

Die Südhalbkugel:

Südlich von Maraká, Kairia, den Pirateninseln des Südens und Aslabondag liegen die **Sieben-Insel-Reiche** (SIR). Auf Anron ist wenig über die SIR bekannt. Die Passage übers Meer ist beschwerlich. Wellenpeitschende Stürme, das Geisterschiff *Tranduzk Allibozkar*<sup>1</sup> und dichter Seenebel (Ausdehnung: etwa 50km südlich von Maraká, 30km Breite) besiegelten das Ende vieler Seefahrer.

Die SIR sind ein Zusammenschluss von Inselgruppen, die jeweils von Drachen geführt werden. Im *Zeitalter der Humanoiden* entstand dieses Gleichgewicht der Inselstaaten dadurch, dass sieben planartorgerufene Schuppenbestien die südlichen Hauptinseln besetzten und eigene Reiche gründeten.

Die SIR nehmen sich selbst als Föderation aus eigenen Inselstaaten wahr. Die Föderation ist ein brüchiges Konstrukt schwerlich ausbalanzierter Macht.<sup>2</sup> Keine der verschiedenfarbig geschuppten Herrscherinnen wäre alleine stark genug, die Kontrolle über andere Inseln zu übernehmen. Die Reiche tauschhandeln, denn dem einen fehlt der Rohstoff, den die Insel des anderen birgt.

1. Der Südpol beherbergt die ewigen Eismassen **Glemania**: Dort herrscht die Weißdrachin *Zyaqa Frostherz* (auch bekannt als: Sonnenstrahlabsorbiererin, Eiskönigin mit stechenden Kälteblick).
2. Die trostlose Einödesandbank **Walnabib**: Dort herrscht die Blaudrachin *Klabas Emeraldpanzer* (auch bekannt als: gierige Neidexplosion, unheilvolle Chaosbringerin).
3. Das rauchende Vulkanatoll **Dar-Alges**: Dort herrscht die Rotdrachin *Quaxal Dunkelkohle* (auch bekannt als: glühende Heiße Schuppe, Magmahorthüterin).
4. Die sonnenbeschienene Hügelinsel **Klark**: Dort herrscht die Bronzedrachin *Catne Schleimzersetzer* (auch bekannt als: Glitzerschuppe, stille Minenmutter).
5. Die grünwuchernde Dschungelinsel **Emeraldriff**: Dort herrscht die Golddrachin *Xihuziri Panwei* (auch bekannt als: arrogante Weitsehende, stiller Hortraffzahn).
6. Die mangrovenbewaldete Inselkette **Lavalboa**: Dort herrscht die Silberdrachin *Askeali Sternenschweif* (auch bekannt als: gutmütige Himmelsgebälerin, Vermenschlichte).
7. Die stille Inselnklave **Lunenjur**: Dort herrscht die Kupfer-Silber-Drachin: *Phregnia Saphirsammler* (auch bekannt als: Mooschuppe, Sklaventreiberin).

---

<sup>1</sup> s. Artefakte (mag. Gegenstände)

<sup>2</sup> Essentiell für das Machtgleichgewicht ist die unbesiedelte Quarzinsel **Immerwähr**. Dieses arkanmagische Quarzkonstrukt hat sieben unter Wasser liegende Türen, die man alle gleichzeitig öffnen müsste, um ins Innere zu gelangen. Dort, in der zentralen Quarzkammer, lagert das gottgleiche Artefakt, das *Ultriciecon*. Dieser intelligente drachische Kodex, dessen Einband aus verschiedenfarbigen Drachenschuppen besteht, legt paragraphenüberflutet drachisches Zusammenleben nieder. Er ändert regelmäßig den Wortlaut seiner Gesetze, immer auf der Suche nach präziserer Beschreibung. Alles, was die Balance der SIR durcheinander wirft, bekommt in Form neuer Gesetze den strafenden Zorn des *Ultriciecon* zu spüren.