

Tundara

Einleitung:

Tundara ist offiziell Teil des Imperiums Aurum, wird jedoch seit Jahrzehnten weder verwaltet noch besteuert. Das Land lebt in einer rauen Unabhängigkeit, geprägt durch die Stämme, Rudel und Sippen, die es bewohnen.

Tundara ist eine weite, eisige Wildnis voller Geheimnisse und Kontraste. Hier kämpfen Menschen und Werwölfe Seite an Seite gegen die unbarmherzigen Naturgewalten und die Schatten der Vergangenheit. Ein Land, das für seine Ungezähmtheit ebenso bekannt ist wie für die Geschichten, die in seinen eisigen Winden flüstern. Jenseits der politischen Machtspiele des Imperiums hat Tundara eine einzigartige Identität bewahrt: ein Ort, wo Traditionen, Totemgeister und das Heulen der Wölfe das Leben bestimmen. Doch mit der Ankunft einer Welle von Flüchtlingen und der Gilde der goldenen Straße, beginnt ein neues Kapitel in der Geschichte des Landes – eines voller Hoffnung, Konflikte und Veränderungen.

Politik / Wirtschaft:

Es gibt keine zentrale Regierung, stattdessen treffen sich die Vertreter der Clans und Stämme bei Bedarf zu Versammlungen, um gemeinsame Entscheidungen zu treffen.

Es gibt nur wenig Nahrung in Tundara, was dazu führt, dass die Rudel und Clans stark territorial sind und es oft zu Konflikten führt, wenn diese Grenzen verletzt werden. Die alteingesessenen Rudel betrachten die Flüchtlinge mit Misstrauen, und Dominanzkämpfe zwischen Werwölfen sind an der Tagesordnung. Auch innerhalb der Rudel gibt es Spannungen, wenn junge Wölfe die Alphas herausfordern. Trotz dieser Konflikte gibt es hybride Gemeinschaften, in denen Menschen und Werwölfe friedlich zusammenleben. Tundara ist stark abhängig von Handelsbeziehungen, insbesondere mit Zakkharum und Ardag. Die Gilde der goldenen Straße spielt eine entscheidende Rolle, um den Handel und die Versorgung aufrechtzuerhalten.

Exportgüter: Felle, Knochen und kunstvolle Geweihschnitzereien. Seltene Kräuter aus der Steppe. Ehemals Kupfer und Silber, derzeit ungenutzt.

Importgüter: Getreide, Hülsenfrüchte und Stoffe. Werkzeuge aus Eisen und andere Handwerkswaren.

Geografie:

Tundara mit einer Fläche von 2.738.000 km² liegt im hohen Norden von Ariochia, eingebettet zwischen dem Drachenrücken im Westen und der Grenze zu Torgat Suul im Osten. Im Norden grenzt das Eismeer mit seiner unwirtlichen, kaum schiffbaren Küste an das Land.

Zu Ardag (im Süden) gibt es eine klare Grenze und freundschaftliche Beziehungen. Die Grenze zu Zakkharum (im Süden) ist gebirgig und es gibt Handelsbeziehungen. Zum Nachtalbenfürstentum (im Westen) gibt es keine Beziehungen. Mit dem Imperium Aurum und Torgat Suul (im Osten) gibt es keine klare Grenzziehung, dafür eine Grauzone und Spannungen.

Im Norden ist die Landschaft geprägt durch die schnee- und eisbedeckten Küsten des Eismees. Im Osten erstreckt sich kalte Steppe und weite Tundra, während im Süden gemäßigtes Klima herrscht. Im Westen findet man gebirgige Fjordlandschaften, durchzogen von dichten, eisigen Wäldern.

Wölfe, Bären und Schneehasen finden sich in den Wäldern, während die Steppe seltene Kräuter birgt, die wegen ihrer Heilkräfte geschätzt werden. Landwirtschaft ist kaum möglich, doch die Flüsse bieten reichlich Fisch und die Wälder Jagdbeute.

Neun Monate des Jahres herrscht strenger Winter. Schneestürme und zugefrorene Flüsse machen große Teile des Landes unpassierbar. Im kurzen Frühling bringt die Schneeschmelze Überschwemmungen und gefährliche Sumpflöcher. Der Sommer dauert kaum länger als zwei Monate und reicht gerade aus, um die Vorräte für den nächsten Winter zu sichern.

