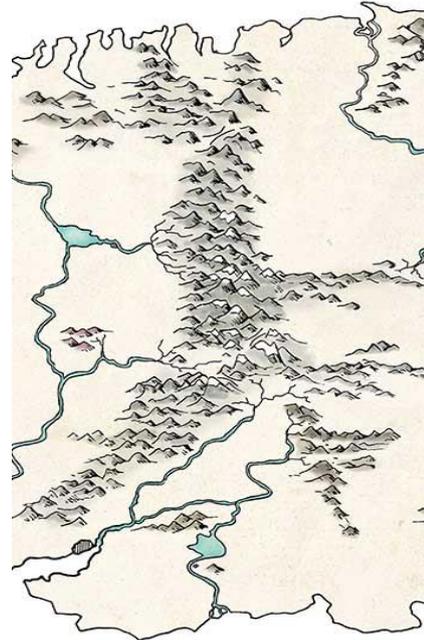


Drachenrücken



Einleitung:

Vor vielen Äonen, als die Zeit selbst noch jung war, soll ein großer Drache das Meer überquert haben. Müde von seiner langen Reise, erblickte er weit unter sich eine Insel. Er ließ sich darauf nieder, um ein wenig zu verschnauften. Die Zeit wurde älter und der Drache lag noch immer auf der Insel und träumte. So groß war er, dass sein Schwanz und sein Kopf im Wasser lagen. Auf dem Drachen begannen Bäume und Sträucher zu wachsen und bald konnte man ihn nicht mehr vom umgebenden Land unterscheiden.

So, erzählt es eine Legende der Zwerge, entstand der Drachenrücken.

Politik / Wirtschaft:

Der Drachenrücken ist nicht nur für Menschen eine physische Barriere. Auch als Wetterscheide leistet er ganze Arbeit. Die feuchten Luftschichten, denen Sturmland sein grünes Gesicht verdankt, regnen an den Westhängen der Vorgebirge ab und je weiter man ins Zentrum des Drachenrückens vordringt, desto trockener und lebensfeindlicher werden die Landschaften. Leben ist nur noch dort möglich, wo Wasser aus weiter Ferne durch Felsspalten dringt und sich in Hochgebirgsseen sammelt. Dauernde Winde trocknen Mensch und Tier aus. Erst wieder in den östlichen Vorgebirgen in Kymbria und Estrán kommt es zu nennenswertem Niederschlag.

Wirtschaftlich wird der Drachenrücken vor allem in Form von Bergbau, Jagd und (sehr eingeschränkter) Waldwirtschaft genutzt. Die Grenzen der umliegenden Länder enden meist dort, wo es für eine dauerhafte Siedlung zu lebensfeindlich wird, und ist dieses riesige Gebiet annähernd gesetz- und politikfrei – man muss halt nur das Überleben schaffen.

Geografie:

Das Gebirge, das sich von den eisigen Fjorden Tundaras im Norden bis La Mer im Süden und sich über eine Fläche von ca. 20000 km² erstreckt, teilt Ariochia und trennt seine Bewohner wirksamer als eine gutbewachte Grenze. Übergänge gibt es nur wenige und gefahrlos ist davon kein einziger. Die beiden, die im Bereich von Whiskey Valley liegen, der Drachensattel und der Drachenpass, gelten gemeinhin als die beste Möglichkeit, aber auch sie sind nur zwischen Spätfrühling und Herbstbeginn mit Fuhrwerken befahrbar. So ist es kein Wunder, dass Händler aus dem Imperium des Ostens den mühsamen und teuren Umweg über Vendoc und La Mer in Kauf nehmen.

Spezien:

Die Witterung oder die Höhe der Berge ist es nicht alleine, was die Durchquerung zu einem Abenteuer mit unbekanntem Ausgang macht. Die schwer zugänglichen Täler sind oft das Rückzugsgebiet alter Rassen und anderer seltsamer Wesen. Nach den Magier- und den Elfenkriegen haben sich mindestens fünf Elfenstämme hierher zurückgezogen.

Die Zwerge, denen man eine überraschende Unempfindlichkeit gegen Magie nachsagt, haben ihre Stollen tief in die Flanken der Berge getrieben, besonders im Süden von Whiskey Valley.

Uga-Barbaren (mittlerweile ausgestorben) und Riesen, beides nicht sehr angenehme Tischnachbarn, kann man ebenso in den Höhlen und Hochtälern des Gebirgszuges finden wie Trolle. Bekannt und gefürchtet sind die im hohen Norden lebenden Eistrolle, die vor allem den Bewohnern Tundaras und Nordhjems das Leben verkürzen.

Im Süden leben Orks, die das südwestliche Küsten- und Waldgebiet für das ihre halten. Im dauernden Kampf mit Sturmlands Rittern betrachten sie jeden umherreisenden Menschen als Gefahr. Überhaupt finden sich nur wenige menschliche Behausungen in den Bergen. Einzig den Rittern des Scheibenkreuzorden scheint es hier so gut zu gefallen, dass sie ihre Ordensburg "Drachenhort" östlich von Whiskey Valley, genau zwischen den beiden bekannten Übergänge über das Gebirge errichtet haben.

Mythen und Geschichten:

Diese sind zu zahlreich, um sie hier zu verewigen – geht und forscht selber, oh ihr Abenteurer! Nur soviel sei gesagt – in der Legende des schlafenden Drachen steckt vielleicht so manches Körnchen Wahrheit.

Kontaktdaten:

Peter Zillinger (LV,SL)