



Daimon **T**ive – **R**ollenspiel

Regionalbeschreibung: Nordansk
Version 1.0

Geschrieben von Eagle

nhaltsverzeichnis

ntstehung
der Nordansk

ergangene Tage

ie Nordansk heute

as Land

laube und Magie

as Militär

er Nordlandbund

ie Edelmänner

ie Clans

nmerkungen

ntstehung der Nordansk

150 nach Daimons Fall (nDF), segelten die ersten Westreicher auf der Suche nach neuen Siedlungsmöglichkeiten in Richtung Norden. Dabei stießen sie auf ein karges, wildes Land, das von einem barbarischen Volk beherrscht wurde. Sie selbst nannten sich Nordmänner und waren in Dorfgemeinschaften organisiert, die wiederum zu einzelnen Clans gehörten.

Die Westreicher, welche nicht weiter Reisen wollten, blieben, um die neue Kultur zu erforschen. Es dauerte nicht lange, bis beide Völker anfangen sich zu vermischen und ein neues Volk zu bilden: Die heutigen Nordansker.

Wild, ungestüm und stolz wie das Land selbst waren auch die Menschen, die jahrzehntelang in blutigen Fehden um die Herrschaft des Landes stritten. Durch den starken Zuwachs in der Bevölkerung wurden im Jahre 238 nDF die Holzressourcen an den Küsten knapp, so dass mehrere der Clans weiter in das Landesinnere vorstießen. Kurz nach dem Aufbruch ist der erste Kontakt der Nordansker mit Elben verzeichnet. Auf der Suche nach Holz zum Ausbau ihrer Siedlungen, fingen die Siedler an genau die Wälder zu roden, die die Elben ihre Heimat nannten.

Die Folge waren jahrelange, harte Kriege, in denen keine der beiden Seiten einen echten Sieg erringen konnte. In dieser Zeit begann der tiefe Hass, den die Völker der Elben und der Nordansker verbindet. Anders als in den meisten Völkern gelten Elben in der Nordansk nicht als weise und schöne Wesen, sondern als rachsüchtige Dämonen, die sich Nachts in die Häuser schleichen, um

die Kinder der Nordansker zu töten, gegen Wechselbälger auszuwechseln oder zu stehlen nur um sie selbst aufzuziehen, damit sie irgendwann gegen ihre eigenen Eltern kämpfen.

250 nDF schlossen sich die Clans nach einigen Anläufen endgültig zusammen und beendeten so die blutigen Fehden untereinander. Dieser sogenannte Nordlandbund hat bis heute bestand. Mit vereinten Kräften gelang es den Männern und Frauen die wenigen Elben aus den südlichen Wäldern zu vertreiben. Angesichts der Übermacht zogen sich die Elben tief in den Schutz des großen Waldes zurück.

350 nDF wurde Njofthales zur Hauptstadt ernannt, in der der Nordlandbund jedes halbe Jahr zusammenkommt.

Es folgten glorreiche Jahrzehnte.



ergangene Tage

350 nDF fielen die Ostlinge zum ersten Mal in die Nordansk ein und überzogen das Gebiet der Eisenhauer mit Krieg. 352 nDF konnte die Bedrohung abgewendet und die Ostlinge zurückgetrieben werden.

366 nDF entschieden sich die Herzogtümer der Westreiche die Südreiche anzugreifen. Der Clan der Sturmvögel und der Stolzen schickten Männer zur Unterstützung der Herzogtümer.

370 nDF kehrten die Krieger erschöpft in ihre Heimat zurück.

382 nDF drangen die Horden der Orks in das Gebiet der Drachentöter und der Stolzen ein. Die beiden Clans schlossen sich zusammen und trugen den Sieg aus dieser Schlacht davon. Es vergingen Jahre des Friedens.

