

# Amaroqianer

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Heimat & Herkunft](#)
- [2 Glaube](#)

Die Amaroqianer sind eine naturverbundene Gruppe welche im Goldenen Reich eine weitere Heimat gefunden haben. Unter der Leitung ihrer Anführerinnen Shinra & Kaita ist die Gruppenhierarchie wie ein Wolfsrudel aufgebaut. Die Mitglieder haben die Ränge Wolf, Jungwolf oder Welpen inne, welche auf ihrem Wappen erkennbar ist.

## 1 Heimat & Herkunft

Die Amaroqianer haben an verschiedenen Orten Ländereien, welche von ihnen bewirtschaftet werden.

Zum einen haben sie in Grünenwald einen Landstrich, der den Namen Sichelwald trägt. In diesem üppigen Waldstück an der Nordgrenze des Reiches Cendara sind im Moment die meisten der Rudelmitglieder beheimatet. Die Dörfer der Holzfäller und Jäger liegen an der Handelsstraße, die durch das Gebiet führt und ihre Waren gelangen von dort aus ins ganze Reich. Die Beta-Wölfin Shinra ist Baroness dieser Gegend und sorgt an der Nordgrenze mit den Kriegern der Amaroqianer und der Grenzwehr für den Schutz ihrer Ländereien.

Des Weiteren hat das Rudel die Stadt Grunwasser im südlichen Siegel von [Mitraspera](#) zur Verwaltung erhalten. Diese Stadt und die umliegenden Ländereien befinden sich noch im Aufbau und die Beta-Wölfinnen stecken zwischen den Feldzügen viel Energie da rein, um im goldenen Reich einen weiteren sicheren Hort für die Amaroqianer zu schaffen.

Zudem wurde [Sirka Sorlissos](#) als Kara'tain zur Hüterin vom Hof der Gebeine ernannt. Damit verbunden herrscht sie über diesen Teil der Halephischen Wälder in Kal'Hattra.

Zu guter Letzt ist die Beta-Wölfin Kaitalia die rechtmäßige Erbin eines Reiches namens Dabarian. Das Kaiserreich ist die Heimat einiger Amaroqianer, die mit der Thronerbin zusammen im Exil leben. Gemeinsam mit ihren Verbündeten arbeiten sie daran, Dabarian von dem Tyrannen zu befreien, der unrechtmässig auf dem Thron sitzt.

Das Rudel der Amaroqianer ist stetig gewachsen. Viele von ihnen kommen aus verschiedenen Reichen, die weit über die irdische Welt verstreut sind. Im Rudel haben sie Freunde gefunden, aus denen eine Familie wurde. Eine Familie, die sich Loyalität entgegenbringt und jeden so akzeptiert und unterstützt wie er ist.

## 2 Glaube

Die Amaroqianer sehr naturverbunden und glauben, dass die Seele eines Menschen unsterblich ist. Nach dem Tod verlässt sie den Körper und zieht in eines der beiden Totenreiche weiter. Stirbt ein Amaroqianer gottgefällig (im Kampf, bei einer Tätigkeit für die Götter, usw.), so geht seine

Seele in die ewigen Wälder über. Dort wird er von den Göttern empfangen und er jagt fortan Seite an Seite mit dem grossen grauen Wolf in dessen Rudel. All seine gefallenen Kameraden werden dort sein und sie werden für die Ewigkeit vereint Frieden finden.

Stirbt ein Amaroqianer unehrenhaft oder schwört den Göttern vor seinem Tod ab, so verliert sich seine Seele im ewigen Nichts. Sie wird ruhelos umher streifen auf der Suche nach Frieden, doch sie wird diesen nie finden.

Obwohl die Seele in den Totenreichen weiterlebt, spielt auch die Reinkarnation, verbunden mit der Reputation, eine Rolle im Glauben der Amaroqianer. Allein durch den Körper und die Seele ist ein Mensch noch nicht komplett. Auch der Ruf-Name, der einem Amaroqianer gegeben wird, hat eine wichtige Bedeutung für ihn/sie. So lebt der Ruf-Name, der eng mit der Seele verbunden ist, auch nach dem Tod in den Geschichten & Sagen auf der irdischen Welt weiter.

Der Ruf-Name erlaubt den Amaroqianern, ihre Worte in ihren Gebeten direkt an den Gefallenen zu wenden. Diese können sie, wie auch die Götter, um Hilfe und Beistand bitten. Die Göttin Ave entscheidet dann, ob der Gefallene in einem Traum, einer Vision, oder in sonst einer Form (Erscheinung in der Natur, ein Tier welches einen leitet, usw.) Beistand leisten darf.

Nach der Seelenwanderung des Verstorbenen, wird der leblose Körper bestattet, in dem er verbrannt wird. Dies verhindert, dass sich die bösen Mächte des Körpers bemächtigen und ihn beispielsweise als Untoten wiederbeleben können.

Die Verbundenheit mit den Naturgöttern bringt die Amaroqianer auch den Elementen nah. Sie lassen sich von [Aeris](#) leiten, sind beharrlich wie [Terra](#), reizbar wie die Flammen [Ignis](#), finden Heilung in der Kraft Aquas und spüren ihre Verbundenheit durch [Magica](#).

└ Provinzen und Gruppierungen

---

Wappen



Herrscher

Shinra no Dovrinka & Kaitalia Edoran von Eloya