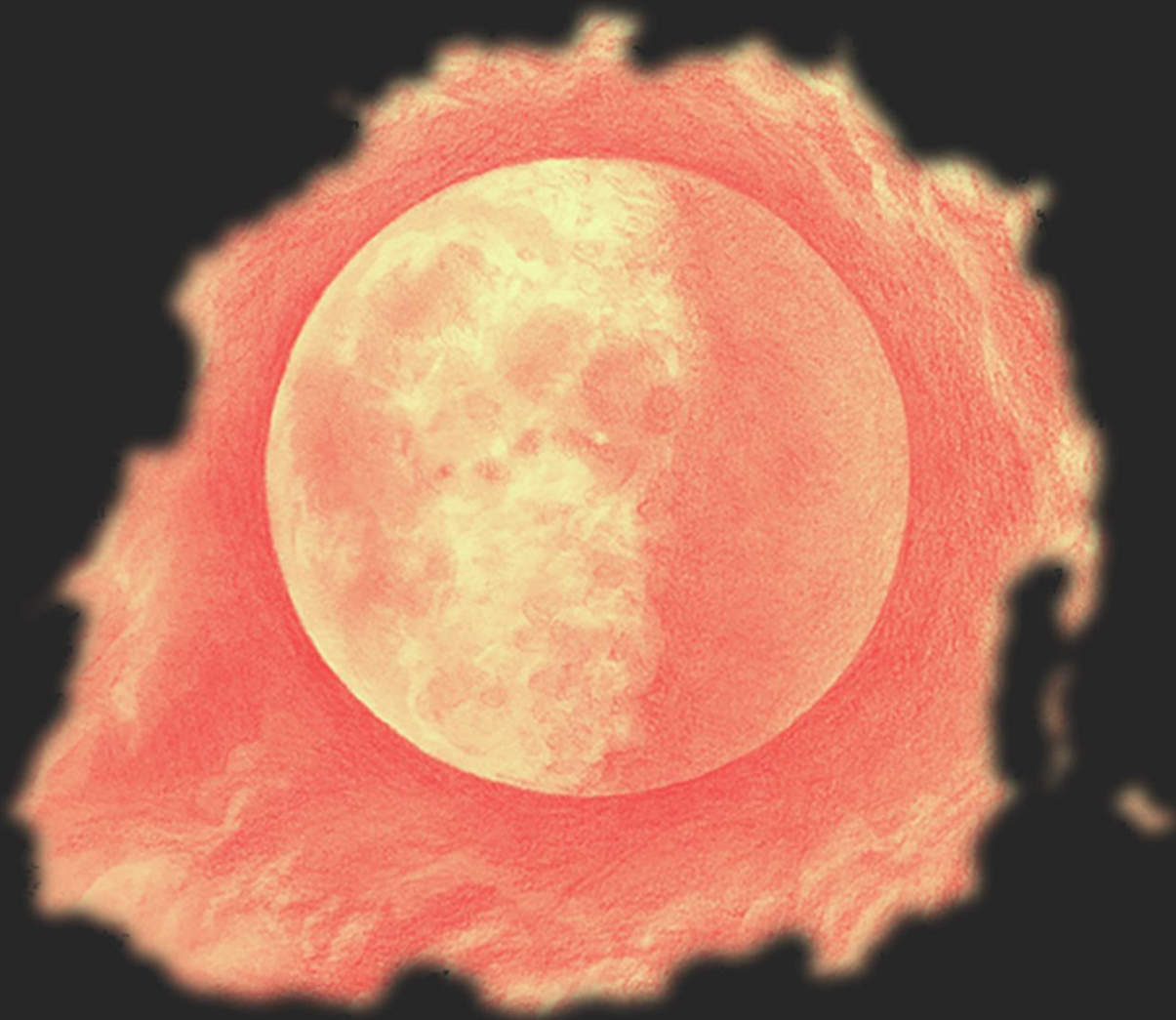


DIE SERENGACH

DIE KINDER DER GESTIRNE





Vorwort.....	3
Prolog	3
Lebensweise	3
Eine ungewisse Zukunft	4
1. Sozialstruktur und Ziele.....	5
2. Rollen im Stamm	7
3. Hierarchie und Kasten	9
4. Rangabzeichen	11
5. Religion.....	12
6. Stammesregeln und Begriffe	15
7. Kulturelle Eigenschaften	16
7.1 Handel & Handwerk.....	16
7.2 Sprache, Schrift	17
7.3 Mathematik	18
8. Mythologie & Geschichten	19
9. Andere Stämme und fremde Kulturen	21
10. Gewandung	22
10.1 Gewandung.....	22
10.2 Bewaffnung und Kampf.....	23
10.3 Alleinstellungsmerkmale im alten Weg.....	24
11. Das Lager im alten Weg.....	24





Vorwort

Im Folgenden möchten wir euch das neue Konzept für den Stamm der Serengach vorstellen. Der Stamm wird als einer von drei Stämmen im Lager „Der alte Weg“ auf dem Epic Empires in Erscheinung treten. Die Grundlage des Stammes ist die keltische Mythologie. Somit sollen die Serengach eine neue Heimat, für all jene, wo einen Ahnen ihres Charakters, darstellen möchten. Natürlich sind auch Charaktere möglich, welche keinen Bezug zu einem bestehenden Charakter haben. Gemeinsam mit der Orga vom alten Weg sind uns aber auch darüber im Klaren, dass nur die Bereitschaft zur Veränderung, die Neugier unbetretene Pfade zu gehen und andere Gipfel zu erklimmen uns schlussendlich weiterbringen wird. Unser Selbstverständnis im LARP fundiert auf dem Bewusstsein, dass wir auf einer nie enden wollenden Reise sind. Wir sind Pfadfinder, Kundschafter und Entdecker unserer eigenen Fantasie.

Die Serengach Orga

Prolog

Kalos stapfte über die kahle Ebene hinter seinen Brüdern und Schwestern her. Sie alle sind staubbedeckt, hungrig und erschöpft. Sein Syach ist schwer und drückt ihn nach unten. Gerade eben ist Seren Losgi hinter der Welt gestorben und Seren Oy wird diese Nacht nicht für sie leuchten. Kein gutes Omen. Eigentlich hätten sie schon längst das Lager aufgeschlagen, aber der Stammesfürst lässt weitermarschieren. Die Helur haben immer noch keine Spuren der Herden entdeckt, obwohl der Blattfall bereits in die Blattleere übergeht. Langsam wird die Nahrung knapp. Vielleicht sollte er seinen Sheayhach den Ofeyriad als Opfer am nächsten Heneb anbieten. Kalos hebt seinen bärtigen Kopf und seine müden Augen schauen in das schwarzblaue Zelt hinauf. Ein Lächeln zeichnet sich auf seinem Gesicht ab, als er den ersten Seren anadlu erblickt. Als der Ruf ertönt, lässt er seinen Syach zu Boden sinken und sieht auf die Seinen. Was wird ihnen das Orakel offenbaren? Was wird aus ihnen werden?