Die Eisenhauer trafen im Jahre 391 nDF das erste Mal auf ein sehr kleines Völkchen. Sie waren gerade mal halb so groß wie ein normaler Nordmann, deshalb nannten sie diese die Halblinge. 412 nDF rückten einige Siedler weiter in den Norden vor und fanden den großen Wald. Zwei Familien bauten zusammen ein kleines Dorf am Waldrand. Als nach dem darauffolgenden Winter keine Antwort mehr von den Familien kam, wurde der Wald für verhext erklärt und den Elben die Schuld an dem Verschwinden der Siedler gegeben. Keinem der Nordmänner wurde es ab dann gestattet den Wald zu betreten. 420 nDF begannen die Nordmänner tiefer in den Kontinent einzudringen. Über das Meer erreichten sie den Südkontinent und errichteten dort einen Stützpunkt. Sie unterhielten Handelskontakte mit allen Reichen und erlangten so großen Wohlstand. Die Schiffe des Clans der Schiffer liefen jeden Hafen der Menschen Varns an. Der gewaltige Erfolg und die gewaltige Flotte von über 300 Schiffen, verleiteten die Clanführer 591 n.DF. die zentralen Inseln anzulaufen, um von dort aus in unbekannte Gebiete vorzudringen. 592 nDF segelte die Flotte in den Nebel. Seither hat niemand mehr etwas von ihnen gehört. Nach dem Verlust der Flotte fielen die Ostlinge erneut über die Küstenstädte des Nordreiches her, die allerdings in der Zeit des Wohlstandes gut befestigt worden waren, so dass die Angriffe abgewehrt werden konnten. 594 nDF trafen die Nordmänner aus den Clan der Drachentöter das erste Mal auf die Zwerge. Eine tiefe Freundschaft verbindet seitdem die Menschen und Zwerge. Gerade durch ihre gemeinsamen Feinde, die Elben und Orks, stehen sie sich gegenseitig bei. 601 nDF schlugen die Clans der

Drachentöter und der Schildbrecher eine Schneise durch den großen Wald um ein schnelleres Reisen zwischen den Clans zu ermöglichen. Viele Nordmänner erlitten den Tod durch die Bögen der Elben. Auch heute noch gilt diese Route als gefährlich, man sollte sie nicht ohne eine große Schar bewaffneter Männer bereisen.

641 nDF überfiel eine Flotte der Ostlinge das Nordreich und brandschatzten viele Küstenstädte. Gleichzeitig überrannten Schwarztrolle und Orks die Städte weiter landeinwärts. Die Clanführer des Nordreiches rief das Westreich um Hilfe an. Dieses reagierte sofort und sandte ein vereintes Heer aus, um der schwarzen Brut Herr zu werden. Die Schiffe der Ostlinge wurden, Dank eines klugen Manövers seitens der Westreiche und der Errichtung einer Basis auf dem Thain, aufgehalten. Das Heer der Westreiche schlug die Orks nach einem langen und äußerst verlustreichen Krieg. In dem Krieg wurde der Anführer der Armee der Nordansk und letzte Drachentöter Theng Warrick hinterrücks erschlagen. Die drei Westreiche teilten jedoch schon vor der Ankunft ihrer Hilfstruppen das Nordreich unter sich auf und so blieben ihre bewaffneten Männer auch nach der Vertreibung der Orks im Land. Zuerst wurde dies als Sicherungsmaßnahme von den Nordanskern begrüßt.

664 nDF gab es jedoch Unmut. Der erste Aufstand gegen die Besatzer wurde niedergeschlagen. Weitere kleinere Aufstände folgten.

Als 671 nDF eine neue Orkarmee einmarschierte, zogen sich die Westreichstruppen in die Hafenstädte zurück. Die Armee der Nordreiche versuchte daraufhin alleine gegen die Orkscharen Stand zu halten. Besonders die Stolzen unter Lord Darkim traten dem Feind entgegen. Die Armee vom

Lord Darkim wurde vollständig vernichtet. Doch auch die Orks hatten große Verluste durch Darkims Heer erlitten und zogen so gegen Garn, die Hauptstadt der Stolzen und brannten diese bis auf die Grundmauer nieder. Auch der letzte aus dem Geschlecht der Darkims wurde vernichtet. Die Clanführer schickte sofort einen Boten und bat den Kron um Hilfe. Dieser weigerte sich, solange der Rat den Anspruch der Westreiche auf die Nordprovinz nicht anerkannte. Die Clanführer beugte sich und das Heer der Westreiche schlug den Orkangriff nieder. Die sieben verbleibenden Clanführer reisten an den Hof des Krons und übergaben ihm persönlich die Reichsinsignien der Nordreiche. Der Kron seinerseits ernannte sie zum Verwalter der Nordprovinz. Seither ist die Nordansk das Mündel des Krons, hält jedoch seine eigenen Clanführer.

