

Kordath Allgemein

„Kordath war der Bruder von Rukirga und er war sogar noch mehr ein Baumeister als sie. Er erschuf im Zeitalter der Schöpfung ein gewaltiges Land und seine Schwester türmte darin große Berge auf und schuf einen tiefen Krater für den Binnensee Arkelion. Dort siedelten sie ihr Volk an und es florierte. Doch das erregte den Zorn von Wirkant, dem Gott der Monster, und er sandte seine Drachen über das Land und unter die Berge. Lange Jahrhunderte wurde gekämpft und Wirkant schließlich zurückgedrängt. Doch Kordath, der nicht die göttliche Macht seiner Schwester hatte, wurde in diesen Kämpfen getötet. Seitdem hassen die Zwerge die Drachen.“

~weit verbreitete alte Legende

Diese und andere Legenden gibt es viele über den Kontinent Kordath. Niemand, außer vielleicht den eingekerkerten Göttern, kann noch sagen, was daran wahr ist und was nicht.

Der Kontinent erstreckt sich über Tausende Kilometer vom eisigen Norden in den warm-heißen Süden und auch in der Ost-West-Ausdehnung umfasst der Kontinent mehrere Tausend Kilometer.

Ob der Kontinent nun erschaffen wurde, oder sich „natürlich“ entwickelt hat, überall am Kontinent sieht man die Spuren oder das Wirken der Götter und der Götterkriege. Manche Gebirge wurden als Wälle aufgeschüttet, einzelne Berge als Aussichtspunkte, Tieflande als Heimat für seltsame Wesen erschaffen oder Ödland-Gebiete, in denen heute nichts mehr wächst, entstanden.

Daer Kontinent wird meist in vier große klimatische Regionen eingeteilt:

- Der kalte Norden mit viel Schnee, Tundra und Taiga;
- Das gemäßigte Zentrum mit Wäldern, Grasländern und recht feuchten Gebieten;
- Der heiß-trockene Südwesten mit Wüste und Savanne

Der heiß-feuchte Südosten mit dichten Dschungeln und Sümpfen.

- [Altes Kaiserreich](#)
 - [Dämmermark](#)
 - [Elmarna](#)
 - [Flussmarken](#)
 - [Fürstentum Eletha](#)
 - [Kassari](#)
 - [Nordmark](#)

- [Weidemark](#)

- [Aturai](#)

- [Cotalec](#)
- [Muraci](#)
- [Omecai](#)
- [Tupayen](#)
- [Tzelonai](#)
- [Zanura](#)
- [Zinapa](#)

- [Avarua](#)

- [Avaru](#)
- [Avasindar](#)
- [Averion](#)
- [Drakhor](#)
- [Khorano](#)
- [Lethavai](#)
- [Liraen](#)
- [Maeluvi](#)
- [Moruael](#)
- [Naveri](#)

- [Drachenkamm](#)

- [Gor'Tharak](#)
- [Nirak'Shai](#)

- [Egirok's Steppe & Eiswüste](#)

- [Kelrad](#)
- [Kelven](#)
- [Odrunak](#)
- [Shendar](#)
- [Talgurai](#)
- [Tasharen](#)

- [Vargai](#)
- [Volshakar](#)
- [Vrakai](#)

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

- [Gravona](#)
 - [Ashinai](#)
 - [Drovkar](#)
 - [Elaren](#)
 - [Veloren](#)

- [Ikaran](#)
 - [Imakari](#)
 - [Isabira](#)
 - [Ishirama](#)
 - [Itharima](#)
 - [Ithunari](#)

- [Iskarn](#)
 - [Gweryn](#)
 - [Maerag](#)
 - [Skeldar](#)
 - [Skogrim](#)

- [Khalan Wüste](#)
 - [Alzingar](#)
 - [Burkhesasch](#)

- [Dareshi](#)
- [Farchir](#)
- [Khalani](#)
- [Khatrapien](#)
- [Khyamar](#)
- [Lishir](#)
- [Mandarim](#)
- [Mireshi](#)
- [Shaoren](#)
- [Zarathissar](#)

- [Länder am Binnensee](#)

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

- [Mawenga](#)

- [Ashari](#)
- [Kandesh](#)
- [Kisanu](#)
- [N'kolo](#)
- [Zhamir](#)

- [Reiche der Finsternis](#)

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

- [Ritterlande](#)

- [Cyranische Kleinkönigreiche](#)
- [Der Große Sumpf](#)
- [Die Waldkönigreiche](#)
- [Khalduran](#)
- [Lumar](#)
- [Rokgar](#)
- [Shalindoren](#)
- [Somasias Hügel](#)
- [Syrmore](#)
- [Tharandor](#)

- [Steinküste](#)

- [Koari](#)
- [Meloren](#)
- [Sarini](#)
- [Terali](#)
- [Teralim](#)
- [Uldari](#)
- [Vilasi](#)

- [Sturmküste](#)

- [Galvarin](#)
- [Klein Vardis](#)
- [Tirnath](#)

- [Tränenreiche](#)

- [Bravonn](#)
- [Carvago](#)
- [Dunkelmoor und Ventaria](#)
- [Serastra](#)
- [Velmura und Genopa](#)

- [U'tukan-Hochland](#)

- [H'atur](#)

- [Ko'ani](#)
- [O'thuli](#)
- [Sai'jin](#)
- [Tu'rai](#)
- [U'tukani](#)

- [Weiße Küste](#)

- [Itekar](#)
- [Kanu-Clans](#)
- [Korallenkinder von Naru](#)
- [Mahumi](#)
- [Navuro](#)
- [Nimraianer](#)
- [Ohulon](#)
- [Piratenküste](#)
- [Shirindi](#)
- [Viruni](#)
- [Zalinar](#)

Altes Kaiserreich

Das Kernland des Alten Kaiserreichs erstreckt sich von der Leuchtenden Küste bis fast zum Binnensee und wird von mehreren großen Gebirgen begrenzt. Im Zentrum liegen die Ogerberge sowie das Tote Land und das umliegende Ödland, die seit dem Untergang des Kaiserreichs unbewohnt sind. Außerhalb dieser verwüsteten Gebiete wechseln fruchtbare Flusstäler, Grasländer, Wälder, Hügel und Küstenlandschaften einander ab. Die Region besitzt eine vielfältige Tierwelt, wird aber auch regelmäßig von Monstern aus den Bergen, Danelas Krater und dem Ödland bedroht.

Altes Kaiserreich

Dämmermark

Die Dämmermark ist ein trockenes, aber fruchtbares Grasland zwischen dem Ödland, den Ogerbergen und Danelas Krater. Seit dem Zerfall des Kaiserreichs bedrohen Monster, Schrecklinge und Finsterlinge die Region, weshalb befestigte Kaiserfestungen als Zentren von Schutz und Handel dienen. Die Bewohner leben vor allem von Rinderzucht, Kartoffelanbau und Pferdezucht. Selbstverteidigung, Aufmerksamkeit, schnelles Laufen und der Umgang mit Pferden gehören für sie von Kindheit an zum Alltag.

Elmarna

Die Elmarna sind ein abgeschiedenes Volk von Lichtelfen auf der Insel Vondrakar und leben streng nach den Idealen von Frieden, Magie und Glauben. Ihre hierarchische Gesellschaft wird von Alten Dynastien und einem Hohepriester geführt, während Magie nahezu jeden Bereich des Alltags durchdringt. Die Elmarna bewahren uralte Chroniken und besitzen außergewöhnliches magisches Wissen, das weit über jenes anderer Kulturen hinausgeht. Trotz ihrer einstigen Beteiligung an der Entstehung des Alten Kaiserreichs haben sie sich seit über tausend Jahren vollständig von Kordath zurückgezogen.

Flussmarken

Die Flussmarken sind eine fruchtbare Agrarregion zwischen Danelas Krater, dem Tränenfluss und den Schattenbergen. Acht Reiche bilden einen gemeinsamen Wirtschafts- und Verteidigungsbund, der Handel, Zölle und den Schutz vor äußeren Gefahren organisiert. Landwirtschaft, Märkte und das Feilschen bestimmen das Leben der Märkler, während im Süden zusätzlich Bergbau betrieben wird. Besonders Danelas Krater gilt als ständige Bedrohung, weshalb Festungen und regelmäßige Waffenübungen zum Schutz der Bevölkerung dienen.

Fürstentum Eletha

Eletha ist ein langgezogenes Fürstentum an der Westküste und das älteste noch bestehende Kerngebiet des Alten Kaiserreichs. Architektur, Magie, Kunsthandwerk und der Glaube an Vondasal sind stark vom Erbe der Elmarna geprägt. Die Bevölkerung lebt vor allem von Fischfang, Landwirtschaft, Viehzucht und etwas Bergbau. Trotz seiner lichtelfischen Tradition ist Eletha heute ein Vielvölkerreich und für seine friedliche, diplomatische Ausrichtung bekannt.

Kassari

Die Kassari sind ein fahrendes Vielvölkervolk, das seit Jahrhunderten durch die südlichen Gebiete des ehemaligen Kaiserreichs zieht. Sie bewahren alte Geschichten und Heilwissen, die sie mündlich von Generation zu Generation weitergeben. Ihre reich verzierten Wohnwagen werden von kräftigen Skarifex gezogen, mit denen sie selbst gefährliche Regionen bereisen können. Viele Kassari beherrschen Hellsichtsmagie, leben von Jagd, Sammeln und Handel und sind für ihre melancholischen Lieder über verlorene Zeiten bekannt.

