

Südliche Mittellande. Nördlich von Stauchen, in den Ausläufern des Ringgebirges, liegt eine weite Hochebene. Dieses raue Land ist geprägt von steinigen Weiden, leichten Hügeln, meist Tannenwäldern, dazwischen vielen Bergflüssen und hier und dort kleinen Siedlungen. Dieses Gebiet liegt zwischen den Königreichen Stauchen und Burgund und wurde aufgrund seiner geringen wirtschaftlichen Nutzbarkeit von niemand beansprucht. Ideal für Pioniere und Gesetzlose.

Das Hochland hat eine Ausdehnung von etwa 200 Meilen von West nach Ost und 120 Meilen von Süd nach Nord (**300 mal 180 km**). Die Hochebene selbst wird noch unterteilt in das westliche und östliche Hochland oder auch Westmarken und Ostmarken. Die Teilung erfolgt hier durch einen großen Schmelzwasserfluss, der aus mehreren Quellen aus dem Ringgebirge im Süden gespeist wird und sich in einen großen See im Norden sammelt. Der „Eiswasser“ ist so breit und tief ins Land geschnitten, dass keine Furt über ihn führt und ein Übersetzen nur mit Booten möglich ist. Schwimmen kann sehr riskant sein, da er nicht nur sehr kalt sondern auch durch die Strömungen und Wirbel sehr tückisch ist.

Klimatisch ist das Land gemäßigt und unbeständig einzusortieren. Es ist meist eher kühl und niederschlagsreich. Die Temperaturen liegen im Sommer bei durchschnittlich 25 °C und im Winter bei durchschnittlich -10 °C. Das Wetter ist durch die Hochlage und die vielen Gebirgszüge rundherum sehr launisch und ein Wetterwechsel kann innerhalb von wenigen Stunden geschehen. In der Regel pendelt das Wetter tagsüber zwischen klar und sonnig und bedeckt und regnerisch. In den Dämmerungszeiten liegt oft mal Nebel über dem Land. Sowohl an den Gebirgszügen als auch in den Ebenen können hohe Windgeschwindigkeiten auftreten.

Die Bewohner des Landes betreiben überwiegend Viehzucht mit Schafen, Rindern und Ziegen. Das **Weideland** ist zwar steinig aber für das genügsame Vieh reichhaltig genug. Die Viehbauern halten sich kleinere Herden und lassen sie frei weiden. Meist findet man in der Nähe eines kleinen Hochlandsees auch eine Siedlung mit Bauern. Das Vieh traut sich ohnehin nicht weit von diesen Seen fort und so besteht oft kein Bedarf an Zäunen oder Gemarkungen. Des Weiteren wird gerne auch Obst- und Getreideanbau betrieben. Die häufigsten **Fruchtsorten** sind dabei Gerste und Weizen bzw. Zuckerrüben, Kartoffeln, Äpfel und ähnliche Obstsorten. An Flussläufen oder an den vielen kleineren Seen im Hochland wird auch Fischerei betrieben. Dabei wird der Fisch entweder gepökelt oder luftgetrocknet weiterverarbeitet. In den Wäldern wird meist Nadelholz und in geringerem Anteil auch Laubholz geschlagen. Die Hochmoore liefern erstklassigen Torf. Rohstoffe wie Erze und Edelmetalle sind in den zahlreichen Gebirgen womöglich vorhanden jedoch sind davon keine aktiven Minen bekannt außer denen der Zwerge in der Nähe von Steinwacht. Und deren Zugänge zu ihren Heimstätten und Minen sind bis heute völlig unbekannt.

Brennstoffe sind hauptsächlich Holz, Holzkohle und Torf. In der Nähe des Inselgebirges werden Alaun-Salze gewonnen, die fast ausschließlich über Steinwacht nach Hochdorff gelangen wo der bislang einzige **Wollmarkt** der östlichen Steinmarken existiert. Dort gibt es auch rudimentäre Färbereien. Gerberei und Lederarbeiten werden quasi überall vorgenommen. Lehme und Tone werden ebenfalls überall gewonnen und verarbeitet. Der Wald von Nuvelipi ist eine ergiebige Quelle für Pelze und Waldbeeren und -früchte.

