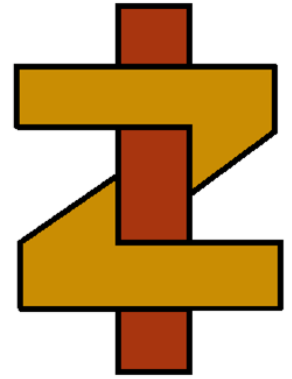


Die Zimtinseln



Einleitung:

Im Südosten der Wüstenreiche Al Imarat liegt die von zwei Nationen besiedelten Inselgruppe, welche jedem goldländischen Seefahrer als Zimtinseln bekannt sind. Die zwei miteinander streitenden Reiche namens Imiris und Zaberus belegen respektiv die Südseite bzw. Nordseite der Hauptinsel. Getrennt sind die beiden von dem sich über Kilometer streckenden Zimtwald, der mit seiner stark magischen Natur jegliche Besucher mehr als nur effektiv abweist.

Politik / Wirtschaft:

Die politische Südseite der Zimtinsel, geführt von korrupten Gilden und einer politischen Gallionsfigur, ist fokussiert auf Handel und Dienstleistung. Als wichtige Handelsstützpunkte locken die imirischen Häfen mit allerlei Handelsware als auch mit Barden und Tavernen. Der zaberische Ältestenrat im Norden der Insel schert sich mit seiner xenophoben und isolationistischen Außenpolitik wenig um Handelsrouten. Mit vielen inländischen Produktionsketten hat der Rat die Zügel des Staates in eiserner Hand.

Geografie:

Die Inseln sind allesamt größtenteils zerklüftet, sodass die einzigen zwei sinnvoll bebaubaren Buchten der Hafen von Imiris und jener von Zaberus sind. Weitläufige Riffe und riesige Klippen kämpfen auf ewig gegen die raue See der Umlande. Inmitten der Hauptinsel erstreckt sich der ganzen Länge der Hauptinsel nach der Wald bestehend ausschließlich aus Zimtbäumen, die in ihrer Mitte, im Herzen des Waldes, eine Gruppe aus Ruinen verbergen.

Gesellschaft / Kultur:

Bei Kartenspiel und einem großen Krug Zimtschnaps herrscht gute Stimmung in den verwinkelten Gaststätten von Imiris. Untertags werden fleißig Geschäft gemacht, Fische gefangen oder manch Reisende abgezockt. Die Leute sind immer freudig, denn wie soll man bei Rausche und guter Bardenmusik wirklich schlechte Stimmung haben? Im Norden wird dagegen der durchschnittliche Arbeiter seine Zeit zumeist in Lungen betäubenden Fertigungsstätten oder stählernen Kasernen verbringen. Viele Bewohner von Zaberus hängen an der Hoffnung einmal selbst mächtig genug zu sein, um Untergebene treten zu können, vielen wird dies nie gelingen ...

Religion:

Im Süden wiegt ein der Natur frönder Glaube vor, wobei durch die unterschiedlichen Einflüsse der umliegenden Lande viele verschiedene religiöse Gruppen Schreine oder Tempel in Imiris haben. Im Gegensatz dazu wird im Norden Religion größtenteils unterdrückt.

Magie:

Die Insel hat zwei leicht überdurchschnittlich mächtige magische Pole in den jeweiligen Buchten. Jedoch umso weiter man landeinwärts geht, desto potenter wird diese magische Kraft, die sich im Gebiet des Zimtwaldes konzentriert. Es gibt zwei Magietürme auf jenen zwei Endpunkten: einer zu magischer Fortbewegung und Seefahrt im Süden und einer über magische Artefakte im Norden. Letzterer ist zusätzlich ein Zentrum der Alchemie, die in den Fertigungsstätten Anwendung findet.

Spezies:

Im Süden floriert eine xenophile Gesellschaft, welche Spezies aller Art beherbergt. Im Norden leben überwiegend Menschen, die Wesen anderer Spezies zumeist versklaven.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

In den Tavernen des Südens sieht man fließende Kleider in bunten warmen Farben. Die grau / grün / gelben Uniformen des Nordens schrecken hingegen mit ihrer metallischen und eckigen Erscheinung ab.

Mythen und Geschichten:

Vor allem in den Tavernen des Südens florieren Sagen und Legenden unter anderem von komischen Wer-Fisch-Wesen bei den östlichen Inseln aber auch von meter-langen Monstren, welche unter der Meeresoberfläche lauern, aber niemals so tief wie man es sich wünschen würde.

Kontaktdaten:

Länderverantwortlicher: Ralph Mossig

SL die das Land bespielen: -

Spieler und Charaktere aus dem Land: Pius (Ralph)