Nordmark

Die Nordmark ist ein kleines Reich zwischen den Weißen Bergen und dem Galvur-Gebirge, dessen Landschaft von Tälern, Hügeln, Seen und Flüssen geprägt ist. Die Bevölkerung lebt vor allem von Landwirtschaft, Viehzucht, Jagd, Bergbau und Handel und wird von einem Zarovid mit untergeordnetem Adel regiert. Ein einfaches, aber strenges Rechtssystem behandelt grundsätzlich alle Einwohner gleich. Heldensagen und Gruselgeschichten spielen eine wichtige Rolle und bewahren zugleich das historische Wissen über das Alte Kaiserreich.

Weidemark

Die Weidemark ist eine von Viehzucht und Weideland geprägte Region, die aus fünf Königreichen mit künstlich gezogenen Grenzen hervorging. Seit Jahrhunderten sorgen Grenzstreitigkeiten und die starke Stellung des lokalen Adels für politische Zersplitterung und häufige bewaffnete Konflikte. Gleichzeitig gehören Monsterjagd, Turniere, Waffenübungen und ausgeprägte Tierführung zur gemeinsamen Kultur der Bewohner. Schafzucht, Landwirtschaft, Bergbau und Handwerk sichern den Lebensunterhalt, während die sprichwörtliche Sturheit der Weidemärker ihre endlosen Auseinandersetzungen immer weiter verlängert.

Aturai

Aturai ist eine große tropische Insel, die von den mächtigen Cotalin-Bergen und zahlreichen Flüssen geprägt wird. Dichte Regenwälder, fruchtbare Flusstäler, weite Deltas und gefährliche Hochtäler bieten einer vielfältigen Tier- und Pflanzenwelt Lebensraum. Sieben sehr unterschiedliche Kulturen haben sich an die verschiedenen Landschaften angepasst und kämpfen auf ihre eigene Weise ums Überleben. Zwischen der Schönheit der Natur und den Spannungen mit dem Reich der Tzelonai zählt Aturai zu den faszinierendsten und zugleich gefährlichsten Regionen Kordaths.

Cotalec

Die Cotalec ziehen als nomadisches Volk durch die südlichen Ausläufer der Cotalin-Berge. Sie verehren den Schattengott Shuleikan, beherrschen mächtige Schattenmagie und gelten als hervorragende Fallensteller. Ihr nächtlicher Lebensstil und ihr jahrhundertealter Widerstand gegen die Tzelonai machen sie zu gefürchteten Gegnern.

Aturai

Muraci

Die Muraci bewohnen die Ufer des Muraco und verteidigen ihre befestigten Dörfer mit großer Entschlossenheit. Als Fischer und Jäger nutzen sie Netze, Lassos und ihre geheimnisvolle Trommelmagie, um Feinde zu verwirren und ihre Gemeinschaften zu schützen. Sie leisten den Tzelonai offenen Widerstand.

Omecai

Die Omecai leben verborgen in natürlichen Höhlensystemen der Hochtäler des Cotalin-Gebirges. Mit den Cotalec verwandt, haben sie jedoch den Glauben an die Götter aufgegeben und vertrauen allein auf Mut, Zusammenhalt und ihre Stärke. Als furchtlose Monsterjäger führen sie schwere Doppelblattäxte und unterscheiden sich durch ihre ernste Wachsamkeit außerhalb ihrer Dörfer und ihre lebensfrohe Art innerhalb ihrer Gemeinschaften.

Aturai

Tupayen

Die Tupayen leben in den weit verzweigten Flussdeltas von Talomec und Molac. Ihre Stelzendörfer und Hausboote sind Heimat eines traditionsbewussten Volkes, das für seine Heilkunde, Kräuterkunde und rituellen Bräuche bekannt ist. Zur Verteidigung beherrschen sie die unbewaffnete Kampfkunst Maelesh.

Aturai

Tzelonai

Die Tzelonai bilden ein mächtiges theokratisches Menschenreich im Nordwesten Aturais. Sie verehren die Sonnengöttin Tzelomi, halten Menschen für das auserwählte Volk und versklaven alle anderen Spezies. Ihre Gesellschaft wird von Priesterinnen und Heerführern gemeinsam gelenkt und ist streng hierarchisch aufgebaut.

Aturai

Zanura

Die Zanura leben verborgen in den dichten Regenwäldern des Inselinneren. Unter der Führung ihrer Seherinnen verehren sie den Großen Geist und sind Meister der Pflanzenkunde, Gifte und Blasrohre. Heimlichkeit und das Meiden offener Kämpfe sichern ihr Überleben gegen die Tzelonai.

Aturai

Zinapa

Die Zinapa bewohnen die Nordostküste Aturais und sind geschickte Fischer, Seefahrer und Bootsbauer. Von ihren befestigten Küstensiedlungen aus treiben sie Handel mit anderen Völkern und verteidigen ihre Heimat mit großer Geschicklichkeit im Bogenschießen. Erfahrene Kapitäne genießen hohes Ansehen und übernehmen häufig die Führung ihrer Gemeinschaften.

Avarua

Avarua ist ein etwa 760.000 Quadratkilometer großer tropischer Regenwald im Westen des südlichen Kontinents, durchzogen vom gewaltigen Maeluvian und zahlreichen Nebenflüssen. Dichte Urwälder, mächtige Gebirge, breite Flüsse, sumpfige Küsten und der heilige Berg O'Thul prägen Landschaft, Klima sowie Flora und Fauna. Die Wasserwege bilden die wichtigsten Verkehrsadern und verbinden verborgene Dörfer, große Flusssiedlungen und die Inselstadt Averion, das Handels-, Wissens- und Religionszentrum der Region. Die zehn Kulturen Avaruas reichen von Höhlenbewohnern und Flussvölkern über Baumkronensiedler bis hin zu Bergfürstentümern und leben trotz enger Verflechtung nach sehr unterschiedlichen Traditionen. Trotz ihrer Vielfalt verbindet sie alle der enge Bezug zum Dschungel, dessen Natur, Geister und Flüsse das Leben der Menschen seit unzähligen Generationen bestimmen.

Avarua

Avaru

Die Avaru gelten als das ursprüngliche Volk des Dschungels und leben in zahlreichen Dörfern zwischen den gewaltigen Urwaldbäumen. Sie verehren die Natur als Ursprung allen Lebens und sind für ihre Heilkunde sowie ihre Trommelmagie bekannt. Ihr Leben ist eng mit den Rhythmen des Waldes verbunden.

Avarua

Avasindar

Die Avasindar bewachen den südöstlichen Dschungel und verteidigen ihre Heimat mit Heimlichkeit, Blasrohren und Pflanzengiften. Sie kennen die Gewächse des Regenwaldes wie kaum ein anderes Volk und schlagen nur dann zu, wenn es notwendig ist. Trotz ihrer Wachsamkeit sind Musik, Gesang und gemeinschaftliche Feste ein wichtiger Bestandteil ihres Lebens.

Avarua

Averion

Averion ist die größte Stadt Avaruas und liegt auf einer Insel am Zusammenfluss der großen Flüsse. Sie ist Handelszentrum, religiöser Mittelpunkt und Heimat gewaltiger Bibliotheken, in denen Wissen aus ganz Avarua gesammelt wird. Bildung und Gelehrsamkeit genießen hier hohes Ansehen.

Drakhor

Die Drakhor sind Waldorks, deren Dörfer hoch in den Baumkronen des südwestlichen Dschungels liegen. Als geschickte Jäger und Kletterer verlassen sie den Boden nur selten und vertrauen auf ihre Schnelligkeit sowie ihre angeborene Fähigkeit, Waffen aus Holz zu formen. Jagdtrophäen und Pilgerreisen zum heiligen O'Thul genießen hohes Ansehen.

Khorano

Die Khorano bewohnen die südlichen Hänge des Koran-Shan-Gebirges und leben in mächtigen Steinsiedlungen auf Terrassen. Bergbau, Schmiedekunst und eine alte Kriegeraristokratie prägen ihre Gesellschaft. Gleichzeitig besitzen sie eine reiche Tradition von Liedern, Erzählungen und Dichtkunst.

Avarua

Lethavai

Die Lethavai leben entlang des Thavaeron und verehren die verschwundene Göttin Avarula, deren Geist sie überall im Dschungel spüren. Sie errichten kunstvoll verzierte Holzsiedlungen und gelten als hervorragende Schnitzer. Jagd, Naturgeister und Rituale bestimmen ihren Alltag.

Avarua

Liraen

Die Liraen bewohnen Pfahlbaudörfer entlang des Liraephon und zählen zu den besten Bootsbauern Avaruas. Ihre Boote verbinden die Bergvölker mit den Flussregionen des Dschungels und machen sie zu wichtigen Händlern und Reisenden. Geschicklichkeit, Gemeinschaft und das Leben auf dem Wasser prägen ihre Kultur.

Avarua

Maeluvi

Die Maeluvi beherrschen den Maeluvian und bilden das Rückgrat des Verkehrs im gesamten Dschungel. Ihre Kanäle, Boote und Lasttiere verbinden nahezu alle Kulturen Avaruas miteinander. Neben ihrer Flussschifffahrt sind sie für ihre Ringkunst Melesh und ihre enge Zusammenarbeit mit Tieren bekannt.

Avarua

Moruael

Die Moruael leben in den Schattenbergen und bewohnen weit verzweigte Höhlen sowie hochgelegene Bergsiedlungen. Sie sind geschickte Bergleute, Handwerker und Jäger und handeln über den Liraephon mit den übrigen Kulturen Avaruas. Besonders bekannt sind sie für ihre Schleudern und ihren zähen Überlebenswillen in den gefährlichen Gebirgen.

