

Nordheim

BILD

Einleitung:

Nordheim ist ein wildes, schönes Land im Nordwesten von Ariochia. Hier lebt ein fröhlicher, gastfreundlicher und kampfwütiger Menschenschlag, der sich meisterhaft auf Schiffsbau, Handel und Piraterie versteht. Wenn du die Freiheit liebst und den Tod nicht fürchtest, tritt ein!

Politik / Wirtschaft:

Nordheim ist ein Wahlkönigtum, regierender Konungr ist Gorm „der Bock“. Die Jarle der sieben Sippen von Nordheim wählen nach alter Sitte den Konungr aus ihren Reihen, und sie können ihn auch wieder abwählen, wenn er sich als unfähig erweist. Seit einigen Generationen haben traditionell die Jarle der Booden das Amt inne.

Die Nordheimer sind an allen Küsten der bekannten (und mancher unbekannt) Welt als furchtlose Seefahrer und erfolgreiche Händler bekannt. Pelze, Sklaven, Bernstein und Narwalhorn werden gegen Kostbarkeiten aller Herren Länder getauscht, die die Daheimgebliebenen zuhause erfreuen. In Nordheim selbst lebt man vom Fischfang, Landwirtschaft und Viehzucht und weit oben im Norden von der Rentierzucht und der Jagd auf Robben und Wale.

Geografie:

Fremde bekommen zumeist nur die zerklüfteten Küsten Nordheims zu sehen und wissen nicht, dass sich im südlichen Binnenland fruchtbare grüne Hügel und Ebenen erstrecken, wo in guten Jahren sogar Wein wächst. Nach Norden hin wird es zunehmend sumpfiger und kälter, und hinter der Tundra am nördlichen Rand herrscht ewiges Eis. Im Westen ist das Land durch das Risagebirge vor fanatischen Sturmländern und kontinentalen Winden geschützt.

Ebenfalls zu Nordheim gehören die Inseln Innis Erin und Sommarø mit ihren Kolonien.

Gesellschaft / Kultur:

Die Nordheimische Gesellschaft ist im Wesentlichen in Freie und Unfreie geteilt. Freie haben das Recht auf Besitz und dürfen im Thing, der jährlichen Versammlung aller Nordheimer, sprechen - Unfreie (zumeist Kriegsgefangene) sind Besitz. Frauen und Männer sind gleichberechtigt.

Ein Mensch wird der Zahl seiner Gefolgschaft und seinem Einfluss - ob durch Erfahrung, Macht oder Reichtum erlangt - gemessen. Die Häuptlinge herrschen als Familienoberhaupt über ihre Sippschaft oder führen ein Schiff oder einer Kriegerhorde. Jede Sippe wird von einer Jarla oder einem Jarl geführt, über diesen steht der Konungr, und über allem das Thing.

Religion:

So wie im täglichen Leben liegen sich in Nordheim auch die Götter ständig in den Haaren, und

wenn es mal wieder donnert und blitzt, hauen sich wohl grade wieder zwei... Religion ist eine Alltagsangelegenheit - es gibt es keine Kirche (auch keine offizielle Priesterschaft und keine Gebete), jeder kann direkt zu den Göttern sprechen und Opfer und traditionelle Rituale durchführen. Die Nordheimer sind Menschen des Handels, und so hören sich auch ihre Gebete an: ich opfere dir dies, du gibst mir jenes ... und wenn der eine Gott nicht den erhofften Erfolg bringt, wendet man sich an einen anderen. Man opfert so gut wie alles, vom ersten Schluck Bier bis zu Kriegsgefangenen. Man kann ja nie wissen.

Magie:

Die Nordheimische Zauberei ist genauso wild und unzivilisiert wie das Land und seine Bewohner. Das geheime Wissen wird von den alten Weisen mündlich an ausgewählte Schüler weitergegeben, Magietheorie, Akademien und Alchemie sind unbekannt.

Eine Neigung und Begabung zu bodenständiger Zauberei (von Ausländern „Brauchtum und Aberglaube“ genannt) ist in Nordheim weit verbreitet. Flüche und Wahrsagerei sind überaus beliebt, ebenso wie das Tragen von Talismanen geradezu eine Pflicht ist. Zauberskalden soll es geben, Runenhexen und sagenhafte Artefakte aus den Zauberschmieden der Zwerge ...

Spezien:

Nordheim wird von Menschen beherrscht, und die Elfen, Trolle und Zwerge des Nordens sind weit mehr als in anderen, kultivierteren Landstrichen noch mit ihren Ursprüngen, der Erde und den Elementen verbunden. Sie leben zurückgezogen und nur selten suchen sie Kontakt zur menschlichen Welt. Orks werden als Handelspartner geduldet, wenn sie bald wieder gehen.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Die traditionelle Tracht ist schlicht und zweckmäßig, doch scheut sich kein Nordheimer, "fremde" Kleidung zu adaptieren (schon um zu zeigen, dass man weit gereist ist). Warm, bunt und prächtig soll sie sein, mit Stickereien, Borten, Pelz und Steinen verziert und viel Schmuck behängt – man zeigt was man hat!

Mythen und Geschichten:

In den Sagas wuselt es nur so von Drachen, Riesen, zauberhaften Feen, Wald- und Flußwesen, Schutzgeistern, der wilden Jagd und den allseits unbeliebten Trollen. Letztere sind in Nordheim mit etwas Unglück tatsächlich anzutreffen. Alle anderen sind mehr oder weniger Geschichten ... wenn nicht jeder von jemandem gehört hätte, der von jemandem gehört hat, der was gesehen hat ...

Kontaktdaten:

Länderverantwortung offen