

Die Welt (im Bau)

- [Das Pokémondorf \(im Bau\)](#)
- [Rollen](#)
- [Kultur](#)
- [Entdeckungen](#)

Das Pokémondorf (im Bau)

Irgendwo in einem dichten Wald am Hang eines hohen Berges liegt ein kleines Dorf. Eine Lichtung mit Hütten und einem Baumriesen, Nester im tiefgrünen Laub von Bäumen, Höhlen im Berg, blühende Felder am Fluss, ein Amphitheater aus Stein, heiße Quellen und versteinerte Wurzelpfade - dies ist euer Zuhause.



Gebiete / Areale

Die Minen

Im Norden grenzt das Pokémon-Dorf direkt an den Berghang. Dort gibt es auch einen Eingang an der Seite des Berges, der in ein kleines Höhlenlabyrinth führt. Der Eingang befindet sich etwas weiter nördlich vom Dorf auf einer Anhöhe. Der Fluss zieht mit etwas Abstand an diesem Eingang vorbei, es gibt aber Bäche, die das innere des Berges durchziehen. Im unteren Bereich haben sich

dadurch Wasserhöhlen gebildet, die am unteren Fuß des Berges einen Zugang zum Dorf haben und bestimmten Pokémon ein Zuhause bieten könnten.

Da Lithomith und Castellith recht wendig sind und sich gut in den Wasserhöhlen zurechtfinden, sammeln sie in den unteren Bereichen Mineralien und transportieren die Erze, die mein Kangama-Vater mit uns sammelt, auf kleinen Booten hinunter.

In den Minen werden unter anderem abgebaut (Vorschläge (Änderungen und/oder Ergänzungen), Anmerkungen etc. sind gern gesehen):

- Kristalle (Dekoration, Entwicklungssteine)
- Steine (Baumaterial)
- Feuersteine ? (da ist zum einen die Frage, ob es in den Minen Flint gibt und zum anderen haben wir ja theoretisch Feuer-Pokémon bzw. Pokémon mit Feuer-Attacken, die da besser helfen können, vor allem, weil nicht alle Pokis Hände haben, um Flintsteine zu benutzen ...)
- Erze (einschmelzen z.B. für große Töpfe?)
- Leuchtmoos
- Lichteuhm
- Granitbrocken
- Wetterbrocken (für Wetter-Rituale, eher Nass- oder Heißbrocken)

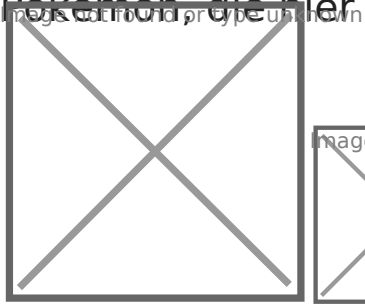
Die Wurzelpfade

Auf der nordöstlichen Seite des Flusses, auf der rechten Seite den Berg hinauf, verläuft ein von alten Baumwurzeln durchzogener Pfad, von denen die ältesten Wurzeln längst versteinert sind und auf denen neue, jüngere Bäume wachsen. Einige dieser Wurzeln erlauben es auch, das Flusstal zur Bergseite hin zu überqueren. Dort wohnt die traute Familie der Mobai und Mogelbaum, welche Passierende ein ums andere Mal mit einem freundlich gemeinten "Hallöchen" aus dem Nichts überrascht.

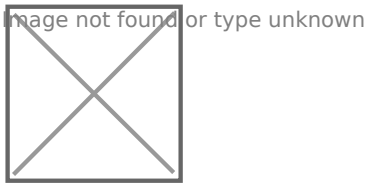
Im Gegensatz zu den üppigeren Wäldern weiter im Süden des Dorfes wächst hier nur eine besonders widerstandsfähige Auswahl an Pflanzen, mit der ein oder anderen Ausnahme. An den steinernen Säulen ehemaliger Bäume wachsen alle Arten an Moos, aber auch Büsche voll saurer Beeren finden sich im Steinwald. Einige der süßsauren Beerensorten können an Dornenranken gefunden werden. Von diesen sollten sich die kleineren Pokémon jedoch fernhalten, da etliche dieser Beeren paralysierende oder giftige Eigenschaften haben.

Darüber hinaus sollte man stets auf den vorgegebenen Pfaden verweilen, da es doch öfter Mal vorkommt, dass ein vermeintlich begehbarer Pfad nachgibt und man sich einen verstauchten Knöchel zuzieht oder in einer der vielen steinernen Spalten einstürzt. Der Weg über den Wurzelpfad des Flusstals zum Bergeingang erlaubt einen atemberaubenden Blick auf den Wasserfall, welcher nur eine kurze Strecke flussaufwärts das kühle Wasser der nördlichen Gletscher nach unten ins Tal ergießt.

Pokémon, die hier leben:



Mogelbaum



Mobai

[zwei Familien mit je zwei Kindern, darunter auch **Mooses**]

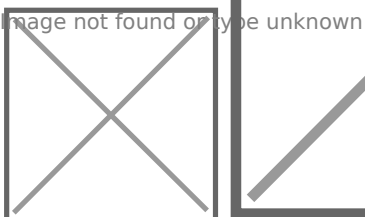
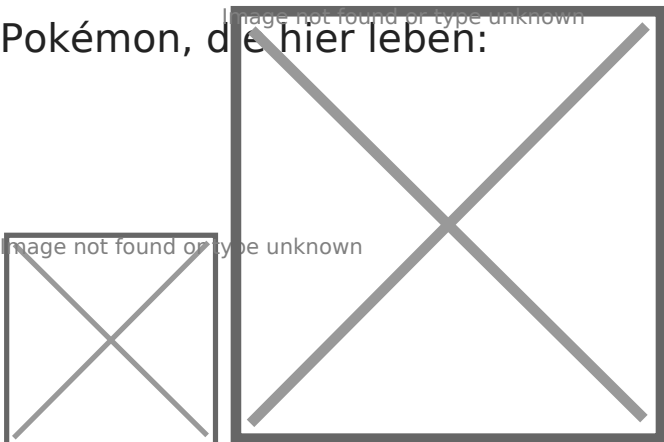
An der Steilstufe

Der nördliche Teil des Dorfes liegt nahe an der Steilstufe des Berges. Die Landschaft ist karger und eher von einzeln stehenden Bäumen geprägt. Der Boden wird zunehmend rauer und felsiger bis zur steinernen Wand des Berges hin, in die vereinzelt Eingänge hineinführen. Im Gegensatz zu denen am Fluss besitzen die Höhlen hier keine Verbindung zu den Minen.