Avarua

Naveri

Die Naveri leben verborgen an der nordöstlichen Küste zwischen Mangroven, Buchten und Sümpfen. Seit Generationen schützen sie sich vor Sklavenjägern durch Tarnung, Wachsamkeit und geheime Siedlungen. Sie meiden offene Kämpfe und verlassen sich auf ihre hervorragenden Kenntnisse des Geländes.

Drachenkamm

Der Drachenkamm ist ein rund 60.000 Quadratkilometer großes Gebirge im zentralen Osten Kordaths. Dichte Wälder prägen weite Teile der Region, während das Zentrum von schroffen Felsen und schwer zugänglichen Höhenzügen beherrscht wird. Bekannte Siedlungen gibt es nur in den Vorbergen, deren Bewohner immer wieder unter Überfällen der Gor'Tharak leiden. Neben den abgeschieden lebenden Nirak'Shai wird das Innere des Gebirges vor allem von zahlreichen Monstern beherrscht.

Gor'Tharak

Die Gor'Tharak sind kriegerische Waldorks, die vor allem in den südlichen Ausläufern des Drachenkamms leben. Ihre Sippen und Stämme werden von den stärksten Kriegern und von Schamanen bestimmten Häuptlingen geführt. Jagd, Plünderungen und Zweikämpfe prägen ihre Kultur, wobei sie häufig Äxte, Speere und tierische Jagdbegleiter einsetzen. Besonders die Nirak'Shai gelten ihnen als verhasste und ehrenlose Feinde.

Nirak'Shai

Die Nirak'Shai sind abgeschieden lebende Dunkelelfen, deren verborgene Baumdörfer tief in den Wäldern des Drachenkamms liegen. Ihre Clans werden von Seherinnen geführt, während im Krieg eine Kriegsherrin bestimmt wird. Heimlichkeit, Flüstergesänge, Jagd und der respektvolle Umgang mit dem Wald prägen ihre Lebensweise. Im Kampf verlassen sie sich vor allem auf Bögen, Speere und ihre lautlose Beweglichkeit.

Egirok's Steppe & Eiswüste

Egiroks Steppe und die Eisküste bilden den rauen Nordwesten Kordaths zwischen Meer, Frostküste und den östlichen Wäldern und Seenlanden. Weite Kältesteppen, Flüsse, der eisfreie Drovanok-See, die Vrakath-Berge und harte Küstenlandschaften prägen die Region. Mammuts, Rentiere, Wollnashörner, Eisbären, Wargen und zahlreiche Meerestiere bilden eine reiche, aber gefährliche Tierwelt. Die Vegetation besteht vor allem aus Gräsern, Flechten, Kräutern und vereinzelt Wäldern. Nomaden, Fischer, Händler und Bergvölker haben sich an die extremen Bedingungen angepasst.

Kelrad

Die Kelrad sind ein friedliches, seminomadisches Volk, das den Rentierherden zwischen Sommer- und Winterweiden folgt und die Tiere als heilig betrachtet. Sie leben eng mit ihren Rentieren zusammen und werden bei deren Schutz von trainierten Schneeleoparden unterstützt. Die Kelrad sind mit den Volsharak befreundet, die sie bei Angriffen verteidigen. Heilkunst, Heilkräuter, Gesang sowie kunstvolle Flechtmuster und bunte Bänder prägen ihren Alltag. Goblins bilden die größte Bevölkerungsgruppe innerhalb der Kelrad.

Kelven

Die Kelven leben in acht kleinen Handelsstädten rund um den ganzjährig eisfreien Drovanok-See und verstehen sich als friedliches Zentrum der Steppe. Durch Zuwanderung verschiedener Steppenvölker entstand eine vielfältige Mischkultur mit strengen Gesetzen und einer eigenen Garde. Fischfang, Ackerbau und Viehzucht sichern große Überschüsse, während ihre Städte wichtige Umschlagplätze für Waren aus dem gesamten Nordwesten sind. Die Kelven gelten als neugierige Händler, begeisterte Köche und Naturkundige. Beschwörungsmagie und selbst Nekromantie genießen bei ihnen hohes Ansehen.

Odrunak

Die Odrunak leben an der felsigen Küste zwischen den Vrakath-Bergen und der Warmen Bucht und ernähren sich vor allem von Seevögeln, Fischfang und etwas Ackerbau. Sie glauben, dass die Zukunft von den zehn Göttern vorherbestimmt wird und sich ihre Zeichen im Flug der Vögel erkennen lassen. Diese Haltung prägt ihren ruhigen, beobachtenden Blick auf die Welt. Die Odrunak leben in Grotten oder auf Klippen, bearbeiten Stein und gelten als hervorragende Kletterer. Besonders berühmt sind sie für ihre meisterhafte Verwendung der Schleuder.

Shendar

Die Shendar leben an der teilweise eisfreien Eisküste und stammen aus der Vermischung einheimischer Fischer mit eingewanderten Skeldar. Ihr Leben wird von Fischfang, Robbenjagd und Walfang bestimmt, wofür sie besonders stabile Boote nutzen. Die gefährliche Küste mit Packeis, Haien, Eisbären und anderen Raubtieren verlangt große Geschicklichkeit und einen ausgeprägten Gleichgewichtssinn. Im Winter wird das Leben ruhiger und Geschichten, Handwerk und Feste gewinnen an Bedeutung. Wurfspeere, Feuermagie und magische Heilkunst sind bei ihnen weit verbreitet.

Talgurai

Die Talgurai sind kriegerische Reiternomaden, die mit ihren Pferdeherden durch die Steppe ziehen und Mut sowie Kampfesruhm besonders hoch schätzen. Als Traditionsvolk der Menschen gelten sie als vollkommen aufrichtig und tragen Streitigkeiten durch Rennen oder Zweikämpfe aus. Ihre patriarchalische Gesellschaft wird von gewählten Häuptlingen geführt, während Wissenshüterinnen über Regeln und Konflikte wachen. Pferde, Bogenschießen und Säbelkampf prägen ihr Leben. Tier-, Heil- und Windmagie sind weit verbreitet und hoch angesehen.

Tasharen

Die Tasharen sind ein kleines Fischervolk an der Frostküste zwischen Teshk und Shenat. Sie leben vom Fischfang und von der Robbenjagd und bewegen sich je nach Jahreszeit mit Kanus oder direkt über das Eis. Ihr Alltag ist von Kälte, gefährlichen Tieren, Monstern und gelegentlichen Überfällen geprägt. Die Tasharen gelten als kräftig, geschickt und pragmatisch und fertigen Häuser, Boote, Werkzeuge und Kleidung aus den wenigen verfügbaren Rohstoffen. Freizeit spielt in ihrer arbeitsreichen Kultur kaum eine Rolle.

Vargai

Die Vargai sind eine gefürchtete teilnomadische Dunkeelfenkultur im Nordwesten Kordaths, deren Leben vom Recht des Stärkeren geprägt ist. Schon Kinder müssen sich einen Warg als Reittier verdienen und riskieren dabei ihr Leben. Die Wolfsreiter ziehen in kleinen Rudeln auf Raub- und Kampfzüge gegen benachbarte Völker und suchen bevorzugt starke Gegner. Neben leichten Waffen beherrschen sie zahlreiche Formen der Magie. Ihre Sippen leben zeitweise in kleinen Waldsiedlungen und ziehen weiter, sobald Jagdgründe erschöpft sind oder sie von stärkeren Gruppen vertrieben werden.

Volshakar

Die Volshakar sind nomadische Schneeorks, die mit ihren Mammuts durch Egiroks Steppe ziehen und auf den Tag warten, an dem ihr Kriegsgott sie in eine große Schlacht ruft. Trotz ihrer gewaltigen Kampfkraft greifen sie andere Völker nur zur Verteidigung an und pflegen rituelle Kämpfe, bei denen niemand getötet werden soll. Mammuts gelten ihnen als Brüder und Schwestern und bilden das Zentrum ihres nomadischen Lebens. Jagd, körperliches Training und die Verehrung von Egirok, Somasia, Lamural und Firura prägen ihre Kultur. Besonders verbreitet sind Egiroks Faust, schwere Stangenwaffen sowie Heil-, Feuer- und Windmagie.

Vrakai

Die Vrakai sind Seezwerge, die sich nach ihrer Verstoßung in den Vrakath-Bergen niederließen und dort ein weitläufiges unterirdisches Netz aus Seen, Flüssen und Wasserstraßen erschufen. Sie leben vom Fischfang, Pilzanbau und der Tierhaltung und bewohnen steinerne Höhlenstädte, schwimmende Häuser und Hausboote. Ihre Boote werden durch magische Technik angetrieben, und im Kampf setzen sie vor allem Geschütze ein. Leuchtende blaue Kristalle dienen ihnen als Lichtquellen und werden kunstvoll verarbeitet. Andere Völker kennen die Vrakai, begegnen ihnen wegen ihrer abgeschiedenen Lebensweise und ungewöhnlichen Technik jedoch mit einer gewissen Scheu.

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

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.

Gravona

Gravona ist eine kühle bis eisige Region zwischen Egiroks Steppe und den Cyran-Bergen, geprägt von weiten Nadelwäldern, Flüssen, Seen und langen schneereichen Wintern. Im Norden wird die Landschaft felsiger und deutlich unwirtlicher, während sie nach Süden hin milder und fruchtbarer wird. Elche, Rentiere, Hirsche, Robben, Schneekatzen und Eisbären gehören zur typischen Tierwelt. Auffällig ist außerdem die starke Verbindung vieler Wälder und Gewässer zu Naturgeistern.

