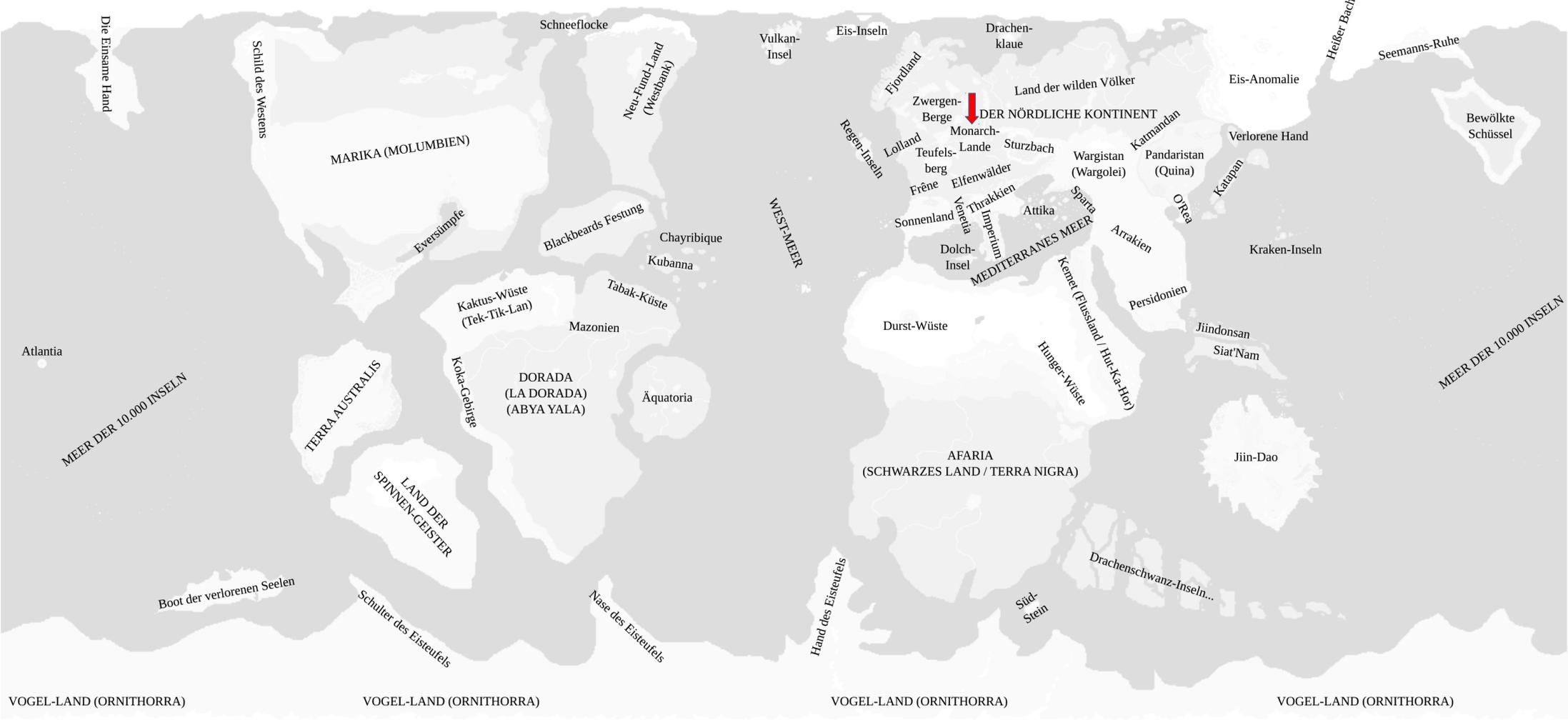


EIS-KAPUZE (Nuk'vanau / SCHNEE-SCHILDKRÖTE)

EIS-KAPUZE (Nuk'vanau / SCHNEE-SCHILDKRÖTE)

EIS-KAPUZE (Nuk'vanau / SCHNEE-SCHILDKRÖTE)

EIS-KAPUZE (Nuk'vanau / SCHNEE-SCHILDKRÖTE)



Die Einsame Hand

Schild des Westens

MARIKA (MOLUMBIEN)

Schneeflocke

Neu-Fund-Land (Westbank)