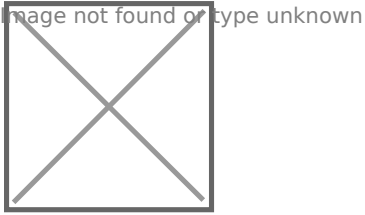
Wohnhöhlen

In den Höhlen am Berghang haben sich einige Pokémon-Familien häuslich eingerichtet. Manchen sagt besonders die Ruhe und Abgeschiedenheit zu, anderen das kühlere Klima. Außerdem gelangt man von hier aus schneller zu den Minen, wo die meisten Höhlenbewohner ihr Tagwerk verrichten.

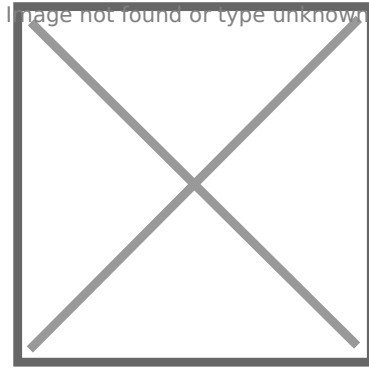
Pokémon, die hier leben:



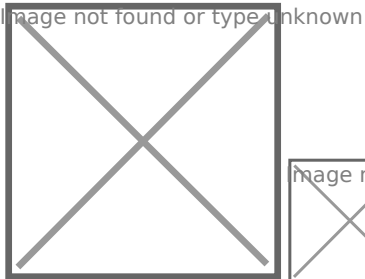
Terkyl (Tangela)



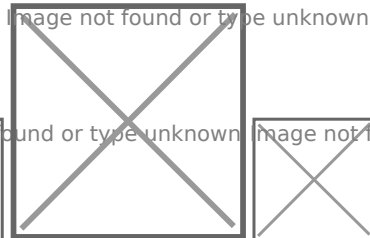
Tonnkyl (Tentantel)



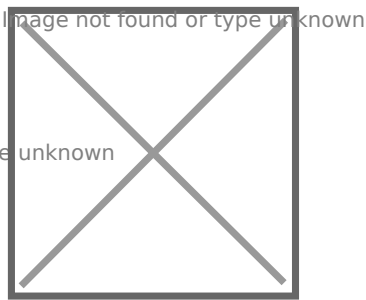
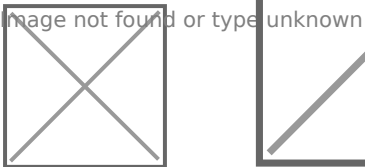
Aakala Caori (Alola-Sandan)



Katoscho & Yoria (Kangama, Kangala)



Amarina/Rini (Amarino) mit ihrer Familie: Mutter **Astiria** (Amagarga), Vater **Rexillus** (Monargoras), ein älterer Bruder namens **Rilgor**, die zwei jüngeren Brüder **Bogor** und **Balgor**, eine jüngere Schwester namens **Roksi** (alle Geschwister sind Balgoras)



Alaina (Lithomith)

Nelka & Perry (Castellith)

Lager in den Höhlen

Neben den Wohnungen gibt es auch einige Höhlen, die als Lager genutzt werden. Hier werden vor allem Baumaterialien untergebracht. Darüber hinaus werden hier auch Lebensmittel verstaut, die (besonders im Sommer) kühl gelagert werden müssen.

Das Amphitheater

Am nordwestlichen Rand des Dorfes befindet sich eine größere felsige Kuhle. Die Pokémon des Dorfes haben vor langer Zeit das Gestein behauen und so eine Art Amphitheater geschaffen. Hier werden einige Zeremonien abgehalten, Theaterstücke aufgeführt oder Trainingskämpfe veranstaltet.

Manchmal wird das Gelände auch für Gruppenversammlungen, z.B. kleine "Schulungen" oder den Kindergarten genutzt. Aber auch Debatten über bestimmte Dorfthemen können bei gutem Wetter hier stattfinden, auch wenn dafür meist der Dorfplatz bevorzugt wird.

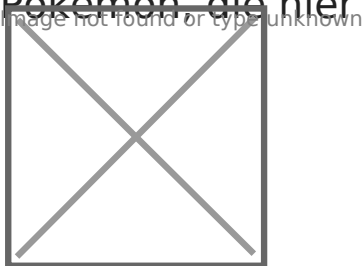
Zu einem bestimmten Fest, dass ich später bestimmt noch namentlich nennen und näher beschreiben werde, werden am Rand des Amphitheaters kleine Hütten aufgebaut.

Vom Amphitheater führt ein Pfad weiter Richtung Nordwesten.

Die heißen Quellen

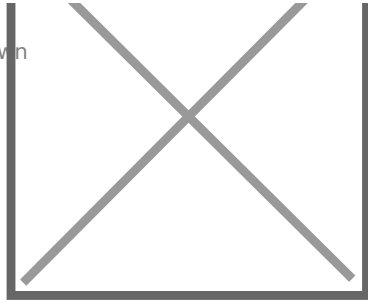
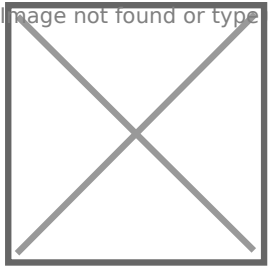
Folgt man dem Pfad, der in Richtung Nordwesten aus dem Dorf führt, gelangt man zu den heißen Quellen. Hier gelangt erhitztes Wasser aus den tiefsten Tiefen des Berges an die Oberfläche. Die Qurtel mögen die ganzjährig wärmere Umgebung und leben deshalb dort, etwas außerhalb des Dorfes. In der Gegend gibt es auch einige Lehmvorkommen, die dem Dorf als Quelle für als Material zum Töpfern und beim Bau von Behausungen dient.

~~Pokémon, die hier leben:~~



eine Qurtel-Familie (Vater, Mutter, Kind) mit Opa **Ens** (der Dorfälteste),

Image not found or type unknown



??? (Qurtel) und **???** (Skuntank) mit ihren drei Qurtel-Kindern

??? hatte laut den meisten Dorfbewohnern schon immer keinen Geruchssinn. Sie sieht das anders. Sie mochte schon immer die Düfte gern, die andere Pokémon die Nase rümpfen lassen und liebt die Schwefeldünste mancher heißer Quellen ebenso sehr wie den Geruch ihres Partners ???. Das Paar hat drei ganz kleine Kinder, allesamt Qurtel.