Ashinai

Die Ashinai sind halbnomadische Bergbewohner der Vorberge der Cyran-Berge, deren Leben von Viehzucht, Jagd und saisonalen Wanderungen geprägt ist. Schafe, Ziegen, Yaks und die zotteligen Vren-Hunde sichern ihren Alltag, während die heiligen Gravun als seltene Reit- und Zugtiere eine besondere Bedeutung besitzen. Gravunreiter dienen als Krieger, Wachen und Späher und genießen hohes Ansehen. Die Ashinai leben in Clans, kennen ihre Berge hervorragend und pflegen eine ausgeprägte Gesangstradition.

Drovkar

Die Drovkar leben im eisigen, unwirtlichen Land zwischen Drimos' Bucht und den Cyran-Bergen. Sie stammen von Geächteten, Flüchtlingen und Außenseitern aus Iskarn ab und kennen weder feste Gesetze noch traditionelle Clanbindungen. Ihr Leben ist vom Überleben in extremer Kälte geprägt und stützt sich vor allem auf Jagd, Sammeln und einfachen Rübenanbau. Jäger und Handwerker genießen hohes Ansehen, während Natur- und Heilmagie die verbreitetsten Formen der Magie sind.

Elaren

Die Elaren leben in den Heiligen Wäldern Gravonas und verstehen sich als deren Hüter. Sie verehren die Geister von Wäldern, Tieren und Flüssen und schützen besonders heilige Orte sowie die dort lebenden Großen Geister. Priester nutzen Naturmagie, während Eidwahrer mit Feen in Verbindung stehen und wichtige Traditionen bewahren. Die Elaren sind außerdem geschickte Jäger, Fallensteller und lautlose Waldläufer, die hervorragend mit Speeren, Messern und Bögen umgehen.

Veloren

Die Veloren leben im Seenland am Übergang zwischen Egiroks Steppe, den Heiligen Wäldern und Danelas Wiege. Ihr Leben dreht sich um Landwirtschaft, Viehzucht, Fischfang und vor allem um die Kochkunst. Die nebelverhangenen Seen gelten als unheimlich und sind Ursprung zahlreicher Gruselgeschichten. Wirtshäuser, Bier, Met und Erzählkunst prägen ihr gesellschaftliches Leben, während Magie vor allem in der Landwirtschaft und für ihre besonderen Kochsteine genutzt wird.

Ikaran

Ikaran ist eine tropische Vulkanhalbinsel, deren Landschaft von dichten Dschungeln, gewaltigen Sümpfen, fruchtbaren Küsten und fünf aktiven oder ruhenden Vulkanen geprägt wird. Die vulkanischen Böden lassen eine üppige Flora und eine vielfältige Tierwelt gedeihen, während Feuer, Wasser und Dampf das Gesicht der Region ständig verändern. Im Westen liegen die geheimnisvollen Ruinen einer untergegangenen Hochkultur, im Süden ragen zwei Meeresvulkane aus den Fluten. Die Kulturen Ikarans leben seit jeher im Einklang mit den Elementen und führen ihre Herkunft auf den Schöpfergott Italmo zurück. Seine Spuren und die seiner Kinder sind bis heute überall auf der Halbinsel zu finden.

Ikaran

Imakari

Die Imakari leben rund um den erloschenen Vulkan Imara und sind für ihre einzigartige Kunst bekannt, Kristalle wachsen zu lassen. Geduld, Handwerkskunst und das Verständnis von Klang und Resonanz bestimmen ihre Kultur. Ihre kunstvollen Bauwerke und Kristallinstrumente sind weit über ihre Heimat hinaus bekannt. Im Kampf bevorzugen sie Kristalhämmer.

Ikaran

Isabira

Die Isabira bewohnen die südwestlichen Küsten Ikarans und leben von Handel, Fischfang, Seefahrt und Schiffbau. Wohlhabende Familienunternehmen prägen ihre Hafenstädte, während kleine Magieschulen Wind-, Wasser- und Feuermagie sowie die Beschwörung kleiner Elementargeister lehren. Leichte Säbel dienen Seeleuten und Händlern als Schutz gegen Piraten und andere Gefahren der See.

Ikaran

Ishirama

Die Ishirama durchstreifen mit ihren Hausbooten und schwimmenden Dörfern die gewaltigen Ishiri-Sümpfe. Sie verehren die Wassergöttin Viliara und gelten als hervorragende Fischer, Bootsführer und Kenner der Wasserwege. Wasserlieder ersetzen Karten und bewahren das Wissen über die unzähligen Kanäle des Sumpfes. Ihre Hauptwaffe ist der Dreizack.

Ikaran

Itharima

Die Itharima leben an den Hängen des Vulkans Ithura und bewahren die alten Traditionen ihrer Vorfahren. Sie verehren Malkor und Italmo, ziehen die feuerspeienden Igni als treue Begleiter auf und führen ein einfaches Leben aus Fischfang, Landwirtschaft und Handwerk. Feuer gilt ihnen als heilige und lebensspendende Kraft. Ihre wichtigste Waffe ist der Speer.

Ikaran

Ithunari

Die Ithunari bewohnen die dichten Dschungel im Herzen Ikarans und leben in zahlreichen unabhängigen Dorfgemeinschaften. Musik, Tanz und gemeinschaftliches Leben prägen ihren Alltag, während Streitigkeiten meist durch Ringkämpfe entschieden werden. Ihre fröhliche Art macht sie zu beliebten Gastgebern und geschätzten Verbündeten. Ihre Hauptwaffe ist das Blasrohr.

Iskarn

Iskarn liegt im äußersten Nordosten Kordaths zwischen den Cyran-Bergen und der zerklüfteten Fjordküste. Dichte Nadelwälder, kalte Flüsse, Moore und geschützte Täler prägen die Landschaft. Das Klima ist rau, fast ein halbes Jahr liegt Schnee und die Landwirtschaft bleibt auf robuste Gemüsesorten beschränkt. Tierhaltung, Fischfang und Jagd sichern das Überleben der Bewohner. Die Region besitzt eine wilde, karge Schönheit und ist nur dünn besiedelt.

Iskarn

Gweryn

Die Gweryn ziehen als nomadische Sippen mit Waldschlitten durch die Wälder, Berge und Küsten Iskarns. Ihre Askarnen und anderen Tiere sind zugleich Gefährten, Helfer und Mittelpunkt ihrer spirituellen Vorstellungen. Jagd, Sammeln, Fischfang und der Handel mit Fellen, Talismanen und Nutztieren sichern ihr Überleben. Die Lugeryn übernehmen als Gaukler, Musiker und Händler den Kontakt zu anderen Kulturen. Ahnenkult, Tieropfer und eine besondere Wachsamkeit gegenüber den Gefahren der Wildnis prägen ihr Leben.

Maerag

Die Maerag leben in den nördlichen Cyran-Bergen und verteilen sich auf fünfzehn eigenständige Felsclans. Bergbau, Schafzucht, Terrassenfelder und meisterhaftes Handwerk prägen ihren Alltag; besonders ihre Waffen und Lederrüstungen sind berühmt. Gewählte Steinsprecher führen die Dörfer, während Erzsprecher die Clans vertreten und sich alle sieben Jahre zum Kreis des Erzes versammeln. Singende Steine gelten als Zeichen ihrer tiefen Verbindung zu den Bergen. In den langen Wintern bewahren sie Geschichten, Musik und alte Überlieferungen und verehren vor allem die Geister des Gebirges.

Iskarn

Skeldar

Die Skeldar leben in befestigten Fischerdörfern an den Fjorden Iskarns und gelten als hartes, direktes Seefahrervolk. Ihre Gemeinschaften werden von Haldirn geführt, die beim Skelding herausgefordert oder bestätigt werden können. Fischfang, Wal- und Robbenjagd, Schiffbau und vielseitiges Handwerk bilden ihre Lebensgrundlage. Skalden bewahren Heldentaten in Liedern, während Blutfehden, Wergeld und der Glaube an das Langhaus des Seevaters ihr Rechts- und Totenverständnis prägen. Im Kampf setzen sie vor allem auf Äxte, Jagdspieße, Rundschilde und den Schildwall.

Iskarn

Skogrim

Die Skogrim leben in kleinen, unabhängigen Stammesdörfern tief in den Orskeldwäldern. Jagd, Sammeln, einfache Tierhaltung und gemeinschaftliche Gärten sichern ihr Überleben. Sie verehren Wald- und Tiergeister, wobei manche als Dyrgar besondere Kräfte eines Tiergeistes erwecken können. Jeder Stamm wird von einer weisen Runfrefya geführt und pflegt eigene Fehden, Bräuche und Tierzeichen. Kräuterkunde, Runen, Hexerei und kunstvolle Schnitzereien prägen ihre Kultur.

Khalan Wüste

Die Khalan-Wüste ist eine weite Landschaft aus Sand-, Stein- und Felswüsten, die sich zwischen Nebelküste, Schattenbergen, Glutbergen und dem Khoran-Shan-Gebirge erstreckt. Der Khaitan durchzieht die östliche Wüste als Lebensader und schafft einen fruchtbaren Streifen, an dem die Khatrapien entstanden sind. Abseits des Flusses prägen Oasen, Gebirge und unwirtliche Einöden das Land. Zahlreiche Völker haben sich den unterschiedlichen Lebensräumen angepasst und leben als Händler, Nomaden, Jäger oder Bergbewohner. Trotz der lebensfeindlichen Umgebung verbinden alte Handelswege die Kulturen der Region seit Jahrhunderten.

