

Warhammer Regionsbeschreibung – Stirland



<i>Offizieller Name:</i>	Großfürstentum Stirland
<i>Herrscher:</i>	Kurfürst Graf Alberich Haupt-Anderssen
<i>Regierungsform:</i>	Feudal
<i>Hauptstadt:</i>	Wurtbad
<i>Freistädte:</i>	keine
<i>Hauptexportgüter:</i>	Agrarwirtschaft und Wein

Das Großfürstentum Stirland ist eine sehr geschundene Imperiale Provinz. Sie grenzt im Norden an Talabecland und die Ostmark, im Westen an Reikland sowie südlich an Averland und das Mootland. Die Hauptstadt ist Furtheim. Das Land ist zu einem Drittel mit Wald bedeckt, der Rest ist eher offene Wiese und Steppe oder gräserne Hügellandschaften. Das Land ist etwa 150 Meilen breit, doch 600 Meilen lang, Sylvania mitgerechnet.

Zu Zeiten Sigmars wurde der Barbarenstamm, der das Land an den Ufern des Stir beanspruchte, nicht von einem Häuptling sondern von einer Kriegerkönigin beherrscht. Der Name dieser grimmigen Frau, die an Sigmars Seite am Nachtfeuerpass kämpfte, ist nicht überliefert, aber die wilde Anführerin wird noch immer in Liedern und Geschichten geehrt und stellt als Kriegermaid das zentrale Motiv des Provinzbanners von Stirland dar. Nach dem sie in der Schlacht am Nachtfeuerpass fiel, wurde ihr Sohn der erste Kurfürst von Stirland.

Das als ärmlich bekannte Land umfasst vier Flüsse, wovon eigentlich nur der Stir und der Oberaver gewichtig sind. Die anderen beiden sind Zuflüsse des Aver und liegen im Südwesten nahe den Hexentürmen. Stirland musste einen Teil seines Gebietes aufgeben bei der Gründung von Mootland weswegen die Halblinge, die eine relevante Bevölkerungsminderheit darstellen, bei den menschlichen Stirländern nicht wirklich beliebt sind. Die Bewohner des ländlich geprägten Stirlands werden allgemein als hinterwäldlerisch, starrköpfig, abergläubisch und rückständig angesehen und es heißt, sie wären nicht nur im Sprechen sondern auch im Denken etwas langsam.