Die Erzschnelze / Lehm Brennerei

Die Qurtel des Dorfes betreiben eine Erzschnelze und Lehm Brennerei. Hier werden in den Minen gefundene Erze eingeschmolzen, um sie zu Töpfen oder ähnlichen Gebrauchsgegenständen zu verarbeiten. Weiterhin nutzen die Feuerpokémon ihre Fähigkeiten, um Töpferwaren zu brennen.

Dorfmitte

Das Zentrum des Dorfes bildet die Lichtung rund um den Geisterbaum. Hier stehen die meisten Hütten, von denen viele den Pokémon als Wohnung dienen. Manche haben aber auch spezifische Funktionen für das alltägliche Leben.

Pokémon, die hier leben:

Image not found or type unknown

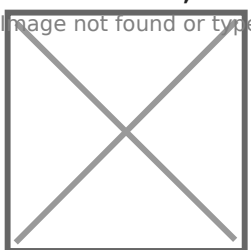
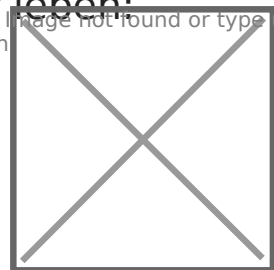


Image not found or type unknown

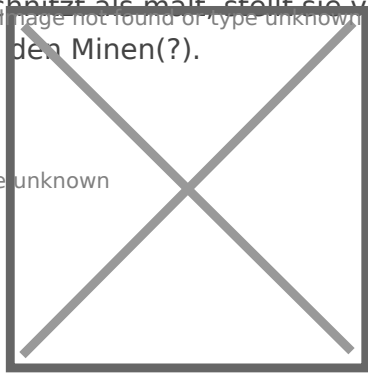
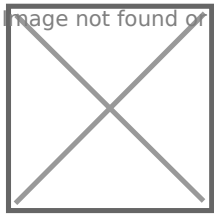


Rissa (Sniefel)

Ava (Snibunna) - Künstlerin

Ava ist die Künstlerin des Dorfes. Mit ihren scharfen Krallen bearbeitet sie Entwicklungssteine, die dann als Totems an junge Pokémon der Dorfgemeinschaft weitergegeben werden. Sie ist bekannt für ihre Schnitzereien, von denen auch einige die Innenwände des Geisterbaums zieren. Auch wenn

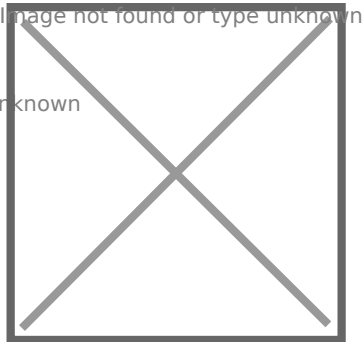
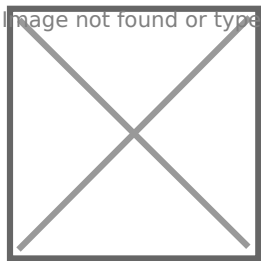
sie selbst lieber schnitzt als malt, stellt sie viele Farben für das Dorf her. Das Material dazu kommt hauptsächlich aus den Minen(?).



Skunkapuh

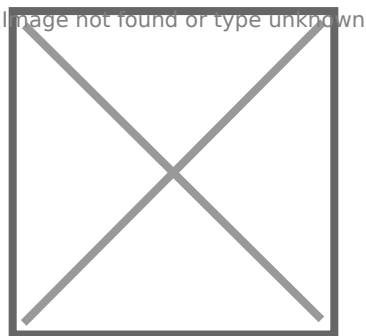
Skuntank

[Familie Schnief (Arbeitsname ^^): Mutter, Vater, drei Skuntank-Kinder]



Fintan (Fukano) **Cyrus & Seraphina** (Arkani)

Im Zentrum des Dorfes, nahe beim Geisterbaum lebt ein Arkani-Paar mit einem Fukano-Kind. Diese sind Wächter des Dorfes und als feurige Kämpfer bestens dazu geeignet das Dorf zu verteidigen. Das Arkani-Oberhaupt ist einer oder der Oberwächter und hält schon etwas auf seine Position, ist aber nicht direkt überheblich. Im Gegensatz zu seinem Fukano-Sprössling, welcher gerne das ein oder andere Mal heraushängen lässt, dass sie als Wächter des Dorfes das Sagen hätten, besonders wenn es Probleme oder Streitigkeiten gibt. Unter den jüngeren Pokémon führt er sich daher gern etwas extravaganter auf und verweist gern mal auf seinen Vater.



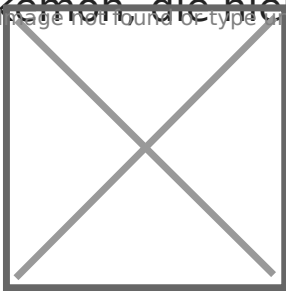
Nakoa - Dorfhäuptling & **Lana** (älteres Kappalores-Paar)

Der Geisterbaum

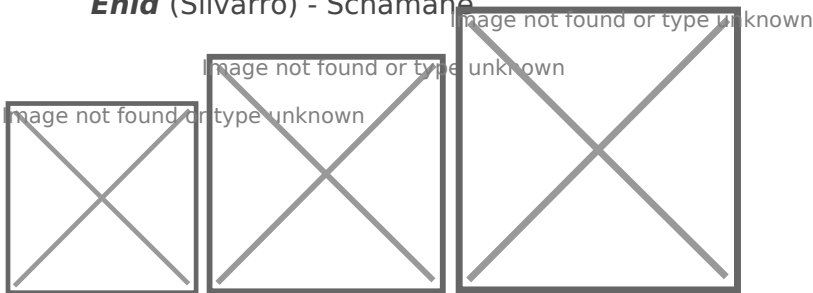
Das Zentrum des Pokémondorfes bildet ein Baumriese. Er steht nahe dem Fluss. In seiner Rinde windet sich ein kleiner Weg empor, der in einer Baumhöhle mündet. (Die Legende besagt, dass einst der Zorn des Himmels in die Erde fuhr und dieses Loch in das Symbol der Fruchtbarkeit schlug. Seitdem gilt diese Gedenkstätte als mystischer Ort, der das Hier- und Diesseits eint ... oder so ähnlich... ^^) Dies ist der Wirkungsort des Schamanen des Dorfes, eines Silvarro.