680 nDF wurde die völlig zerstörte Stadt Garn wieder aufgebaut.

713 nDF brach in der Nordansk die Hölle los. Massen von Schwarztrollen, Orks und neuartigen Orkmonstern rollten über die Nordansk hinweg und die Garnisonen wurden der Lage nicht im geringsten Herr. Selbst starke Truppen aus den Westreichen konnten das Blatt nur langsam wenden.

724 nDF wurde die Nordansk erneut angegriffen.

Der Kron ließ ein schlagkräftiges Heer errichten und Abenteurer und Söldner gesellte sich zu den regulären Truppen der Westreiche und befreiten den Norden.

Die Nordansk heute

727 nDF wurden einige der Schutzsiegel an den Gefängnissen der dreizehn Paladine brüchig. Während die Westreiche gegen die Plagen des dunklen Gottes kämpften, stand die Nordansk vor ihrer bisher wohl größten Herausforderung. Die dunklen Paladine waren zurück und scharten alles Böse um sich. Einer der dunklen Paladine schaffte es innerhalb weniger Tage den Clan der Eisenhauer fast völlig auszulöschen. Auch die Halblinge, welche das angrenzende Gebiet im Osten ihre Heimat nannten, mussten um ihr Überleben kämpfen.

Konstantin I., welcher sich nach der erfolgreichen Schlacht um die Westreiche in die Nordansk aufgemacht hatte, hielt einem überraschenden Angriff auf Garn stand, und rettete so hunderten wehrlosen Frauen und Kindern das Leben. In einem heldenhaften Akt sprang er zum Ende der Schlacht selbst von den Wällen, nicht bereit den Ungeheuern des Einen, auch nur eine schutzlose Seele zu überlassen. Berührt von diesem Heldenmut, gelang es dem Kron als erster seines Adelsgeschlechtes, die Herzen der Nordansker für sich zu gewinnen. Die Überlebenden des Eisenhauer Clans fanden Zuflucht in einem Randgebiet der Thornäxte und machten Ly Skiold zu ihrer neuer Hauptstadt. Heute wird die Nordansk von dem Rat der sieben Jarle, dem Nordbund, regiert. Ein jedes Mitglied stellt das jeweilige Oberhaupt seines Clans da. Doch gibt es nun einen Unterschied. Sie alle sind unter der Führung des Krons, dem höchsten Herrscher der Menschen

vereint. In seiner eigenen, den Reichen unabhängige Armee, sind nun auch die Männer des Nordens zu finden.

Die an die dunklen Paladine verlorenen Gebiete konnten jedoch bis heute nicht zurückerobert werden und niemand weiß was sich im Nordosten hinter den Ruinen von Garn zusammenbraut.

Das Land

Das Land erstreckt sich meist über weite Flächen, ohne merkliche Erhebungen. An den zum Teil sehr steilen Klippen und Küsten sind die meisten Städte und Dörfer errichtet worden. Das Landesinneren wird vor allem vom "Großen Wald", welcher einer der größten auf Varn ist, dominiert. In diesem wohnen seit Urzeiten Wesenheiten, die ansonsten vom Antlitz der Welt entschwunden sind. Im hohen Norden erstrecken sich von Osten nach Westen die Eisleiligen, dahinter breiten sich die Eislande aus. Ein gewaltiger Berg, den die Nordmänner Kristallberg nennen, bildet die Mitte des Eislandes. Selbst im tiefsten Sommer ist er mit Schnee und Eis bedeckt. Im weiten Osten gibt es noch eine große Halbinsel, die der Thain / die Halvö genannt wird. In diesem Gebiet wohnen die Halblinge. Die Nordmänner selbst ist von den Menschen in verschiedene Clangebiete unterteilt worden. Die meiste Zeit des Jahres ist die Nordmänner mit einer Schneedecke überzogen. Es schneit meistens noch weit bis in den Frühling hinein und die ersten Schneestürme beginnen bereits wieder im Herbst. Je nördlicher man kommt, desto rauer wird das Wetter. Wirklichen Sommer erlebt man wenn

nur an den Küstenstreifen.

