Das Land Vardrien

Kommt mit und laßt uns gemeinsam einen kleinen Rundflug über Vardrien machen:

Wir beginnen die Reise in der süd-westlichen Stadt Chatsap. Die zweitgrößte Stadt Vardriens und die einzige Hafenstadt ist geprägt von regem Handel und der berühmten, riesigen Schiffswerft, in der seit einiger Zeit nicht nur Handelsschiffe gebaut werden, sondern auch einige große Kriegsschiffe, um die Handelsflotte zu sichern. Auffällig ist in Chatsap auch noch die größte Kaserne des Landes. Verwunderlich ist dies aber nicht, da Chatsap in unmittelbarer Nähe der Grenze zu den weiten Drksteppen liegt. Obwohl der Khan mit den unmittelbar benachbarten Drkstämmen Kontrakte abgeschlossen hat, sind kleinere Überfälle durch andere Stämme durchaus nicht ungewöhnlich. Wir begeben uns nun zuerst entlang der Küste Richtung Südosten um dort schon nach kurzer Zeit das gigantische Flußdelta des langen Chab zu bestaunen. Wenn man nun entlang dieses Flußes weiterreist, kommt man nach einiger Zeit in den Ort Pachegunda. Auch dieser Ort ist durch den Handel stark geprägt worden, da hier die große Handelsstraße Vardrien nach Süden hin verläßt. Wir folgen nun der Handelsstraße wieder ins Landesinnere und überfliegen dabei einen Teil der für Vardrien üblichen, ausgedehnten Steppengebiete und erreichen dann die drittgrößte Stadt Vardriens, Utilan. Da auch diese direkt an der großen Handelsstraße liegt, ist auch hier ein wesentlicher Schwerpunkt der Handel, wobei hier nicht nur der Handel an der Handelsstraße von Bedeutung ist, sondern vor allem der größte Markt Vardriens. In dieser Stadt findet einmal die Woche ein riesiger Markt statt, auf dem man alles was Vardrien zu bieten hat und auch das, was es nicht zu bieten hat, kaufen kann. Nur wer sich hier sehr gut auskennt wird die gesuchte Ware zum günstigsten Preis bekommen; wer sich aber nicht auskennt kann hier sehr schnell all sein Geld los sein und kaum, wenn überhaupt etwas, dafür bekommen haben. Ein solcher Markt zieht natürlich auch allerlei finstere Gesellen an und deswegen hat Utilan die in Vardrien höchste Verbrechensrate. Doch laßt uns auf diesem Gewühl weiterreisen und in das eigentliche Kernland Vardriens vorstoßen: die Glesich Ebene. Auf unserem Flug gen Nordosten sehen wir unter uns nur riesige weite Ebenen, lediglich gefüllt mit riesigen Herden von Pferden und Kindern. In der Nähe der Dörfer und Städte wird natürlich auch reger Ackerbau betrieben und man sieht dort auch ausgedehnten Hopfenanbau. Auf der linken Seite von uns sehen wir, wie in der Ferne sich langsam der Fango-Stock zu dem gigantischen Gebirge auftürmt, daß er ist. Vorbei an vielen kleinen

Dörfern entlang der größten Straße quer durch Uardrien haben wir nun den Sitz des Khan, die Hauptstadt Uchoka, die größte Stadt Uardriens erreicht. Die riesige Festung des Khans, des Herrschers von Uardrien dominiert die Stadt auf einem fast künstlich anmutenden, steilen Berg inmitten der Stadt. Die anderen Teile der Stadt haben sich erst seit der Regierungsübernahme durch den Khan am Fuße dieses Berges gebildet. Besonders bedeutsam sind neben der Festung auch noch der noch relativ neue Tempel des Hexameron (er war vor ca. 100 Jahren durch einen Stadtbrand fast gänzlich zerstört worden) und die trutzige Hauptkaserne der khanatischen Truppen. Doch wir wollen uns, da wir zum Khan zur Zeit nicht vorgelassen werden, nicht länger in dieser Stadt aufhalten und bewegen uns weiter Richtung Nordosten. Auf unserer linken liegen nun die höchsten Spitzen des TANGO-STOCK mit ihrem ewigen Eis in über 6000m Höhe. Wieder fliegen wir über weite Steppen, nur aufgelockert von ein wenig Buschbestand hier und da und der großen Herdenwirtschaft Uardriens. Hin und wieder ist ein Heuschaber, ein Stall und dann in der Nähe ein Gutshof zu sehen. Schon von weitem sehen wir, als wir uns der Stadt SUDSCHILA nähern, die imposanten Türme des Hohen Tempels des Hexameron. Diese Stadt hat außer dem Tempel kaum etwas zu bieten, aber da dieser der am meisten besuchte Pilgerort Uardriens ist, haben sich auch hier viele Leute niedergelassen, obwohl diese Stadt wirklich mitten in den weiten Ebenen Uardriens liegt, und diese Stadt zur viertgrößten Stadt Uardriens gemacht. Nur einer der Türme des Hohen Tempels ist der Öffentlichkeit zugänglich, aber von diesem kann man die ganze Weite der Ebene überblicken und es bieten sich in drei Richtungen wundervolle Panoramen: gen Nordwesten kann man im Dunst die bereits erwähnten, mächtigen Bergspitzen des TANGO-MASSIVS erahnen; gen Nordosten, unserer nächsten Reise-richtung sieht man den zweitgrößten Wald (was in Uardrien allerdings nicht viel zu sagen hat), der sich im Westen an die Ausläufer des TANGO-STOCKS schmiegt und im Norden und Osten in etwas niedrigere Berge, die Nordausläufer des DELGA-STOCKS übergeht; gen Osten nun hat man einen verhältnismäßig freien Ausblick auf die Stadt DESBAK und damit einen kleinen Teil des riesigen CHAB-SEES, des größten Sees Uardriens, durch den der lange Chab, dessen Delta wir uns bereits angeschaut haben, strömt. Als wir weiterreisen, erblicken wir, langsam näherkommend im Nordosten ein weiteres gigantisches Felsmassiv. Dieses Gebirge gehört fast schon nicht mehr zum DELGA-STOCK, der eigentlich von hier aus im Südosten liegt, ist aber einer Erwähnung wert, da in diesem Gebirge, jenseits des langen Chab, fast schon im Gebiet der DRKS eine nicht zu unterschätzende Anzahl, uralter, mächtiger Drachen wohnen. Doch diese Drachen haben vor unzähligen Jahrhunderten einen Pakt mit einigen Magiern geschlossen, so daß diese von den Drachen nicht angegriffen werden und man in ruhiger, nachbarschaftlicher Freundschaft leben konnte. Dieser Pakt wurde vor nunmehr über siebenhundert Jahren