Lebensweise

Die Serengach sind ein nomadischer Stamm. Sie ziehen durch das Land, das ihnen bekannt ist und folgen den großen Viehherden auf ihren Routen. Im Süden befindet sich das Sommerlager in einem gemäßigten Laubwald mit Hügeln und kleinen Bergen. Im Norden befindet sich das Winterlager mit Nadelwald, Steppen und einer weitläufigen Tundra. Hier ziehen im Winter die größten Herden durch und bieten den Serengach die größte Nahrungsquelle. Dazwischen befindet sich eine weitläufige Ebene, die am nördlichen Rand die Grenze zum Permafrostboden bildet. Die Serengach haben sich an das Leben in den weiten Ebenen angepasst. Schweres





Gepäck wird vermieden da es keine nutzbaren Tiere zum Transport gibt. Sie sind das was man als klassische Jäger und Sammler bezeichnet. Neben ihren ausgeprägten Jagdfähigkeiten leben sie von dem was die Natur ihnen auf ihrem Weg hergibt.

Technologisch sind die Serengach verhältnismäßig weit fortgeschritten. Zum einen sind sie Meister darin Steine zu bearbeiten und als Monumente zu errichten. Zum anderen haben sie primitive Fähigkeiten darin entwickelt Erze zu verhütten und die daraus entstandenen Metalle zu verarbeiten. Ihre Unterkünfte bilden einfache Zelte. Oft werden entlang der Routen aber auch natürliche Begebenheiten benutzt, um Unterschlupf zu finden. Höhlen, Felsvorsprünge bilden hier ein dichtes Geflecht aus Zufluchten.

Eine ungewisse Zukunft

Die Ebene von Taelorke [ta -he-lor-ke] ist die ursprüngliche Heimat der Serengach. Sie ziehen hier mit den Jahreszeiten von den Ausläufern der großen Felsen im Süden bis an den Rand des Permafrostes im Nordwesten. Die Hauptschlagader ist der große Strom, welcher sich von den kleinen Bächen und Mäandern im Süden speist und sich erst weiter im Norden beruhigt. Dabei vollzieht er nach unzähligen Tagesmärschen im Norden einen Biegung Richtung Nordwesten, bis er sich kurz vor den Permafrostböden in mehreren kleinen Binnengewässern anstaut.

In den letzten Jahren sind die großen Regenfälle jedoch ausgeblieben. Die Sommer wurden wärmer und die Winter milder. Der große Strom war oft nicht mehr als noch ein vor sich hinplätscherndes Rinnsal, während im Norden die Permafrostböden zu tauen begannen. Dies hatte mehrere katastrophale Veränderungen für die Serengach zur Folge. Die Viehherden gingen auf der Suche nach Wasser nicht mehr ihren ursprünglichen Routen nach und verkleinerten sie sich immer mehr. Im Norden hingegen wurde das Land von den tauenden Permafrostböden morastig und sumpfig. Was zur Folge hatte, dass in den Vorjahren noch gangbare Areale plötzlich unpassierbar wurden. So hat sich im Norden eine Morast-Zunge ausgebreitet, welche die Serengach nun zwingt, einen komplizierten und mühsamen Umweg in Kauf zu nehmen. So sind die Serengach noch in ihrem ursprünglichen Lebensraum, aber auf der Suche nach neuen Jagdgebieten.





1. Sozialstruktur und Ziele

Der Stamm ist nach und nach gewachsen. Kleinere und größere Familien, Einzelpersonen und Gruppen kamen immer wieder hinzu.

- Das Familienbild ist der Stamm. Die Kinder werden von der Gemeinschaft erzogen, Monogamie ist in diesem Fall temporär. Beziehungen sind flüchtig und verändern sich mit der Zeit. Demnach gibt es keine Ehestrukturen, hiermit auch keine Eherituale oder dergleichen.
- Die Mitglieder des Stammes halten sich sehr dicht beieinander. Ob am Feuer oder auf Reisen, achtet ständig Jeder auf Jeden. Privatsphäre hat einen geringen Stellenwert. Einzelgänger sehen sich sozialer Verachtung ausgesetzt.
- Zwischen Männern und Frauen wird nicht unterschieden. Kein Geschlecht genießt Vor- oder Nachteile.
- Allgemein gelten das Faustrecht bzw. das Recht des Stärkeren

Gesellschaftliche Ziele:

- Die Serengach versuchen das Land entlang ihrer Routen zu dominieren. Sie glauben, dass nur Dominanz gegenüber jenen die sich ihnen in den Weg stellen dauerhaften Frieden entlang ihrer Reisen bringen kann. Kriegerische Auseinandersetzungen sehen sie daher als ein Mittel zum Zweck. Die Vermehrung als solches steht nicht unbedingt im Mittelpunkt der Serengach da mehr Stammesmitglieder auch eine größere Verantwortung bedeuten würde. Zumal eine nomadische Lebensweise den Nachwuchs eher überschaubar hält. Viel mehr versuchen die Serengach Reisende einzufangen oder davon zu überzeugen mit ihnen zu kommen. Der Stamm ist somit eine Ansammlung aus vielen kleineren Familien und Sippschaften aus dem von ihnen bereisten Land die in dem Stamm der Serengach im Laufe der Zeit aufgegangen sind.

Wirtschaftliche Ziele:

- Die Serengach leben von den Routen der großen Viehherden und der Flora entlang dieses Weges. Ihr Ziel ist es also diese Routen zu sichern und sie unter Kontrolle zu halten. Ihr oberstes Ziel, die Errichtung möglichst vieler steinerner Monumente, steht somit im Einklang mit dem Überleben des Stammes. Als kleiner Stamm sind die Serengach ständig davon bedroht ausgelöscht zu werden. Andere Stämme, wilde Tiere und die gnadenlose Natur drohen sie Tag für Tag auszurotten. Somit ist es eine Notwendigkeit ihre Herrschaftsansprüche über gewisse Areale durchzusetzen. Handel nach außen findet statt wenn auch begrenzt.





Stammesfürst

Eigenschaften & Verhalten:

- Erteilt direkte Aufgaben und Befehle an die jeweiligen Stammesmitglieder.
- Er kann, bei besonderen Vergehen bzw. großen Taten, Stammesmitglieder im Rang auf- oder absteigen lassen.
- Ist oberster Befehlshaber bei kämpferischen Auseinandersetzungen.
- Sein Wort ist weltliches Gesetz. Nur die Priester können es per Gottesurteil infrage stellen.

Priester

Eigenschaften & Verhalten:

- **Autorität:** Ihr Wort ist Gesetz. Wer ihnen widerspricht wird bestraft.
- **Zuhörer:** Beraten alle im Stamm zu deren privaten Fragen.
- **Ritenwächter:** Achten darauf das die Huldigungen und die Opferungen für die Götter eingehalten werden.
- **Seelsorger:** Wachen über den geistigen und seelischen Zustand des Stammes.
- **Seher:** Deuten Ohmen und Zeichen der Götter, um den Stamm zu motivieren, zu besänftigen, zu strafen, etc.

