

Whiskey Valley



Einleitung

Whiskey-Valley gehört zu den schottisch/keltisch geprägten Hochlandkulturen Ario-chias.

Politik / Wirtschaft

In Whiskey-Valley ist ein stark autarkes Clansystem unter einem Königsclan (Ballantine) etabliert.

Der König ist oberster Kriegs- und Gerichtsherr, Wahrer der Gebräuche und Sitten. Obwohl er nicht Lehnsherr der anderen Clans ist, obliegt ihm doch die Verleihung von neuem Land bzw. Destillieren. Stirbt ein Clan aus, so übernimmt die Verwaltung und die Neuverteilung des Besitzes wieder der König.

Wirtschaftlich von Bedeutung ist die Herstellung und der Export von Whiskey, die Clans sind auch entsprechend ihrer Destillieren bekannt. Ansonsten besteht in Whiskey-Valley eine ländliche Kultur basierend auf Viehwirtschaft (Schaf und Hochlandrind) und Getreideanbau für den Eigenbedarf. Die Mehrzahl der Bewohner lebt im Umfeld der Clans, ein Clan besteht je nach Größe aus 200 bis 500 Personen. Wenige Clans wie die Taliskers im Westen betreiben nebenbei Pferdezucht.

Ausgedehnte Jagdgebiete in den Hochwäldern des Drachenrückens und Fischfang (vor allem Lachs und Forelle) runden die Landwirtschaft ab.

Durch Whiskey Valley geht auch eine der Handelsrouten Ario-chias: Es ist eine von zwei Ost-Westverbindungen durch den Drachenrücken. Gehandelt wird mit Goldland, aus dem wesentlich mehr Güter kommen, mit Sturm- und dem südlichen Zwergenreich.

Geografie

Whiskey Valley ist ein zerklüftetes Hochland mit wildreichen Wäldern, weitläufigen Mooren und klaren Seen und Flüssen, welches sich ungefähr 110 km von Norden nach Süden und ca. 90 km

von Westen nach Osten erstreckt. Das Land ist als breites Tal in den Drachenrücken eingebettet. Somit hat Whiskey Valley durch das Gebirge eine natürliche Grenze nach Goldland im Osten. Während die Steilhänge im Norden fast unüberwindlich sind, ist das südliche Grenzgebiet ein Hügel- und Bergland, das allmählich ins absolut unbewohnbare Hochgebirge überleitet. In jenem Hügelland beginnt eines der Zwergenreiche Ario-chias. Richtung Osten führen nur zwei schmale Pässe, der Greifpaß und der Drachensattel, über das Gebirge nach Goldland und Richtung Westen ein Pass ins Sturmland.

Whiskey Valley wird vom Fluss Malzwinde ziemlich genau in der Mitte von Ost nach West geteilt; die Westgrenze bilden ihre Zuflüsse Airgid Abainn (Silberstrom), aus den Nordhängen kommend, und Ruahan Uisge (Rotes Wasser), aus den Südhügeln kommend, dessen Oberlauf Rosranogh heißt. Das Gebiet um und zwischen den beiden Flussmündungen ist ein wildes Wald- und Mooregebiet, das vor allem von den Clans Talisker und Tullamore bewohnt und bewirtschaftet wird. Wenige Fähren und Furten ermöglichen einen bescheidenen, aber regen Handelsweg.

Die meisten Siedlungen sind einfache Dörfer, die rund um die Destillierien der Whiskey-Clans angelegt sind. Es gibt zwei Städte, nämlich Breadalbaine im Süden und Tirgara in der Mitte des Landes, die jeweils mit ca. 1000 Einwohnern die größten zusammenhängenden Siedlungen sind. Tirgara liegt direkt an der Malzwinde und bildet sozusagen den ältesten Kern von Whiskey Valley. Im Land verstreut liegen einige kleine Burgen, die oft nur ein einzelner Turm sind, und befestigte Gehöfte.

