

# Das Schlammfeld

## Allgemeiner Hintergrund

### Die Nordreiche

Die Region, in der sich die Reiche Dahlheim, Borestrien und Artilien befinden ist allgemein unter dem Namen "Die Nordreiche" bekannt. Diese sind deutlich von den anderen Ländern und Regionen dieser Welt abgegrenzt, von denen sie durch weite Meere, hohe Berge oder scheinbar endlose Wüsten getrennt sind. Die meisten Auswärtigen, die in dieser Region anzutreffen sind stammen aus dem Süden, alles südlich wird allgemein als die Südlande bezeichnet. Einzelne Personen aus anderen Gebieten der Welt verirren sich eher selten in die Nordreiche.

### Zwerge, Elfen, Orks und andere Anderlinge

Auch wenn sie laut einigen Legenden und Geschichten als die ursprünglichen Bewohner dieser Region gelten haben alle nichtmenschlichen Rassen, allgemein als Anderlinge bezeichnet, heute einen eher schweren Stand. Sie sind meist am Rande der Gesellschaft und häufig Ablehnung oder Anfeindungen ausgesetzt, insbesondere wenn sie sich nicht

vollkommen angepasst haben und noch Teile der Gebräuche und Symbole ihrer Vorfahren nutzen.

Auch wenn Zwerge als besonders ausdauernd und stur, Elfen als sehr geschickt und Orks als stark und belastbar gelten trifft dies bei weitem nicht auf alle Vertreter dieser Rassen zu und es sind meistens nur Vorurteile, die die meisten Menschen hegen. Entsprechend dieser Vorurteile sind die Anderlinge fast immer gewissen Berufen und Ständen zugeordnet und jeder Anderling wird misstrauisch beäugt, der nicht diesen Erwartungen entspricht.

## **Götterglaube und Mythologie**

Das Schlammfeld spielt in einem geschlossenen Setting mit eigener Religion, dem Glaube an die Göttin Serena. Jeder Bewohner der Nordreiche ist mit dem Serena-Glauben vertraut und nur wenige von ihnen sind Atheisten. Abgesehen von den regionalen Eigenarten, die weiter unten aufgeführt sind, sind Abweichungen vom Serena-Glauben fast ausschließlich außerhalb der Nordreiche zu finden und werden von den Bewohner sehr kritisch betrachtet. Bitte seht am besten davon ab, Setting-fremde Religionen oder Glaubensvorstellungen mit ins Spiel zu bringen und passt eure Charakter den entsprechenden Auslegungen an.

### **Serena - Die Göttin, Die Herrin des Lichts, Die Erleuchtete**

Serena ist die große Herrin, die Schöpferin des Lichts und leitet mit der Flamme ihrer Laterne die Menschen stets zurück auf den rechten Weg und schließlich auch ins Jenseits. Sie steht für Glück und Erfolg, so dass jeder Gläubige von ihr zu einem besseren Leben geleitet wird.

Sie steht für Geburt, Leben und Tod, ihr Licht ist das Erste, dass ein Neugeborenes erblickt, die Welt wird von ihr erhellt und sie leitet die Seelen der Toten an einen neuen, besseren Ort.

Serenas Licht leitet die Seelen aller Toten, egal welchen Standes oder Rasse, durchs Jenseits, wo alle Menschen und Anderlinge sämtliche Schmerzen, Schuld und Schande verlieren um schließlich an einen neuen Ort zu gelangen.

Ihr Zeichen ist der Kreis, teils mit einer einzelnen Kerzenflamme darin, die Laterne oder eine weißen Gestalt ohne Gesicht mit einem Heiligenschein.

Aussprüche: „Er ist mit Serena gegangen.“ „Bei der Göttin!“ „Der Herrin sei dank!“ „Das Licht ist mit uns!“

Weitere Infos zu Mythologie und Götter findet ihr in „Erweiterter Hintergrund: Götterglaube und Mythologie“.