Die Leute

Die heutigen Nordmänner sind meist sehr stämmige, vor allem aber raue Genossen. Sie haben immer mindestens eine Waffe dabei, oft eine Axt und den traditionellen Rundschild. Einen Trinkschlauch/Horn der mit Met, oder Bier gefüllt ist, hängt öfters an ihrem Gürtel. Sie haben für Außenstehende raue Sitten, sind aber im Grunde ihres Herzens wahre Patrioten.

Die Bevölkerung besteht aus einem freien Volk, das sich ihren Adel selbst wählt. Traditionell leben die meisten Nordmänner mit dem Großteil ihrer Familie in Langhäusern.

Glaube und Magie

Magier in der Nordmänner zu sein bedeutet, einen besonderen Bund mit dem Land einzugehen. Doch hat sich im Laufe der Jahrhunderte die Gruppe der Magier gespalten. Noch immer gibt es Magier die ihre Kraft aus ihrer Umgebung, aus der Wildnis ziehen. Sie arbeiten vor allem mit dem, was das Land ihnen gibt. Kräuter, heilige Symbole und geweihte Städte sind die von ihnen gewählten Werkzeuge. Meistens findet man sie als Dorfseher in den Dörfern oder als Hexer in der Nähe der Wälder. Impulsiv verstehen sie die Dinge zu erfassen. Der andere Teil der Magier orientierte sich sehr stark an den Akademien der Westreiche. In jeder größeren Stadt findet man eine Schule, in der junge Magiebegabte Zuflucht finden können, um ihre Gabe voll zu entfalten. Der Blick auf die Welt wird meist von einer sachlichen Nüchternheit begleitet.

Seid Konstantin auch von den Nordanskern anerkannt wurde, ist der Juvasglaube voll legitimiert. Juvas ist die Bezeichnung der Nordansker für den Gottvater Alvas. In seinem Namen wird jeder Kampf bestritten. Im Gegensatz zu den Westreichen ist aber auch der Glaube und die Verehrung von Schutzpatronen tief im Alltag der Menschen verwurzelt.

Das Militär

Drei Tage im Monat halten alle Hersils ein Manöver ab, an dem ein Jeder ab seinem zwölften Lebensjahr teilnehmen darf.

Zweimal im Jahr machen die Clans ein Kriegsthing, an dem jeder Nordansker bis zum 45ten Lebensjahr teilnehmen muss (Menschen die über 45 Jahre sind, können freiwillig daran teilnehmen). In diesem Kriegsthing werden traditionelle Fähigkeiten mit der Waffe trainiert und einzelne Manöver abgehalten. Ein Kriegsthing dauert immer drei Wochen. Im Falle eines Krieges lässt der Rat der Nordansk die Hörner der Nordansk erschallen. Jeder Mann und jede Frau, die einmal beim Kriegsthing zugegen war, ist dann aufgefordert sich dem Kriegsheer anzuschließen.

Zurzeit beläuft sich die Armeestärke auf ca. 100.000 Mann.

Die Frauen der Nordansk können freiwillig an dem Kriegsthing teilnehmen, was fast die Hälfte aller Frauen in der Nordansk auch tut.

Der Nordlandbund

Im Nordlandbund schlossen sich zum ersten Mal alle acht damaligen Clans zusammen. Nachdem im Jahre 671 nDF der Clan der Stolzen durch die hereinbrechenden Orkscharen vollständig ausgelöscht wurden, besteht der Nordlandbund seit der Zeit nur noch aus sieben Clans.

Die Jarls der Clans treffen sich noch heute in Njofthales und halten ein großes Thing (Versammlung) ab. In diesem Thing beschließen sie gemeinsam die Geschicke des Landes per Mehrheitsrecht. Das Thing wird normalerweise jedes halbe Jahr in der größten Stadt der Nordansk Njofthales gehalten.