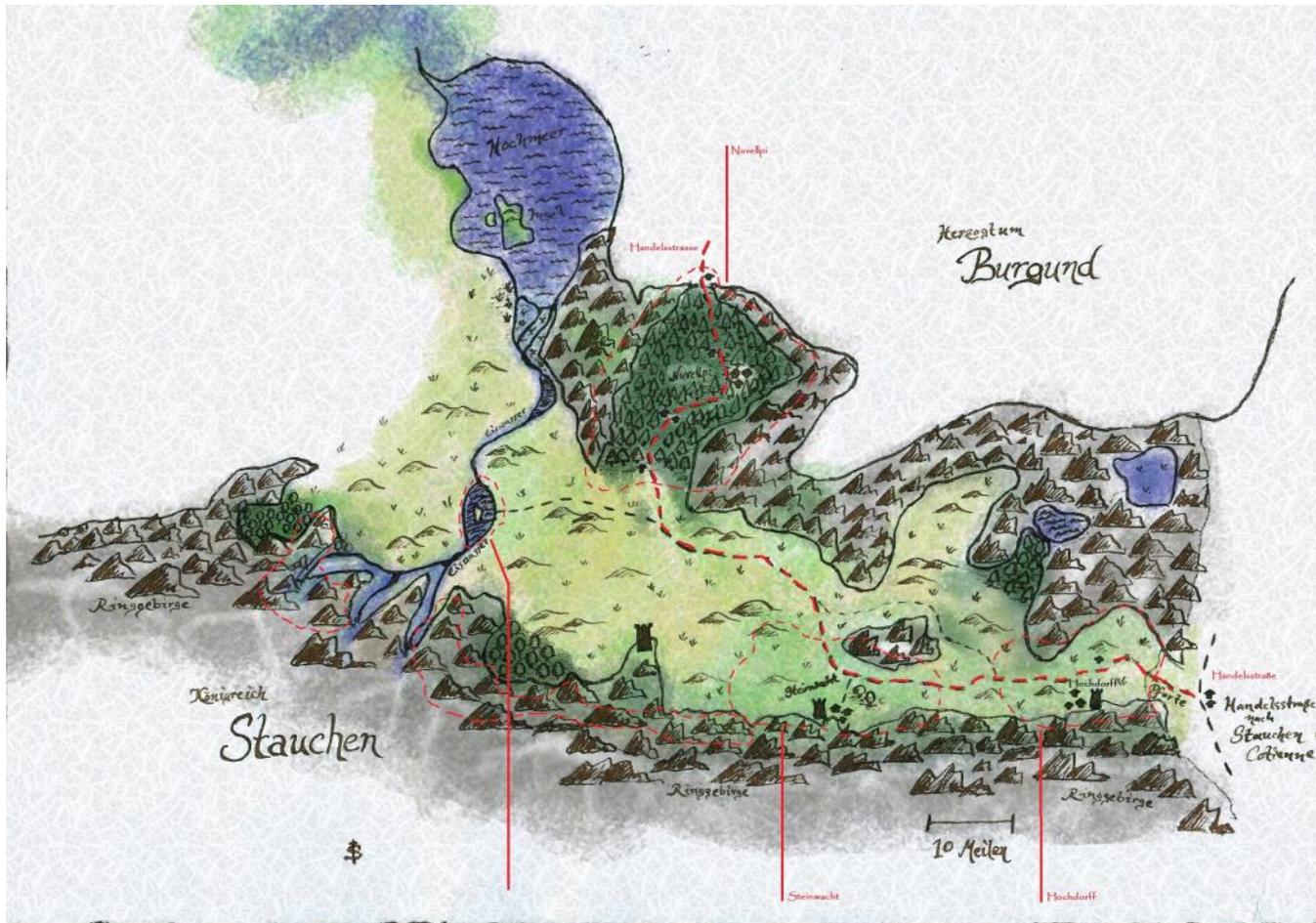
Was in den Steinmarken kaum bis gar nicht zu finden ist sind Biere und Weine, da sich kaum geeignete Anbaugelände finden. Auch an Salz heranzukommen ist schwierig. Kriegswerk ist ausschließlich Importware, da die wenigen Schmiede sich mehr mit Werkzeugen und dergleichen beschäftigen als mit Kriegsware.

Handelswaren sind demnach u.a. Torf, Felle und Pelze, Hölzer, Wolle und Textilien, Fleisch und Fisch, Obst und Obstbrände sowie Getreideschnaps ('Whisky'). In der Regel wird alles für den Eigengebrauch hergestellt und innerhalb einer Siedlung bzw. innerhalb eines Clans verbraucht. In seltenen Fällen, wie bei Hochdorff oder Nuvelipi wird durch deren besondere Stellung oder Lage auch überregionaler Handel betrieben. Mit Steinwacht sind diese drei Orte die einzigen größeren Siedlungen und Anlieger der einzigen Handelsroute durch das Hochland (von Burgund nach Stauchen).