Vulkan-Insel

Eis-Inseln

Fjordland

Drachenklau

Land der wilden Völker

Eis-Anomalie

Heißer Bach

Seemanns-Ruhe

Bewölkte Schüssel

Atlantia

MEER DER 10.000 INSELN

TERRA AUSTRALIS

LAND DER SPINNEN-GEISTER

Boot der verlorenen Seelen

Schulter des Eisteufels

Nase des Eisteufels

Eversumpfe

Blackbeards Festung

Chayribique

Kaktus-Wüste (Tek-Tik-Lan)

Tabak-Küste

Mazonien

DORADA (LA DORADA) (ABYA YALA)

Äquatoria

WEST-MEER

Durst-Wüste

Zwergen-Berge

Monarch-Berg

DER NÖRDLICHE KONTINENT

Sturzbach

Wargistan (Wargolei)

Katmandan

Pandaristan (Quina)

Krakens-Inseln

Lolland

Teufelsberg

Elfenwälder

Thrakken

Attika

O'Rea

Katapan

Frêne

Sonnenland

Venedia

Imperium

Arrakien

Persidomien

Dolch-Insel

MEDITERRANES MEER

Sparta

Kennet (Flusland / Hur-Ka-Hor)

Jiindonsan

Siat'Nam

MEER DER 10.000 INSELN

AFARIA (SCHWARZES LAND / TERRA NIGRA)

Jiin-Dao

Süd-Stein

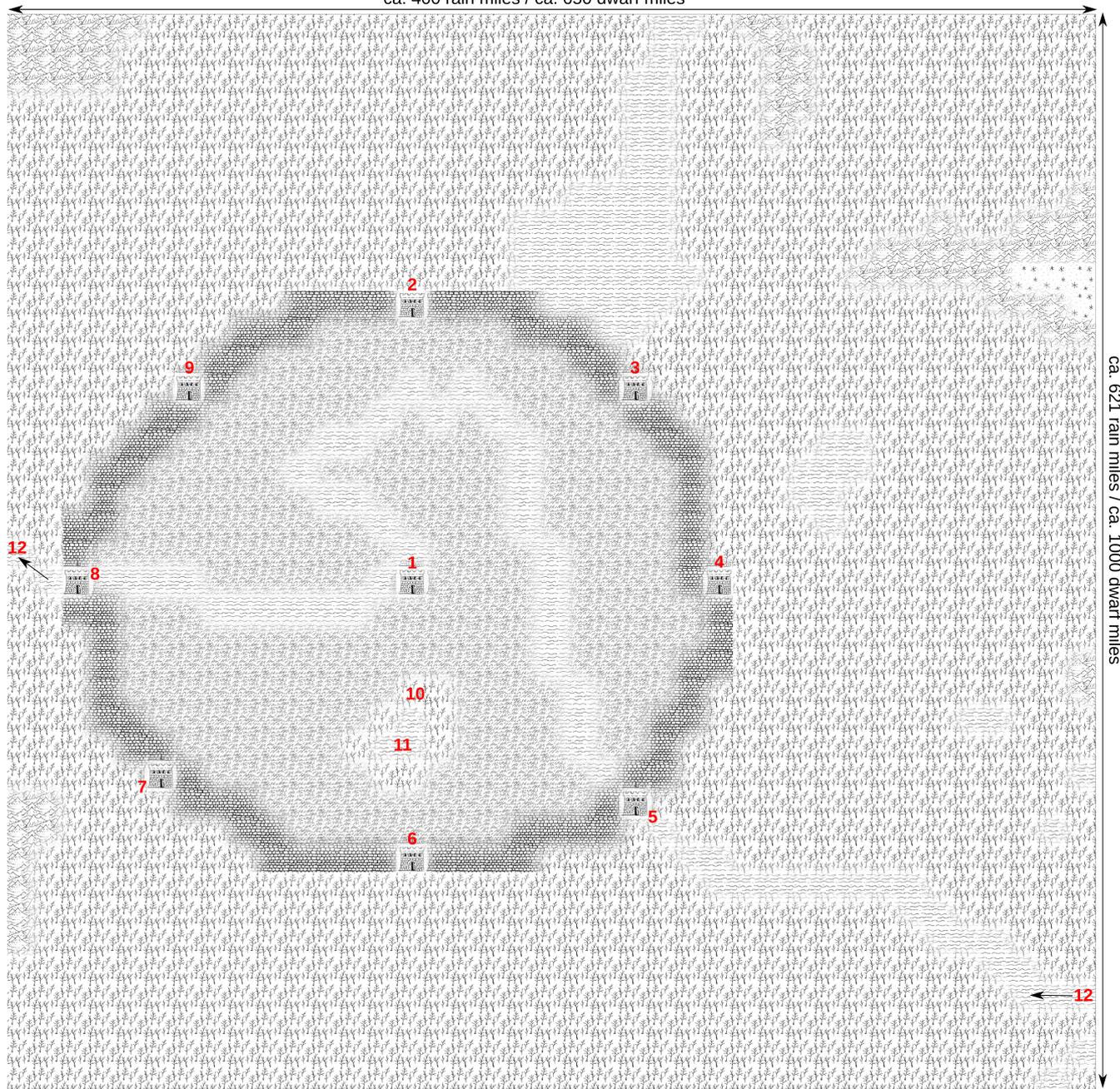
Drachenschwanz-Inseln...