Khalan Wüste

Alzingar

Die Alzingar leben in den Vorgebirgen der Schattenberge und sind für ihre Bergwerke und Schmiedekunst bekannt. Mehrere freie Städte werden gemeinschaftlich von gewählten Räten regiert. Ihre Waffen, Werkzeuge und Braukunst genießen weit über die Region hinaus einen hervorragenden Ruf. Gemeinschaft und praktisches Denken prägen ihre Kultur.

Khalan Wüste

Burkhesasch

Die Burkhesasch sind wehrhafte Bergzwerge, die in mächtigen Festungen der Schattenberge leben. Jede Festung wird von einem eigenen König regiert, während ein Großkönig das Volk nach außen vertritt. Verlassene Zwergenburgen zeugen vom langsamen Niedergang ihres Reiches. Disziplin, Verteidigung und Tradition bestimmen ihr Leben.

Khalan Wüste

Dareshi

Die Dareshi bewohnen die südlichen Hänge der Glutberge in kleinen Bergdörfern. Jedes Dorf besitzt einen Tempel, in dem Heilkunst und Spiritualität gepflegt werden. Ihre defensive Kampfkunst Darash spiegelt ihre friedfertige Lebensweise wider. Sie sind außerdem für hochwertige Stoffe und Färbereien bekannt.

Khalan Wüste

Farchir

Die Farchir ziehen als raue Nomaden durch die Wüste und leben von Jagd, Viehzucht und Überfällen. Riesenskorpione dienen ihnen als Last- und Reittiere, während sie Skorpidenschwärme zu lenken verstehen. Sie kennen die Wüste wie kaum ein anderes Volk. Viele Händler fürchten ihre Hinterhalte.

Khalan Wüste

Khalani

Die Khalani leben in kleinen Oasen der Wüste und führen ein ruhiges, sesshaftes Leben. Sie züchten Kamele, beherrschen Pflanzenmagie und kennen jede Wasserquelle der Region. Alte Ruinen dienen ihnen als Steinbrüche für ihre Siedlungen. Als Führer und Händler genießen sie großes Ansehen.

Khalan Wüste

Khatrapien

Die Khatrapien sind vier wohlhabende Stadtstaaten am Khaitan, deren Leben von Handel, Handwerk und Religion geprägt wird. Der fruchtbare Fluss macht sie zum wirtschaftlichen Zentrum der Khalan-Wüste. Ihre Städte beeindrucken mit mächtigen Lehmziegelmauern, Tempeln und Palästen. Von hier aus verlaufen die wichtigsten Handelsrouten der Region.

Khalan Wüste

Khyamar

Die Khyamar leben an den westlichen Hängen des Khoran-Shan und beherrschen die Gebirgspässe. Sie verbinden Kampfkunst, Brückenbau und Schmiedekunst zu einer praktischen Lebensweise. Handel mit den Nachbarvölkern sichert ihren Wohlstand. Stärke, Disziplin und handwerkliches Können genießen hohes Ansehen.

Khalan Wüste

Lishir

Die Lishir sind halbnomadische Fluchgoblins, deren Sippen riesige Jagdgebiete durchstreifen. Gemeinsam mit ihren tierischen Jagdbegleitern leben sie von Jagd, Sammeln und Handel. Bögen, Fallen und lautlose Jagd machen sie zu gefährlichen Gegnern in ihrer Heimat. Geschichten, Naturwissen und Gemeinschaft stehen im Mittelpunkt ihrer Kultur.

Khalan Wüste

Mandarim

Die Mandarim leben in verborgenen Höhlensiedlungen unter den Schattenbergen. Das Volk der Schattengnome verehrt Niusa und ist für seine Gifte, Fallen und Heimlichkeit bekannt. Pilzzucht und unterirdische Landwirtschaft sichern ihr Überleben. Außenstehenden begegnen sie vorsichtig, ihren Gemeinschaften jedoch mit großer Loyalität.

Khalan Wüste

Mireshi

Die Mireshi leben an der nebelverhangenen Küste und bestreiten ihren Lebensunterhalt mit Fischfang, Salzgewinnung und Handel. Musik begleitet ihr tägliches Leben und gilt als Sprache der Nebelgeister. Sie fertigen kunstvolle Hörner und Flöten aus Muscheln und Knochen. Fremde erleben sie als ruhige und gastfreundliche Menschen.

Khalan Wüste

Shaoren

Die Shaoren sind ein friedliches Volk von Lichtelfen, das als Nomaden durch die Wüste zieht. Gemeinsam mit ihren weißen Kamelen und Vashan durchqueren sie selbst die entlegensten Regionen. Ihre Kultur verbindet tiefe Naturverbundenheit mit der Kampfkunst Khalek. Fremden begegnen sie freundlich, bleiben jedoch unabhängig.

Khalan Wüste

Zarathissar

Die Zarathissar sind ein verborgen lebendes Volk von Echsenwesen, dessen einzige Stadt tief in der Wüste verborgen liegt. Sie verehren Italmo und meistern Erdmagie sowie die Kunst der Glasherstellung. Große Last- und flinke Jagdechsen begleiten sie im Alltag. Ihr Denken richtet sich nach Generationen statt nach Jahren.

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

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.

Mawenga

Mawenga ist eine etwa 1.500 Kilometer lange Savannenlandschaft südlich der Wüste Khalan. Im Westen reicht sie bis zur Staubküste, im Süden wird sie von den Hügeln Zhamuras begrenzt, während im Osten das Khoran-Shan-Gebirge, das U'tukan-Hochland und die Zugänge zu den Dschungeln Avaruas liegen. Trotz ihrer offenen Graslandschaften ist Mawenga von Flüssen, saisonalen Seen und Handelswegen geprägt. Fünf sehr unterschiedliche Kulturen teilen sich die Region und leben von Fischfang, Viehzucht, Landwirtschaft, Handel oder den Hinterlassenschaften eines untergegangenen Reiches. Gemeinsam bilden sie den Übergang zwischen Wüste, Hochland, Hügelland und tropischem Dschungel.

Mawenga

Ashari

Die Ashari sind seminomadische Karawanenführer, Händler und Geschichtenerzähler. Im Winter leben sie am Ashar-See, während sie in der Trockenzeit mit ihren Kamelen weite Teile Mawengas bereisen. Sie verbinden Wüste, Savanne, Hochland und Dschungel miteinander und gelten als größte Kenner der Handelswege. Kaum jemand kennt so viele Geschichten und Legenden wie die Ashari.

Mawenga

Kandesh

Die Kandesh bewohnen die fruchtbaren Ufer des Lubanga und sind für ihre Pferdezucht und Streitwagen bekannt. Clans, alte Traditionen und die Verehrung berühmter Vorfahren bestimmen ihr Leben. Prächtige Stoffe, kunstvolle Wandmalereien und große Wagenrennen spiegeln den Wohlstand ihrer Kultur wider. Sie zählen zu den bedeutendsten Händlern und Reitern Mawengas.

Mawenga

Kisanu

Die Kisanu leben an der Staubküste und an den Mündungen der Flüsse Mawengas. Sie ernähren sich von Fischfang, Küstenschifffahrt und Landwirtschaft und gelten als geschickte Bootsbauer. Ahnenverehrung, Wassermagie und Heilkunst prägen ihre Kultur. Berühmt sind außerdem ihre farbenfrohen Bootsrennen, die zu den größten Festen der Region zählen.

Mawenga

N'kolo

Die N'kolo leben in kleinen Dörfern der offenen Savanne und verstehen sich als Teil der natürlichen Ordnung. Viehzucht, Tauschhandel und Landwirtschaft sichern ihren Lebensunterhalt.

Wettermagie, Gesang und Tanz begleiten viele Rituale, während Ringkämpfe als wichtigster sportlicher Wettstreit gelten. Ihr enger Respekt gegenüber Tieren prägt ihre gesamte Lebensweise.

Mawenga

Zhamir

Die halblingischen Zhamir leben in den restaurierten Ruinen ihres einst mächtigen Reiches in den Hügeln Zhamuras. Als Hüter der Vergangenheit bewahren sie alte Chroniken, Tempel und Bauwerke ihrer Vorfahren. Die Verehrung Atovaras, der Göttin der Wahrheit und Geschichte, prägt ihre Gesellschaft ebenso wie ihre Leidenschaft für Gelehrsamkeit und Hellsicht. Bis heute sehen sie sich als Bewahrer eines großen kulturellen Erbes.

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

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.

Ritterlande

Die Cyranischen Lande erstrecken sich entlang des Cyrandell von den hohen Cyran-Bergen im Norden bis nach Atova und zum Binnensee Arkelion. Die Region vereint dichte Nadel- und Mischwälder, den nebelverhangenen Großen Sumpf, offene Grasländer in Somasias Hügeln sowie die felsigen Schildberge und den Drachenkamm. Entsprechend vielfältig sind Flora und Fauna, von Rotwild, Wildschweinen und Wölfen bis zu Wasservögeln, Sumpftieren und zahlreichen Monstern. Der Cyrandell verbindet all diese Landschaften miteinander und schafft entlang seiner Ufer besonders fruchtbare Lebensräume.

