Brettchenborten in stilistischer Anlehnung des nordeuropäischen FrühMi Schmuck

Taschen & Beutel (Am Gürtel, Medizin-beutelchen um den Hals, …)
„Gebamsel“ an der Kleidung
Schichten und Lagen (Zwiebellook“)

Weitere Gestaltungsoptionen:
Thorsberghosen
Poncho
(Wickel-)Rock
Fell (keine Nutztiere wie Schaf, etc)
Leder
Zeichen des Totemtiers
Aufgemalte oder gestickte Muster oder Figuren (im Stil des Gruppentarps)

Fransen (nicht zu viel, Grundregel: an einem Kleidungsstück + Accessoire)
Bunt gewobene Muster, Ethnostoffe (ebenfalls nicht zu viel)
Perlen (Holz, Knochen, Bernstein, evtl. Glas)
(Tier-)Zähne

Materialien:
Baumwolle, Leinen, Wolle, Nessel, Leder

Waffen: Speer, Bogen, Tomahawk, Waffen aus Stein und Knochen, Äxte mit kleinem einseitigen Blatt, Sax, Wurfmesser, Wurfspeere, Keulen mit rundem Kopf

Don`t typischer „Karl-Mey-Look“ Feder Kopfschmuck
„Fertigschmuck“ von Amazon/ Kostümbedarf, etc.
Ethnokleidung aus dem (Fast Fassion) Handel
Schafsfelle und andere Nutztiere
Kleidung, die Stereotype Bilder von American Natives reproduzieren
Weite Wiki-Hosen
Mezo- & Südamerikanische, Orientalische, Keltische, Piktische, Avarische, Slavische etc. Stilelemente
Beinwickel
Schürzenkleider
Klassisches Gro-Mi Unterkleid
„Barbarenlook“
Typische „Wikinger“symbole (Runen (besonders Futhark!), Trollkreuz, Vegvisir,…)
(Hörner-)Helm, Kettenhemd, (metallische) Rüstungsteile
Schwerter, Zweihänder, Piken, Hellebarden, Schilde

Zeichen und Signature-Farben der anderen Stämme: Netz, Muscheln, alles was mit See zu tun hat, Türkis, Terracotta, Leder&Fell-Mützen (Serengach-Mützen)
Übermäßig viel grau und hellbraun in Gesamterscheinungsbild (mit roten & grünen Elementen aufbrechen)

Metall /Metallschmuck
Echte Geweih oder Tierschädel (Verletzungsgefahr)

Großer Kopfschmuck, Tier(Schädel) auf dem Kopf (den Akai vorbehalten)
eindeutig dysfunktionale Kleidung & Ausrüstung (wenn ihr uns den Sinn verständlich erklären könnt, können wir über alles reden)

„Signature-Pieces“ bestehender Charaktere bitte nicht ohne Absprache kopieren.

Ausnahmen sind individuell mit der Orga abzusprechen

Wir haben eine Liste erstellt mit notwendigen Dingen die ihr unserer Meinung nach braucht. Gerade das Epic Empires ist eine Veranstaltung, die dem Inventar einiges abverlangt. Es kann tagsüber 30° und mehr haben, während die Temperaturen nachts unter 10° fallen können. Es erwarten euch unglaubliche Dürre oder Dauerregen. Aus diesem Grund sollte die Grundausstattung eines Varthuk aus folgendem bestehen:

- Gesichtsbemalung
- Standardkleidung (gesamte Kleidung möglichst miteinander kompatibel)
- 30° Outfit (Sonnenschutz!)
- 10° Outfit
- authentische IT-Schuhe
- Tasche, Tragemöglichkeit
- Wasserflasche

Takar:
- Signature-Mantel (daran erkennt man Takar. Er sollte knielang und langärmlig sein, eine Kapuze besitzen und individuell verziert sein.
- Waffen
- Trophäen

Akai:
- Ritualzubehör
- Totemtier (Dinge, die darauf Bezug nehmen und euch bzw. eurem Schrein als Deko dienen)

Kampf

Die Varthuk sind keine Armee, sondern eine Jäger und Sammler Gesellschaft. Das heißt auch, dass sie einzeln oder in kleinen Gruppen kämpfen, die oft sehr spontan entscheiden, wie sie vorgehen um ihre Beute zu isolieren und letztendlich zu erlegen.