Stammesmitglieder

Eigenschaften & Verhalten:

- **Loyalität:** Sehr hohe Loyalität und Anerkennung gegenüber ihrem Anführer und den Priestern. Stellen Befehle selten in Frage und wenn sind sie sich der Gefahren bewusst.
- **Drohnen:** Diese Stammesmitglieder halten sich nach Möglichkeit immer in der direkten Nähe vom Stammesfürst auf und stellen somit sein Gefolge da.
- Ziel der Stammesmitglieder ist es dabei, ähnlich wie in ein Bienenschwarm ihre Königin, den Stammesfürsten zu umgeben. Er ist das Zentrum des Stammes.
- **Obrigkeithörig:** Versuchen die Gunst der Ranghöheren, besonders des Stammesfürsten und der Priester, durch ihr Handeln und ihre Taten zu gewinnen.
- Die Priester werden immer wieder um Rat, Weissagungen und “Aufgaben” der Götter befragt.
- **Soziale Abhängigkeit:** Achten auf den jeweils anderen innerhalb des Stammes. Jeder kennt jeden, jeder wird gebraucht und ist ein Teil des großen Ganzen.





2. Rollen im Stamm

Im Stamm gibt es mehrere charakterspezifische Rollen, welche das Stammesleben der Serengach widerspiegeln sollen. Grundlegend beherrschen alle Stammesmitglieder die rudimentären Grundlagen, welche benötigt werden, um in der rauen Lebenswelt des Stammes zu überleben. Das Spiel dreht sich in erster Linie um Alltägliches. Die aufgeführten Rollen sind hierbei als Schwerpunkte zu verstehen. Es kann sein, dass einzelne Charaktere Aspekte/Eigenschaften/etc. von anderen Rollen innehaben. Wichtig ist hierbei nur, dass jede Rolle klar definiert und dargestellt wird und kein zu extremer Mix aus allem wird. Somit kann ein Jäger etwas Wissen über Kräuter haben oder ein Priester eine Geschichte erzählen.

Ofeyriad [o-fey-riad] - Die Priester

Die Priester des Stammes sind die Ofeyriad, die Priester. Der Oberste von ihnen, der "Arch Ofeyriad" wird als die "Stimme des Himmels" bezeichnet. Alle anderen "Ofeyriad" werden die "Boten der Gestirne" genannt. Jeder Ofeyriad ist für den Stamm etwas ganz besonderes, da diese zu besonderen Himmelsereignissen geboren wurden. Sie werden als Bindeglied zu den Göttern gesehen, da nur sie die höchste Gunst der Gestirne erhalten haben und somit den Sternen so nahe sind wie kein anderer sind. Ihr Wort wird nie in Frage gestellt.

Ihr Gemüt ist mannigfaltig und kann von ruhig und besonnen bis hin zu forsch und unbarmherzig gehen. Das Himmelsereignis ihrer Geburt prägt ihre Wesenszüge und ihr optisches Erscheinungsbild sehr stark. Die Rituale können daher von andächtig über euphorisch bis hin zu wahren Gewaltexzessen reichen.

Helur [he-lur] - Die Jäger

Die Helur, die Jäger, sind für das Jagen und Erlegen von Wild zuständig. Sie sind, als Kundschafter, die Augen und Ohren des Stammes. Durch ihren jahrelangen Umgang mit Jagdwaffen, sind sie auch geübte Kämpfer. In Konflikten gegen andere Stämme sind sie diejenigen die alle Serengach im Pfad des Kampfes unterweisen und führen.

Lyseywyr [li-sey-wir] - Die Pflanzenkundigen

Die Lyseywyr, die Pflanzenkundigen, haben das Wissen über die unterschiedlichsten Kräuter, Pilze, Obst, Gemüse und alle Pflanzen, welche man verwenden kann. Ihre Aufgaben, Fähig- und Fertigkeiten umfassen das Finden, Sammeln und Verarbeiten. Sie sind auch die Heiler des Stammes. Was hilft gegen Schmerzen, Verletzungen, Krankheiten oder was für Salben und





Tinkturen kann man herstellen. Ebenfalls beherrschen sie die Zubereitung von berauschenden Substanzen, welche sowohl für rituelle, aufputschende wie sinneserweiternde Zwecke verwendet werden.

Sylwedydd [sil-wey-dith] - Die Beobachter:

Die Sylwedydd, die Beobachter, sind jene im Stamm die das Wissen innehaben. Ihre Aufgaben, Fähig- und Fertigkeiten sind mannigfaltig. Sie erstellen auf Stoffen, Lederhäuten oder Felsen rudimentäre Zeichnungen von dem, was sie selbst gesehen haben oder was ihnen von Anderen berichtet wurde. Neues Wissen wird den Sylwedydd mitgeteilt und von diesen weiterverbreitet.

Yndod [en-doodt] - Die Mitkommenden:

Die Yndod, die Mitkommenden, sind jene die sich dem Stamm anschließen durften. Sie haben keinen Rang im Stamm inne, da sie noch keine vollwertigen Stammesmitglieder sind und gehören keiner Kaste an. Bis sie in den Stamm aufgenommen werden, stehen sie nur über den Sklaven. Sie sind jene Fremde, welche der Stamm auf seinen Reisen angetroffen hat. Sie waren jene, die wehrhaft genug waren oder Fertigkeiten besitzen, welche dem Stamm nutzen. Wenn der Stamm sie als würdig empfindet, werden sie geprüft.

Sheyhach [shey-hach] - Die Sklaven:

Im Stamm gibt es immer wieder Sklaven. Sie gehören immer einem der Serengach und sind dessen Eigentum. Sie verrichten einfache und schwere Arbeiten. Es ist mehr die Ausnahme als die Regel das Sklaven längere Zeit im Stamm verweilen, da Sklaven teuer ernährt werden müssen. Sklaven werden auf Märkten gekauft oder sind jene, welche als nicht wertvoll genug erachtet wurden ein Yndod (Mitkommender) zu werden.

Sklavenspiel:

Das Sklavenspiel soll das Hierarchiegefälle innerhalb des Stammes verstärken. Hierbei soll aber nicht der Zwang entstehen einen NSC zu spielen. Vielmehr erweitern wir dadurch das Spielangebot einen Zweitcharakter spielen zu können. Zeitlich sollte sich das Ganze auf 30 – 120 Minuten beschränken. Auch als Möglichkeit aus seiner aktuellen Rolle mal für eine Weile auszubrechen und Luft zu tanken oder eine andere Perspektive auf die Dinge zu bekommen. Wir ermutigen Spieler die sich für diesen Schritt entscheiden ihre ganz eigene Dynamik ins Spiel zu bringen. Sklaven können ihrem Herren ein guter Diener sein und dadurch das Spiel bereichern. Sie können aber auch aufmüpfig sein, verschwinden oder Aufstände anzetteln. Die Konsequenzen daraus sind Spiel für den ganzen Stamm. Wenn zum Beispiel ein Sklave abhaut





und gesucht wird oder ein Aufstand losbricht, den es niederzuschlagen gilt. Wir bitten euch dennoch darauf zu achten das Maß zu halten. Der Fokus liegt auf dem Stammesspiel. Ein Stamm der den ganzen Tag beschäftigt ist damit Sklaven in den Griff zu bekommen wird sich früher oder später derer entledigen. Ebenso bieten wir die Möglichkeit mit den Sklaven-Charakteren feste Rollen zu integrieren die über eine gewisse Zeit ihre eigene Dynamik entwickeln können. Beziehungen, Geschichten können auch solche Charaktere prägen.