## Die einzelnen Reiche

### Artilien

Dieses ehemals florierende Land liegt im Westen. Artilien gilt als die Kornkammer der umliegenden Reiche, es ist reich an fruchtbarem Land und hat sowohl durch die Route in den Süden als auch die lange Küste in der Vergangenheit regen Handel geführt.

### Herrscher und Mächtige

Artilien wurde vom Königshaus der Maretinger regiert, deren Macht über das Reich absolut war. Am Hof wurde jedoch stetig um Einfluss, Handelsbeziehungen und Reichtum zwischen den verschiedenen Herzogsfamilien gerungen, deren Macht sich genauso auf Blutlinien und Stammbäume wie auf wirtschaftlichen Einfluss stützte.

Die Kirche ist ein größerer Einflussfaktor als in den anderen Reichen, auch wenn sie weniger politische Macht besitzt und ihr Einfluss eher durch die teils fanatischen Orden und deren Besitztümer Zustande kommt.

### Glaube und Mythologie

In Artilien herrscht ein streng monotheistischer Glaube an Serena als Staatsreligion, der häufig auch "Urglaube" genannt wird. Hier hat sich die Kirche Serenas gegründet und hat auch nur hier relevanten Einfluss. Es gibt zahlreiche religiöse Orden, Fanatismus innerhalb dieser ist hier keine Seltenheit.

### Derzeitige Lage

Artilien liegt noch mehr als die anderen Reiche in Trümmern, die Felder sind verbrannt und die meiste Landbevölkerung dahin gemetzelt oder geflohen. In den verbliebenen Städten herrschen Hungersnot und Gesetzlosigkeit, der König ist tot und die meisten Herzogsfamilien sind bankrott oder vom Mob gelyncht worden.

Der Seekrieg zwischen Dahlheim und Artilien hat zudem sämtlichen Seehandel zum Erliegen gebracht und das Meer ist zu einem unsicheren, schäumenden Ungeheuer geworden, dass die schwerfälligen Handelsschiffe geradezu zu verschlingen scheint. Und auch in den Schatten der Auen und Wälder sind immer mehr dunkle Gestalten zu sehen, die ein Reisen über die großen Straßen oder ein erneutes Bestellen der Felder zu einem lebensgefährlichen Unterfangen machen.

Für Artelier lohnt sich der direkte Kontakt mit Dahlheimern nur gerade so zum Handeln und selbst dann lieber oberflächlich als respektvoll. Borestrien lösen bei den streng urgläubigen Artiliern oft Verachtung bis hin zu unbedachtem Hass aus.

### Borestrien

Borestrien ist auf den ersten Blick zu gering bevölkert, um einen Unterschied im allgemeinen Weltgeschehen zu machen. Jedoch hat sich die schiere Menge an Wald (und damit Holz)

und der Zugang zum grossen Fluss Eysen als wichtigstes Handelsgut und Machtbasis herausgestellt.

### Herrscher und Mächtige

Großfürst Vitold der Eber regierte mit starker Hand über ein Reich von Arbeitern. Mit seiner Politik von guten Belohnungen und brutaler Ordnung haben Borestrier einen Ruf zur Sturheit und berechnender Grausamkeit. Seine Barone wurden grundsätzlich nach seinem Gutdünken und Gefallen eingesetzt und trieben Abgaben und Steuern ohne Gnade ein. In diesem Machtgefüge eine bessere Stellung zu erlangen ist so gut wie unmöglich - was nicht heisst, dass es niemand versucht hat. Beständige Anschläge, Drohungen, Hinterhalte in den Wäldern von raubenden Banden und geflüsterte Gerüchte über einen Widerstand gegen die Macht haben dem Herrscherhaus über die Jahre Härte und Berechnung eingeprägt. Die nördliche Baronie ist besonders dafür bekannt diese Banden rigoros zu verfolgen und auszumerzen.