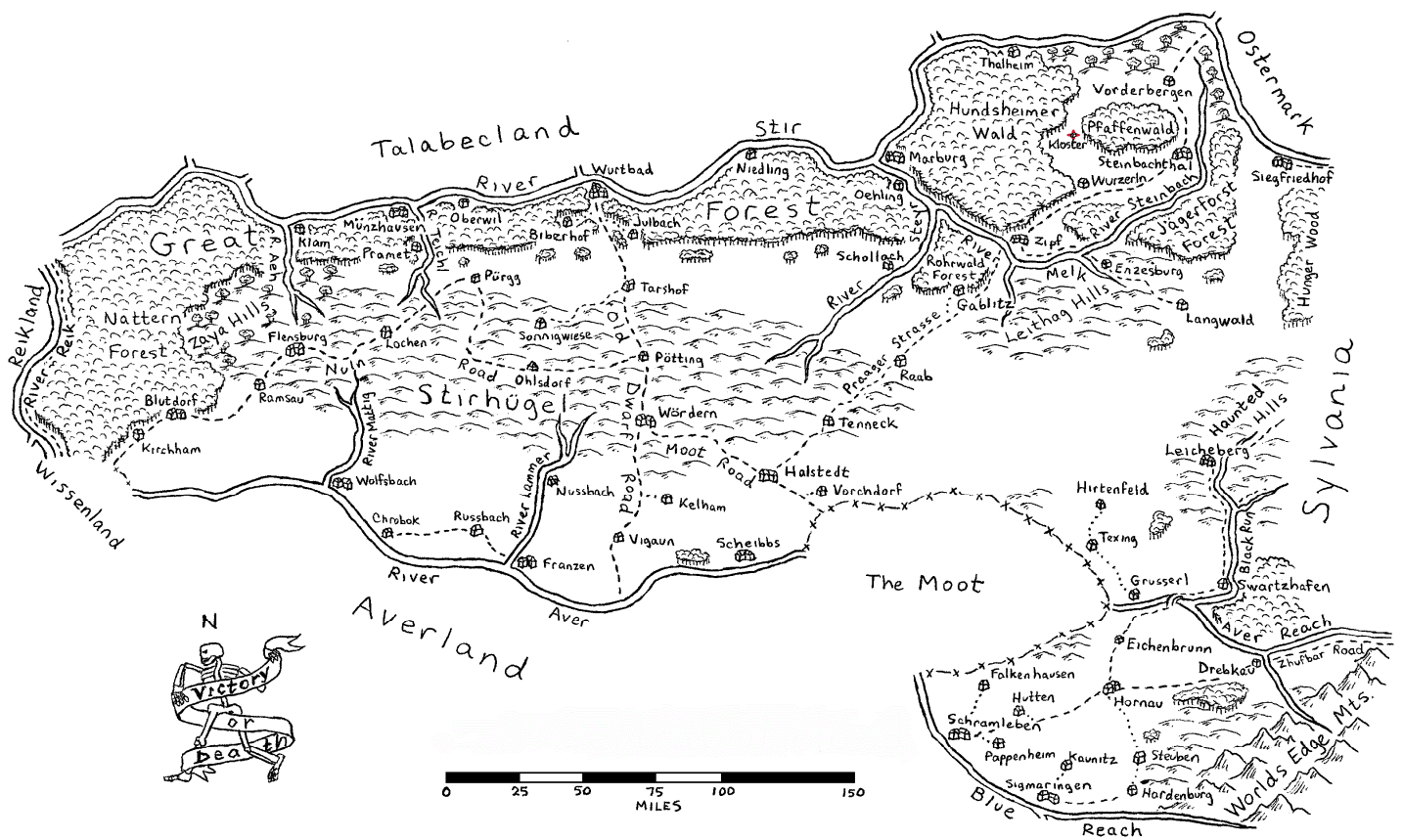
Zudem hat die Stirland immer wieder - bzw. immer noch - Probleme mit dem Fürstentum Sylvania, das sie offiziell beherrschen sollte, seit die verfluchte Provinz unter Martin von Stirland 2145 IC in dessen Herrschaftsbereich eingegliedert wurde. Große Schlachten wurden auf den Feldern Stirlands bereits geschlagen, und alle Vampirkriege begannen mit Angriffen auf diese dünnbesiedelte Provinz. Sylvania beherbergt die zweite größere Stadt des Landes, Waldenhof und die Reste der gefürchteten Burg Drakenhof. Die größten Schlachten auf dem Territorium des Landes waren die Schlacht in der Düsterebene und die Schlacht bei Hel Fenn.

Die Farben des Landes sind grün und gelb, die Purpurgarde von Stirland trägt jedoch Purpur, die Stirländer Flußpatrouille grün und weiß. Die Stirländer Soldaten haben - gezwungener Maßen - große Erfahrung in der Bekämpfung von Untoten. In Folge dessen sind viele Stirländer fromme Sigmariten, deren tiefe Frömmigkeit sich oft bis zur Bigotterie steigert, und bei denen die Verehrung Sigmars und abergläubische Praktiken nahe bei einander

liegen. Ebenso zeichneten sich auch etliche Stirländer Kurfürsten der Vergangenheit - wie etwa der 1359 IC zum Imperator gekürte - als Eiferer der Sigmarskirche aus. Ihre Armeen werden fast immer von Sigmarpriestern und fanatischen Flagellanten begleitet und häufig von Hexenjägern und Vampirjägern unterstützt, die sehr daran interessiert sind, Hexer, Dämonologen und Nekromanten am Untertauchen in den Wäldern des verkommenen sylvanischen Teils des Landes zu hindern.

Zurzeit ist Graf Alberich Haupt-Anderssen der amtierende Kurfürst von Stirland und mit seinem talabecländischen Nachbarn seit vielen Generationen in Hass und Erbfeindschaft verbunden. Der Zwist reicht bis ins Zeitalter der zwei bzw. drei Imperatoren zurück, und den neuerlichen Ausbruch eines Krieges zwischen beiden Provinzen konnte Imperator Karl Franz nur unter Einsatz all seines diplomatischen Geschicks verhindern.

