

Silvestrien



Einleitung

Ganz im Westen Ariochias bedeckt seit Jahrtausenden ein wunderschöner Laubwald die weite Ebene Silvestriens. Der Hochwald, dicht und beeindruckend hochgewachsen, schmiegt sich eng an die Küstenlinie.

Politik / Wirtschaft:

Silvestrien ist eigentlich ein Königreich, doch es gibt nur Landvögte, die den Dörfern und Siedlungen vorstehen, keinen König. Die Menschen brachten ein feudales System nach Silvestrien, das parallel zu der Ratsversammlung aller Dörfer, einem eher elfischen Regierungssystem, existiert. Die Landvögte bieten den Dörfern Schutz vor den Gefahren des Waldes oder den umherziehenden Orkbanden und Zuflucht im Kriegsfall. Sie sprechen Recht. Im Streitfall

wird die Ratsversammlung der Ortschaften einberufen. Ansonsten sind die Siedlungen stolz auf deren Autonomie und arbeiten nur in großer Not zusammen.

Die Wirtschaft ist auf Selbstversorgung ausgerichtet. Der Wald bildet eine gute Lebensgrundlage. Einige Steinbrüche liefern das Baumaterial für Häuser, die wenigen Burgen und Befestigungen. Handel wird wenig betrieben, sei es, weil jede Ortschaft auf Autonomie bedacht ist, oder weil der Wald recht unwegsam ist. Es gibt nur eine Hauptstraße, die in den Hochwald hineinführt. Viele Orte sind nur über schmale, oft gefährliche Wege zu erreichen, sodass nur gute Waldläufer*innen und Wegführer*innen sich verlässlich zurechtfinden. Silvestrien ist sehr spärlich besiedelt.

Ab und an bereichern sich Fallensteller und Felljäger mit unterschiedlichem Erfolg an den Wildtieren, um mit den Pelzen Handel zu treiben. Doch das ist ein gefährliches Unterfangen. Neben all den Gefahren, die im Wald lauern, verfolgen die Einheimischen alle, die den Geschöpfen des Waldes brutal und grausam nachstellen.

Geografie:

Im Süden durch den Fluss Dye, im Norden durch den Fluss Donner begrenzt, ist die Grenze des Hochwalds von Silvestrien sowohl zum Gebiet der Hotten als auch zu Brühmingen hin fließend.

Mitten durch den Wald verläuft ein Fluss, die Krumm. Das ganze Waldgebiet Silvestriens ist eine Ebene. Es gibt nur drei höhere Berge. Ahorns und Grenzstadt sind die einzigen Ortschaften, die den Namen „Stadt“ verdienen.

Durch die ständige Bedrohung durch Orks ist jede Ansammlung von Häusern zumindest durch Wälle oder Palisaden geschützt.

Gesellschaft / Kultur:

Die Bewohner*innen Silvestriens sind allen Fremden gegenüber misstrauisch, dennoch gelten die Regeln der Gastfreundschaft. Religiöse Riten begleiten den Alltag, jedoch sind sie von Ort zu Ort sehr unterschiedlich – genauso wie die Festtage. In vielen Siedlungen sind Druid*innen, Schaman*innen, Mönche oder Sektenführer*innen die wichtigsten Personen. Der kulturelle Einfluss der Elfen ist in vielen Details offensichtlich. Während im Alltag Bier getrunken wird, wird bei Festen gerne Wein ausgeschenkt. Das Liedgut der Menschen mischt sich mit elfischen Melodien und Texten.

Religion:

Es gibt in Silvestrien zwei ungefähr gleich bedeutende Religionen: die eine ist ein Eingottglaube, der sich um die sektenhafte Verehrung von „Heiligen“ eines nicht näher genannten Gottes dreht. Dahinter darf der Sturmgott vermutet werden. Das andere Religionssystem ist der sehr alte Glaube an Natur- und Erdgottheiten. Recht bekannt sind die riesigen Findlingssteine, die überall im Hochwald zu finden sind. Dort versammeln die Druid*innen Silvestriens an Feiertagen die Gläubigen.

Magie:

Das magische Netz von Silvestrien ist einerseits dicht und stark, andererseits voller Überraschungen: der Hochwald ist teils magisch. Den Druid*innen Silvestriens wird nachgesagt, Magie zu beherrschen, den Schaman*innen eher eine Verbindung zu der ein oder anderen Gottheit zugetraut. Die Halbelfen wirken ihre eigene Magie, die im Hochwald ein wohlwollenderes Echo auslöst, als die Magie eines Menschen.

Spezien:

Menschen sind nach der Besiedelung von Sturmland und Whiskey Valley auch in den Hochwald Silvestriens gezogen. Dort trafen sie auf wenige Elfen. Jetzt gibt es kaum einen Menschen, der nicht zumindest Elfenblut in sich hat. Die meisten Bewohner*innen Silvestriens sind Halbelfen, auch wenn sie sich selbst nicht als solche bezeichnen würden. Der Wald ist außerdem von Naturgeistern, Baumwesen, magischen Geschöpfen, Elementarwesenheiten und ja, auch von Orks bevölkert.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Die Mode orientiert sich einerseits am Mittelalter, verziert mit den Rankenmustern, die bei Elfen so beliebt sind, andererseits an dem praktischen Outfit von Jäger*innen und Spurenleser*innen. Die Ortschaften aus niedrigen, gemauerten Häusern sind gut hinter Hecken und Steinwällen verborgen. Holzbalken, Türen oder Möbel sind mit kunstvollen, elfisch anmutenden Schnitzereien verziert.

Mythen und Geschichten:

Geschichten werden viele erzählt, die meisten davon zur reinen Unterhaltung. Es gibt wenig schriftlich Überliefertes. Die mythischen Wesen des Hochwaldes, die alten Elben und ihr sagenumwobenes Reich und die Dummheit der Orks sind beliebte Themen.

Kontakt Daten: Claudia Schimpl