Einen mächtigen Gegner offen zu besiegen ist eine Möglichkeit. Das Überleben einer aussichtslosen Situation gilt ebenfalls als erfolgversprechendes Ziel (auch wenn es Rückzug miteinschließt). Auch die geschickte Ermordung eines Feindes im Schlaf oder ein gelungener Hinterhalt sind Möglichkeiten sein Jagdgeschick zu beweisen.

Varthuk kämpfen in erster Linie als Plänkler

Wichtiger OT-Hinweis:

Wir sind uns bewusst, dass auf dem Epic Empires Helme absolut zu empfehlen sind. Allerdings passt dies leider gar nicht zum Spielkonzept.
Unsere Kampfweise ist nicht darauf ausgerichtet, frontal in das Schlachtengetümmel reinzustürmen, das reduziert schon mal das Potential Kopftreffer zu kassieren. Weiterhin möchten wir bewusst auf Schilde verzichten, denn Schilde reduzieren die möglichen Trefferzonen nur weiter, was die Chance auf Kopftreffer erhöht.
Wenn ihr also einen kämpfenden Charakter spielen wollt, geht ihr natürlich das Risiko auf Kopftreffer ein und seid selbst verpflichtet entsprechend vorsichtig zu agieren.

Sprache

Die Varthuk sprechen die Gemeinsprache und können sich mit anderen verständigen. Um jedoch darzustellen, dass dies nicht ihre eigene Sprache ist, haben wir einige wichtige Vokabeln in einer eigenen Sprache kreiert. Diese Begriffe sollten nach Möglichkeit benutzt werden, auch und gerade untereinander. Sie beziehen sich auf für Varthuk zentrale Belange wie Gemeinschaft, Jagd, Geister und Totems. Untereinander können Varthuk im Zweifelsfall auch für andere unverständlich miteinander kommunizieren.

Die **Namen** der Varthuk werden oft noch in der alten nordischen Sprache gewählt. Hier sind besonders Namen mit der Bedeutung von Tieren oder Naturelementen beliebt und häufig, wie z.B. Arn (Adler), Ando (Vogel), Ylva (Wölfin), Kirsa (Kirsche), Laerke (Lärche), Bjarn (Bär), usw.

Doch auch Namen aus dem indigenen Teil der Kultur kommen vor. (Hier ist darauf zu achten, keine stereotypen oder gar persiflierenden, “übersetzten” Namen in deutscher Sprache zu verwenden, wie “listiger Lurch, falscher Hase, sitzender Specht” und ähnlichem Unfug. Beispiele indigener Namen: Mogua, Kenai, Anuk, Tohon, usw…)

