

# Waldland



Is im Jahre 993 waldischer Zeitrechnung einige hundert Orks die unbewachten Grenzen des Waldlandes überrannten, war das Schicksal des Landes besiegelt.

Denn die Orks, die zuerst von einigen Waldbesitzern als Holzfäller beschäftigt wurden, hatten genug Zeit gehabt, die Verteidigungswälle und Gräben auszukundschaften. Und so blieb den Überlebenden nichts anderes übrig, als sich in den unwegsamen Hochwald zurückzuziehen. Aber das ist nun schon einige Jahre her. Und immer noch wird an Plänen für die Rückeroberung gefeilt.



## Geschichte

Die genaue Abstammung der Waldländer ist ungeklärt, jedoch kann eine Verwandtschaft mit den [Hotten](#) und den Clans aus [Whiskey-Valley](#) als gesichert angenommen werden. Im Laufe der Jahrhunderte dürften sich diese Stämme dann mit aus [Sturmland](#) kommenden Siedlern vermischt haben. Aus [Hottland](#) kamen später auch jene Missionare, die den Eingottglauben verbreiteten.

Der erste, urkundlich erwähnte König von Waldland war Luipoldus I. von Waldenberg, und in der gleichen Urkunde taucht auch erstmals der Name "Waltlanden" auf. Aus jener Zeit stammen die mächtigen Befestigungsanlagen am Fluß Dye, der lange Zeit die Südgrenze des Waldlandes bildete, und die heute ihre ursprüngliche Bedeutung als Grenzfeste zurückgehalten haben.

Die Dynastie der Waldenberger regierte bis vor kurzem das Land, aber immer wieder kam es zu kleineren Auseinandersetzungen mit dem zweiten, sehr mächtigen Geschlecht des Landes: den Kuenwäldern, einer einflußreichen Familie von Landvögten, die zeitweise vom König entmachtet und als Raubritter diffamiert, jedoch aufgrund politischer Notwendigkeiten immer wieder in Amt und Würden eingesetzt wurden. Heute, nach dem Fall der Waldenberger, gelten die Kuenwälder als einflußreichste Familie.

## Geographie des Hochwaldes

Das gesamte Gebiet ist ein von den Flüssen Donner im Norden und Dye im Süden begrenztes Hochland, das in der Mitte vom Fluß Krumm durchschnitten wird. Die Nordostgrenze zu Hottland ist mehr oder weniger fließend, da die Hotten seit mehr als dreihundert Jahren das "Caber-Tossing" (Grenzstein-Werfen) als Nationalsport betrachten. Die Südostgrenze ist ebenfalls nicht ganz klar, aber eigentlich auch unwichtig, da bis heute sowieso noch kein Brühmländer gewagt hat, den Brühmerwald zu durchqueren. Richtige Gebirge gibt es im Hochwald keine. Höhere Berge sind nur der Waldnebelstein nahe Waldisch-Grenzstadt, die Spitze Spitze nahe Spitzens und der Waldbrockenberg, der vielleicht aber bereits zu Hottland gehört.

## Wirtschaft

Notgedrungen ist die Wirtschaft im Hochwald darauf ausgerichtet, das eigene Land möglichst mit allem Lebensnotwendigen zu versorgen. Die Wälder bilden die Lebensgrundlage für

Holzfäller, Köhler, Jäger und viele andere. Steinbrüche liefern Baumaterial für Burgen und feste Häuser und an allen Flüssen gibt es Mühlen und Sägewerke.

## Glaube

Es gibt im Waldland drei ungefähr gleich weit verbreitete Religionen: Den Eingottglauben, der vor allem von den Mönchen in den Klöstern gepredigt wird, den relativ jungen, aber aufstrebenden Kult des Pazz Frazz (dessen Anhänger eine kleine, gelbe Statue anbeten) und schließlich den alten Glauben an Natur- und Erdgottheiten. Deren Heiligtümer sind die riesigen Findlingssteine, welche überall im Hochwald herumliegen, und bei denen sich die waldischen Druiden versammeln.

<b>Übersicht</b>	
Grösse	1200 km <sup>2</sup>
Einwohner	1800
Hauptstadt	keine
Gesellschaftsform	autonome Kleingruppen
Glaube	Eingottglaube und Naturgottheiten
Ansprechperson	<a href="#">Peter Zillinger</a>

Abenteuer:	<a href="#">Saga der Zeichen der Macht (Teil 1)</a> (1994)
	<a href="#">Saga der Zeichen der Macht (Teil 5)</a> (1996)