GLADISTRIEN – Die Täler der Kriegskunst

Einleitung:

Von allen Landen Ariochias sind diese Täler wohl am härtesten von den großen Götterkriege der Vorzeit gezeichnet: nicht ein Funke von Magie oder göttlicher Gnade steht innerhalb seiner von unheimlichen Dolmen bewehrten Grenzen zur Verfügung, und nur das eigene Geschick und Gewitztheit mögen einem hierorts das (Über-) Leben ermöglichen.

Politik / Wirtschaft:

Gladistrien ist ein zerrissenes und verwinkeltes Konglomerat von Kleinreichen, manche nur wenige Dörfer umfassend, und die Grenzen werden oft jährlich neu gezogen – mit Klinge und Blut. Insgesamt erstrecken sie sich wohl über die Größe einer Aurelischen Provinz.

Geografie:

Die Gegend kommt einer buckligen Welt gleich; wenige Bereiche sind für extensive Landwirtschaft geeignet, obwohl der Boden gut ist – nur eben ist er halt meist nicht nutzbar. Die größeren Flachgebiete zwischen den Seitentälern wurden jahrein, jahraus als Kriegsschauplätze benutzt, daher staubig und verbrannter Erde zuzurechnen – hier zahlt sich kein Anbau aus.

Gesellschaft / Kultur:

Die Abgeschnittenheit vom Mana der Welt und das Edikt der Alten Götter hat die Anrainer zu sehr weltlich-orientierten Wesen werden lassen: mag auch außerhalb der Wahnsinn und Zauberwerk herrschen – was zählt ist die Kampfkraft, Nützlichkeit, Ehre und Wort. Und sonst – nichts.

Religion:

Keine, außer man rechnet Kriegs- Wissenschafts- und Waffenfetischismus hinzu….

Magie:

Keine. Für niemanden.

Spezien:

Menschen sind sicherlich am häufigsten anzutreffen, aber auch Elben, Goblins, Orks und sogar Zwerge haben manche Seitentäler besiedelt.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Klassisch frühmittelalterlich, hie und da fremdvölkischer Einschlag.

Mythen und Geschichten:

Viel Kriegspropaganda, Lächerliche Zauberkünstler und Narreteien werden gerne angeprangert, ansonsten viele Mantel-und-Dolch Geschichten.

Kontaktdaten:

Länderverantwortlicher (LV): Ratmar Reisenberger (ratmar[ät]reisenberger.at)