

Reiche der Finsternis

Die Reiche der Finsternis liegen zwischen Egiroks Steppe und dem ehemaligen Alten Kaiserreich und besitzen ein kaltes gemäßigtes Klima. Wälder, Hügel, Flüsse, fruchtbare Ebenen und der Vulkan Zelvars Schlot prägen die Landschaft. Während Danelas Wiege besonders ertragreich ist, wirken das Ascheland und Dergothna karger und düsterer. Die Region beherbergt eine vielfältige Tierwelt mit Hirschen, Wildschweinen, Wölfen, Bären und zahlreichen Monstern.

- [Akomar](#)
- [Ascheland](#)
- [Danelas Wiege](#)
- [Dergothna](#)
- [Jäger-Paradies](#)
- [Novonna](#)

Akomar

Akomar ist ein von wohlhabenden Flüchtlingen aus dem Alten Kaiserreich gegründetes Reich, dessen Städte von mächtigen Häusern geprägt werden. Seit rund 360 Jahren herrscht der geheimnisvolle Golemkaiser mit Unterstützung der Kirche Zelvars über das Land. Magische Forschung, Golemiden, Mechanik und die Verbindung von Magie und Handwerk bestimmen die Kultur. Fortschrittliche Ringbahnen sowie Wasser- und Abwassersysteme prägen die Städte, während die Kirche im Hintergrund Intrigen und Machtkämpfe fördert.

Ascheland

Im Ascheland leben die wenigen Anhänger Zelvars innerhalb und rund um seinen Vulkan und warten auf die Rückkehr ihres Gottes. Ihre Kultur wird vor allem von der Ausbildung gefürchteter Assassinen und von hervorragender Schmiedekunst geprägt. Besonders Atovara und ihre Priester gelten ihnen als verhasste Feinde. Jedes Mitglied der Gemeinschaft erlernt zumindest die Grundlagen des Tötens und des Schmiedens.

Danelas Wiege

Danelas Wiege ist eine fruchtbare Agrarregion südlich des Valsha-Sees, deren Bewohner überwiegend von Landwirtschaft, Fischfang und Schafhaltung leben. Vulkanasche und die Wärme Zelvars Schlots ermöglichen besonders hohe Erträge und oft zwei Ernten im Jahr. Politisch wird das Land vom Großen Rat der Dorfgemeinschaften geführt und versorgt vor allem Akomar und das Jäger-Paradies mit Lebensmitteln. Daneben prägen profane Alchemie, Geschichten, Musik, Tanz, Volksfeste und Illusionsmagie den Alltag.

Dergothna

Dergothna ist ein düsteres Halblingsreich zwischen dem Ascheland und den Cyran-Bergen, das seit Jahrtausenden von der Nekromantie geprägt wird. Der Geist Dishakul hält den Glauben an den verschwundenen Totengott Dergoth aufrecht und lehrt, dass Untod der einzige Weg sei, dem endgültigen Tod zu entgehen. Die Dergothna gelten als strebsam, perfektionistisch und besonders begabt in Magie, Kunsthandwerk und Heilkunst. Untote Diener gehören zum Alltag, während die Kultur zugleich für außergewöhnliche Ehrlichkeit, Höflichkeit und sprachliche Raffinesse bekannt ist.

Jäger-Paradies

Das Jäger-Paradies ist ein wildes, weitgehend waldbedecktes Land ohne feste Grenzen oder zentrale Herrschaft. Die verstreuten Dörfer leben von Jagd, Handwerk und Lebensmitteln aus Danelas Wiege. Jagden auf Tiere, Monster und sogar Akomai gelten als wichtigste Beschäftigung und sollen Wirkant ehren. Besonders Jagdaufseher und erfinderische Handwerker genießen hohes Ansehen, während moralische Bedenken kaum eine Rolle spielen.

Novonna

Novonna ist ein Flüchtlingsreich aus der Zeit des Langen Krieges, das von Tempeln und einem fünfköpfigen Kirchenrat regiert wird. Alle zehn Gottheiten sind erlaubt, wobei besonders Zelvar und Somasia starken Einfluss besitzen. Politik und Verwaltung sind von Korruption, Intrigen und dem Einsatz von Verbrechern geprägt. Wirtschaftlich lebt Novonna von Bergbau, Handel, Landwirtschaft und Handwerk, während Söldner das militärische Rückgrat bilden. Zugleich gelten seine Städte und Tempel als bedeutende Zentren für Mathematik, Mechanik und Magie.