Die Edelmänner

Jarl: (Herzog/Herzogin)

Der Jarl ist der Anführer seines Clans Er wird auf Lebenszeit vom Clan gewählt. Gibt es ein Unentschieden, treten die Männer die, sich für das Amt des Jarls zur Wahl gestellt haben, gegeneinander in einem Kampf an. Zudem sind Jarle die Anführer der Armee. Eine Clangröße beträgt ca. 20000-80000 Mann. Jeder Jarl hat 50 Huskarls als Leibgarde.

Thegn: (Graf/Gräfin)

Thegn sind lokale Landbesitzer in den Gebieten der einzelnen Clans. Sie werden von ihrem Jarl eingesetzt und sind die Verwalter ihres Landes. Ein Thegn hat ca. 10000 Mann hinter sich.

Hersil: (Freiherr)

Hersils sind Hauptleute mit einem

kleinen Stück Land.

Sie haben unter sich meistens zwei bis drei Hirdmänner. Diese werden alle zehn Jahre durch einen Wettstreit in ihr Amt erhoben. Sie haben mehrere Bauern und ein paar (ca. 10) Landbüttel. Hersils wohnen in Langhäusern/Hallen. Um diese Häuser/Hallen sind meistens zahlreiche Dörfer angesiedelt.

Ein Hersil hat ca. 2000 Mann unter sich

Huskarl:

(Elitekämpfe/ Leibgarde der Jarls)

Jeder Jarl hat in seinen eigenen Reihen ca. 50 Huskarls. Sie sind die persönliche Leibgarde des Jarls.

Die besten der Hirdmänner werden jährlich auf eine harte Probe gestellt in der Kampf und Geschick eine große Rolle spielen. Wer sie diese Probe besteht, steigt zum Huskarl auf.

Hirdmänner/Hirdweiber: (Ritter):

Jeder der Hirdmänner hat sich in vorangegangenen Schlachten schon einmal bewiesen. Daraufhin kann der Jarl des Clans den Titel des Hirdmannes vergeben (ein Hersil oder Thegn schlägt die jeweilige Person vor und legt ein gutes Wort beim Jarl ein).

Normalerweise bekommen die Hirdmänner auch einen Flecken Land. Die Hirdmänner sind Untergebene des jeweiligen Hersils oder Thegns ihres Landes und sorgen für Recht und Ordnung.



Die Clans

Die Sturmvoegel

Die Herrschaft in diesen Clan liegt in der Familie der Falkheims. Ihr Jarl heißt Olaf von Falkheim, seine Frau hieß Hilde von Falkheim. Mit ihr hat er einen Sohn, Eagle von Falkheim.

Hauptstadt: Arn.

Der Name Sturmvoegel beruht darauf, dass sie in Kriegszeiten immer mit die Ersten sind, die in den Krieg ziehen und stehen auch immer an vorderster Front auf dem Schlachtfeld. Ihre Stärke ist ihre Schnelligkeit, sowohl zu Pferd als auch zu Fuß.

Bevölkerung: ca.60000

Die Drachentöter

Die Herrschaftsfamilie heißt Fölks.

Jarl: Atho von Fölks, Ehefrau Jariinde von Fölks. Sie haben drei Kinder: Mariaa, Lea und Leo

Hauptstadt: Gallstadt

Der Name Drachentöter kommt daher, dass sie die ersten waren, die einen Drachen in der Nordansk gejagt und erschlagen haben. Seitdem wurde nie wieder ein Drache gesichtet.

Bevölkerung: ca. 60000

Die Thornäxte

Die Herrschaftsfamilie heißt Fraljev.

Jarl: Rikhard von Fraljev, Ehefrau Raita, Sohn Reima.

Hauptstadt: Thornheim.

Alle Thornäxte haben immer mindestens eine Axt bei sich. Sie verehren ihre Axt fast so sehr, wie sie Juvas verehren.

In Schlachten werden sie vor allem wegen ihrer schweren Infanterie geschätzt. So mancher Sieg wäre ohne die Krieger der Thornäxte nie errungen worden.