3. Hierarchie und Kasten

- Der Stamm gliedert sich in drei Kasten, welche je eine Hauptgottheit hat (siehe Religion):
Seren - Die Sterne
Seren Losgi - Der Brennende Stern (Sonne)
Seren Oy - Der Kalte Stern (Mond)
- Wir wollen, nach innen wie außen, durch die klar definierte Hierarchie im Stamm ein stimmiges Gesamtbild darstellen. Ein Teil dieses Spielangebotes ist die gegenseitige Ansprache der unterschiedlichen Ränge. Der Stand im Stamm wird so auch sprachlich verdeutlicht.
- Ranghöhere werden immer mit „Ti“ [tie] angesprochen, gefolgt vom Namen.
Ranghöherer können Rangniederer mit „Is“ [iss] ansprechen, auch statt dem Namen.
Fremde werden immer mit „Neb“ [neeb] angesprochen oder bezeichnet.
- Es gibt in der Sternenkaste zwei Ränge. Einer der Priester wird als oberster Stammespriester (Stimme des Himmels) bestimmt, welcher die Sternenkaste anführt. Dieser ist der einzige der den ersten Rang inne hat. Alle anderen Ofeyriad befinden sich im zweiten Rang und somit über den anderen Kasten.
- Die Rangbezeichnungen der Priester benennen immer das besondere Himmelsereignis, welches bei ihrer Geburt stattgefunden hat. Z.B. „aus der Nacht des Blutmonds“, „vom Tag der Sonnenfinsternis“, „am Abend des großen Sternenregens“, etc.
- Es gibt in der Sonnen- und Mondkaste jeweils drei Rangstufen, welche als Beinamen den Rang innerhalb der Kaste verdeutlichen. Die Rangbezeichnungen sind wie folgt:

Sonnenkaste;

1. Rang: „vom der großen Seren Losgi“ („großen“ kann auch mit „höchster“, „hellster“, etc. ausgetauscht werden. Es sind jene die am Tag zur Mittagssonne geboren worden sind)
2. Rang: „vom erwachenden Seren Losgi“ („erwachenden“ kann auch mit „frühen“, „wiederkehrender“ etc. ausgetauscht werden)
3. Rang: „vom sinkenden Seren Losgi“ („sinkenden“ kann auch mit „abendlicher“, „später“, etc. ausgetauscht werden)





Mondkaste;

1. Rang: „von der hellsten Seren Oy“ („hellsten kann auch mit „größter“, „vollster“, etc. ausgetauscht werden)
 2. Rang: „von der zunehmenden Seren Oy“ („zunehmend“ kann auch mit „Sichel“, „abnehmende“, etc. ausgetauscht werden)
 3. Rang: „von der erneuernden Seren Losgi“ („erneuernden“ kann auch mit „dunklen“, „leeren“, etc. ausgetauscht werden)
- Yndod [en-doodt] Die Mitkommenden;
Sie haben generell keinen Rang im Stamm inne, da sie noch keine vollwertigen Stammesmitglieder sind. Bis sie in den Stamm aufgenommen sind, stehen sie vom Rang her unter allen anderen Rängen, aber immer noch über den Sklaven.
 - Sheayhach [shey-hach] - Sklaven;
Sie haben nur einen Namen, welcher ihnen von ihrem Besitzer gegeben wird und tragen keinen Beinamen. Generell werden sie nur als Sheayhach angesprochen
 - Ändert sich der Rang, ändert sich auch der Beiname.
 - Wenn ein Yndod (Mitreisender) in den Stamm aufgenommen wird, dann vergeben die Ofeyriad, ihm im Rahmen eines Rituals, einen neuen Namen. Dieser Namen MUSS in Zusammenhang mit einem Himmelsobjekt und einem damit verbundenen Ereignis stehen. Dieser Name gibt je nach Wertigkeit den Rang des Charakters wieder. Bspw.: “Nephrehim der hohen Sonne” ist ein sehr hoher Rang. Während “Kalos vom dunklen Mond” einen niederen Rang darstellt. Die höhere Wertigkeit im Namen bezeugt den höheren Stellenwert innerhalb des Stammes.





4. Rangabzeichen

Sternenkaste:

Zwei quer verlaufende Wellen, zwischen welchen Symbole für die Sterne und das besondere Himmelsereignis dargestellt werden. Hierbei gibt es eine Vielzahl an Möglichkeiten, wobei stets darauf geachtet werden muss, dass sich die Symbolik klar von den anderen beiden Kästen abhebt.



Sonnenkaste:

Eine quer verlaufende Welle mit einem Kreis darüber. Je voller der Kreis, desto höher der Rang. Dem Kreis kann man kleine unregelmäßige Zacken hinzufügen, um so die Sonnenstrahlen zu verdeutlichen.



Mondkaste:

Eine senkrecht verlaufende Welle mit einem Kreis daneben. Je voller der Kreis, desto höher der Rang. Die Mondsichel kann nach links oder rechts ab- bzw. zunehmend sein.





Yndod (Die Mitkommenden):

Keine Kastenspezifische Zeichen. Die Bemalung zeigt den Ort bzw. die Gegebenheit, wo und wie der Stamm denjenigen zum ersten Mal getroffen hat. z.B. Bäume, ein Berg, ein Fluss, Gewitter, etc.

Sheayhach (Sklaven):

Nur sehr einfache Bemalung, in grau, wie geschwungene Linien oder Kreise. Hinzu kommen wenige Punkte in Terracotta.

5. Religion

Das höchste spirituelle Ziel des Stammes ist die Errichtung von möglichst vielen kleinen Steinansammlungen, imposanter Wegmarken bis hin zu monumentalen Steinkonstellationen, in Form von Monolithen und komplexeren Steingruppierungen. Dabei sollen all diese Bauwerke am Ende ein großes Ganzes ergeben, welches so gewaltig ist, dass selbst die Götter und Ahnen, wenn sie vom Himmel herabblicken, es sehen können. Denn erst dann werden die Serengach die volle Aufmerksamkeit, und damit auch die Gunst, ihrer Götter erhalten. Der Stamm verehrt drei große Götter, welche jedoch nicht in Konkurrenz stehen:

Seren [seren] - "Sterne"

Die Seren sind das Geschenk von Seren'agoch selbst. Es sind die Ahnen die durch ihre Gabe selbst über das Firmament wachen da sie von ihr hochgeschickt wurden. Sie stehen in der Hierarchie am höchsten. Seren'agoch selbst ist in ihnen aufgegangen. So besteht ein mütterliches/fürsorgliches Verhältnis der Seren gegenüber den Menschen.

Seren Losgi [seren los-gi]- "Sonne" (brennender Stern)

Seren Losgi ist der Sohn von Seren'agoch . Bildlich gesehen stellt er die Sonne da. Mythologisch ist Seren Losgi eine dramatische Figur. Zwar hat er von seiner Geburt an große Kräfte verliehen bekommen mit denen er aber nur schwer umgehen kann. So war es notwendig, dass Seren'agoch und Seren'Oy ihn regelmäßig vom Firmament verbannten um seine Macht zu begrenzen.





Seren Oy [seren oi]- “Mond” (kalter Stern)

Seren Oy ist die Tochter von Seren´agoch. Bildlich gesehen stellt sie den Mond da. Seren Oy ist kaltherzig und streng. Sie spendet weder Trost noch Schatten. Aber sie wacht über die Seren und mit ihnen über die Menschen.

