

Grasmeer

Das Grasmeer ist eine weite Region zwischen Drachenkamm, Ostküste, Tränenfluss und Klagengrund. Im Norden herrscht gemäßigtes Klima mit offenen Grasländern und kleinen Wäldern, während es nach Süden zunehmend tropisch, feuchter und dichter bewachsen wird. Der Branul mit seinem großen Delta prägt weite Teile der Landschaft und schafft fruchtbare Auen, Sümpfe und Feuchtgebiete. Die Tierwelt reicht von Herdentieren und Greifvögeln im Norden bis zu zahlreichen Wasservögeln, Reptilien und tropischen Arten im Süden.

- [Braneli](#)
- [Brim](#)
- [Das Volk ohne König](#)
- [Klagenfestungen](#)
- [Korgashim](#)
- [Myrrlan](#)

Braneli

Die Braneli sind friedliche Segensgoblins, die in kleinen Dörfern am Branul und an der Ostküste leben und sich vor allem Gartenbau, Pflanzenkunde und gutem Essen widmen. Sie treiben nur wenig Tauschhandel und meiden Aufregung sowie Reisen. Pflanzenmagie nutzen sie vor allem in Notzeiten oder gegen Schädlinge. Trotz ihrer Friedfertigkeit ranken sich Gerüchte darum, dass sie sich mit Giften und magisch gelenkten Pflanzen erfolgreich gegen Sklavenjäger verteidigt haben.

Brim

Die Brim sind weltoffene Seezwerge, die von Glires aus die Ostküste bereisen und vom Fischfang sowie Handel leben. Ihre bewohnbaren Barken können zu schwimmenden Städten verbunden werden, auf denen Märkte und religiöse Feste stattfinden. Sie verehren Danela und Ethila, lieben Wettkämpfe, Rätsel und Seefahrt und lösen schwere Streitigkeiten durch gefährliche Questen. Trotz Piraten, Sklavenjägern, Seeungeheuern und anderen Gefahren haben sie sich ihre Fröhlichkeit und Abenteuerlust bewahrt.

Das Volk ohne König

Das Volk ohne König lebt in selbstständigen Dörfern und Städten an der Bucht von Ethila, der Küste und bis zum Branul-Delta. Die Bewohner leben vor allem von Fischfang, Ackerbau, Viehzucht und teils Jagd und treiben Handel mit benachbarten Völkern. Große Konflikte meiden sie und verlassen sich bei größeren Gefahren häufig auf Brim und Korgashim. Ihre Kultur ist einfach und traditionsbewusst, geprägt von Handwerk, Geschichtenerzählung und einem ruhigen Gemeinschaftsleben.

Klagenfestungen

Die Klagenfestungen sind vier grausame Stadtstaaten an der Nordküste des Klagengrunds, die von Sklavenarbeit, Plantagen, Piraterie und Sklavenhandel leben. Beherrscht werden sie von gewaltsam herrschenden Zarok und ihren Sharik, wobei Machtwechsel und Intrigen häufig sind. Arenakämpfe, Drogen und brutale Unterhaltung prägen das öffentliche Leben. Zwei weitere Festungen wurden zerstört: Shamresi durch Zarub-Khal und Morbinga durch die Tränenreiche.

Korgashim

Die Korgashim sind friedliche Nomaden, die in kleinen Sippen mit ihren Herden durch das Grasmeer ziehen und Angehörige aller Spezies aufnehmen. Freiheit gilt ihnen als höchstes Gut, weshalb Zugehörigkeit freiwillig bleibt und sogar Familienbindungen locker verstanden werden. Sie leben weitgehend von Viehzucht, Jagd, Fischfang und Tauschhandel und sind hervorragende Reiter und Bogenschützen. Bekannt sind sie außerdem für ihre Händlersippen, kunstvollen Schnitzereien und individuell bemalten Zelte.

Myrrlan

Die Myrrlan sind nun eine gemischte Kultur von Reisbauern im wasserreichen Branul-Delta, die in Pfahlbaudörfern lebt und weitgehend auf Geld verzichtet. Ihr friedlicher Glaube verehrt das lebensspendende Wasser und sieht den Branul als Aufenthaltsort der Ahnen vor ihrer Wiedergeburt. Landwirtschaft, Fischfang, Tierzucht und das Sammeln wertvoller Kräuter sichern ihren Lebensunterhalt. Trotz ihrer friedlichen Lebensweise schützen Wassermagier und die erbarmungslosen Flutkrieger das Delta vor Sklavenjägern und anderen Eindringlingen.