In den Nachtstunden hängen und schweben eine Vielzahl Laternecto und Skelabra im Geäst des Baumriesen. Das scharfe Auge vermag sogar vereinzelt ein verträumtes Lichtel zu erblicken. Die Baumkrone erstreckt sich über viele Bereiche des Dorfes und begleitet die Bewohner mit einem warmen, schimmerigen Licht durch die Nacht. Zu den Tagstunden verschwinden die Geister in den Schatten des Blätterdickichts.

Pokémon, die hier leben:



Enid (Silvarro) - Schamane



Lichtel

Laternecto

Skelabra

[zwei Familien mit 2 und 5 Kindern]

Die Totenhütte

Wenn ein Pokémon verstirbt, wird es nach seinem Tod in dieser Hütte aufgebahrt, bis es von der Dorfgemeinschaft zeremoniell bestattet wird. Bis dahin können sich die Bewohner von dem Verstorbenen verabschieden. Die Aufsicht über die Hütte und die dazugehörigen Riten obliegt dem Schamanen. Die Totenhütte befindet sich direkt neben dem Geisterbaum.

Die Häuptlingshütte

Der Dorfhäuptling ist meist hier oder in der Nähe des Zentrums zu finden und kann aufgesucht werden, sei es, um Rat zu ersuchen, um ein Anliegen vorzutragen, Streit schlichten zu lassen oder Ähnliches. Die Hütte dient dem Häuptling nur als Wirkungsstätte, nicht als Wohnort. Meist wohnt der Träger dieses Amtes zusammen mit seiner Familie in einer der Hütten im Dorfzentrum.

Die Versammlungshütte

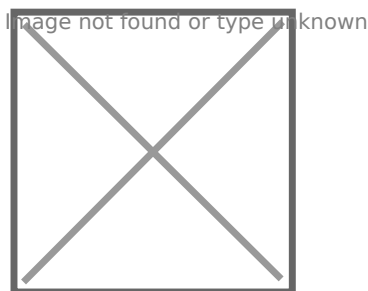
Versammlungen werden meist auf dem zentralen Dorfplatz abgehalten. Ist dies aufgrund der Witterungen bzw. Jahreszeiten oder anderen Gründen nicht möglich, versammeln sich die Dorfbewohner in der großen Hütte neben dem Dorfplatz am Geisterbaum. Sie ist besonders geräumig angelegt, damit alle Pokémon problemlos und bequem hineinpassen und besitzt auch ein hohes Dach.

Die Heilerhütte (mit kleinem Kräutergarten)

Hier lebt und arbeitet die Heilerin des Dorfes, die kranke und verletzte Pokémon mit Medizin und heilenden Attacken versorgt.

Dieses Pokemon ist den Dorfbewohnern bekannt unter dem Namen Mrs. Mora. Sie ist, seit die Kinder sie kennen, verwitwet und arbeitet in der Krankenhütte am Dorfplatz am Fuße des Baumes. Mrs. Mora ist eine sehr gutherzige, weise Dame. In ihrer Krankenhütte können Patienten stationiert werden und Medizin erworben werden. Dies könnte ein guter Anknüpfungspunkt für euch sein, da Mrs. Mora an manchen Tagen ihre Arbeit nicht allein stemmen kann und sich immer über Aushilfe freut. **Louis'** Familie sind als Gärtner Zulieferer medizinischer Pflanzen von ihr und **Louis** hilft ab und an an der Theke aus.

Pokémon, die hier leben:

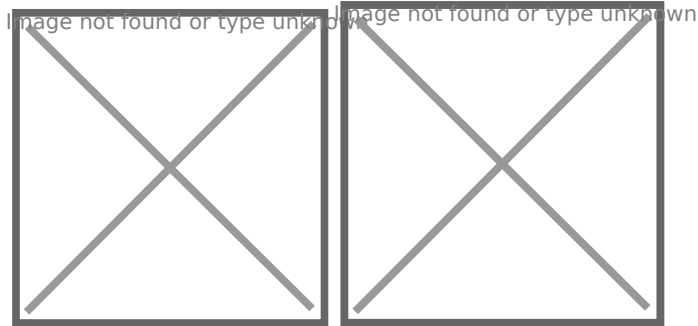


Mrs. Mora (Ohrdoch) - Heilerin

Der Bootsschuppen

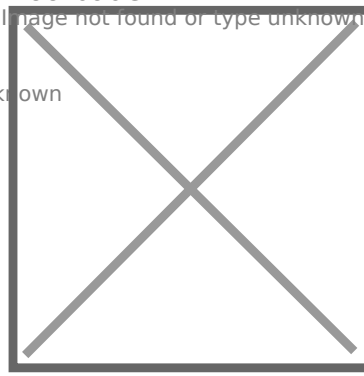
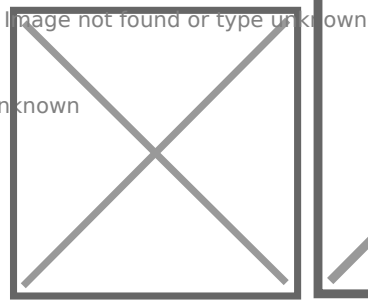
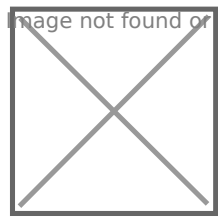
Der Bootsschuppen liegt auf der Höhe des Geisterbaums am westlichen Ufer des Flusses. Hier werden kleine Boote gebaut. Die Pokémon benutzen sie, um Material aus den Minen den Fluss hinunter oder schlichtweg von einer Seite des Flusses auf die andere zu transportieren. Der Bootsbau im Dorf wird geleitet von Inio und Niam. Ihre drei Kinder helfen meist fleißig mit. Außerdem arbeitet Rissa als Lehrling mit im Bootsbau.