Cyranische Kleinkönigreiche

Die cyranischen Kleinkönigreiche liegen entlang des schiffbaren Cyrandell, dessen fruchtbare Ufer von Landwirtschaft, Fischfang und Handel geprägt sind. Sechs Stadtstaaten kontrollieren wichtige Flussabschnitte und profitieren von Zöllen und dem Handel mit den umliegenden Regionen.

Konflikte entstehen vor allem durch Abgaben, rivalisierende Adelshäuser und gelegentliche Angriffe von Sumpflingen. Naturverbundene und rituelle Magie sind weit verbreitet, und jedes Kind lernt den Zauber Wasserpeitsche. Eine Besonderheit ist die zerstörte Stadt Rowyn am ungewöhnlich stillen See Italmos Spiegel.

Der Große Sumpf

Der Große Sumpf ist eine weitläufige, nebelverhangene Landschaft aus Flüssen, Seen, Sümpfen und kleinen Waldgebieten, die von zahlreichen Tieren und gefährlichen Monstern bewohnt wird. Besonders gefürchtet sind die sogenannten Sumpflingfresser, die zugleich die Zahl der Sumpflinge begrenzen. Die Xisquar, ein Traditionsvolk des Sumpfechsenvolks, leben in Pfahlbauten und haben sich vollkommen an diese Umgebung angepasst. Sie sind geschickte Fischer, Jäger und Schwimmer, beherrschen Wasserströmungen und treiben gelegentlich Handel mit ihren Nachbarn. Ihre Gesellschaft ist wenig hierarchisch und richtet sich stark nach Können und persönlicher Eignung.

Die Waldkönigreiche

Die acht Waldkönigreiche liegen in den ausgedehnten Nadel- und Mischwäldern südlich der Cyranberge und teilen eine weitgehend gemeinsame Kultur. Das Leben ist hart, die Siedlungen liegen weit auseinander und Hilfe erreicht bedrohte Dörfer oft zu spät. Landwirtschaft, Viehzucht, Fischfang, Holzgewinnung und Jagd sichern den Lebensunterhalt, während Landplagen und Monster eine ständige Gefahr darstellen. Zwischen den Reichen und ihren Nachbarn kommt es regelmäßig zu kurzen Konflikten, zugleich bestehen Handel und wechselnde Bündnisse. Die Bewohner sind wachsam, kampferprobt und stark an das Leben in den Wäldern angepasst.

Khalduran

Die Khalduran sind traditionsbewusste Bergzwerge, die in den drei unterirdischen Königreichen Zarok-Dar, Vargo-Thur und Gromm-Mar leben. Ihr Alltag ist von Bergbau, Handwerk, Monsterjagd und der Verehrung Rikurgas durch Arbeit geprägt. Zwischen den drei Reichen bestehen alte Fehden und Grenzstreitigkeiten, doch ein strenges Gesetz verbietet es, andere Khalduran zu töten. Während Zarok-Dar vergleichsweise friedlich handelt, gilt Vargo-Thur als kriegerischer und Gromm-Mar als besonders reich an Silber und Edelsteinen. Alte Konflikte mit Schattengnomen und die Furcht vor Seezwergen prägen zusätzlich ihr Verhältnis zur Außenwelt.

Lumar

Lumar ist ein kleines, gebirgiges Königreich zwischen den Schildbergen und dem Cyrandell, das vor allem von Silber- und Eisenerzabbau lebt. Seit rund 140 Jahren führt es wegen reicher Silbervorkommen an der Grenze Krieg mit Tharandor. Die Lumarer sind für stark befestigte Dörfer, große Armbrüste und gewaltige Zitadellen bekannt und entwickeln zunehmend eigene mechanische Konstruktionen. Landwirtschaft spielt nur eine geringe Rolle, während Bergbau, Obstbau und Importe die Versorgung sichern. Erdmagie ist besonders verbreitet und wird vielerorts bereits in der Kindheit erlernt.

Rokgar

Die Rokgar sind ein kleines Traditionsvolk der Schneeorks, das auf den höchsten Gipfeln des Cyran-Gebirges lebt. Sie wohnen in kleinen Sippenverbänden in ausgebauten Höhlen und kämpfen bei Streitigkeiten um Jagdgebiete in Zweikämpfen oder Jagdwettbewerben. Besonders gefährlich sind die dort lebenden Yetis, deren Erlegung als wichtiger Schritt zum Erwachsenwerden gilt. Gelegentlich handeln die Rokgar mit den Waldkönigreichen, obwohl sie von Zwergen und Riesen bedroht werden. Bedeutende Rokgar können ihren Geist durch ein Ritual an Arvenis binden, sodass Schamanen später mit ihnen sprechen können.

Shalindoren

Die Shalindoren sind Schattengnome, die in natürlichen Höhlen unter den südwestlichen Cyranbergen leben und ihre Gesellschaft über ein strenges Gildensystem organisieren. Arbeit, Erfolg, Kunstfertigkeit, Intrigen und politische Konkurrenz bestimmen ihr Leben, wobei selbst heimliche Morde gesellschaftlich akzeptiert sein können. Ihre wichtigsten Grenzen sichern sie vor allem gegen Untote und Zwerge, während sie mit den Waldkönigreichen und dem Großen Sumpf Handel treiben. Schatten- und Illusionsmagie sind weit verbreitet, ebenso leuchtende blaue Kristalle, die ihre unterirdischen Siedlungen erhellen.

Somasias Hügel

Die Snarrg sind nomadische Fluchgoblins, die mit ihren Schaf- und Ponyherden durch Somasias Hügel ziehen. Ihre Tiere sind ihnen heilig, weshalb sie Diebstahl oder Tötung erbarmungslos vergelten. Untereinander pflegen die Sippen Handel, Feste und feste Rituale zur Konfliktlösung, während Fremde ihre komplizierten Umgangsformen leicht verletzen können. Mit den Zentauren stehen sie häufig in Feindschaft, mit den Stadtstaaten und Waldkönigreichen dagegen treiben sie Handel. Die Snarrg gelten außerdem als ausgezeichnete berittene Bogenschützen.

Syrmora

Syrmora ist ein zerrüttetes Königreich, das nach Flüchtlingswellen, Thronfolgekriegen und jahrzehntelanger Ausbeutung kaum noch politische Stabilität besitzt. Mächtige Adelige, Nachbarreiche und unabhängige Kriegsherren schwächen die Herrschaft des Königs, während Grenzkonflikte und Gebietsverluste das Land weiter zerreißen. Trotz fruchtbarer Gebiete, Weinbau und neuer Goldfunde bleibt die Bevölkerung arm und viele Siedlungen sind verlassen. Gesetzlosigkeit, Schmuggel und Gewalt bestimmen den Alltag, weshalb die Bewohner wachsam, bewaffnet und gegenüber anderen äußerst misstrauisch sind.

Tharandor

Tharandor ist ein großes, aber stark bedrohtes Königreich zwischen den Schildbergen und dem Großen Sumpf. Monster, alle fünf Landplagen und der jahrhundertelange Konflikt mit Lumar prägen das Leben der Bevölkerung. Die Tharander begegnen der ständigen Gefahr mit Kampfbereitschaft, Gesang, gutem Essen und ausgelassenen Feiern. Adel und einfache Bevölkerung stehen eng zusammen, da die Adligen selbst an vorderster Front kämpfen. Wirtschaftlich lebt das Reich vor allem von Viehzucht, Torf, Heilkräutern, Holz und Eisenerz.

Steinküste

Die Steinküste erstreckt sich entlang der südwestlichen Küste Kordaths zwischen den Teral- und Ko'an-Bergen. Felsige Küsten, große Buchten, fruchtbare Flusstäler, weite Grasländer und die Insel Melora prägen die abwechslungsreiche Landschaft. Das milde Klima begünstigt Fischfang, Viehzucht und Landwirtschaft, während reiche Erzvorkommen und gute Häfen den Handel fördern. Sieben sehr unterschiedliche Kulturen machen die Region zu einem bedeutenden Zentrum für Seefahrt, Handwerk und Heilkunst.

Steinküste

Koari

Die Koari bewohnen die sanften Vorberge der Ko'an-Berge und leben von der Schafzucht. Kunstvoll gewebte Teppiche, gut ausgebildete Hütehunde sowie Gesang und Pfeifsignale prägen ihren Alltag. Ihre Dörfer sind klein, gemeinschaftlich organisiert und eng mit der Natur verbunden. Bescheidenheit und Zusammenhalt genießen hohes Ansehen.

Meloren

Die Meloren leben auf der Insel Melora und gelten als die größten Heiler der gesamten Region. In ihren Heilhäusern und Bibliotheken sammeln sie medizinisches Wissen aus aller Welt und behandeln selbst hoffnungslose Fälle. Als erfahrene Fischer und Seeleute versorgen sie ihre Insel, während ihre neutrale Haltung ihnen überall großen Respekt einbringt. Ein altes Gerücht besagt, dass nur die Meloren mit den geheimnisvollen Elmarna sprechen.

Steinküste

Sarini

Die Sarini leben an der westlichen Bucht der Steinküste und bilden einen Bund wohlhabender Handelsstädte. Als geschickte Seefahrer, Händler und Kartografen beherrschen sie den Seehandel der Region. Verträge genießen beinahe heiligen Stellenwert und mächtige Kaufmannsfamilien bestimmen die Politik. Reichtum zeigen die Sarini durch prächtige Häfen, Leuchttürme und öffentliche Bauwerke.