- Besondere Himmelsereignisse werden als Zeichen der Götter angesehen. Sie können von großem Unheil über wagen Schicksale bis hin zu kollektivem Glück gedeutet werden. Solche besonderen Ereignisse können sein: Sonnen- und Mondfinsternis, Vollmond, Blutmond, längster und kürzester Tag, Sternschnuppen, Kometen, etc.
- Die Sterne werden von allen angebetet und verehrt, da diese über allen wachen. In ihnen spiegeln sich die verstorbenen Ahnen wider. Je größer ihrer Taten und Totems erlegter Tiere zu Lebzeiten waren, umso heller leuchten sie am Himmel.
- In den Augen der Serengach “atmen” manche Sterne. Bei manchen von ihnen kann man ein Blinken, Flackern oder Pulsieren beobachten. Diese Sterne sind aktive, erwachte oder eben erst verstorbene Ahnen, welche zu ihnen herabblicken, sie warnen und ihnen unterschiedlichste Zeichen senden. Dies kann vom guten Omen bis hin zu Warnungen über großes Unheil bedeuten. Dieses Phänomen bezeichnet der Stamm als “Atmender Stern” - Seren Anadlu [seren a-nad-lu].
- Die anderen beiden Hauptkulte, Sonne und Mond, werden von denjenigen angebetet die demnach geboren wurden. Am Tag geborene beten primär die Sonne an. In der Nacht geborene beten primär den Mond an.
- Die entsprechenden Himmelsphänomene haben native Namen (siehe Sprache).
- Der Sonnen- und der Mondkult huldigen ihrem Primärgott in besonderer Weise (Totems, Schrein, Opfergaben, Rituale, Lieder, Malereien, Aktionen, etc.).
- Stirbt ein Serengach, wird er in der Nähe eines der bereits bestehenden Steinansammlungen auf dem Boden abgelegt und im Rahmen eines Rituals mit Steinen bedeckt. Es werden keine Grabbeigaben hinzugefügt. Stattdessen werden die Toten völlig entkleidet und nackt, so wie sie geboren wurden, auf die Reise zu den Gestirnen gesendet. So werden sie ein Teil des großen Ganzen. Je nach Rang reichen diese Grabstätten von einfachen Steinansammlungen bis hin zu gewaltige Steinmonumente.
- Die Sicht auf die Anderswelt, von den Serengach als Arallfyd [arall-fid] bezeichnet, ist den Serengach noch sehr verschlossen. Wenn ein Serengach in Aké stirbt befindet er sich in der Welt zwischen Himmel und Erde. Die Götter ermöglichen es ihm erneut zurück zu kehren, um weitere Taten zu Ehren des Stammes und der Götter zu vollbringen. Der Zeitpunkt zu Ahnen empor zu steigen und ein Teil der Sterne zu werden, ist noch nicht gekommen. Ihnen wird aber warnend mitgeteilt, dass wenn sie unehrenhaft oder fahrlässig sterben, sie für immer in der Anderswelt gefangen sind. Somit wäre ihnen dann der Weg zu den Ahnen als auch zurück zum Stamm verwehrt.
- Die Rituale der Serengach können von sprachgewaltigen Huldigungen des gesamten





Stammes bis hin zu epochalen Exzessen, bei denen neue Monolithe oder andere Steinkonstellationen errichtet werden, reichen.

- Die Götter fordern hierbei immer Opfergaben.
- Opfergaben können einfache Nahrung, Tiere oder Menschen sein.
- Umso größer das Ritual ist, umso mehr Blut muss geopfert werden. Dies muss geschehen, um den Göttern die eigene Stärke und Bereitschaft zu zeigen, alles für das Gelingen dieses Rituals zu geben.

Heneb [he-neb] - Die Steinmonumente

Jeder Stammesfürst sieht es als zwingend notwendig mindestens ein größeres steinernes Bauwerk während seiner Regentschaft errichten zu lassen. Dieses soll ein Teil des großen Ganzen sein, um sein Stamm im kosmischen Geschehen zu verbinden und sich an dessen Spitze. Obwohl alle Serengach irgendwann sterben, bestreben sich unter den atmenden Sternen zu ihren Ahnen zu gesellen.

Stammesfürsten demonstrieren ihre Macht und die Götter ehren. Hierbei wird oft versucht immer noch größere und noch monumentalere Monolithen oder Steingruppierungen zu errichten. Die Errichtung umfasst oft tagelange Rituale, welche in unterschiedlichen Phasen durchgeführt wird. Hierbei werden für die niederen und körperlich schweren Arbeiten die Sklaven unbarmherzig geschunden und am Ende rituell geopfert. Zum finalen Errichten hilft der gesamte Stamm mit. Die Einnahme von sinneserweiternden und aufputschenden Substanzen ist hier ein fester Teil des Rituals.

Im Alltag des Stammes sind Opfergaben für die Götter allgegenwärtig. Die Huldigung und Anbetung der Götter sollen nicht nur im Rahmen von großen Ritualen vollzogen werden. Jedem Serengach ist es wichtig, dass die Götter seine Taten sehen und gutheißen. Erster Anlaufpunkt ist hierbei der Carreg, der Opferschrein, der eigenen Kaste oder einer der Priester. Es wird mit Freude, Stolz und sinnbildlichen Versprechen geopfert. So opfern Helur vor der Jagd z.B. etwas von ihrem Blut und legen etwas persönliches auf dem Carreg ab. Den Göttern wird das Versprechen gegeben, den persönlichen Gegenstand später wieder auszulösen. Nach der Jagd opfern sie so ein Teil der Beute um den Göttern zu Danken und ihnen zu Huldigen. Ebenfalls werden so die Priester immer wieder aufgesucht, um diese nach Zeichen und Omen der Götter zu befragen.

Carreg [ka-reg] - Opferschrein

Zu Ehren der Götter werden kleine wie große Opferschreine errichtet. Hierbei gibt es mindestens drei große, welche von jeder Kaste betreut werden. Primär wird am Opferschrein des eigenen Kastengottes geopfert, gebetet und gehuldigt. Die Wertigkeit ist hierbei zuerst die eigene Kaste, dann die Sternenkaste und dann die andere Kaste.





6. Stammesregeln und Begriffe

- Wenn ein Stammesmitglied zu krank oder verletzt ist, um dem Stamm weiter folgen zu können, wird dieses zum nächsten Heiligtum gebracht. Dort wird derjenige zurückgelassen und tritt seinen letzten Weg zu den Gestirnen an.
- Wenn der Stammesführer / Oberste Stammespriester einem Gast seinen Respekt zeigen möchte, dann steht er bei dem Gespräch auf (Augenhöhe). Gäste werden mit Respekt behandelt, aber nicht hofiert.
- Schuldholzer (Eid/Schwurholz) stehen für Dienste oder materielle Schulden. Dies kann von „großen“ Gefallen, wie Frieden, bis zu den kleinsten Diensten reichen.
- Gefälligkeiten werden ohne materiellen Einsatz ausgetauscht. Die Serengach gehen in Vorleistung und fordern später eine größere Gefälligkeit ein. Durch diese gegenseitige Abhängigkeit, sollen andere in den Stamm gezwungen werden (Sektenähnliche Strukturen)
- Tatenknochen: Jeder Serengach trägt einen Knochen bei sich. Auf diesem kann der Stammesfürst oder der Priester wichtige und große Taten einritzen. Dies wird möglichst offen getan, damit es viele Serengach mitbekommen und bezeugen können.
- Zählen/Rechnen: Neben den Fingern verwenden die Serengach Zählknoten und Zählkerben.
- Körperbemalung gilt als Zeichen der Wertschätzung, spiegeln den eigenen Lebenslauf und wichtige Lebensereignisse wider.
- Bei groben Verfehlungen gegen die Gemeinschaft wird derjenige verbannt oder rituell geopfert.
- Die Einhaltung der Hierarchie ist sehr wichtig. Wer dies nicht einhält wird von den Ranghöheren bestraft. Dies sind grundlegend kleinere Aufgaben oder Gefälligkeiten. Bei Wiederholungen oder gröberen Vergehen steigt die Höhe der Strafe.
- Die Zeitrechnung und Zeitangaben orientieren sich an den vier Jahreszeiten und an den Mondphasen;