Pokémon, die hier leben:



Pip (Bamelin)

Inio (Bojelin) - Bootbauer



Plinfa

Palia (Pliprin)

Niam (Impoleon) - Bootbauerin

Die Gärten

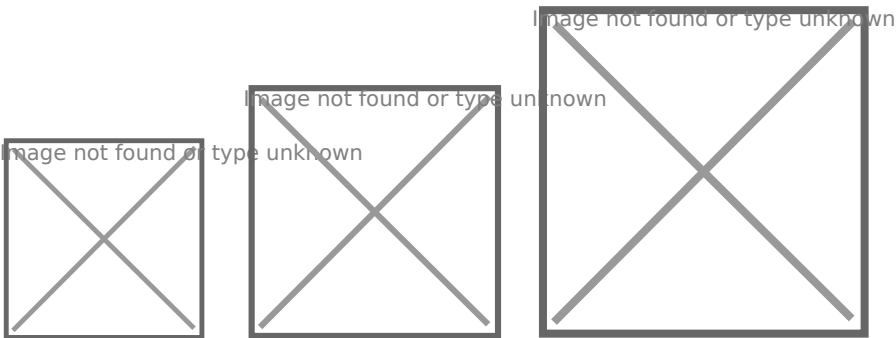
Zum Pokémon-Dorf gehören große Gartenanlagen, wo eine Vielzahl an Obst, Gemüse und Getreide angebaut wird. Diese sind in mehrere kleinere Felder unterteilt, um den gewünschten Pflanzen das optimale Klima zu geben. Ganz nah am Dorf, auf der östlichen Seite des Flusses, gelegen sind die Getreide-, Gemüse- und Kartoffelfelder, welche auf weichem, gut bewässertem Boden gut gedeihen können. Während etwas weiter östlich ein paar Wiesen mit süßlich duftenden Blumen liegen, deren Nektar in kleinen Töpfen eingesammelt werden kann, werden am südlichen Hang Tomaten und süße Paprika angepflanzt. Bewässert werden diese von einem kleinen Bach, welcher zur Bewässerung vom Fluss abgezweigt wurde.

Hier leben und arbeiten vor allem Myrapla, Duflor, Giflor und Blubella. Ähnlich wie **Louis** und seine Familie sind sie tagsüber hauptsächlich mit der Pflege und Beackerung der Gemüse und

Getreidefelder südöstlich des Dorfes beschäftigt. Da die Myrapla ohne richtige Hände recht ungeschickt, dem zum Trotz aber voller Tatendrang sind, helfen sie ihrer Mama meistens damit, kleine Löcher für die Saat in den Boden zu drehen und schauen ihren älteren Geschwistern intensiv bei der Arbeit zu. Dabei lassen sie sich nicht davon abbringen, immer mal wieder auch Aufgaben übernehmen zu wollen, die über ihrer Büschelweite liegen.

Für zusätzliche Bewässerungsmöglichkeiten sorgen neben dem abgezweigten Fluss einige Loturzel, Lombrero und ein Kappalores, die auf ihren großen Kopfblättern außerdem Erntegut über den Fluss ins Dorf tragen.

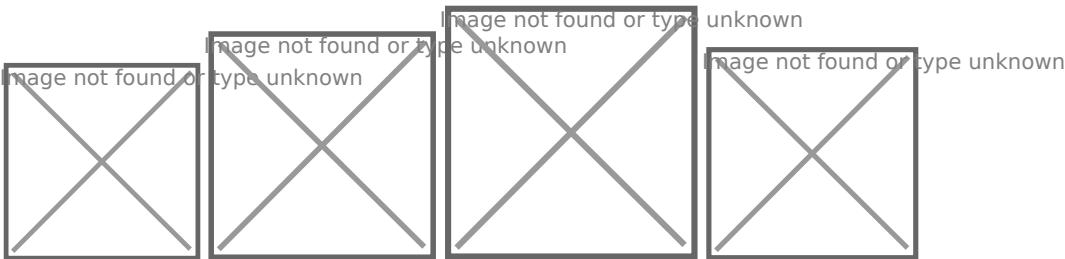
Pokémon, die hier leben:



Loturzel

Lombrero

Kappalores

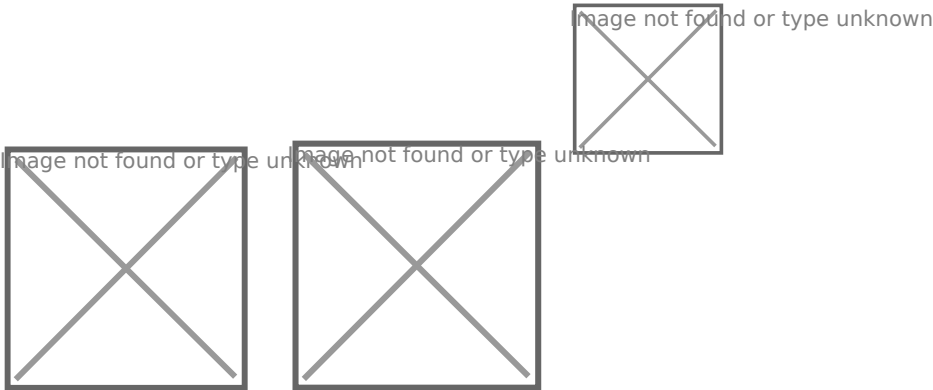


Myrapla

Duflor

Giflor

Blubella



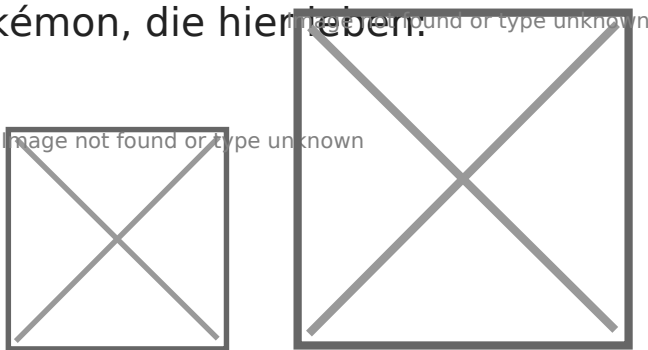
Louis und seine fünf Schwestern **Camille, Rose, Lily, Violette** & **Yasmine** (Wommel) **Maélys** (Bandelby) **Antoine** (Zirpeise)

[Familien: Familie von **Louis**; 1x Giflor x Blubella mit 6 Kindern (Giflor, Blubella, Duflor und drei Myrapla); 1x Kappalores x Giflor mit 2 Kindern (Myrapla, Loturzel)]

Dorfrand

Am Dorfrand geht die große Lichtung in das Dickicht des Waldes über. Hier stehen kaum Hütten. Trombork streifen als Wächter die Grenzen entlang.