VOGEL-LAND (ORNITHORRA)

VOGEL-LAND (ORNITHORRA)

VOGEL-LAND (ORNITHORRA)

VOGEL-LAND (ORNITHORRA)



- | | | | |
|---------------------------|------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| 1 – Monarch-Stadt | 4 – Östliches Tor | 7 – Südwest-Tor | 10 – Königlicher Wald |
| 2 – Nördliches Tor | 5 – Südost-Wasser-Tor | 8 – Westliches Wasser-Tor | 11 – Königlicher See |
| 3 – Nordost-Tor | 6 – Südliches Tor | 9 – Nordwest-Tor | 12 – Der Elfenpfeil |

Monarch-Stadt liegt im Zentrum des Nördlichen Kontinents. Die umgebenden Länder sind gut kultivierte Gegenden, hauptsächlich wird hier Getreide und Milch erzeugt, aber auch Fleisch, Leder und Fisch. Das Land des Monarchen wird von einer großen Mauer umgeben, die von einem seiner paranoiden Vorfahren gebaut wurde. Es gibt acht Festungen und etliche kleinere Außenposten in der Mauer, die gut bewacht werden. Ein mächtiger Fluss namens „Elvenpfeil“ durchfließt das Land. Durch die Hilfe vom Volk der Grachtenmenschen wurden ausgefeilte Kanäle gebaut, die eine schnelle Reise und gute Bewässerung des Ackers ermöglichen.

Monarch-Stadt selbst ist eine florierende Metropole. Viele Reisende und Flüchtlinge von allen bekannten Arten kann man hier antreffen. Es gibt jede Menge Jobs für Abenteurer, Boten, Söldner und Entdecker. Außerdem suchen die Hauptleute der Armee des Monarchen stets nach eifrigem und ehrgeizigem Personal. Markt: Viele Handwerker und Händler bieten alle möglichen mittel- bis hochqualitativen Produkte an. Institutionen: Die Akademie für Zauberei und Hexenkunst lehrt einen alten, jedoch mächtigen Kodex aus Zaubersprüchen und hat eine enorme Bibliothek. Außenstehenden bietet die Akademie alle Arten von bezahlten Diensten, Elixieren, Tränken und Artefakten. Außerdem hat der Orden der Hermannischen Ritter hier sein Hauptquartier. Diese Ritter haben die Ritterlichkeit und die Kunst der Aventur/Questerei perfektioniert.

Die Diplomatie des Monarchen ist stabil: Verbündet mit den Elfen (Osten, Südosten und Süden), verbündet mit den Zwergen (Westen und Nordwesten), neutral zu den wilden Völkern (Norden und Nordosten, hauptsächlich Russbjarn und Wotanii), kein Kontakt zu dem was-auch-immer im Teufelsberg (Südwesten) wohnen mag. Es gibt einige direkte oder indirekte Handelsbeziehungen zu fast allen Reichen des Kontinents (vor allem zu Zwergen und Elfen). Im Moment plant der Monarch, seinen Einfluss auszudehnen.

Neben dem materiellen Reichtum, geht auch die Bevölkerungszahl in die zig Millionen (mit Flüchtlingen sind es doppelt so viele).