### Glaube und Mythologie

Serena ist die Hoffnung und das Licht. Nach harter Arbeit und Entsagung ist der Glaube das Leitbild und das Glück. Wanderprediger und -priester segnen gerne und viel, dabei sind große Kirchen und Kulte eher die Seltenheit. Vielmehr hegt jeder Bewohner seinen eigenen Fundus an kleinen Gesten, Symbolen und Schreinen an Serena, mit häufig leichten bis auffallend starken Abweichungen zum Urglauben. In der Folge hat sich schon so mancher verhärteter Konflikt zwischen den Serena-Priestern der drei Reiche entwickelt.

Nicht an Serena zu glauben und ihr nicht zu huldigen zieht im borestrischen Glauben die Strafe der Naturgeister nach sich. Viele Hungersnöte, Missernten, Katastrophen und Ähnliches werden eher Ungläubigen zugeschrieben. Es ist besonders wichtig, dass die Toten mit den richtigen Riten zu Serenas Licht gelangen können - wobei sich diese wieder stark unterscheiden können. Eicheln sind das gängigste Symbol in Borestrien, sie stehen für Fruchtbarkeit, Beständigkeit und den Wald. Sie finden sich häufig zusammen mit Schnitzereien oder besonderen Tierknochen an kleinen Schreinen am Waldrand, auf dem Dorfplatz oder in der eigenen Stube.

### Derzeitige Lage

„Gehe nicht durch den Wald, wenn dir dein Leben lieb ist!“ fasst gut zusammen was in Borestrien los ist. Nach der vollständigen Zerstörung der Hauptstadt Vasila im Feuer zog die glorreiche Armee Borestriens gen Artilien. In der Folge gibt es leergefegte Orte, verfallene Behausungen und verlassene Höfe. Die Reservetruppen, die in den Wäldern stationiert waren, wurden zu Räubern und Mördern, welche die kläglichen Reste der Bevölkerung noch weiter dezimieren und unterdrücken. Alle leben in Angst und es kursieren Gerüchte über üble Gestalten und Wesen in den ungewöhnlich stillen Forsten und Wäldern. Über Großfürst Vitold kamen nach dessen Abreise aus der Hauptstadt keine Nachrichten mehr.

Für Borestrier ist Dahlheim kalt und karg und wegen der Überfälle durch Plünderer und Gesetzlose aus dem Norden hegen sie einen schwelenden Groll gegen dieses Reich. Für die in ihren Augen arroganten Artilier haben Borestrier dagegen immer eine Spitze oder Stichelei auf der Zunge.

## Dahlheim

Im kalten, bergigen Norden liegt Dahlheim. Hier sind die rauhen Stämme und Sippen der abgehärteteren Völker beheimatet. Besonders zentral ist der allgegenwärtige Bergbau, welcher die wichtigsten Handelsgüter Metall und Stein bereitstellt. Der westliche Meereszugang stellt auch gleichzeitig den größten geschichtlichen Streitpunkt für dieses Land dar, sowohl intern, also ausserhalb. Dahlheimer wirken generell kriegerisch und beständig zum Kampf bereit. Die Familienbande ist hier eines der wichtigsten Dinge - eine unbedachte Beleidigung kann schnell zur Rauferei führen.

### Herrscher und Mächtige

Die Städte und Siedlungen werden vom jeweiligen Thane verwaltet und beherrscht. In regelmäßigen Abständen treffen sich die führenden Herrscher und wählen unter sich einen Großjarl, als allumfassenden Herrscher und Heerführer. Manchmal wird dieses Treffen auch durch Rivalen gewalttätig herbeigeführt, in der jüngeren Zeit gab es allerdings ein eher ruhiges internes Machtgefüge. Die letzte Großjarlin der Dahlheimer war Svanhild die Rote.

