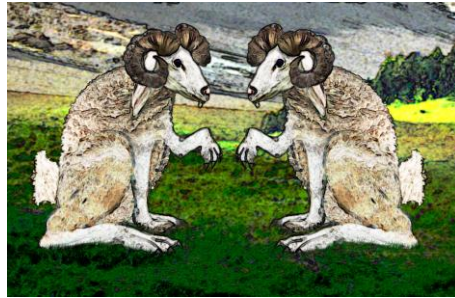


Innes Erin



Einleitung

Innes Erin ist eine geheimnisvolle Insel im westlichen Meer Ariochias zwischen Dalriada und Nordheim, die hauptsächlich von Goblins bewohnt ist.

Politik / Wirtschaft

Die Situation ist am ehesten mit jener Nordamerikas im 18. Jahrhundert zu vergleichen. Es gibt zwei Siedlergruppen, die kulturell den Einheimischen überlegen sind. So könnte man grob vergleichen: Dalriadain und Nordleute entsprechen den Europäern, die Goblins den Indianern.

Die Goblins leben in Stammesverbänden als Jäger und Sammler angeführt von Häuptlingen und Schamanen. Der „König“ herrscht mit eigenen Beamten und Kriegeren über mehrere Stämme.

Goblinpolitik ist hauptsächlich lästig. Das Hauptsiedlungsgebiet der Goblins ist im Südwesten.

Als die Insel ca. 1498 nach goldländischer Zeitrechnung aus den Nebeln auftauchte, begann die Besiedelung durch Menschen:

1. Die Nordleute leben unter dem erst kürzlich gewählten Jarl im Osten Innes Erins von Plünderungen, Handel, Ackerbau und Viehzucht.
2. Dalriadain haben im Westen der Insel einen Handelskontor der McCloud und etliche kleine landwirtschaftliche Siedlungen (Äpfel, Getreide, Schasenzucht) errichtet.

Geografie:

Innes Erin ist in etwa so groß wie Irland, vulkanischen Ursprungs und glazial geprägt. Eine schroffe Bergkette mit Gipfeln bis über 4000m Höhe durchzieht die Insel von Nord nach Süd. Im Norden verbreitert sich der Gebirgsstock fast auf die gesamte Inselbreite und bildet eine Steilküsten- und Fjordlandschaft mit vorgelagerten Schären. Eine massive Vereisung der Insel ist erst vor etwas mehr als hundert Jahren zu Ende gegangen. Die Gletscher sind nach wie vor gewaltig, jedoch ist der Rückzug des Eises unübersehbar.

Der Vulkanismus ist immer präsent: rauchenden Vulkane im Inselinneren, heiße Quellen, kochende Schlammtümpel, Geysire, Fumarolen und Felder mit Schwefelgasen. Viele Quellen, auch wenn sie nicht immer heiß sind, schütten Mineralwasser aus. An den Küsten weisen trockengefallene Brandungshöhlen in den Klippen auf einen generellen Hebeprozess der Insel hin.

Einige ansehnliche Flüsse stauen sich an Endmoränen zu großen Vorlandseen auf während andere im Flachland in ausgeprägte Mäandern häufig ihren Lauf ändern.

Das Klima ist gemäßigt, kühl und feucht. Durch die vorherrschenden Westwinde ist die Westseite der Insel deutlich regenreicher als die Ostseite. In den Niederungen wächst üppiger Laubwald, der entlang von Flüssen und Seen in einen Auwald übergeht. Offene Flächen sind im Osten häufiger als im Westen. An den aufsteigenden Hängen hat sich eine stark nach Höhenstufen gegliederte Vegetation herausgebildet, die einen vielfältigen Lebensraum für die Tierwelt schafft.

Gesellschaft / Kultur:

Kurz nach dem Ende der Eiszeit, als sich Innes Erin noch meistens in den Nebeln befunden hatte, wurde Innes Erin von eine Schiffsladung Goblins, die eigentlich für den Sklavenmarkt bestimmt waren, quasi wiederentdeckten.

Die harschen Lebensbedingungen setzten den Goblins sehr zu und machten den Zusammenhalt unter einem gemeinsamen König überlebensnotwendig.

Nordheimer und Dalriadain brachten ihre Kultur und Lebensweise mit.

Religion:

Eine Göttin schuf Innes Erin und nennt die Insel ihr Reich. Die Priester der Göttin und von ihr inspirierte Seher, verbreiten die Lehre der Schöpferin und Mutter des Landes, die sich einmal als schützende Schnee- und Eisdecke über das Land legt und ihrem Nachwuchs Nestwärme gibt, um dann wieder das Land zu erwärmen, sodass die Natur erwacht und fruchtbar wird. Wenn sie zornig ist, entzieht sie ihren Schutz und ihre Wärme. Die Folge sind Kälte, Unfälle, Missgeschicke, Hunger und Unfruchtbarkeit. Die Göttin liebt den Zweikampf und fördert die Wehrhaftigkeit, verabscheut aber Schlachten und Kriege. Sie wird von ihren Anhängern immer als ein wehrhaftes Muttertier vor ihrem Nachwuchs dargestellt. Die Goblins verehren sie als Kamasha, „eisige Mutter“, eine Frischlinge führende Bache, die sich dem Kampf stellt. Die Nordleute sehen in der Göttin eine aufgerichtete Bäarin, die ihre Jungen schützt und Dalriadain vergleichen sie mit einer Wölfin, die für ihren Wurf sorgt.

Die Einwanderer brachten zwar ihren eigenen Glauben mit, jedoch wird die Landesgöttin in ihren Glaubensvorstellungen zunehmend bemerkbarer. Je länger jemand auf der Insel lebt, umso eher wird die Göttin zuerst ganz unbewusst Teil des eigenen Pantheons und dann gerät die mitgebrachte Götterwelt in den Hintergrund. Geweihte der Siedlervölker spüren zwar die Präsenz

ihrer eigenen Götter, allerdings werden sie bei längerem Aufenthalt durch die Landesgöttin irritiert. Denn Aspekte anderer Gottheiten, die der Landesgöttin zuwiderlaufen, lassen sich schlechter anrufen und harmonisierende Aspekte lassen den Priester keinen Unterschied zwischen seiner Gottheit und der Landesgöttin erkennen.

Der Glaube an die Göttin ist wesentlich im Leben und im Alltag von Innes Erin.

Magie

Umso eingebürgerter ein Magier ist, desto leichter fällt es ihm auf Innes Erin Magie zu wirken. Ariochische Festlandmagie ist nur mit größerem Aufwand möglich.

Spezien

Goblins und Menschen herrschen vor. Grob entsprechen Flora und Fauna Island und Kanada. Die Schasen (siehe Bild) sind eine hier beheimatete endemische Tierart. Yeti, Bigfoot und Uga-Barbaren wurden vereinzelt gesichtet.

Mythen und Geschichten

Am Ende eines Jahres schläft Erin ein und verwandelt sich in eine Decke aus Schnee und Eis, die das Land und sie selbst bedeckt. Sie liegt den ganzen Winter über bei ihrem Geliebten, Surtan, und wird durch ihn gewärmt. Dadurch erhält das Land seine Fruchtbarkeit und die Wärme für das kommende Jahr. Wenn Erin erwacht, erwärmt sich das Land and alles grünt und blüht.

Kontakt Daten:

Länderverantwortung Rene Dungal: rainer_rene@gmx.net; Traute Mayer: traute.m@gmx.at