Karte von Stirland



Stirland



Stirland is a poor province and the rustic customs of its people are the target for snide comments from foreigners. Many of its soldiers bear simple arms and armour and there are many regiments that wear the Stirland colours of green and yellow only in a token fashion, their garb often well-worn or patched over. In

contrast some Stirland nobles overcompensate and equip their soldiers as lavishly as any city-state. The Banner of Stirland shows a skeleton sounding a hunting horn, signifying a call to battle. The skeleton itself is a common symbol of the lands, an expression of both the Stirland battle cry "victory or death" and a grim reminder of the lands of Sylvania, ostensibly part of Stirland, but in reality a dangerous and near-deserted province where the dead notoriously do not rest.



Because of costs and availability, many of Stirland's soldiers are equipped with only basic weaponry.



▲ Captain of Stirland



▲ Members of the Stirland Militia

Stir River Patrol

The mighty Stir river runs from the Worlds Edge Mountains to the Reik, forming the border of Stirland and a well-plied trade route. The watery highway must be constantly patrolled, as the wealthy merchant barges attract attention of the worst kind. The Stir River Patrol use green and white uniforms, no matter which of the many fortified ports they use as a harbour base. Some formations are highly polished and well equipped, but many are worn - showing off the wear and tear of constant naval and land actions.

Some of the larger vessels in the disparate navy carry more than one unit, often equipped for either boarding or ranged attacks against enemy ships.



Fish and the five-pointed crown of Manana are common symbols amongst the River Patrols.



▲ River Patrol Captain



The Green Lurherfish is a fierce predator of the Stir known for its swift strike.



Stirland's archers are famous for their swiftness on the field of battle. This is partly due to skill, but often due to the impoverished troops having less in the way of gear or provisions to burden them.



The accuracy of Stirland Huntsmen is well known throughout the Empire.

Das Kloster von Steinbachtal

Das Steinbachtal



Das Steinbachtal ist ein kleines Tal an der Grenze zwischen Stirland und der Ostermark. Den Namen verdankt das Tal einem kleinen Bach, dem Steinbach. Der Steinbach entspringt in den Steinbacher Bergen, einem kleinen Gebirgszug welcher der östlichste Teil der kahlen Hügelkette und die natürliche Grenze zur Ostmark bildet.

Die meisten Leute würden meinen dass das Steinbachtal keine wirklich nennenswerte region ist, aber das stimmt nicht, denn es hat einen wertvollen wirtschaftlichen Wert für Stirland. Die wohl wichtigste Handelsroute führt direkt vom südlichen Teil des Imperiums nach Kislev hindurch, die Praager Straße.

Obwohl der meiste Handel über die großen Flüsse geführt wird, hat diese Handelsroute (und dadurch das Steinbachtal) zwei enorme Vorteile: Erstens sind während der Wintermonate die meisten Flüsse zugefroren und machen es für Schiffe in dieser Zeit unmöglich diese zu befahren und zweitens ist es für die südlichen Teile des Imperiums und der Grenzgrafschaften unwirtschaftlich, wenn diese ihre Waren nach Kislev über Altdorf oder sogar Marienburg (welches recht teuer ist) bringen müssen. Deshalb wird auch die Praager Straße oft für den Handel benutzt.

Im Steinbachtal gibt es drei Dörfer: Steinbachtal das größte Dorf mit 163 Einwohnern, welches direkt am Steinbach liegt, Wurzerln, ein kleines Dorf mit 45 Einwohnern nahe dem

Hundsheimer Wald und Vorderbergen, welches eigentlich nicht mehr als eine Herberge an einer Poststation ist, dem „Hungrigen Eber“ und zehn Häusern.

Nahe Vorderbergen liegt der Pass, welcher durch das Gebirge in Richtung Ostermark führt. Nur wenige Bauernhöfe und Häuser sind in dieser Umgebung angesiedelt.

Im Zentrum des Tales liegt das Kloster von Steinbachtal, einem Kloster des Sigmar Orden des Amboss.