### Glaube und Mythologie

Die Dahlheimer glauben was sie wollen. Zwar ist Serena allen bekannt und findet immer mehr und mehr Zuspruch, aber die Götter- und Glaubenswelt ist so vielfältig wie die Nordbewohner selbst. Serena wird eher in die gängigen Ansichten eingebunden und in der Grundsache wird kein Glaube abgelehnt, jede Nuance hat ihren Platz und Begründung und wird mit Ehre und Respekt behandelt.

### Derzeitige Lage

Der Krieg hat diesem Land schwer zugesetzt. Fast alle waffenfähigen Bewohner sind umgekommen oder verstreut, sodass die meisten Teile entvölkert sind und zusehends verfallen. Deshalb ist das Leben unsicher und ein Überleben ungewiss. Zusätzlich haben sich in den vielen großen Nadelwäldern der Berge und in den Schluchten und Höhlen der Hänge zahlreiche unerklärliche Dinge ereignet. Es wird von Unholden und Dämonen gemunkelt, Opfergaben an die Götter werden immer verzweifelter. Handel ist praktisch nicht mehr vorhanden, spätestens seit der Hafen von Orvinshall vollständig verwüstet worden ist und ein verheerender Angriff die Stadt vernichtet hat. In der letzten Offensive gegen Artilien und Borestria hat die Großjarlin sein Ende gefunden und die Dahlheimer sind momentan ohne Führung.

Artilien gegenüber ist Dahlheim offen feindselig, was sich auch häufig im Verhalten der Dahlheimer widerspiegelt. Mit Borestria teilt sich Dahlheim eine verbitterte Ablehnung, die durch viele einzelne Streitigkeiten seit der Ankunft der Dahlheimer in den Nordreichen gewachsen ist.

## Südlande

Über die Südlande weiß niemand viel. Eine endlos scheinende Wüste im Süden und das schäumende Meer im Westen bilden die natürlichen Grenzen in diese unbekanntem und

geheimnisvollen Gegenden. Händler aus Artilien berichten immer wieder von abenteuerlichen Geschichten und Gepflogenheiten, die niemand so richtig glauben kann.

## **Monster und Kreaturen**

Kreaturen entstammen den Geschichten, die man kleinen Kindern erzählt und sind eher alltägliche Schreckgespenster als wirklich etwas Reales oder Greifbares. Hin und wieder verschwinden zwar Händler oder Reisende in tiefen Wäldern oder in dunklen Nächten, aber dies wird eher Räubern oder Naturkatastrophen zugeschrieben. Trotzdem werden beispielsweise Friedhöfe gut bewacht um Grabräuber, egal ob menschlicher oder anderer Natur abzuschrecken. Auch seltsame Fremde und dunkle Gestalten am Rande von Siedlungen werden stets misstrauisch beäugt und ihnen werden böse Machenschaften und andere düstere Taten nachgesagt. Es sogar heißt, dass die Seelen von Menschen, die in den dunkelsten Nächten des Jahres versterben oder die verflucht wurden nicht Serenas Licht erblicken können und deshalb dazu verdammt sind, in den dunklen Ecken der Welt umher zu irren. Und sollte sich so eine Seele erneut eines Körpers bemächtigen droht Unheil für alle lebenden Geschöpfe.

Monster hingegen sind für die Meisten Teil von Sagen und Legenden oder der Götterwelt. Die Borestrier glauben an monströse Wölfe, Eber und Welse, die in den Tiefen der Wälder oder der Flüsse leben und die Verkörperung der Naturgeister des Landes sind. Manchmal, so munkelt man, nehmen sie eine menschenähnliche Form an und suchen die Ungläubigen heim, die ihnen oder Serena nicht genug Respekt gezollt haben.

In Dahlheim gehen die Sagen von zornigen Riesen oder großen Spinnen um, die in dunklen Nächten an Hängen oder in tiefen Höhlen gesichtet wurden.

Artilier glauben weniger an unmenschliche Monster, wobei der ein oder andere Serena-Kult dunkle Bücher über noch dunklere Gestalten in den tiefsten Kammern unter ihren Klöstern verstecken soll.