Die Jahreszeiten haben folgende Begriffe:

Frühling = Blattfrische
Sommer = Blattgrüne
Herbst = Blattfall
Winter = Blattleere

Zeitangaben:

Tag = Sonnenumlauf
Monat = Mondlauf
Jahr = Sonnenwende

Ein Mondlauf hat 29 Sonnenumläufe. Eine Blattwende hat 12 Mondläufe.

7. Kulturelle Eigenschaften

7.1 Handel & Handwerk

Die Serengach sind in der Lage so ziemlich alles selbst herzustellen was sie zum Leben brauchen. Was sie nicht herstellen können brauchen sie in der Regel auch nicht. Der Stamm befindet sich in einer Frühphase der metallurgischen Verarbeitung. So ist es den Serengach gelungen beispielsweise Kupfer und Zinn zu verhütten und daraus Bronze herzustellen. Oft sind die Mittel und Ressourcen nur ausreichend um Kultobjekte zu fertigen. Stößt man auf eine größere Ader ist es auch möglich Nutzgegenstände herzustellen. Dies ist aber die Seltenheit.

Die am meisten verarbeiteten Rohstoffe sind:

- Leder
- Holz
- Felle
- Knochen
- Pflanzenfasern

Hin und wieder treffen die Serengach auf andere Stämme mit denen sie Handel betreiben. In der Regel werden Rohstoffe getauscht die beim jeweiligen Gegenüber schwer zu bekommen sind. So ist es in der Tundra beispielsweise schwer an Kohle für die Verhüttung zu kommen. Was den Prozess sehr Zeit- und Arbeitsintensiv macht. Zudem ist Kohle schwer zu transportieren.





7.2 Sprache, Schrift

Es wird Deutsch gesprochen. Wir orientieren uns bei manchen Begriffen an der walisischen und gälischen Sprache. Diese Begriffe müssen von allen in den Sprachgebrauch übernommen werden. Beispiel; Zur Sonne sagen wir immer “Seren Losgi”. Werden wir von jemandem gefragt was wir mit diesem Begriff meinen, deuten wir auf die Sonne und sagen: “Der brennende Stern”. Den Begriff “Sonne” kennen unsere Charaktere grundlegend nicht. Wenn wir es IT gesagt bekommen, wissen wir es, verwenden dennoch immer den nativen Begriff “Seren Losgi” oder eben “Der brennende Stern”. Sonne bleibt unserem Sprachgebrauch fern. Nur so entsteht ein stimmiges Gesamtbild.

- Anderswelt - Arallfyd [*arall-fid*]
- Atmender Stern - Seren anadlu [*seren a-nad-lu*]
- Brennender Stern (Sonne) - Seren Losgi [*seren los-gi*]
- Beobachter - Sylweydydd [*sil-wey-dith*]
- Die Kinder der Gestirne (Stammesname) - Serengach [*seren-gach*]
- Fremde - “Neb” [*neeb*]
- Himmelslichter (Polarlichter) - Ysgach [*is-gach*]
- Himmel - Awyr [*a-wir*]
- Hohepriester - Arch Ofeyriad [*arch o-fey-riad*]
- Jäger - Helur [*he-lur*]
- Komet (Wandernder Stern) - Gwydro [*gwid-ro*]
- Kalter Stern (Mond) - Seren Oy [*seren oi*]
- Kräuterkundige - Lyseywyr [*li-sey-wir*]
- Mitkommende - Yndod [*en-dood*]
- Opferschrein - Carreg [*ka-reg*]
- Priester - Ofeyriad [*o-fey-riad*]
- Stern/e - Seren [*seren*]
- Sternzeichen - Arwyd Seren [*ar-wid seren*]
- Sternschnuppen - Seren Cwympo [*seren kwim-po*]
- Schießt - Egyn [*e-ginn*]
- Schildbeutel - Syach [*sjach*]
- Steinmonumente - Heneb [*he-neb*]
- Sammler - Casglyr [*kassglur*]
- Sklaven - Sheyhach [*shey-hach*]
- Toter Stern (Mondlose Winternacht) - Seren Faru [*seren fa-ru*]
- Trophäen - Tlysa [*tlü-sa*]
- Wandernder Stern (Komet) - Gwydro [*gwid-ro*]





Außer den Priestern, kann niemand lesen und schreiben. [Schriftsystem folgt]

Sternbilder sind den Serengach bekannt. Anhand derer können sie sich in der Nacht orientieren oder astronomische Regelmäßigkeiten beobachten. Um einen besseren Fluss ins IT-Spiel zu bringen werden hierbei allerdings IT-Bezeichnungen verwendet.

OT Name / IT Name Allgemeinsprache / IT Name der Serengach

- Fische / Lachs / Eog [e-og]
- Wassermann / Wolf / Blaicyn [blei-cin]
- Steinbock / Dachs / Mochar [moch-ar]
- Schütze / Hirsch / Cyn [kürn]
- Skorpion / Rabe / Tofrain [to-frain]
- Waage / Hase / Farnog [fra-nog]
- Jungfrau / Rentier / Lannach [lan-nach]
- Löwe / Bär / Aries [a-ries]
- Krebs / Adler / Lolair [lo-lähr]
- Zwilling / Eber / Gwyrch [gwirch]
- Stier / Wisent / Doith [doith]
- Widder / Widder / Byrdun [bür-dun]

7.3 Mathematik

Die Mehrheit der Serengach hat zwar ein gutes mathematisches Bauchgefühl, kann aber keine numerischen oder analytischen Prozesse durchführen. Es ist viel mehr die Intuition die ihnen inne liegt und mit der sie den Alltag weitestgehend meistern können beispielsweise beim Schätzen von Mengen oder Größen. Aber auch von Distanzen und Strecken. Lediglich die Nemeto sind dazu in der Lage komplexe Probleme zu lösen. Insbesondere beim Vermessen von Dingen haben sie ihre Kunst in verhältnismäßige Perfektion gebracht. Während sie regelmäßig Messungen am Himmel vornehmen schaffen es wenige unter ihnen in eine derartige Präzession zu verfallen, dass sie ihr Können auf „irdische“ Objekte übertragen können und somit beim Errichten von Bauwerken dieses mit einfließen lassen.

