

Länder am Binnensee

Die Länder am Binnensee Arkelion bilden eine fruchtbare, gemäßigte Region aus Wäldern, Weideland, Äckern und zahlreichen Flusslandschaften. Der leicht salzhaltige Binnensee ist über den Tränenfluss direkt mit dem Meer verbunden und weist sogar schwache Gezeiten auf. Seine Ufer und das umliegende Land bieten Lebensraum für zahlreiche Wildtiere, Wasservögel und große Fischbestände. Landwirtschaft, Viehzucht, Forstwirtschaft und Fischerei prägen die Landschaft ebenso wie alte Städte und wichtige Handelswege.

- [Atova](#)
- [Kaldramir](#)
- [Rhovaryn](#)
- [Solhaven](#)
- [Vondas](#)

Atova

Atova ist eine stark bürokratisch und religiös geprägte Theokratie, in der die Kirche Atovaras das gesellschaftliche Leben bestimmt. Bildung, medizinische Versorgung und eine geregelte Rechtsprechung sind weit verbreitet, zugleich besitzt die Inquisition großen Einfluss und steht in besonderen Fällen über dem Gesetz. Die Bevölkerung gilt als fromm, arbeitsam und vergleichsweise wohlhabend. Zünfte, Gilden und Bürgermilizen spielen vor allem in den Städten eine wichtige Rolle, während Landwirtschaft, Handwerk und Handel das tägliche Leben prägen.

Kaldramir

Kaldramir ist ein von Myzaryon dem Grausamen beherrschtes Drachenreich, in dem die einflussreiche Sippe Sylgaroth fast alle wichtigen Ämter kontrolliert. Hohe Steuern, harte Gesetze und die Angst vor dem Drachen prägen das Leben, während große Teile der Bevölkerung in Armut leben. Seit einem blutig niedergeschlagenen Bauernaufstand herrscht tiefes Misstrauen zwischen Bevölkerung und Soldaten. Fast alle Einwohner lernen den Umgang mit dem Bogen, um sich gegen Monster und äußere Feinde verteidigen zu können. Trotz aller Spannungen verbindet die Kaldramirer ihre große Liebe zur Musik, besonders zu tragischen Balladen.

Rhovaryn

Rhovaryn ist ein stark bewaldetes Feudalreich, dessen Gesellschaft von Rittertum, Ehre und Loyalität geprägt wird. Fahrende Ritter sorgen für Sicherheit, Rechtsprechung und Monsterbekämpfung, während zahlreiche Klöster große Teile der Verwaltung übernehmen. Jagd besitzt sowohl wirtschaftliche als auch gesellschaftliche Bedeutung, besonders für den Adel. Die Bevölkerung lebt überwiegend von Forstwirtschaft, Jagd, Handwerk und Landwirtschaft und gilt als bodenständig und körperlich robust. Hexen übernehmen vielerorts die medizinische Versorgung und genießen großes Ansehen, solange sie sich an die gesellschaftlichen Regeln halten.

Solhaven

Solhaven ist ein kleines, wohlhabendes Königreich, dessen Gesellschaft stark von Diplomatie, Handel und Bildung geprägt ist. Seine Diplomaten und Botschafter vermitteln zwischen den Reichen und sammeln zugleich Informationen für ein weitreichendes Spionagenetzwerk. Niedrige Steuern und geschickter Zwischenhandel sorgen für einen vergleichsweise guten Lebensstandard. Schon einfache Einwohner üben sich im Verhandeln, während junge Solhavener zusätzlich Grundkenntnisse in Magie, Geschichte und Seefahrt erwerben.

Vondas

Vondas ist ein wohlhabendes Königreich, das sich als Erbe des Alten Kaiserreichs versteht und von mächtigen Adelsfamilien sowie reichen Händlern geprägt wird. Der König muss seine Herrschaft geschickt zwischen diesen Gruppen ausbalancieren und stützt sich zunehmend auch auf das Bürgertum. Militärisch setzt Vondas vor allem auf professionelle Garden und gut bezahlte Söldner. Kunst, Magie und Bildung sind weit verbreitet und prägen besonders die farbenfrohen Städte, während Dichtkunst und magische Geschichtenerzählung hohes Ansehen genießen. Religiös gilt Vondas als vergleichsweise offen und tolerant.