Steinküste

Terali

Die Terali ziehen mit ihren Kumuk-Herden durch die Teral-Berge und leben als halbnomadische Bergbewohner. Sie sind geschickte Schleuderjäger und nutzen Wettermagie, um in der rauen Gebirgswelt zu überleben. Das Leben zwischen Stürmen und Monstern machte sie zu widerstandsfähigen Menschen. Den Göttern begegnen sie mit großem Respekt und ehrfürchtiger Furcht.

Steinküste

Teralim

Die Teralim sind Seezwerge, die tief unter den Teral-Bergen in weitläufigen Höhlenstädten leben. Sie betreiben Fischfang, Bergbau und fertigen kostbaren Schmuck aus Perlen und Edelsteinen. Kristalllampen erhellen ihre unterirdischen Hallen, da ihnen die Dunkelsicht fehlt. Sie gelten als friedfertig und meiden Konflikte, wann immer es möglich ist.

Steinküste

Uldari

Die Uldari leben entlang des Uldren und sind Nachfahren der alten Zhamura. Sie stehen der Natur besonders nahe und beherrschen Pflanzenmagie sowie weltliche Alchemie. Ihre grüne Stadt Uldar ist von Bäumen, Tieren und Gärten geprägt. Ein friedliches Zusammenleben mit allen Lebewesen bestimmt ihre Kultur.

Vilasi

Die Vilasi bewohnen die östliche Bucht und das fruchtbare Hinterland in einem starken Königreich. Landwirtschaft, Pferdezucht und Adel prägen ihre Gesellschaft ebenso wie eine traditionsreiche Säbelkultur. Landbesitz bedeutet Ansehen und eine schlagkräftige Armee sichert die Macht des Reiches. Stolz, Disziplin und Ehre gelten als wichtige Tugenden.

Sturmküste

Die Sturmküste Tirnaths ist eine raue, waldreiche Region mit zerklüfteten Klippen, gefährlichen Riffen und kleinen Buchten. Dichte Mischwälder, Bäche, Seen, Sümpfe und nebelige Täler prägen das Landesinnere. Die Tierwelt ist reich an Wild, Fischen und Vögeln, doch auch Sumpflinge, Pilzlinge und andere gefährliche Kreaturen kommen häufig vor. Zwischen Meer, Bergen und uralten Wäldern bleibt Tirnath eine fruchtbare, aber schwer beherrschbare Landschaft.

Galvarin

Die Galvarin sind eine kriegerische Kultur, die einst in den Galvur-Bergen lebte, dort jedoch erst vom Alten Imperium und später von Flüchtlingen verdrängt wurde. Heute bewohnen sie die kargen Malgorod-Berge und verehren ausschließlich Egirok. Kampf, Jagd und besonders die Monsterjagd bestimmen ihr Leben, während Landwirtschaft und Viehzucht als Aufgaben der Schwachen gelten. Ihre Stammesgesellschaft wird von herausforderbaren Häuptlingen geführt, und schon Kinder werden zu Härte, Stärke und Kampffähigkeit erzogen.

Klein Vardis

Klein Vardis besteht aus drei ritterlich geprägten Flüchtlingsenklaven im Süden Tirnaths, die während und nach dem Langen Krieg entstanden. Ritterfamilien und Grafen herrschen über umstrittene Gebiete, während Kirchen der Sieben großen Einfluss besitzen und Feen entschieden ablehnen. Die Bevölkerung lebt von Schaf- und Pferdezucht, Erzabbau, Handwerk und Handel. Zugleich wird die Region zunehmend von unheimlichen Veränderungen der Landschaft und dem Zorn der alten Feen geprägt.

Sturmküste

Tirnath

Tirnath ist eine walddreiche Küstenregion mit gefährlichen Klippen, kleinen Fischerdörfern und einer starken Jagdtradition. Die Bevölkerung lebt in dezentralen Clans, deren Zusammenhalt auf Abstammung, Loyalität und gemeinsamen Traditionen beruht. Ahnenkult, Feenabsprachen und bodenständige Ritualmagie prägen das Weltbild der Tirnath. Kunsthandwerk, Runen und zahlreiche körperliche Wettkämpfe besitzen einen hohen gesellschaftlichen Stellenwert.

Tränenreiche

Die Tränenreiche erstrecken sich entlang des Nordufers des Tränenflusses und werden von fruchtbaren Flusslandschaften, Buchten, Sümpfen und offenen Ebenen geprägt. Zahlreiche Nebenarme, Kanäle und der Marvein schaffen wasserreiche Gebiete mit fruchtbaren Böden, auf denen Getreide, Obst, Gemüse und andere Nutzpflanzen gedeihen. In den Feuchtgebieten wachsen Lotus, Wasserkastanien, Schilf und weitere Wasserpflanzen, während Wasservögel, Fische, Amphibien und Reptilien die Ufer und Sümpfe bevölkern. Der Tränenfluss verbindet die Reiche miteinander, versorgt ihre Bevölkerung und macht ihre Häfen zu bedeutenden Handelszentren.

Bravonn

Bravonn ist das südlichste der Tränenreiche und eine der größten Handelsstädte Kordaths. Die Stadt liegt an der tropfenförmigen Tränenbucht und wird seit sieben Jahren von drei Triarchen gemeinsam beherrscht. Handel, Handwerk, Schiffbau und ein reger Hafenverkehr prägen das Leben, während Intrigen und Machtkämpfe die Politik bestimmen. Die drei Triarchen stützen ihre Macht auf Söldner, Piraterie, Handel und weitreichende politische Verbindungen. Bravonn ist reich, kulturell vielfältig und zugleich chaotisch, während hohe Zölle immer wieder Streit mit den nördlichen Nachbarreichen verursachen.

Carvago

Carvago ist das vierte Tränenreich und bekannt für seine Universität sowie seine intensive Forschung in Alchemie und Magie. Fürstin Salvia Tevra widmet sich vor allem ihrer Forschung, während ihr Gemahl Lemodo das Reich gemeinsam mit einem Gelehrtenrat verwaltet. Wissenschaft, Philosophie, Geschichte, Astronomie und Theologie genießen hohes Ansehen. Der Wohlstand Carvagos beruht auch auf Kolonien und Sklavenarbeit, wobei Sklaven häufig für gefährliche Experimente missbraucht werden. Trotz moralischer Skrupellosigkeit gilt das Reich als stabil und zieht zahlreiche Gelehrte und wohlhabende Förderer an.

Dunkelmoor und Ventaria

Dunkelmoor und Ventaria sind zwei kleine Tränenreiche am Marvein, deren Wirtschaft stark von Fluss, Moor und Grasmeer geprägt ist. Beide betreiben Sklaverei und jagen ihre Sklaven vor allem im Drachenkamm, in Syrmora und im Grasmeer. Dunkelmoor lebt von Viehzucht, Wasserkastanien und wertvollem Lotus, während seine Fürstin eine theokratische Herrschaft anstrebt und Carvago bekämpft. Ventaria verdient an Prospektoren, Heilkräutern, Pilzen, Handel und dem neuen Goldrausch im Norden. Militärisch sind beide Reiche schwach und besonders häufig von Sklavenaufständen und Fluchten betroffen.

Serastra

Serastra ist das nördlichste und eines der reichsten Tränenreiche. Edelstein- und Marmorabbau, Handel, Landwirtschaft, Glücksspiel und Zölle bilden die Grundlage seines Wohlstands. Die prächtige Kanalstadt ist für Maskenbälle, Turniere, Casinos und ihre aufwendige Baukunst bekannt. Politisch wird Serastra von Fürst Marvonar Sarex und einem käuflichen Rat beherrscht, wobei Intrigen, Diplomatie und Geld wichtiger sind als militärische Stärke. Als einziges Tränenreich hat Serastra die Sklaverei abgeschafft und pflegt dadurch gute Beziehungen zu mehreren Nachbarreichen.

Velmura und Genopa

Velmura und Genopa sind rivalisierende Tränenreiche, die ständig um Land, Ressourcen und den Ruf der besten Krieger konkurrieren. Beide sind für ihre Söldner und Kampfschulen bekannt, behandeln ihre gegenseitigen Kriege jedoch nach festen Regeln, die Zivilisten und gefangene Kämpfer schützen. Velmura wird von der kämpferischen Fürstin Delenore regiert, Genopa vom wohlhabenden Fürsten Estero Kanulli, der eine bedeutende Kriegerschule betreibt. In beiden Reichen genießen Kriegerfamilien hohes Ansehen und fast alle Bewohner lernen den Umgang mit Waffen. Sklaverei existiert weiterhin, wenn auch in geringerem Ausmaß als in den südlicheren Tränenreichen.

U'tukan-Hochland

Das U'tukan-Hochland erhebt sich im Zentrum der südlichen Hälfte Kordaths und bildet den Übergang zwischen Savanne, Wüste, Dschungel und Gebirgen. Feuchte Winde, zahlreiche Flüsse und fruchtbare Böden schaffen ein warmes Hochland mit weiten Ebenen, Nebelwäldern und schroffen Klippen. Beherrscht wird die Region von den Tu'rai, während U'tukani, Ko'ani, O'thuli, H'atur und die fahrenden Sai'jin das kulturelle Bild prägen. Der heilige Berg O'Thul und die großen Handelswege über die nordöstlichen Klippen verleihen dem Hochland besondere religiöse und wirtschaftliche Bedeutung. U'tukan gilt als eine der wohlhabendsten und vielfältigsten Regionen Arvenis.