Pokémon, die hier leben:



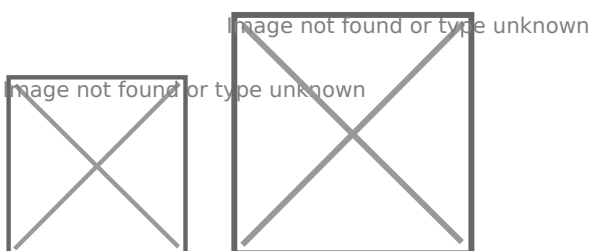
Panason (Paragoni) **Pana** & **???** (Trombork)

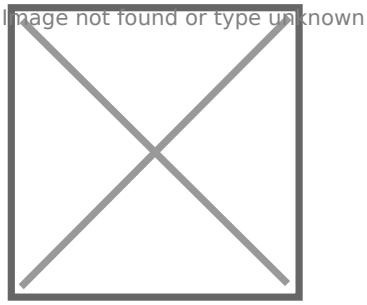
[und eine Familie von Skelabra, Trombork und einem Paragoni-Kind names **Elm**]

Die Nester

In den Baumwipfeln am Rand des Dorfes haben einige Vogel-Pokémon nestartige Baumhäuser gebaut, wo sie mit ihren Familien leben.

Pokémon, die hier leben:

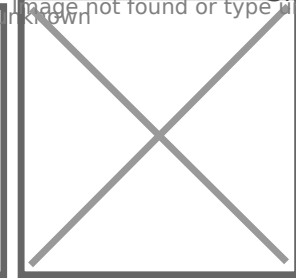
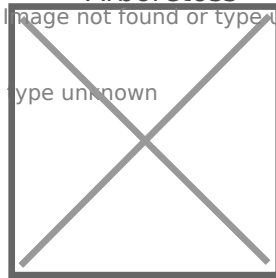
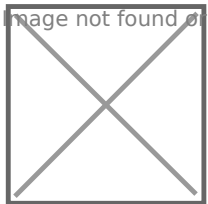




Bauz

Arboretoss

Silvarro



Staralili

Staravia

Staraptor

[Familien: 1x Arboretoss x Staraptor mit 4 Kindern (zwei Staralili (**Birta** & **???**), ein Arboretoss, ein Bauz (**Uli**)); 1x Staraptor x Staraptor mit 2 Kindern (Staravia und Staralili)]

Der Waldfriedhof

Im südwestlichen Bergwald, in einiger Entfernung zum Dorf, liegt der Waldfriedhof. Wenn ein Pokémon der Dorfgemeinschaft verstirbt, wird es dort bestattet. Im Zwielicht des Waldes stehen kunstvoll behauene Steinskulpturen und in den Baumkronen hängen verschiedene Windspiele aus Holz, Kristall und Stein, deren klagende, gespenstische Töne von Zeit zu Zeit die Stille durchbrechen. Die Pokémon kommen eher selten zum Friedhof und suchen den Ort nur im Rahmen einer feierlichen Bestattung auf oder, um ein bestimmtes Grab zu besuchen.

Rollen

Viele Alltagsaufgaben im Dorfleben übernehmen die Familien selbst. Es gibt allerdings elementare Aufgaben, die von bestimmten Mitgliedern des Dorfes übernommen werden. Der Rest der Dorfgemeinschaft konzentriert sich meist auf das Sammeln.

Jede Position kann natürlich von einem männlichen oder weiblichen Pokémon eingenommen werden.

Generell gilt, dass Kinder in den meisten Fällen bei den Aufgaben ihrer Eltern mithelfen und so an ihre spätere Rolle herangeführt werden. Das ist aber nicht festzementiert. Es kann z.B. gut sein, dass das Kind eines Heilers unbedingt Krieger werden möchte oder dass ein Bootbauer kinderlos ist und einen Lehrling einstellt.

Dorfhäuptling

Dieser ist das Oberhaupt des Dorfes. Er hat das letzte Wort bei Streitigkeiten und lenkt die allgemeinen Geschicke des Dorfes. Das heißt: Er löst Probleme und Konflikte, hält Rücksprache mit den Dorfmitgliedern (wie z.B. dem Schamanen), koordiniert allgemeine Aktivitäten und Gefahrensituationen.

Dieses Amt ist immer besetzt. Zieht sich der aktuelle Dorfhäuptling aufgrund hohen Alters zurück oder stirbt er, so wird von der Dorfgemeinschaft ein neuer Anführer gewählt. Wichtige Kriterien für dieses Amt sind u.a. Weisheit, verantwortliches, soziales Verhalten und Gerechtigkeitssinn, aber auch Kampfstärke.

Heiler

Dieser versorgt Kranke und Verletzte. Dazu benutzt er Heilmittel, die er aus Beeren und Kräutern herstellt. Viele davon baut er in seinem Garten an, der sich rund um seine Hütte erstreckt.

Hinweis: Heiler sind normalerweise Pokémon, die entweder die Attacke Aromakur oder Vitalglocke erlernen können.

(Heiler sind oft, aber nicht notwendigerweise, Pflanzenpokémon.)

Schamane

Dieser nimmt eine wichtige Rolle ein, denn er ist der Hauptträger der Kultur. Schamanen organisieren die traditionellen Feste des Dorfes und sind Wahrer von uralten Geschichten und Legenden. Sie besitzen eine Verbindung zu mystischen Seiten der Welt (z.B. spezielle Items, legendäre Pokémon) und fungieren als Hüter der Toten. Das heißt, wenn ein Pokémon der Gemeinschaft verstirbt, wird es bis zur Bestattung in einer Hütte neben der des Schamanen aufgebahrt.

Hinweis: Schamanen sind aufgrund ihrer mystischen Eigenschaften Psycho-, Geist- oder Feenpokémon.

Künstler

Der Künstler malt Bilder auf Stein- oder Holztafeln, verziert mit seinen Kunstwerken Hütten und Höhlen und ist dafür verantwortlich, wichtige Ereignisse in Bildern festzuhalten. Dafür stellt er Farben und Malwerkzeuge her, die er bei seinen Aufgaben benötigt.

