

Die Sturmlande

Einleitung: In der Mitte des Kontinentes Ariochia befinden sich die Sturmlande. Sie sind eine Sammlung von Fürstentümern, Grafschaften, Baronien usw. Das Land selbst ist rau und hart so wie die Menschen, die dort leben. Es ist ein kriegerisches Volk, das im Kampf mit den Elementen zu seinem Glauben an die Macht des Sturmgottes gefunden hat. Sturmländer*innen sind abergläubisch und Fremden gegenüber grundsätzlich misstrauisch. Fast dauernd befinden sich die Sturmlande in Konflikten – mit den Nachbarn, den Orks oder anderen Ländern.

Politik / Wirtschaft:

Die Sturmlande sind seit dem Jahre 0 Regnum Tempestiregis (580 A.I.) eine föderale Gemeinschaft von Fürstentümern. Diese sind heute als Wintertal, Nordmark, Branten, Valorien, Hohenfels, Südmark, Friedsburg, Sturmfels, Freigarten, Westmark, Wikken und die eroberte hottischen Mark bekannt.

Der amtierende König der Sturmlande, Georg von Kronstadt, dessen Familie nach dem zweiten Sturmkrieg, die Herrschaft über die Sturmlande übernahm, regiert von der Haupt- und Residenzstadt der Grafschaft Anvalor aus. Alle anderen Territorien des Reiches werden eigenständig regiert, müssen aber den zehnten sowohl an die Krone als auch die Kirche entrichten.

Das feudale System Sturmlands basiert auf Landwirtschaft. Gerste, Weizen, Roggen gedeihen gut. Es gibt viele fast selbstständige Gutshöfe, doch zumeist stehen die Bauern in Abhängigkeit zu ihren Rittern und diese wiederum zu ihren Grafen und Baron*innen. Darüber stehen die Landesfürst*innen und schließlich der Sturmkönig. Im Norden leben berühmte Schmied*innen, deren Waffenschmiedekunst weithin berühmt ist. Man sagt, ihre unvergleichliche Geschicklichkeit käme daher, dass früher der Umgang und Handel mit den Zwergen des Drachenrückens noch häufiger waren als heutzutage. Im Süden gedeiht das Kunsthandwerk, da in den wattigen Uferregionen des Südmeeres der Bruchkristall gefunden wird, der gerne in Gold gefasst wird. Bruchkristall soll magische Eigenschaften haben, was allerdings von den Kunstschmied*innen dieser Gegend, die keine Untersuchung durch die Kirche riskieren wollen, abgestritten wird.

Geografie:

Sturmland liegt in der Mitte Ariochias. Im Norden wird das Land vom weißen Meer und der unwirtlichen Region um die eisigen Grate der Frostdornen begrenzt, während es sich im Osten der Drachenrücken und im Westen das Sturmgebirge heran schiebt. Im Süden ist das Land sehr dünn

besiedelt, da das wattige Land an der warmen Küste wenig fruchtbar ist und schlechtes Bauland ist. Im flachen Innenland wechseln sich Wälder mit weiten Getreidefeldern ab.

Gesellschaft / Kultur:

Der größte Teil der Bevölkerung sind Bauern, welche als politisch Freie aber wirtschaftlich Abhängige von den Erträgen ihrer Felder leben. Hin und wieder gibt es Freiherren*frau, die als Besitzer*innen von Land gelten und dieses verpachtet haben. Leibeigenschaft ist sehr selten, wird aber vor allem dort angewandt, wo Bauern ihre Steuer nicht abführen können. Die Sturmländer*innen sind ein sehr kampferprobtes Volk, das sich im ständigen Belagerungszustand befindet. Monster und Barbaren aus dem Drachenrücken, Plünderer aus dem Norden, Orkstämme im Süden... sie sind fast so stur wie Zwerge aber grundlegend ehrlich und aufrichtig. Das Rittertum spielt eine große Rolle und viele Ritter werden wie Helden verehrt.

Religion:

Man sagt die Religion des Sturmgottes sei älter als die Sturmländer selbst. Woher die ersten Siedler*innen kamen und wo ihr Glaube entstanden ist, weiß heute kein Mensch mehr zu sagen. Es ist ein sehr stark ausgeprägter Monotheismus: alles, was den grundsätzlichen Glaubensgrundsätze widerspricht (wie die Anbetung anderer Gottheiten) wird mit Misstrauen betrachtet. Die Sturmländer haben in der Vergangenheit oft versucht anderen Ländern ihren Glauben aufzuzwingen und haben dabei auch nie vor Gewalt zurückgeschreckt. Doch außer in Brühmingen, welche freiwillig den Glauben angenommen haben, gibt es sonst kein anderes Land, in dem der Glaube an den Sturmgott vorherrschend ist.

Magie:

Magie ist in den Sturmländern verpönt und auch Magier*innen aus anderen Ländern sowie Söldner*innen werden von der Kirche reguliert. Die Situation ist in den letzten Jahren ein wenig besser geworden, da die Nachfrage nach ausländischen Söldner*innen eine Anpassung der Regeln notwendig machte. Die normale Bevölkerung sieht Magie allerdings immer noch mit abergläubischem Unbehagen und nicht wenige sehen ihr Seelenheil in Gefahr, wenn sie z.B. magisch geheilt werden.

Spezies:

Eigentlich sind nur Menschen und Zwerge wirklich wohl gelitten in den Sturmländern. Alles, was nicht diesem Bild entspricht, wird oft schief angesehen aber selten offen angefeindet. Alle anderen Spezies, werden von der Kirche als potenzielle Gefahr propagiert, da der Sturmgott nur die Menschen als auserwähltes Volk betrachtet. Wegen der schon lang andauernden Feindschaft mit dem Imperium Aurum wird Elfen mit besonderem Misstrauen begegnet. Nur mit den Zwergen aus dem Drachenrücken wird friedlicher Umgang gepflegt, weil diese schon lange mit den Sturmländern verbunden sind und manche von ihnen den Sturmgott anzubeten scheinen.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Die einfache Bevölkerung trägt während der Arbeit zumeist einfaches Leinen in allerlei Farben. Grün- und Brauntöne sind vor allem am Land verbreitet, da diese natürlichen Farben dabei helfen, sich besser vor marodierenden Orks und anderen Monstern zu verstecken. Wenn Gläubige donnerstags eine Zeremonie des Sturmgottes besuchen, so tragen sie zumeist weiß oder dunkles blau. Die Priester*innen tragen weite, braune, ärmellose Roben, das Zeichen des Sturmgottes in schwarz aufgestickt. Städtische Adelige kleiden sich im Stile der Renaissance und versuchen sich dabei mit ihrer bunten Pracht gegenseitig auszustecken, während der Landadel ein wenig bodenständiger ist.

Mythen und Geschichten:

Beinah alle Geschichten, welche erzählt werden, weisen irgendeinen Zusammenhang mit dem Sturmgottglauben auf. Zumeist ist es der Glaube, welcher die Protagonist*innen der Geschichten triumphieren lässt oder das Fehlen desselben, welches zu ihrem Untergang führt. Man misstraut allen Wesen, die nicht als vom Sturmgott gesegnet gelten (was eigentlich nur auf Menschen und Zwerge zutrifft). Rittergeschichten erfreuen sich größter Beliebtheit und Bard*innen genießen einen guten Ruf.

Kontaktdaten:

Seppi - Bei Fragen, bitte an: josef.orman@gmx.at wenden.