vom Khan mit Unterstützung durch die inzwischen gegründete Magieryilde der drei Mächte aufgefrischt und auf ganz Alardrien ausgeweitet. Somit sind in Alardrien keine Überfälle durch Drachen zu erwarten. Doch wollen wir unseren Blick nun wieder ein wenig mehr dem eigentlichen, Alardrischen Ländereien widmen: wir sind inzwischen in den Wäldern, die wir vom Turm des Hohen Tempels des Hexameron angekommen und stellen fest, daß in den Dörfern kaum etwas los ist. Erst gegen Abend sehen wir, wie sich die Dörfer langsam wieder bevölkern. Als wir nach dem Grund fragen, erfahren wir, daß ein Großteil der hiesigen Bevölkerung in den zahlreichen Eisen-, Kupfer-, Gold-, Silber- und anderen Minen arbeiten. Dieser Teil Alardriens ist für die Hauptexportprodukte Alardriens verantwortlich: Metalle jeglicher Art. Uedle, Halbedle, Edle und sehr Edle Metalle werden hier von einer Vielzahl von Sklaven unter Beaufsichtigung der eigentlichen Fachkräfte, also der Zwerge (über achtzig Prozent der Alardrischen Zwerge wohnen hier) in mühseliger Untertagearbeit abgebaut. Ein Stück weiter im Osten, bei Kottati und Prif finden sich außerdem noch Kohle- und Edelsteinminen. Prif selbst bedarf an dieser Stelle einer besonderen Erwähnung: da der lange Chab direkt auf dem Ortgebiet kommt, versuchen diese immer wieder durch die gigantische Schlucht, in der der lange Chab fließt, auf Floßen und Booten nach Alardrien einzudringen. Da es aber nicht möglich ist, den teilweise reißenden Strom vor Prif zu verlassen, sind diese Angriffe bisher immer an den alten, aber sehr mächtigen Befestigungsanlagen von Prif aufgehalten worden. Entsprechend dieser mehr oder weniger regelmäßigen Angriffe gibt es auch hier eine verhältnismäßig große Kaserne der khanatischen Truppen. Außerdem führt von hier auf die einzige Straße durch den Delga-Stock in Richtung Osten auf Alardrien heraus. Wir reisen jetzt den langen Chab hinab erst in Richtung Südosten und dann in Richtung Südwesten. Wir kommen vorbei an der Stadt Desbak, die wir schon vom Hohen Tempel aus sahen und weiter in Richtung Südwesten, der Küste entgegen. Auf unserer linken Seite erheben sich wieder hohe Berge, doch hiervon sind nur sehr wenige auch nur annähernd so hoch, wie der Fango-Stock. Auch liegt der Delga-Stock, so heißt dieses Gebirge, von Alardrien aus gesehen ungünstig auf der anderen Seite des großen Chab-See. Auf unserer rechten Seite sehen wir die leicht bewaldeten Hügel des Chabs Sudit.

An malerischen Dörfern vorbei nähern wir uns dem größten Waldgebiet Alardriens, das sich fast von Ktoketech über Eintes bis Pachegunda erstreckt. In Eintes machen wir kurz Halt und Verköstigen etwas von dem in Alardrien nur wenig vorhandenen Metz. Der hiesige Met ist in ganz Alardrien berühmt, nicht nur weil es, außer in dem Gebiet der Minen und etwas bei Mchoka kaum Met gibt, sondern weil sich auch eine Geschichte um diesen Met rankt, die ich aber an dieser Stelle nicht erzählen möchte, da dies den Rahmen sprengen würde. Nachdem wir an Pachegunda vorbei

sind erreichen wir wieder das Delta des langen Chab und damit auch wieder das offene Meer.