

## Darshiva

**D**as Land Darshiva besticht durch ein mildes warmes Klima das fast das ganze Jahr hindurch waert. Wobei Landschaftlich den Norden mit seinen wenigen jedoch sehr saftig gruenen und sehr Fruchtbaren Weiden und Waldern erwahnt werden sollte.

**I**m Sueden dagegen die trockenen Steppen wo noch sehr viele Nomaden Ihren Lebensraum finden. Weiter oestlich an der Linie der Grenzdoerfer, wo es gegenueber dem Norden aufgrund von angriffen durch Echsenwesen noch sehr unruhig ist, bewegt man sich weiter nordoestlich in ein Gebirgsmassiv wo es durch schmale Grate und Schluchten (die groestenteils nicht mehr als zwei Ochsenkarren wegesbreite zulassen) in die Hauptstadt (auf shivanisch 'Hondur J'ha Draug). Zu den Wehrdoerfern sei noch gesagt das diese groestenteils durch die derzeitige Herrscherrin Serafina Pascha entstanden sind (wie auch grosse Teile der Infrastruktur). Dadurch erreichte Sie eine weitgehende beruhigung der Ostgrenze durch die andauernden Angriffe der bereits erwahnten Echsenwesen. Die in den Doerfern ansaessigen Milizen mit Ihren Familien erhielten weitgehende Rechte und Steuerfreiheiten um einen Anreiz zu Schaffen sich dort Anzusiedeln. Wegen dieser nicht nur Grenzberuhigenden sondern schon Landesuebergreifenden Normalisierung des oeffentlichen Lebens, genießt Serafina eine sehr grosse Beliebtheit und Achtung im ganzen Volk.

**W**en es dann doch eher in Staedte zieht dem ist eigentlich nur 'Hondur J'ha Draug zu Empfehlen, die Hauptstadt. Warum? Nun es gibt da nur noch die drei Minenstaedte, wovon eine sich in den Noerdlichen Gebirgen und die anderen zwei in den suedoestlichen Gebirgen befinden. In diesen Staedten, die eher Gesindel, Glueckritter (wobei der Staerkere der Glueckliche ist) und lichtscheues Volk beherbergen, gibt es ausser Freudehaeusern, zwilichte Tavernen und Badehaeusern nichts was es sich lohnt anzuschauen (Es sei den man gehoert dem Bestattungsgewerbe an und will Expandieren, so ist man hier Goldrichtig).

**N**un zur Hauptstadt 'Hondur J'ha Draug, Stadt des Handelns und Wandelns, Stadt der Kuenste und des Forschens um jegliche Art von Wissen. Eine Stadt voller Kleiner Gassen (die die Ordenskrieger durchaus zu sichern zu verstehen), breiter Alleen, grossen Bepflanzten Plaetzen, Tavernen und Maerkte mit exotischen Gewuerzen, Kraeutern, Duesten, Delen und vor allem dem Salz (dem Grundstein des Reichtums).

**Z**um Handel waere vor allem die Familie al Rakesh zu erwahnen, die z.B. mehrere Karawanenseerien besitzt, ein grosses Handels- und Lagerkontor im Hafen sowie einige Handelsschiffe ihr eigen nennt. Man erzahlt sich hinter vorgehaltener Hand von fantastisch anmutenden Laendereien und Staedten weit im Osten liegenden gebieten, und sagenhaften Schaetzen von zurueckkommenden Karawanen und Expeditionen erzahlen.

**U**nter dieser und anderen Handels- und Finanziersfamilien wird man sicherlich nicht nur fuer waghalsige und Abenteuerreiche Expeditionen Geldgeber und Begleiter (eine Ehre und Beweis ihrer tapferkeit fuer Soehne aus gutem Hause) finden, sondern auch fuer Kuenste Forschung und Akademien die sich dem Wissen verschrieben haben.

**S**o unterhaelt und entstanden auch z.B. die 'Hond Forad Thor'a (Seefahrtsakademie), die sich der Forschung jeglichen wissens um die Seefahrt (Astronomie, Schiffsbau und Schiffsfuehrung) verschrieben hat, oder die 'Hond forad Bendo (Alchemie und Medizin).

Zur Religion ist zu erwahnen, das hier der Gott Draug angebetet wird und die Hohepriesterin, die in den Tempelanlagen im suedlich gelegenen Gebirge von der Hauptstadt Ihren Sitz Hat. Anderen Religionen ist man, wie in vielen andern dingen, offen solange Sie nicht in irgendeiner Form sich gegen Draug und Darshive wenden.

**A**lles in allem ist dieses Land sicherlich eine Reise wert, obwohl es eine sehr junge Kriegsbelastete Vergangenheit hat. Und so manch einer hat sich vom Hauch des Abenteuers hinreisen lassen und ist mit einer Karawanserei gen Osten oder Sueden gezogen und Reich Zurueckgekehrt (manch einer ueberhaupt nicht mehr, aber na ja...). Haendler und Kuenstler werden hier sicherlich offene Kontore und Maezen finden.