Das Lager

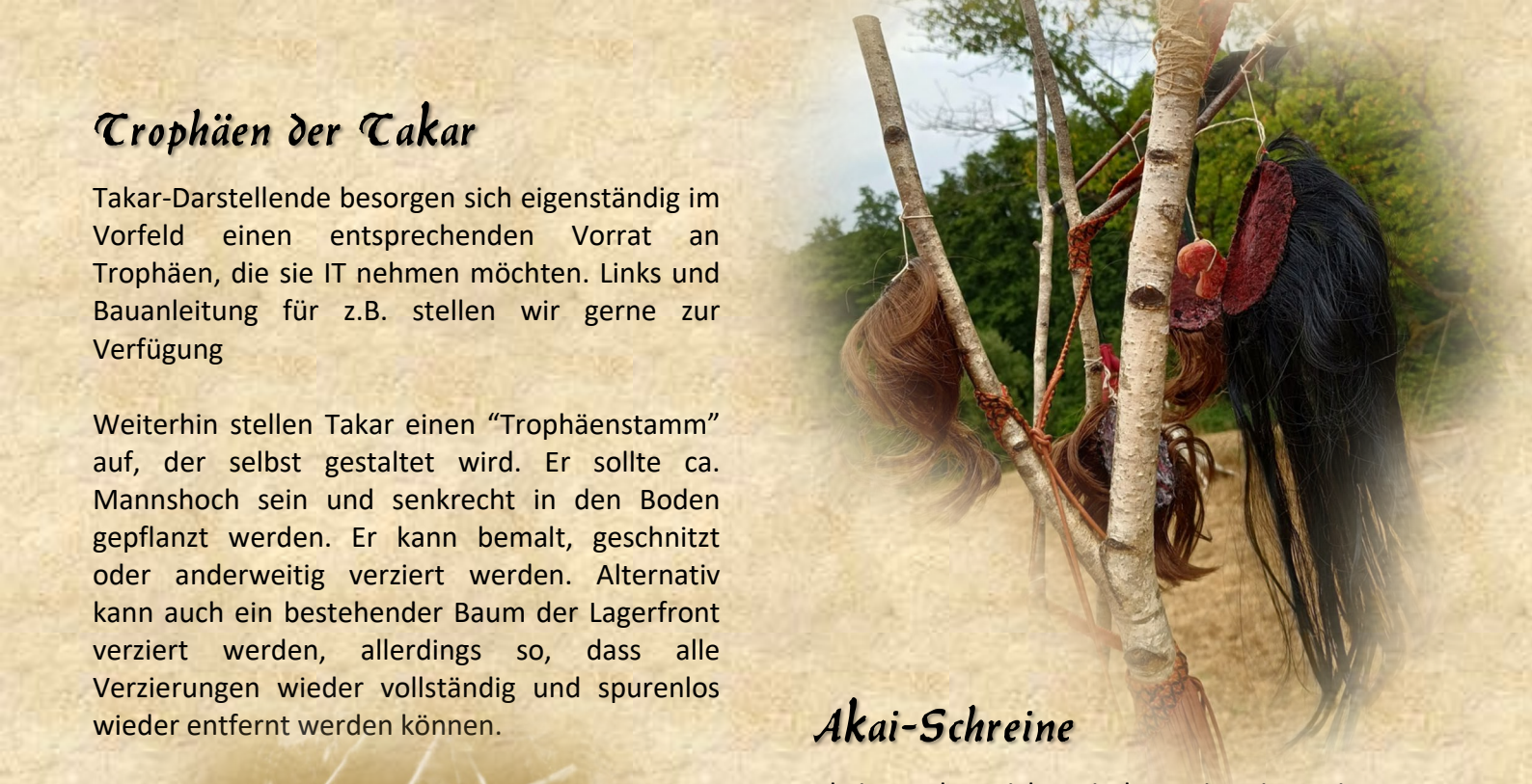
Wann immer möglich haben wir ein abgetrenntes OT Lager, so dass wir unseren Spielbereich möglichst stimmungsvoll gestalten können.
Für die Varthuk ist es üblich, auf dem Boden zu sitzen. Sie treffen sich gerne unter ihrem recht niedrig hängenden Tarp, um dort ihre Geschichten zu erzählen. Für diesen Zweck legen sie flächig Felle aus (in diesem Fall auch Schaf), um es sich gemütlich zu machen. Dies ist auch oft nötig, da ihre Geschichten auf dem Tarp in ihrer eigenen, besonderen Weise, geschrieben stehen und am besten im Liegen gelesen werden können.

Ihre Gegenstände wie Schüsseln und Becher, die sehr neutral gehalten sind und gerne aus Holz bestehen, haben sie dabei in ihren Körben oder Kiepen gelagert, wenn sie es nicht benötigen. Kräuter, die trocknen sollen und Knochen oder Schädel, die die Wanahii abhalten sollen, werden dagegen gerne in und an das Tarp gebunden.
Wenn es dunkel wird, stellen alle Varthuk ihre (echten oder unechten) Kerzen zur Verfügung, um das Lager zu bescheinen. Gerne werden auch Feuer angemacht, da der Schein der Sterne kaum durch das dichte Blätterdach dringt. Vermutlich daher kommt die Tradition, dass Freunde beim Besuch des Lagers immer ein Licht dabeihaben, und somit alles was sich im Dunkeln anschleicht als Beute gesehen wird.

Trophäen der Takar

Takar-Darstellende besorgen sich eigenständig im Vorfeld einen entsprechenden Vorrat an Trophäen, die sie IT nehmen möchten. Links und Bauanleitung für z.B. stellen wir gerne zur Verfügung