Das Steinbachtal ist größtenteils bewaldet und nur die Umgebungen des Klosters und der Dörfer sind kultiviert. Die drei Hauptwälder sind der Hundsheimer Wald, der Pfaffenwald und der Jägerforst. Der Hundsheimer Wald ist ein dichter und dunkler Wald, welcher von der lokalen Bevölkerung gemieden wird, denn es sollen dort Hexen und anderen bössartige Wesen hausen. Nur der südliche Teil nahe Wurzerln wird von der Bevölkerung genutzt.

Der Pfaffenwald ist der Klosterwald, ein nicht so dichter Wald der von den Mönchen gepflegt wird. Der Jägerforst hat seinen Namen von dem reichlich vorhandenen Wildtieren, welches den Wald zu einem Paradies für Jäger macht und wie auch der Klosterwald von den Mönchen gepflegt wird.

Auch wenn das Steinbachtal ein Teil Stirlands ist, steht es es unter direkter Herrschaft des Abts von Steinbachtal, Hubertus von Lindental. Die Herrschaft über das Land wurde dem Kloster vor über fünfhundert Jahren übergeben um die Sicherheit der Region und der Praager Straße sicherzustellen. In den letzten Jahren wurde vermehrt von Tiermenschen in den Wäldern berichtet, die Bauernhöfe und Gehöfte angreifen.

Die Söldnereinheit „Schwanburger Hellebardiere“ müssen hart arbeiten um diese Aufgabe zu erfüllen...

Das Kloster

Das Kloster von Steinbach ist Heim einer kleinen Gemeinschaft aus Mönchen vom Orden des Amboss, einem klösterlichen Orden der Kirche Sigmars.

Errichtet wurde das Kloster vor etwa 1000 Jahren zu der Zeit der drei Kaiser, erlebte sowohl gute als auch schlechte Zeiten, erlangte Bekanntheit durch den Aufstieg der Kirche Sigmars und verschwand über die Jahrhunderte hinweg.

Den höchsten religiösen und politischen Gipfel erreichte es im Jahr 2369 IC, kurz nach dem Tod Imperators Magnus dem Frommen, wo Herzog Leopold von Stirland in der Ratshalle des Klosters zum Imperator gekrönt wurde.

Ab diesen Zeitpunkt nahm die Bekanntheit des Klosters immer und immer mehr ab, bis es schlussendlich bis zum heutigen Tage nicht mehr als ein kleines Kloster im Orden des Amboss wurde.

Quellenbücher:

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Grundregelwerk

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Sigmars Erben

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Reiche der Magie

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Reiche des Glaubens

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Bestarium der Alten Welt

Warhammer Leitfaden - Uniforms & Heraldry – The Empire

Disclaimer

Dieses Dokument ist vollkommen inoffiziell und in keiner Weise von Games Workshop Limited unterstützt. Warhammer Fantasy-Rollenspiel, das Warhammer-Fantasy-Rollenspiel-Logo, WFRP, die Chaos-Embleme, das Chaos-Logo, Citadel, das Citadel-Emblem, Darkblade, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, das Games-Workshop-Logo, Golden Demon, Der Große Verpester, das Hammer-des-Sigmar-Logo, das Gehörnte-Ratte-Logo, Hüter der Geheimnisse, Khemri, Khorne, das Khorne-Logo, Herrscher des Wandels, Nurgle, das Nurgle-Logo, Skaven, die Skaven-Symbole, Slaanesh, das Slaanesh-Logo, Gruftkönige, Trio of Warriors, das Logo des zweischweifigen Kometen, Tzeentch, das Tzeentch-Logo, Warhammer, Warhammer Online, das Warhammer-World-Logo, White Dwarf, das White-Dwarf-Logo und alle assoziierten Kennzeichenrechte (TM), Namen, Völker, Völker-Zeichen, Charaktere, Kreaturen, Fahrzeuge, Artefakte, Orte, Einheiten, Illustrationen und Bilder aus dem Blood-Bowl-Spiel, der Warhammer-Welt, der Talisman-Welt und dem Warhammer-40.000-Universum, sind entweder ®, Kennzeichenrechte (TM) und/oder © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2012, wenn zutreffend im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Welt eingetragen. Benutzung ohne Genehmigung. Keine Anfechtung ihres Status. Alle Rechte liegen bei den entsprechenden Besitzern.