Bastler

Die meisten Familien kümmern sich selbst darum, wenn einfache Werkzeuge, Schmuck oder Dekoration hergestellt werden müssen. Der Bastler macht spezielle Gegenstände, wie z.B. Musikinstrumente oder Gegenstände aus Glas.

Bauer

Wer Bauer ist, hat keinen Bauernhof, sondern hilft in dieser Welt bei der Errichtung und Reparatur von Behausungen. In den meisten Dörfern wird diese Arbeit nicht von einem speziellen Mitglied des Dorfes übernommen, sondern die Familien machen das selbst und bekommen Hilfe von den anderen Bewohnern des Dorfes.

Bootbauer

Diese Rolle gibt es quasi nur in Dörfern, die an einem Gewässer liegen. Der Job des Bootbauers besteht darin, Wasserfahrzeuge zu bauen und zu reparieren.

Gärtner

Einige Nahrungsmittel oder anderweitig nutzbare Pflanzen werden auf dem Gelände des Dorfes angebaut. Um diese Pflanzen kümmern sich Gärtner.

Sammler

Sie durchstreifen die Wildnis auf der Suche nach Nahrung, nützlichen Gegenständen oder Baumaterial. Jeder, der keinen spezifischen Beruf (wie z.B. Heiler) hat, widmet sich dem Sammeln.

Krieger

Sie werden gebraucht, um das Lager gegen eventuelle Eindringlinge zu verteidigen, aber auch generell, um die Pokémon der Dorfgemeinschaft vor Gefahr zu beschützen. Neue Krieger werden durch die älteren, erfahrenen Krieger ausgebildet.

Das sind alle Rollen, die ich mir überlegt habe. Wenn ihr eigene Ideen für neue Rollen habt, nur zu.

Kultur

Feste / Rituale / Zeremonien

Zu den Festlichkeiten gehören natürlich auch bestimmte Traditionen, wie etwa

- Lagerfeuer,
 - Das Ausstellen von geernteten Früchten (-> Erntedank?),
 - auf jeden Fall das Teilen von Essen.
-
- Tänze
 - Geschichten erzählen (-> evtl. Schamane)
 - Schmuck, Dekoration ? (-> Bastler, Künstler?)

Frühling

Wintervertreibungsfest

...

Treffen der Häuptlinge

Jedes Jahr im Frühling treffen sich die Häuptlinge der drei Dörfer der Umgebung. Sie besprechen gemeinsam, wie es den Dörfern geht, tauschen wichtige Informationen aus und beraten über eventuelle Zusammenarbeiten, gegenseitige Hilfe oder Ähnliches. Traditionellerweise findet das Treffen jedes Jahr am Vollmond nach dem **Wintervertreibungsfest** statt und zwar abwechselnd in einem der drei Dörfer.

Sommer

Mittsommernachtsfest / Sommersonnenwende

Am längsten Tag des Jahres wird das Mittsommernachtsfest gefeiert.

+großes Lagerfeuer, Tanzen, Singen, gemeinsames Essen, Theater?, Geschichten, ...

Herbst

Dankbarkeitsfest

Zur Zeit des goldenen Herbstes, wenn der größte Teil der Ernte eingebracht wird, feiern die Pokémon das Fest der Dankbarkeit. Gemeinsam werden die empfangenen Gaben der Natur in das Dorf gebracht. Ein guter Teil davon wird für den Winter eingelagert und ein kleiner Teil wird für das Festessen verwendet, das sich alle gemeinsam auf dem Dorfplatz oder in der Versammlungshütte schmecken lassen. Es wird getanzt und es werden Lieder über Dankbarkeit gesungen. Außerdem ist es Tradition, dass jeder Dorfbewohner in der gemeinsamen Runde sagt, wofür er oder sie im letzten Jahr besonders dankbar war oder jetzt besonders dankbar ist.

Wenn ein Pokémon einem anderen persönlich besondere Dankbarkeit ausdrücken will, werden meist Gracidea-Blumen verschenkt. Zum einen erreichen diese Blumen zum Dankbarkeitsfest das Ende ihrer Blütezeit und noch eine der hübschen Blüten geschenkt zu bekommen zählt als besondere Geste. Zum anderen symbolisieren sie Dankbarkeit, weil sie in einer Geschichte um eine legendäres Pokémon auftauchen, das seine Dankbarkeit zeigt, indem es seine Blüten aufblühen lässt.

Das Fest der Geister

Wenn der Herbst beginnt, in den Winter überzugehen, feiert das Dorf zum Neumond das Fest der Geister. Dieser Tag ist dem Gedenken an die Verstorbenen gewidmet.

Die Dorfbewohner glauben, dass die Seele eines Pokémon sich beim Tod vom Körper löst. Wohin die Seele dann geht, weiß Niemand so genau. Aber es gibt viele Pokémon die der Meinung sind, dass die Seele in der Welt verbleibt und eins mit ihr wird. Bei Begräbniszeremonien wird die Trennung von Körper und Seele durch verschiedene Rituale unterstützt.

Beim Fest der Geister besuchen einige Pokémon die Gräber auf dem Waldfriedhof. Sobald es dunkel wird, werden im Dorf Lichter angezündet, die die Seelen der Toten symbolisieren sollen. Dazu werden bunte Laternen gebastelt. Es gibt ein gemeinsames Abendessen, bei dem man sich gemeinsam an die Verstorbenen des letzten Jahres bzw. der letzten Jahre erinnert.

Als traditionelles Gericht gibt es kleine Kräuterbrote mit Stückchen von getrockneten Prunusbeeren. Der etwas bittere Geschmack sagt nicht jedem zu, dafür wirken die Kräuter und Beerenstücke gesundheitsfördernd und kräftigend. Die Brote sind auch nach dem Fest ein populäres Essen während der kalten Jahreszeit.

Bevor der Abend ausklingt, gibt es einen gemeinsamen Tanz, bei dem die Geister der Verstorbenen begrüßt und gleichzeitig verabschiedet werden. Danach kehren die meisten Familien in ihre Häuser ein und gehen schlafen. Manche Pokémon sitzen noch bis spät in die Nacht zusammen, ob in kleinen Gruppen, im Familienkreis oder am großen Feuer, und erzählen sich Geschichten.

Winter

Wintersonnenwende

...

Mondkalender

...