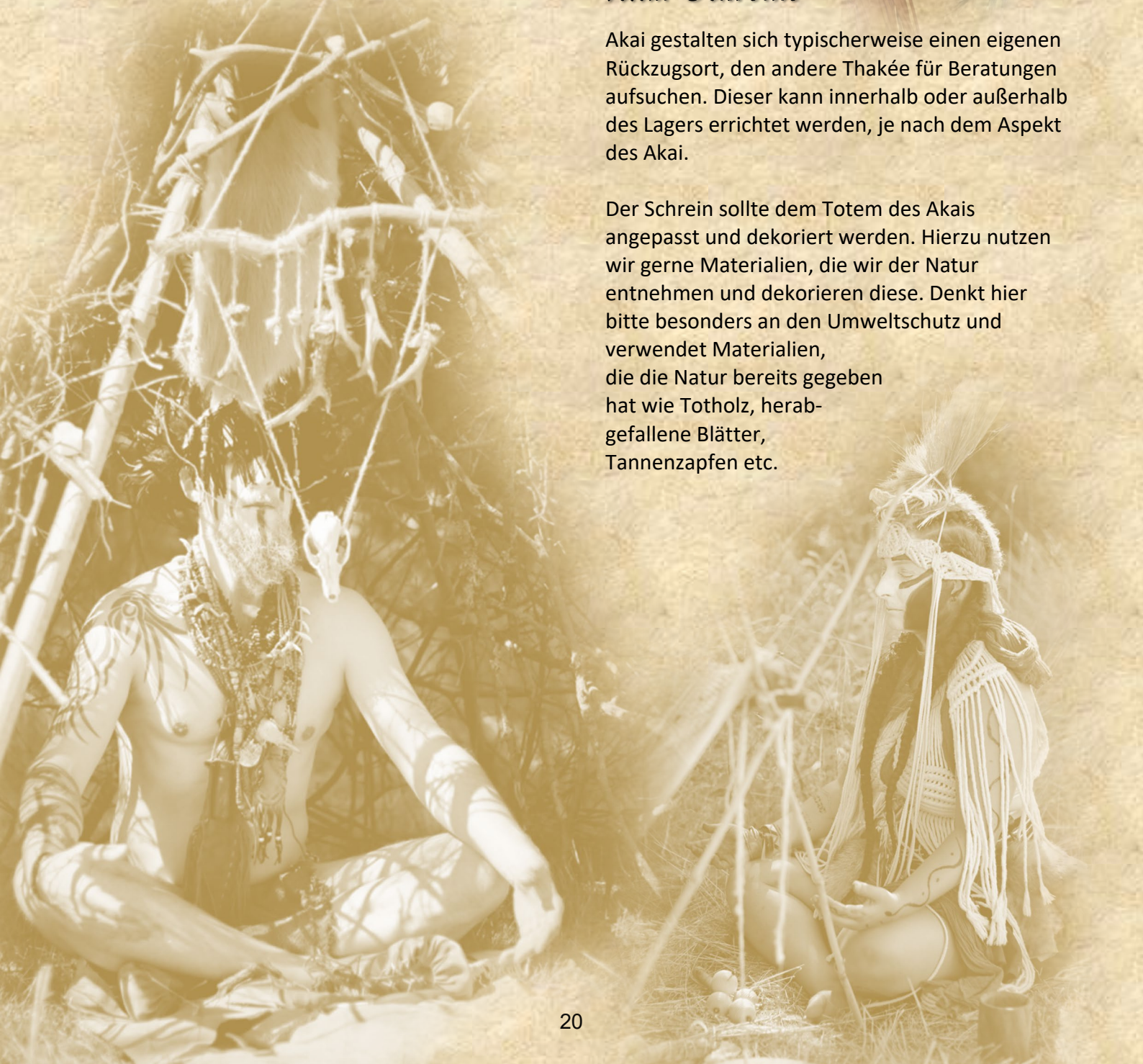
Weiterhin stellen Takar einen “Trophäenstamm” auf, der selbst gestaltet wird. Er sollte ca. Mannshoch sein und senkrecht in den Boden gepflanzt werden. Er kann bemalt, geschnitzt oder anderweitig verziert werden. Alternativ kann auch ein bestehender Baum der Lagerfront verziert werden, allerdings so, dass alle Verzierungen wieder vollständig und spurenlos wieder entfernt werden können.



Akai-Schreine

Akai gestalten sich typischerweise einen eigenen Rückzugsort, den andere Thakée für Beratungen aufsuchen. Dieser kann innerhalb oder außerhalb des Lagers errichtet werden, je nach dem Aspekt des Akai.

Der Schrein sollte dem Totem des Akais angepasst und dekoriert werden. Hierzu nutzen wir gerne Materialien, die wir der Natur entnehmen und dekorieren diese. Denkt hier bitte besonders an den Umweltschutz und verwendet Materialien,
die die Natur bereits gegeben
hat wie Totholz, herab-
gefallene Blätter,
Tannenzapfen etc.



Ihr habt Lust ein Varthuk zu werden?

dann schreibt uns an:

Varthuk@der-alte-weg.de