



Dravankor – An der Grenze zwischen Chaos und Hoffnung

Eine Siedlung im rauen Herzen Tundaras, wo die Zukunft des Landes geformt wird.

Dravankor, eine kleine, aber strategisch wichtige Siedlung in Tundara, steht im Mittelpunkt der Konflikte und Hoffnungen dieses rauen Landes. Gelegen an einem zentralen Knotenpunkt der goldenen Straße, ist Dravankor nicht nur ein Zufluchtsort für die tausenden Flüchtlinge aus dem Süden, sondern auch ein Symbol für den Wandel. Hier treffen die Kulturen der alten Clans Tundaras, die nomadischen Werwolfrudel und die neuen Bewohner aufeinander, während die Gilde der goldenen Straße versucht, Stabilität und Sicherheit zu schaffen.

Geschichte

Es begann als Rastplatz für Nomaden und Händler in den wilden Weiten Tundaras. Seine Lage an einer alten Handelsroute und nahe bedeutender Ruinen machte den Ort strategisch wertvoll. Im frühen zweiten Jahrtausend AIC errichteten imperiale Händler hier einen Außenposten, doch die harschen Bedingungen und das Nachlassen imperialen Einflusses führten bald zu dessen Verfall.

Die Wende kam 1523 AIC mit dem Bau der goldenen Straße und der Aufnahme von über 2.500 Flüchtlingen aus dem Imperium Aurum. Dravankor wurde zum Zentrum humanitärer und logistischer Bemühungen der Gilde der goldenen Straße, die die Siedlung wiederaufbaute und zur Drehscheibe für Handel und Versorgung machte. Doch Spannungen zwischen einheimischen Werwolfrudeln und den Neuankömmlingen sowie die Aktivitäten der Kulte der Anit und Shar belasten das fragile Gleichgewicht.

Heute ist Frieden noch fern. Die Spannungen zwischen einheimischen Werwolfrudeln, nomadischen Clans und den Flüchtlingen aus dem Süden bleiben spürbar, und Konflikte sind an der Tagesordnung. Dennoch gibt es erste Ansätze der Zusammenarbeit: Gemeinsame Unternehmungen und Schutzinitiativen unter der Führung der Gilde der goldenen Straße lassen einen Funken Hoffnung aufblitzen, dass Dravankor eines Tages nicht nur ein Zufluchtsort, sondern auch ein Beispiel für Einheit und Stärke werden könnte.



Geografie und Lage

Dravankor liegt in einer geschützten Senke nahe eines wichtigen Handelsweges, umgeben von eisigen Wäldern und schneebedeckten Ebenen. Die strategische Lage ermöglicht den Zugang zu den nördlichen Weiten sowie zu den östlichen Handelsrouten. Die natürliche Umgebung bietet Schutz vor harschen Winden, doch die isolierte Lage erschwert die Versorgung.

Bevölkerung und Struktur

Die Siedlung beherbergt etwa 3.000 Bewohner, darunter 2.000 Werwölfe und 1000 Menschen, davon nur knapp 200 Einheimische. Die meisten der Neuankömmlinge sind Flüchtlinge aus dem Imperium Aurum, die mit ihrer Kultur und ihren Überlebensstrategien eine neue Dynamik in die Region bringen. Trotz der Unterstützung durch die Gilde der goldenen Straße sind Spannungen zwischen den alteingesessenen Clans und den Neuankömmlingen allgegenwärtig. Die Werwolfgemeinschaft ist geprägt von einer strikten Rudelstruktur, während die Menschen sich in Nachbarschaften organisieren.

Wirtschaft und Infrastruktur

Dravankor ist wirtschaftlich stark von der Gilde der goldenen Straße abhängig, die den Großteil der Versorgung mit Lebensmitteln, Kleidung und medizinischer Hilfe übernimmt. Die Siedlung dient als logistisches Zentrum und Umschlagplatz für Güter, die über die goldene Straße transportiert werden. Die Gilde hat Lagerhäuser und Werkstätten errichtet, um die wirtschaftliche Basis zu stärken. Langfristig plant sie, Dravankor zu einem Zentrum des Handels in Tundara auszubauen.

- **Importe:** Getreide, Hülsenfrüchte, Stoffe & Werkzeuge
- **Exporte:** Kunsthandwerk aus Knochen und Geweih, Felle, Wildprodukte

Politik und Stabilisierung

Die Gilde der goldenen Straße hat sich zum Ziel gesetzt, Dravankor als Modellprojekt für Stabilisierung und wirtschaftlichen Aufbau zu etablieren. Neben der Versorgung der Bewohner strebt sie an, einen „wilden Frieden“ zwischen den Clans und Rudeln zu schaffen. Durch diplomatische Bemühungen und den Aufbau gemeinsamer Symbole wie eines Banners mit verbindenden Idealen soll langfristig eine gemeinsame Identität entstehen.

Kultur und Alltag

Das Leben in Dravankor ist geprägt von der ständigen Herausforderung, die Kälte und die Konflikte zu überwinden. Die Bewohner, ob Mensch oder Werwolf, teilen eine improvisierte, aber lebendige Gemeinschaft. Feste und Rituale der Schamanen bringen ein Gefühl von Zusammengehörigkeit, während die alten Traditionen der Clans und die neue Kultur der Flüchtlinge allmählich verschmelzen.

Zukunftsperspektiven

Dravankor ist ein Experiment – ein Ort, an dem sich entscheidet, ob die Gilde der goldenen Straße die Konflikte der Region überwinden und eine stabile Gemeinschaft aufbauen kann. Mit der Unterstützung der Handelsrouten und der Einbindung aller Bewohner besteht die Chance, aus dieser Siedlung ein Symbol für Hoffnung und Wandel in Tundara zu machen. Doch der Weg ist lang, und die Schatten des Bürgerkriegs liegen schwer über der Region.

Haus des Heils

Das Haus des Heils, von Regnum Solis errichtet und von der Gilde der goldenen Straße betrieben, wurde als erster Schritt errichtet, um Tundara in seiner Krise zu unterstützen. Es dient nicht nur als Zentrum für Heilung und Versorgung, sondern auch als Schutz- und Rückzugsort in einer von Unsicherheit geprägten Region. Mit einem ausgeklügelten Verteidigungskonzept ausgestattet, ist das Haus darauf ausgelegt, seine Bewohner und Hilfesuchenden selbst in kritischen Situationen zu schützen.

Als neutraler Ort versteht sich das Haus des Heils als Zuflucht für alle, die Hilfe benötigen – unabhängig von Herkunft, Überzeugung oder Zugehörigkeit. Jeder Verletzte, der die Schwelle erreicht, wird ohne Vorbehalte versorgt und, falls nötig, verteidigt.

Die Lage oberhalb von Dravankor wurde bewusst gewählt. Abseits der Siedlung kann das Haus Annäherungen frühzeitig erkennen, während die Distanz verhindert, dass es die Stadt selbst zu einem Angriffsziel macht. Mit solider Bauweise, Vorratsräumen und einer strategischen Position verkörpert das Haus des Heils nicht nur praktische Unterstützung, sondern auch die Ideale der Gilde: Schutz, Solidarität und die Hoffnung auf eine bessere Zukunft für Tundara.



Informationen und Pläne zur Einrichtung