Doch ihre größte Besonderheit entsteht

durch ihre Nähe zum Gebirge. Nicht nur, das sie mit Zwergen eine besondere Freundschaft verbindet, sondern ihre Häuser sind meistens aus Stein und nicht wie üblich aus Holz. Alle Burgen die man heute noch in der Nordansk findet, gehen auf die Thornäxte und Eisenhauer zurück.

Bevölkerung: ca. 40000

Die Eisenhauer

Familie Traljan,

Jarl: Rjörk von Traljan, Ehefrau Ulla von Traljan, Tochter Venla.

Hauptstadt: Ly Skjold

In den ehemaligen Bergen der Eisenhauer gab es viele Eisen- und Kohleadern. Das ist der Grund warum Ihre Schmiedekunst im ganzen Land gefragt ist. Man sagte den Eisenhauern in ihrem Handwerk ein Geschick nach, das den Zwergen gleich kommt. Nachdem das Gebiet ihres Clans überrannt worden ist, fanden sie im Randgebiet der Thornäxte ein neues Zuhause. Auch ihre Häuser sind, wie bei den Thornäxten, meist aus Stein anstatt aus Holz.

Bevölkerung: ca. 8500

Die Schiffer

Familie Batyaryv

Jarl: Isto von Batyary, Ehefrau Henna von Batyary, Tochter Maren, Sohn Ulgar.

Hauptstadt: Habol

Wie der Name bereits sagt, sind sie die Seefahrer unter den Nordmännern. Ihre Schiffsbaukunst ist unübertroffen. Ob nun Kriegs- oder Handelsschiffe, kleine Fischerbote, sie können alles bauen. Berühmt sind aber vor allem ihre Drachenboote.

Bevölkerung: ca. 40000

Die Schildbrecher

Familie Skyld

Jarl: Hemmo von Skyld, Ehefrau Hilla von Skyld, Söhne Asko und Aroh, Tochter Elena.

Hauptstadt: Trojka

Die Schildbrecher wirken auf die meisten Fremden wie ein Haufen Barbaren, was daran liegt, dass sich bei ihnen bis heute noch die alten Sitten der Nordansk gehalten haben. Sie halten wenig von allem Neuen, und halten an den alten Ritualen fest. Großflächiges Tattoos zeugen davon.

Bevölkerung: ca. 80000

Davon ca. 45000 in Njofthales
Njofthales selber wird von dem Rat regiert.

Die Wolfsaugen

Familie Huggtänder

Jarl: Ram van den Huggtändern, Ehefrau Hilde van den Huggtänder. Sohn Töl van der Huggtänder

Hauptstadt: Vargby

Um die Wolfsaugen spinnen sich viele Gerüchte. Das hartnäckigste beruht auf der Sage, das die Wolfsaugen tatsächlich von den Wölfen abstammen. Immer wieder kommt es vor, dass Kinder aus diesem Clan mit gelben Wolfsaugen geboren werden und im Laufe ihres Lebens besondere Fähigkeiten entwickeln. Sehr zum Schrecken der meisten Menschen, sind die Schildbrecher gegen die Wolfsaugen weitestgehend zivilisiert. Der Clan der Wolfsaugen bevorzugt das Leben in der freien Wildnis. Häuser werden eher grob gezimmert, lieber werden einfache Höhlen weiter ausgebaut. Doch sollte man sie deshalb nicht unterschätzen, denn die Wolfsaugen rühmen sich damit so wild, ungestüm, unerbittlich und hart wie das Land selbst zu sein.



Anmerkungen

Wenn ihr einen Charakter aus der Nordansk spielen wollt, so legt euch auch bitte eine Gewandung zu, die zu den Nordmännern passt. Z .B. Axt, Rundschild, Felle, Trinkhorn Kettenhemd (keine Brustplatte). Man sollte schon anhand der Gewandung erkennen, dass ihr aus der Nordansk seid. Vor- und Nachteile für Euren Charakter ergeben sich aus der Geschichte, dem Land selbst und der Clanbeschreibungen.