Gesellschaft / Kultur:

Die Kultur Tundaras ist geprägt von ihrer rauen Natur und der tiefen Verbindung zu den Totems der Wildnis. Die meisten Bewohner*innen folgen einem schamanistischen Glauben, der das Gleichgewicht zwischen Mensch, Tier und Natur betont.

Religion:

In sesshaften Dörfern wird teils auch imperialer Glaube oder der Erdmutterkult praktiziert. Fremde Religionen werden geduldet, solange sie dem Land und den Totems nicht schaden.

Schaman*innen sind die spirituellen Führenden und Heilenden der Stämme. Durch Rituale, Tänze und Gesänge kommunizieren sie mit der Geisterwelt, um Krankheiten zu heilen, Visionen zu empfangen und das Gleichgewicht in der Gemeinschaft zu bewahren. Jeder Stamm interpretiert den Schamanismus anders, doch die Grundprinzipien sind dieselben.

Magie und Wissen:

In Tundara gibt es keine Magieakademien oder arkanes Wissen wie in anderen Regionen. Magie ist eng mit dem Schamanismus verwoben und wird meist durch Tänze, Kräuter und Rituale kanalisiert. Schamanen verwenden eine Art Bardenmagie, die indirekt wirkt und das Gleichgewicht der Gemeinschaft schützt. Heilkundige und Kräuterkundige sind ebenfalls hoch angesehen, da ihre Fähigkeiten in einem Land wie Tundara oft über Leben und Tod entscheiden.

Spezien:

Tundara, mit einer Bevölkerung von etwa 2,7 Mio., besteht zu 80 % aus nomadischen Clans und Werwolfrudeln, die in kleinen Gruppen von 50 (Wölfe) bis 500 Mitgliedern (Menschen) durch die eisige Wildnis ziehen, während rund 20% in etwa 10 Städten und 1.200 Dörfern sesshaft leben und Handel sowie Versorgung sichern. Die geringe Bevölkerungsdichte und harsche Geographie prägen eine Gesellschaft, in der Mobilität, Anpassungsfähigkeit und territorialer Zusammenhalt entscheidend sind.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Die Kleidung der Bewohner ist funktional und aus Fellen und Häuten gefertigt, oft kunstvoll verziert mit symbolischen Mustern. Kupferschmuck und Totems zeigen die Stammeszugehörigkeit und die Verbindung zu den Totemgeistern. Werwölfe bevorzugen einfache Kleidung, die sich leicht ablegen lässt, während Menschen in Gemeinschaften oft Silberschmuck tragen, um sich vor unkontrollierten Wölfen zu schützen.

Mythen und Geschichten:

Zahlreiche Legenden werden in den Stämmen erzählt (SL Information- kann nach Absprache abgefragt werden).

Aus unbekanntem Gründen berichten viele die die Gebirge und Weiten von Tundara bereisen, dass eine Art Schwere auf dem Land liegt. An manchen Stellen deutlicher, an manchen Orten erträglicher, wird das Land von einer Art Schwermut heimgesucht. Den Völkern wird einiges abverlangt auch in diesem rauen Land lebensfroh zu sein, doch hier findet man oft Menschen die Glück in der Einfachheit finden.

Kontaktdaten:

Katharina Kalser

E-Mail: thundara@ariochs-erben.at

Einheimische SCs :

- Karren Williams, Alpha des Clans der weißen Wölfin (Kathi Kalser)
- Timur, Beta des Clans der weißen Wölfin (Valentin Hauser)

Bespielte Orte:

- Dravakor: Haus des Heils, Ankunftsort für Flüchtlinge
- Breskul ter: Versammlungsort zur Schneeschmelze, Dorf
- Temne moya: Minen, Ruine

Detail - Infos:

Geschichte:

Anfänge und die prägenden Kräfte der Natur

Tundara war von Beginn an ein Ort, an dem Natur und Spiritualität untrennbar miteinander verwoben waren. Einst lebten hier nur verstreute Stämme, die in einem tiefen Einklang mit den Totems standen – spirituellen Mittlern, die als Führer und Beschützer der Gemeinschaft dienten. Die Menschen waren Jäger, Sammler und Fischer, die in Sommer- und Winterlagern lebten und nur das nahmen, was die karge Wildnis ihnen bot. Früh entdeckte man Kupfer- und Silbervorkommen, doch sie wurden nur sporadisch genutzt.