Die Vermessungsmethoden und die Mathematik hat mit der heutigen analytischen/numerischen Mathematik nicht viel gemeinsam. Der Großteil des Stammes rechnet, wie schon gesagt, intuitiv. Was soviel heißt, dass es keine festen Maßstäbe gibt. Viel mehr werden Dinge miteinander verglichen und miteinander ins Verhältnis gebracht. Wenn man zum Beispiel die Menge eines feindlichen Stammes abschätzen möchte orientiert man sich an dem was man kennt und an dem was da ist. Beispielsweise auf die Frage:





„Wie viele Feinde lauern dort unten auf uns am Fluss?“

Kann man antworten mit: „Etwa eine kleine Herde.“, oder „das ganze Flussufer steht voll!“. (Anm.: Wir wollen hier klar den Faktor auf Play-To-Lose setzen. Mit Sicherheit könnten wir komplexere Zähl und Rechenmethoden zulassen. Wir sehen hier aber den größeren „Struggle“ deutlich darin sich auf primitivere Methoden verlassen zu müssen. Ob beim Abschätzen von Truppengrößen, oder beim Handel. Entscheidend ist, was die Wahrnehmung hergibt. Sprich, was man sieht, riecht, fühlt.)

Mechanische Erfindungen gibt es also in der Form nur bei den Nemetoi. Sie sind in der Regel primitiv aber funktional. Beispielsweise werden mit Stöcken und Schnüren große Zirkel gebaut um Vermessungen durchzuführen. Es werden Landmarken gesetzt mit denen Positionsbestimmungen etc. durchgeführt werden.

Beachtet bei eurer Darstellung, dass es auf eure Darstellung ankommt, nicht auf eure mathematischen Fähigkeiten. Solltet ihr eine Szene glaubhaft darstellen können kauft euch das jeder ab und wird vermutlich nicht überprüfen ob der Einfallswinkel der Sonne in Relation zu eurem gelegten Messmittel außerhalb der Toleranz liegt. Betrachtet es wie die Magie im herkömmlichen LARP bei der allein die Darstellung aussagekräftig ist.

Weiterhin ist die Mathematik wichtig für die Errichtung der Bauwerke. Während einige Bauwerke nicht viel mehr fordern als eine gute Beobachtungsgabe sind bei einigen wenigen höhere Fähigkeiten gefordert.

8. Mythologie & Geschichten

„Das Licht der Welt mag vielen verborgen sein. Denen die es sehen führt der Weg zum Reich der Gestirne“

Seren´agoch´s Niederkunft

In einer Zeit, in der die Welt im Dämmerlicht lag, wandelte Seren´agoch über die weiten kalten Ebenen. Es war eine Welt der Schatten und der ewigen Dämmerung. Dinge offenbarten sich nur wenn sie es wollten. Das einzige Licht in dieser Zeit waren die Ysgach. Grün leuchtende Geister die am Awyr zu sehen waren. Sie wanden sich auf ihrem Weg auf die Erde und verschwanden so schnell wie sie gekommen waren. Oft blieb es dann eine endlose Zeit dunkel und die Dunkelheit allein, das wusste Seren´agoch, ließ keinen Platz für Hoffnung.





Seren'agoch dachte viel über Hoffnung nach.

So mochte sie schon endlos gewandert sein. Doch beim Anblick der letzten Awyr war etwas in ihr entfacht was sie vorher nicht kannte. Erst war es ein kleiner Keim in ihr. Dann ein Gedanke der sich in ihr fortpflanzte und wand wie die Ysgach selbst. Nur, dass er nicht verschwand. Es war der Gedanke an das Licht selbst. Der Gedanke daran, gleißendes Licht zu finden fing sie an anzutreiben. Sie begann zu suchen.

Seren'agoch wandelte Äonen, suchend, über diese Welt. Oft glaubte sie es gefunden zu haben. Kleine Dinge die sich ihr offenbarten und dann doch nur als Schattenspiel herausstellten. Und so lernte sie zum ersten mal das Gefühl der Hoffnung kennen. Etwas unstetes in einer steten Welt. Etwas was kam und ging. Etwas was ihr die Kraft gab weiter zu suchen und etwas was sie gleichermaßen an den Rand der neu entdeckten Verzweiflung trieb. Eines Tages kam Seren'agoch zu einem Tümpel. Als sie Rast suchte und ihren Blick durch die Dunkelheit schweifen ließ sah sie plötzlich unweit von ihr ein leichtes Flackern. Sie sprang auf und ging darauf zu. Das Flackern war kaum zu sehen. Ihre Füße waten durch kniehohes Wasser. Auf der Wasseroberfläche war kein Schimmer, keine Welle zu sehen. Sie tastete sich durch die Dunkelheit. Als sie fast hüfthoch im Wasser stand wurde das Flackern plötzlich heller.

*„Zeig wer du bist, du in der Dunkelheit? Wirst du das Ende meiner Suche sein?
Wirst du mir helfen der Welt das zu geben was sie zum Leben erweckt?“*

Ich bin Seren'agoch, geboren aus der tiefen Dämmerung.“

Das Flackern wurde nun noch etwas Heller und bewegte sich auf sie zu. Es war sehr Hell. Etwas was sie nie vorher kennen gelernt hat. Ihre Augen schloßen sich vor Schmerz doch sie versuchte sie offen zu halten. Das Licht, dass sie nun anfiel war fast unerträglich. Dennoch streckte sie die Hand aus. Es brauchte keinen Mut in einer Welt in der sie nur von Finsternis umgeben war. Ihre Hand berührte das näherkommende Licht. Und sie fing an zu träumen.

Als sie erwachte verstand sie nun die Verbindungen zwischen Himmel und Erde. Sie verstand die Geister am Himmel, welche nur noch ein bleiches Überbleibsel aus vergangenen Tagen war. Sie dachte drüber nach, dass die ewig währende Nacht nur durch ihre Kinder erleuchtet werden konnte. So gebar Seren'agoch eine Tochter und einen Sohn. Die Tochter, Seren Oy, vertrieb zuerst die Nacht und erhellte das Land unter ihr. Die Welt war in ein graues, kaltes Licht getaucht, wie es niemand zuvor kannte. Seren Oy war streng. Fast kaltherzig. Aber schön und unheimlich. Der Sohn, Seren Losgi, brachte das Feuer zu Awyr. Er besiegte die Kälte und gab der Welt ihre Farbe und ihr Aussehen. Er brachte die Menschen aus der Dämmerung und führte sie seither ins Licht. Aber er konnte das Ende und Verfall bedeuten. Seren'Losgi war ein wandelbarer und unberechenbarer Charakter. Und oft vernichtete er die Menschen, die ihm so vieles zu verdanken hatten. Seren'agoch schaffte es nur zusammen mit Seren Oy ihn zu bändigen und regelmäßig zu verbannen.





So waren Tag und Nacht geboren.

Den Menschen die immer wieder von ihm in die Falle geführt wurden vermachte Seren´agoch ein besonderes Geschenk. Sie schenkte ihnen die Ewigkeit. Sie schenkte ihnen ihre Seelen mit denen sie nach dem Ablauf ihrer Zeit zu Seren Oy aufführen und ihren Platz neben ihr einnahmen. Dort thronte sie wie ein Stillen Wächter umgeben von ihnen und erhellte mit ihnen zusammen die Nacht. Die Seren´gach waren geboren und mit ihnen begann das Zeitalter der ersten Menschen die aus der Dämmerung erwachten wie aus einem Tiefschlaf.