Gesellschaft / Kultur:

Die Bewohner des Hochlandes sind stolz und eigenständig, aber kein ausgesprochen kriegerisches Volk. Überfälle durch Nachbarn sind selten, da das Land sehr geschützt liegt und auch nicht sehr reich ist. Die Kirmes, Trinkgelage, Whiskey-Verkostungen und gelegentliche Grenzstreitereien zwischen den Clans sorgen für genug Abwechslung. Gelegentliche Überfälle von Orkbanden aus dem Süden, Räuberbanden aus dem Westen und Bergtrollen aus dem Norden dienen mehr der körperlichen Ertüchtigung, als dass sie eine ernste Bedrohung darstellen. Um 1000 nach eigener Zeitrechnung erhöhte sich der Anteil der Elfen sprunghaft, als mit der Rückeroberung der ehemaligen Kolonie Adlerstein ein großer Elfenstamm in das neue Staatsgebiet einzog.

Für dünnen, aber regelmäßigen Austausch von Kulturgütern und neuen Sitten sorgen Reisende, Händler und Abenteurer, die die beiden Pässe von oder nach Goldland überschreiten wollen.

Religion:

Allgemein herrscht in Whiskey Valley Religionsfreiheit, die nur durch die Freiheit Andersgläubiger beschränkt ist. Eine gewisse gesellschaftliche Rolle erfüllen die wenigen Druiden, Anhänger einer uralten und geheimnisvollen Naturreligion.

Der religiöse Bogen spannt sich von einem uralten Erdgöttinnen-Kult bis zu einem – dem Sturmgottglauben ähnlichen - Eingottglauben. In jedem Clan sind jedoch unterschiedliche kultische und religiöse Handlungen verbreitet, die aber mehr als Traditionspflege, denn als wirklich tiefreligiöse Handlungen wahrgenommen werden.

Magie:

Magie ist in Whiskey Valley nur einigen Begabten vorbehalten. Sie wird auch nicht so hoch angesehen, man verlässt sich hier auf seine natürlichen Fähigkeiten und spielt nicht gerne mit Mächten, die man vielleicht nicht kontrollieren kann. Prinzipiell wird Magiern ihr Wirken gestattet.

Recht verbreitet ist allerdings das Talent der Command Voice, der Fähigkeit, andere durch speziellen Einsatz der Stimme und der Gedanken zu beeinflussen. Entstanden ist diese Begabung wahrscheinlich schon früh in der Geschichte von Whiskey Valley. Bei etlichen Clans entscheidet sie auch darüber, wer Clanführer wird.

Spezien:

Die Bevölkerung setzt sich zu 70 % aus Menschen und jeweils zu ca. 15 % aus Zwergen und Elfen zusammen. In den Südhügeln, den Drachenschuppen, liegen die Höhlenstädte der Erzzwerge, einem kleinen, harten Volk, das von jeher in der Erzgewinnung und Schmiedekunst tätig war und ist.

Im Herzen Whiskey Valleys und in den Mooren des Talisker-Clans leben verstreut kleine, verwilderte Elfenstämme. Überlebende Elfen aus alten Zeiten sind als Lehrer, Heiler, Historiker oder Künstler recht beliebt. Manche Elfen arbeiten als Jäger und Fallensteller für Clans, werden dafür aber eher verächtlich von ihrer eigenen Spezies betrachtet.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Bis auf weniges wird in Whiskey-Valley alles selber hergestellt. Die Kleidung ist einfach und zweckmäßig und entspricht unsere Vorstellungen von Mittelalterlicher Gewandung. (Wams, Beinlinge, Hirtenhemden, etc.). Leinen, Wolle und Leder sind die Hauptmaterialien. Sehr typisch sind die karierten Wollstoffe, die von jedem Clan in den eigenen Farben und Mustern hergestellt werden, und die in Form von Plaids, Schärpen, Kilts oder Beinlingen getragen werden.

Kontakt Daten:

Länderverantwortlich: Peter Zillinger

SLs: Peter Zillinger, Michael Scheck, Manfred Schütz, Georg Rösel

Detailliertere Infos:

Siehe Langbeschreibung“ Whiskey Valley“