H'atur

Die H'atur sind eine stolze Kriegerkultur, deren mächtige Festungen auf den Klippen über dem Avarua-Dschungel thronen. Sie sichern Handelswege, verlangen Zölle und stellen berühmte Söldner für fremde Herrscher. Wehrhaftigkeit, Ehre und Ahnenverehrung bestimmen ihre Gesellschaft. Ihre Fürsten herrschen von nahezu uneinnehmbaren Felsenburgen aus.

U'tukan-Hochland

Ko'ani

Die Ko'ani sind ein verborgen lebendes Volk der Schattengnome in den Ko'an-Bergen. Sie züchten Schafe, stellen kostbare Gifte her und gelten als die gefürchtetsten Assassinen U'tukans. Ihre versteckten Dörfer und Felsfestungen sind Fremden kaum bekannt. Geführt werden sie von den ehrwürdigen Großvätern ihrer Gemeinschaften.

U'tukan-Hochland

O'thuli

Die O'thuli bewohnen die Hänge des heiligen Berges O'Thul und bewahren das religiöse Zentrum U'tukans. In ihrem gewaltigen Tempelkomplex verehren sie alle zehn Götter, insbesondere Niusa. Priester und Gelehrte widmen ihr Leben dem Glauben, der Heilkunst und der Bewahrung göttlichen Wissens. Trotz ihrer Frömmigkeit genießen sie gutes Essen und gemeinschaftliche Feste.

U'tukan-Hochland

Sai'jin

Die Sai'jin ziehen mit ihren bunt geschmückten Wagen durch das gesamte U'tukan-Hochland und betrachten die ganze Region als ihre Heimat. Als Musiker, Tänzer, Akrobaten, Geschichtenerzähler und Illusionsmagier bringen sie Leben auf Märkte und Feste. Ihre Karawanen werden von kräftigen Tal'vori gezogen und verbinden die Kulturen durch Nachrichten und Geschichten. Freiheit, Bewegung und Kunst prägen ihr gesamtes Leben.

U'tukan-Hochland

Tu'rai

Die Tu'rai leben in den fruchtbaren Ebenen des U'tukan-Hochlands und bilden die größte Kultur der Region. Ihre reichen Handelsstädte werden von Handelsprinzen regiert und sind Zentren für Landwirtschaft, Handwerk und Fernhandel. Diplomatie, Verhandlungen und kluges Taktieren prägen ihren Alltag. Verträge gelten als unantastbar und bilden das Fundament ihrer Gesellschaft.

U'tukan-Hochland

U'tukani

Die U'tukani sind ein Volk der Flüsternome und leben in Stammesgemeinschaften in den westlichen Ebenen des Hochlands. Gemeinsam mit ihren treuen Sa'kiri bilden sie eine untrennbare Einheit aus Jägern, Hirten und Reitern. Wettkämpfe entscheiden über Ansehen und Führungsrollen. Ihr Leben ist eng mit den weiten Graslandschaften verbunden.

Weißer Küste

Die Weiße Küste ist eine tropische Region im Süden Kordaths mit Mangrovensümpfen, dichten Regenwäldern, Gebirgen und einer weitläufigen Inselwelt. Zahlreiche Flüsse, Strände, Buchten und Korallenriffe prägen ihre Küsten. Ihre Tierwelt reicht von tropischen Vögeln, Reptilien und Meerestieren bis zu den urzeitlichen Kreaturen Zalins, Harpyien und gefährlichen Meeresmonstern. Die hohe See ist gefährlich, während die geschützten Küstengewässer und Inselrouten intensiv befahren werden.

Itekar

Die Itekar sind eine harte Krieger- und Jägerkultur der tropischen Iteku-Berge. Ihre Stämme werden von Anführern geführt, deren Stellung durch Stärke und Herausforderung immer wieder neu erkämpft werden kann. Narben aus Jagden und rituellen Zweikämpfen gelten als sichtbare Zeichen bewiesener Stärke. Als vermeintliche wahre Kinder Wirkants messen sie besonders der Jagd große Bedeutung bei; wer dauerhaft nicht mehr jagen kann, wird ausgestoßen.

Kanu-Clans

Die Kanu-Clans leben in Pfahlbausiedlungen dort, wo die Nimrai-Sümpfe auf Küste, Riffe und felsige Ausläufer treffen. Mit ihren Kanus befahren sie Wasserstraßen und Küstengewässer und leben vor allem vom Fischfang. Sie sammeln außerdem wertvolle Kräuter, die andere Kulturen bei ihnen eintauschen. Ihr Leben ist pragmatisch geprägt, und leichte Speere dienen ihnen bei Jagd und Verteidigung.

Korallenkinder von Naru

Die Korallenkinder von Naru sind Seeswime, die sowohl auf der Insel Naru als auch in Siedlungen unterhalb der Meeresoberfläche leben. Sie bergen versunkene Schiffe und Schätze, gewinnen Erz auf ihrer Insel und fertigen daraus unter anderem ihre charakteristischen Dreizacke. Besonders gefährliche Meeresmonster jagen sie gezielt in sorgfältig vorbereiteten Unternehmungen. Schallmagie unterstützt sie dabei ebenso wie im alltäglichen Leben unter Wasser.

Mahumi

Die Mahumi bewohnen das wohlhabende Muschelkönigreich Mahuma auf der Insel Silat. Muschelzucht liefert ihnen Nahrung, Perlen und sogar Baumaterial, während faserige Pflanzen für Stoffe, Papier, Boote und Gebäude genutzt werden. Ein Muschelkönig und vier Muschelfürsten regieren das Reich, während gesellschaftlicher Aufstieg vor allem durch wirtschaftlichen Erfolg möglich ist. Seefahrt, Fischfang, Bogenschießen und zahlreiche Bräuche bestimmen ihr Leben, besondere Muscheln können großes Prestige verleihen.

Navuro

Die Navuro sind heimatlose Seenomaden, die in kleinen Familienverbänden auf Katamaranen durch die Weiße Küste ziehen. Sie sind hervorragende Seefahrer, Geschichtenerzähler und Windmagier und jagen mit großen Speeren Haie. Jedes Kind lernt außerdem den Zauber Wasser reinigen, wodurch die Familien Meerwasser in Trinkwasser verwandeln können. Ihre Gemeinschaft ist freundlich, aber hart: Verbrecher und dauerhaft nutzlose Mitglieder werden auf der nächsten Insel zurückgelassen.

Nimraianer

Die Nimraianer bewohnen die nebligen Nimrai-Sümpfe und leben in kleinen Dörfern auf den wenigen trockenen Hügeln. Mit Flößen staken sie durch die zahllosen Wasserwege, stellen Fallen für Tiere und Reusen für Fische. Im allgegenwärtigen Nebel erkennen sie Zeichen der Geister, deren Magie viele von ihnen beherrschen. Ihre außergewöhnliche Orientierung macht sie zu unübertroffenen Kennern der Sümpfe.

Ohulon

Die Ohulon leben in Baumdörfern hoch über dem Boden des dichten Regenwaldes und meiden ein dauerhaftes Leben auf der Erde. Sie verehren den heiligen Berg O'Thul und betrachten den Boden als gefährlichen und unreinen Ort. Zwischen den Ruinen einer unbekannten Hochkultur leben sie von Jagd und Sammeln. Trommelmagie, Musik, leichte Wurfaffen und die Kommunikation durch Tierlaute und Trommeln prägen ihre Kultur.

Piratenküste

Die Piratenküste besteht aus zahlreichen unabhängigen Hafenstädten ohne gemeinsame Regierung oder verbindliche Gesetze. Piraten, Diebe, Ausgestoßene und Abenteurer aus vielen Teilen Kordaths finden hier Zuflucht, wobei meist das Recht des Stärkeren gilt. Manche Städte werden von mächtigen Piratenkapitänen beherrscht. Seefahrt, Diebeskunst, Handel und offene Gewalt gehören gleichermaßen zum alltäglichen Leben.

Shirindi

Die Shirindi sind eine friedliche Traditionskultur der Segensgoblins, die das Archipel der Blumen in einen gewaltigen Garten verwandelt hat. Sie leben von Fischfang und dem Anbau von Nutz-, Heil- und Zierpflanzen und reisen mit Pflanzenkanus zwischen ihren Inseln. Besucher werden freundlich empfangen und dürfen ihre berühmten Gärten besichtigen. Ihre Dörfer sind demokratisch organisiert, während Schleudern vor allem zum Vertreiben von Vögeln eingesetzt werden.

Viruni

Die Viruni leben auf der gebirgigen Insel Virun und stammen von Gelehrten ab, die vor rund neunhundert Jahren das Alte Imperium verließen. Astronomie, Astrologie, Prophezeiung und Navigation stehen im Mittelpunkt ihrer Gelehrtenkultur, deren Erkenntnisse auf dünnen Steintafeln festgehalten werden. Ihre Gemeinschaften besitzen keine Herrscher und treffen Entscheidungen durch Diskussionen. Terrassenbau, Fischfang, Landwirtschaft und Viehzucht sichern ihr Leben, während jedes Kind den Zauber Feuerpfeil zur Verteidigung gegen Harpyien erlernt.

Zalinar

Die Zalinar sind eine kleine Traditionskultur der Fluchgoblins im tropischen Regenwald der Insel Zalin. Sie betrachten sich als Hüter einer einzigartigen Tierwelt aus gewaltigen, andernorts längst ausgestorbenen Kreaturen. Jeder Zalinar lebt eng mit einem tierischen Begleiter zusammen, während trainierte Tiere auch als Wächter, Helfer und Kämpfer dienen. Feste Herrscher kennen sie nicht; anstehende Aufgaben übernimmt einfach, wer dafür am besten geeignet ist.