9. Andere Stämme und fremde Kulturen

- Wenn die Serengach auf Fremde treffen, welche ihnen klar unterlegen sind, versuchen sie immer diese in den Stamm zu integrieren. Sind die Fremden wehrhaft oder besitzen wichtige Fertigkeiten, werden sie geprüft. Das geschieht durch nicht tödliche Kämpfe zwischen den Fremden und Stammesmitgliedern oder durch das Beweisen der Fähigkeiten bzw. Fertigkeiten. Beweisen sich die Fremden als Wertvoll genug, werden sie als Yndod in den Stamm aufgenommen. Jene die sich nicht behaupten können werden getötet bzw. geopfert oder als Sklaven mitgenommen.
- Mit den Kundawii gab es bereits mehrfach Kontakt. Hierbei wurde Waren gehandelt und es kam auch schon zu kämpferischen Auseinandersetzungen.
- Gegen die Varthuk wurde schon mehrfach gekämpft, aber es kam bisher nie zu ernsthaften oder langfristigen Konflikten. Sie werden meistens respektiert.
- Im Heimatland der Serengach gibt es weder Orks, Elben, moderne Waffen oder Stahl und Eisen nur sehr begrenzt, weshalb solche Völker oder Waffen erst einmal unbekannt und interessant sind.





10. Gewandung



10.1 Gewandung

- Die Grundfarben der Gewandung sind Grautöne und Terracotta (Orangebraun). Schwarz, Braun und Natur kann in geringen Maßen getragen werden.
- Hosen, Tuniken: einfache Schnitte (z.B. Thorsberghosen).
- Kleidung generell aus Naturstoffen (Leinen, Leinenoptik, Flachs, Jute, etc.) in den oben genannten Farbtönen.
- Die Gewandung soll aus mehreren Schichten bestehen oder diese vermitteln (Zwiebellook).
- Abgetragener Look (Ranz statt Glanz).
- Gewandung für verschiedene Wetterverhältnisse.
- Authentische Lederschuhe. Einfach gehalten, ohne Schnallen/Schließen oder mit Leder, Stoff oder Fell getarnt. Mögliche Farben sind schwarz, grau, Brauntöne oder Terracotta.
- Ychod [ü-choot] - Die Stammesweste;





Auf Grundlage der Manchira, einer japanischen Rüstung, haben wir eine Rüstung/Weste für die Serengach entworfen. Diese ist individuell anpassbar für jeden Charakter. Sie kann aus einfachen Stoffen gefertigt sein, für primär nicht kämpfende Charaktere oder aus mehreren Lagen Stoff und gefüttert sein, für jene die primär mehr kämpfen. Zusätzlich soll sie von jedem individuell gestaltet werden, so dass sie ein persönliches, dem Charakter angepasstes Aussehen bekommt.

- Syach [sjach] - Der Schildbeutel;
Die Serengach sind als Jäger und Sammler immer in Bewegung und auf multifunktionale Gebrauchsgegenstände angewiesen. Mit dem Syach, dem Schildbeutel, haben sie sowohl einen Rucksack als auch ein Schild für die Verteidigung. An dem mit Leder, Fell oder Stoff bespannten ovalen behauenen Holzbrett (IT), welches etwas größer als der Unterarm ist (Der Prototyp ist im Bau – Bilder folgen).
- Als Helm dürfen nur Hirnhauben getragen werden. Die Hirnhauben müssen mit “Kupfer Hammerschlag” besprüht/bemalt werden, dass man das Silber nicht mehr erkennt. Auf jedem Helm muss mindestens ein Tierschädel als Trophäe befestigt sein.
- Viele Knochen / Tierschädel an Körper, Kleidung, Haaren, Rüstung usw. Die Serengach glauben, dass die Stärke und Eigenschaften der Tiere über das Tragen der Trophäen in sie übergeht.
- Die Bemalung ist auf Symbolik ausgelegt. Einfache geometrische Formen, die sich in Muster wiederholen. Bestimmte Zeichen und Farben dürfen nur gewisse Stammesmitglieder tragen. Manche kann man sich verdienen. Die Bemalung spiegelt das Wissen, das Können, die Taten, etc. wider. “Höhlenmalerei auf der Haut”.
- Körperbemalung mit deutlichen Symbolen als Bezug auf den Hauptkaste

10.2 Bewaffnung und Kampf

- Speere / Wurfspeere
- Äxte / Wurfäxte
- Pfeil und Bogen
- Schleudern
- Hämmer / Keulen
- Dolche (IT aus Stein oder Knochen)
- Schildbeutel





10.3 Alleinstellungsmerkmale im alten Weg

- Primäre Farbe: Teracotta
- Bemalung: Viele Kringel , Punkte, Kreise und geschwungene wie wellenförmige Linien. Keine Linien und eckige Formen!
- Ychod [ü-choṭ] - Die Stammesweste
- Syach [sjach] - Der Schildbeutel

11. Das Lager im alten Weg

Das Lager des Serengach Stammes ist kreisförmig und versucht alle taktischen Vorteile des Terrains drumherum zu nutzen. Falls es keine schützenden Merkmale des Umlands zu nutzen sind, werden einfache Zäune aus Geäst und kleinere Baumstämme errichtet, um größere Tiere fernzuhalten. Manchmal werden Fallen gelegt, aber andere Arten von wehrhaften Befestigungen sind den Serengach unbekannt.

- Alle Zelte sind ringförmig um das Stammeszelt aufgebaut. Um das Stammeszelt zu erreichen muss man einen spiralförmigen Gang durchlaufen.
- Die Zelte sind entsprechend groß, dass sowohl einzelne Personen als auch größere Gruppen darin leben können.
- Die Zelte sind aus Holz, Knochen, Stoff, Leder und Fellen gebaut. Stein wird als Baumaterial für Zelte nicht verwendet.
- Stein wird als Baumaterial für Landmarken, rituelle Plätze, Monolithen, etc. verwendet.
- Das Stammeszelt und der Bereich darum sind der zentrale Versammlungsort, an dem z.B. der Stammesfürst Ansprachen hält, die Priester um Rat gefragt werden und gemeinsam gefeiert wird.

Das längliche Stammeszelt ist der zentrale Versammlungsort des Stammes. Hier wird gegessen, erzählt, verhandelt, etc. Im hinteren Drittel stehen zwei Throne. Der Thron des Stammesfürsten und der Thron vom obersten Priester des Stammes. Nur diese beiden haben das Recht in ihnen zu sitzen. Am Zeltrand stehen Tischen oder Regale, aber niemals vor einem Thron.

Der restliche Stamm sitzt auf dem Boden oder auf deutlich niederen Sitzgelegenheiten, wie Sitzpoufs, Schemeln, Hockern, etc. In der Mitte des Stammeszelts ist eine Feuerstelle. Feuer ist sehr rudimentär und wichtig. Wärme, Sicherheit, Licht! Der Boden ist mit Fellen, Decken oder ähnlich urigem ausgelegt. Zwischen den Zeltstangen ist eine Vielzahl an Schnüren gespannt, an denen Opfergaben für die Götter und die Trophäen der erlegten Tiere angebracht sind. So will der Stamm zeigen, dass er viel erlegt/gejagt hat, viel besitzt, den Göttern huldigt, etc. Lederhautlaternen, Öllampen oder ähnliches sorgen zusätzlich für Licht.