Initiationsriten & Übergangsrituale

Olga:

Also, wir haben überlegt, dass es sowas gibt, und es könnte im Zusammenhang mit Pokémon ja auf eine Weiterentwicklung hinausführen. Für uns heißt das, dass unsere süßen Basispokémon ganz groß und hässlich werden können. Aber das muss ja nicht morgen sein. Was so eine Entwicklung auslöst, ist noch komplett offen geblieben, wobei ich jetzt aufm Wiki war und festgestellt hab, dass es auch offiziell viele Wege gibt, unter anderem die Nutzung eines Items, durch eine Attacke, natürlich durch das Erreichen eines bestimmten Levels, aber eventuell kann auch das Wetter Schuld sein. Wir können unserer Kreativität also freien Lauf lassen. Eine Frage wäre, ob Alter da einfach ne Rolle spielt. Jedenfalls sollen gewisse Rituale mit dem Übergang einhergehen, und das könnten ja evtl. Mutproben oder auch Quests sein. Fände ich mega spannend, jedenfalls!

Toby:

Aber erst zu dem Rituale: Ich fände es cool und sinnvoll dass dieses Ritual so ein wenig wie der "Einstieg in die Pubertät" oder ähnlichem funktioniert und weniger das Ende. Also nicht sofort innerhalb oder am Ende des Rituals die Weiterentwicklung beinhaltet, sondern viel mehr den Beginn des Wandels, bei dem die Kinder spirituell auf etwaige Probleme, Ängste, neue Möglichkeiten und auch die unterschiedlichen Entwicklungszeiten vorbereitet werden. Das ganze mit Mutproben und Quests zu schmücken find ich cool. Jedes Pokémon ist dabei anders, auch von der Persönlichkeit, sodass dieses Übergangsritual eher die Pforte für etwas neues darstellt. Ich fände es nämlich schon cooler, wenn die Pokemon auf einem ähnlichen geistigen Alter sind, statt kurz vor ihrer Entwicklung, weil das kann ja für manches früher, für andere auch sehr viel später passieren.

Totenriten

Wenn ein Pokémon der Gemeinschaft verstirbt, wird es bis zur Bestattung in einer Hütte neben der des Schamanen aufgebahrt.

...

Zeremonielle Versammlungen

...

Alltagsleben

Wie wird Spiritualität im Alltag ausgelebt?

...

Gruppenaktivitäten

Lena:

Hi, ich werfe mal was in die Runde zum Thema "Gruppenunterricht": Das war ja eine Idee, die mir kam. Beim Gespräch hat sich rausgestellt, dass es fraglich ist, wie sehr überhaupt Kinder/Jugendliche in Gruppen unterrichtet werden (außer beim Kontext Krieger ausbilden). Habe heute auch mit Jojo drüber gesprochen und sie hatte eine coole Idee, die für alle wichtig sein dürfte: Erste Hilfe. Ich könnte mir das auch gut vorstellen und denke, dass gerade Mrs Mora Interesse daran hat, die Jugend des Dorfes in grundlegender medizinischer Versorgung auszubilden. Was meint ihr dazu? Und fallen euch doch noch Dinge ein, die allen Kindern, ungeachtet ihrer beruflichen Ausbildung beigebracht werden sollten? Falls nicht, muss auch nix dazukommen. Aber Jojos Vorschlag fand ich sinnvoll und cool. Und vielleicht wäre das eine Möglichkeit, sich sporadisch zu kennen, wenn das jemand möchte.

Toby:

Eine Idee die ich hatte war, dass es auch eine Art Pokégarten gibt, bei denen Pokémonkinder über den Tag in Obhut gegeben werden können, wenn die Eltern an dem Tag keine Zeit haben. Beispielsweise weil die Arbeit an diesem Tag zu gefährlich ist, die Eltern unterwegs oder anderweitig verhindert sind. Sollte nichts regelmäßiges sein, eventuell bei Alleinerziehenden etwas häufiger. Es könnte auch alle 5-7 Tage einen Entspannungstag geben, wo dann beim Pokégarten die Kinder zum spielen zusammen kommen. Dann kann man darüber einen Tag ganz entspannt ohne festes Ereignis zusammen verbringen.

Entspannungstage

Toby:

Zu den Entspannungstagen, an dem sich auch Mal ein paar mehr Kinder beim Pokégarten treffen, hatten ich und Lena auch noch etwas gesprochen was die Zeiten angeht und wollten uns da passenderweise am Mondkalender orientieren. Wir haben zwar keine Marktwirtschaft mit laufender Produktion, es wäre aber auch für alle anderen erwachsenen Pokemon ein Tag wo man unabhängig von speziellen Events etwas zurückschaltet und den Tag etwas anders gestaltet. Die Tage würden dabei den *Vollmond*, *Neumond* und die beiden Halbmonde betreffen. Um die zu unterscheiden würde ich die beiden Namen *Dämmerlichtmond* für den aufgehenden und *Dunkelschimmermond*

für den dunkel werdenden Mond vorschlagen. Im englischen habe ich dabei an Dusk Moon und Dawn Moon gedacht, wofür es im Deutschen leider keine so passenden Äquivalente gibt. Falls jemand bessere/kürzere Namen hat, gerne raus hauen

Welche Geschichten und Legenden kennt das Dorf und wie werden diese festgehalten und/oder weitergereicht?

...

Entdeckungen

Wem seid ihr in den letzten Abenteuern begegnet und was habt ihr gefunden?

Fundsachen

Giftige Beeren

Leider kein allzu genießbarer Fund, aber interessant allemal.

Die seltsame Tafel

Eine Tafel aus Metall, die ihr im Bergwald gefunden habt. Sie war mit komischen Schriftzeichen bedeckt, die ihr mithilfe von Panni entziffern konntet. Ein Stück dieser Tafel habt ihr mit ins Dorf gebracht.

Geheimnisvolle Fußspuren

Wer könnte einen Fußabdruck mit drei Zehen hinterlassen?

Der flüsternde Stein

Ein Stein, der am Fuß des Felsturms in den Minen bei den zwei fremden Pokémon lag. Warum hört man in seiner Nähe eine Stimme in seinem Kopf, die sagt, dass "sie zurück wollen"?

Neue Gesichter

Die legendären Wetter-Pokémon



Demeteros



Voltolos



Boreos

Geheimnisvolle Unbekannte



??? + ??? (???)

Die beiden fremden Pokémon haben außerdem erwähnt, dass sie einem Freund helfen wollen. Wer könnte das wohl sein?