Vor etwa 6000 Jahren siedelten die Zwerge in Tundara, sie errichteten unterirdische Städte und Handelsposten. Der Abbau von Silber florierte und einige Zeit ging alles gut bis aus ungeklärten Ursachen Konflikte ausbrachen. In einem verzweiferten Versuch, die zerstörerischen Kriege zu beenden, zerstörten die Zwerge die Zugänge zu den Minen und verließen das Land. Ihre Städte wurden verlassen, und die Menschen kehrten zu ihrem ursprünglichen Leben zurück, die Zwergenruinen wurden zu Legenden.

Ankunft der Werwölfe

Ab 600 AIC begann das Imperium, das reiche Land für sich zu beanspruchen. Durch das Imperium kamen auch die Werwölfe nach Tundara, doch bald rebellierten sie gegen ihre Versklavung und trieben die imperialen Kräfte aus dem Land. Ein fragiler Frieden kehrte zurück, als die Menschenstämme und Werwolfrudel lernten, Seite an Seite zu existieren und das Land selbst schien sie zu akzeptieren.

Imperiale Rückkehr und religiöse Konflikte

1050 AIC erklärte das Imperium Tundara offiziell zur Provinz. Der Versuch, die reichen Vorkommen erneut zu erschließen, scheiterte jedoch an der unbändigen Wildheit des Landes und seiner Bewohner. Handelsposten und ein Hafen wurden errichtet, verfielen jedoch schnell.

Der Aufstieg der Wölfe und die goldene Straße

1519 AIC wurde eine Alpha-Wölfin, eine von den Totems auserwählte Führerin, durch ein uraltes Ritual mit dem Land und den Rudeln verbunden. Ihre Rolle war es, das Land in Zeiten des Umbruchs zu schützen. Diese Verbindung wurde zur Quelle von Hoffnung und Einheit, aber auch zur Zielscheibe imperialer Machenschaften.

1523 AIC begann der Bau der goldenen Straße, zum einen wurden etablierte Handelsstraßen modernisiert und ausgebaut, zum anderen die Strukturen geschaffen um die Flüchtlinge aus dem Süden aufzunehmen. Diese neue Infrastruktur brachte Stabilität und Versorgung nach Tundara,

doch die Spannungen zwischen den heimischen Rudeln und den Neuankömmlingen bleiben bestehen.

Dravakor und die goldene Straße

Tundara und das Imperium Aurum

Die Gilde hat in den letzten Jahren eine bedeutende Rolle eingenommen, insbesondere in der Siedlung Dravakor. Sie kontrolliert die Handelsrouten, versorgt Flüchtlinge und sorgt für eine Art Ordnung inmitten des Chaos. Dravakor, mit seinen 2.500 Flüchtlingen, ist ein Brennpunkt dieser Bemühungen. Menschen und Werwölfe leben dort unter schwierigen Bedingungen zusammen, während die Gilde Nahrung, Schutz und eine minimale Verwaltung sicherstellt.

Die Gilde der goldenen Straße investiert gezielt im Land, um nicht nur humanitäre Katastrophen abzuwenden, sondern auch das Land langfristig wirtschaftlich zu stabilisieren. Mit erheblichen Mitteln baut sie Handelsrouten aus, unterstützt die Versorgung der Flüchtlinge in Dravakor und fördert Pläne zur Wiederaufnahme des Bergbaus und Ausbau des Handels. Ihr erklärtes Ziel ist es, Tundara als integralen und gewinnbringenden Bestandteil der goldenen Straße zu etablieren.

Kritiker werfen der Gilde vor, ihr Engagement vor allem als Mittel einzusetzen, um ihren politischen & wirtschaftlichen Einfluss in der Region weiter auszubauen. Für viele ist die Gilde längst mehr als eine Handelsmacht.