Diese **Handelsroute** durch das Hochland beginnt an der sogenannten Hochlandpforte - eine Serpentine, die ganz im Osten der Steinmarken ins Hochland führt. Der breite Anstieg zwischen den Gebirgszügen des Ringgebirges und dem Gebirge nördlich davon bildet regelrecht eine Rampe ins Hochland. Die Handelsstraße verläuft von dort nach Westen und schlängelt sich den mühseligen Anstieg hinauf bis es die Hügel Ebene des Hochlandes bei Hochdorff erreicht. Von da an verläuft die Route weiter in westlicher Richtung, südlich an einem Inselgebirge und Steinwacht vorbei und weiter bis sie sich gabelt. Ein Pfad verläuft weiter nach Westen bis an den Eiswasser, dem großen Schmelzwasserstrom. Die Handelsstraße selbst knickt nach Norden ab und erreicht den großen Nadelwald. Hier verläuft sie weiter durch den Wald, an Nuvelipi, einer kleinen Holzfällerstadt, vorbei, und gelangt an einen Gebirgspass, der die Grenze zum Königreich Burgund darstellt.

Im **östlichen Hochland, den Ostmarken**, sind nur drei größere Siedlungen bekannt. Nuvelipi, die Stadt der Holzfäller im nördlichen Tannenwaldtal, Steinwacht, eine Siedlung im Süden, die vom Handel mit Zwergen prosperiert und Hochdorff, ganz im Osten an der „Pforte“ des Hochlandes bevor man den Abstieg aus der Hochebene beginnt. Überall verteilt im Hochland leben ungezählte Familien, Clans und Einzelgänger, die ihr Leben mit Existenzwirtschaft verdingen und weitgehend von äußeren Einflüssen verschont bleiben. Dadurch sind kulturelle Entwicklungen nur in den größeren Siedlungen erwähnenswert und außerhalb dieser vernachlässigbar. Darüber hinaus sind in den Ostmarken sehr gemischte Ethnien ansässig. Viele sind oder waren Pioniere oder Flüchtlinge aus den umliegenden Reichen, wie Stauchen,

Burgund oder Cotienne. Jedoch gibt es auch einige Alteingesessene, deren Abstammung längst nicht mehr nachvollziehbar ist. Im ganzen Hochland ziehen auch einige Räubergruppen umher, die vom wiederauflebenden Handel profitieren wollen und gelegentlich auch einzelne Bauern terrorisieren.



Während das östliche Hochland inzwischen brauchbar kartografiert und teilweise erschlossen wurde kann man vom **westlichen Hochland** das Gegenteil behaupten. Dieser Teil scheint geologisch dem östlichen Teil sehr ähnlich jedoch liegt an der Westgrenze das Gebiet der Orks, welche dort so zahlreich sind, dass nur wenige Pioniere sich in den letzten Jahrzehnten trauten den Eiswasser zu überqueren um dort zu siedeln. Dementsprechend waren nur vage Gerüchte, Mythen und Legenden aus diesem Land im Umlauf.

Seit einigen Jahren ist aber Bewegung in die Steinmarken gekommen. Ein paar nennenswerte Entwicklungen führten zu einem höheren Bekanntheitsgrad und einen Erwachen der Steinmarken. Sigismund von Steinwacht hat mit seinen Initiativen die Handelswege sicherer gemacht und somit lohnender für Händler. Das hat die ostmärkischen Städte verbunden und einen wirtschaftlichen Aufschwung bewirkt. Inzwischen gibt es sogar ein ostmärkisches Handelskontor. Außerdem hat der Archäologe und Gelehrte Magister Elekander aus Hochdorff einige Expeditionen unternommen, über die ganz abenteuerliche Geschichten erzählt werden. Nicht zuletzt hat er eine Expedition in die Westmarken angeführt, die dort weitere Völker entdeckt hat. Von denen sind die Turma am nächsten und auch am mächtigsten. Sie haben

sich mittlerweile mit den Ostmarken befreundet und im Jahre 616 nach stauchischer Zeitrechnung (2016) gemeinsam einen Krieg siegreich bestritten.

Es bleibt abzuwarten, wie die Entwicklungen weitergehen...

Gründungsdaten

Name	nT	nSR
Nuvellpi	-	ca. 440
Steinwacht	-	ca. 530
Hochdorff	231	326 (ca. 350)

Zeitrechnungen

Heute	Turmlande nT	Stauchen n.SR
2017	712	617