

**Randaria
und der
Kontinent Amas**



Die Welt Randaria

Randaria ist eine von Magie und übernatürlichen Phänomenen durchdrungende, aber recht junge Welt. Vor Jahrtausenden wurde sie zuerst von den Elfen besiedelt. Sie lebten auf dem ganzen Planeten in Einklang mit ihm in einem Paradies. Durch Fügung des Schicksals, Anomalien der Ebenen und heute nicht mehr bekannte Umstände sollten sie aber nicht alleine auf Randaria bleiben.

Zuerst kamen die Aarakokra, die sich zwischen den heutigen Kontinenten Amas und Poarania niederließen. Es folgten einige Zeit später Zwerge, Gnome, Drachengeborene, Menschen und andere Völker. Sie alle waren nicht so bedacht im Umgang mit der Welt und beuteten Bodenschätze, natürliche Vorkommen und unerklärliche Phänomene der Welt zu ihrem eigenen Nutzen aus. Sie entwickelten, ein Volk nach dem anderen, eigene Hochkulturen und führten gegeneinander Kriege um Vorherrschaft und Ressourcen.

Die Elfen, bemüht um ihr eigenes Wohlergehen und uninteressiert an den anderen Völkern, zogen sich in den Osten, auf den Kontinent Lemorien, zurück. Dort lassen sie bis heute die anderen Völker sie selbst sein und sind, wenn es nicht um ganz Randaria geht, weitestgehend nur um sich selbst bemüht.

Die Arakokra entwickelten irgendwann einen neuen Zauber, oder eine Technologie - man weiß es nicht genau - welche schließlich auch zum Untergang ihres Reiches führte. Ein unheimliches Unglück überkam sie, was das Herz der Arakokra-Zivilisation im Osten Poarantias auslöschte. Heute ist dieser Vorfall als „der Fall“ bekannt.

Der Fall ist heute 274 Jahre her und führte zu der Gründung der verschiedenen Reiche der Völker und uns bekannten Weltordnung.

Der Kontinent Amas

Im Zentrum Amas' liegt das Sachische Reich, ein Menschenkönigreich, dass vom Adel und Glauben an die Erdenmutter Graia regiert wird. Durch die zentrale Lage interagiert es viel mit den übrigen Reichen des Kontinents und unterliegt ständigen Wechselwirkungen mit ihnen.

Im Westen liegt das Utarische Imperium, ebenfalls ein Menschenkönigreich. Beide Reiche stammen vom ehemaligen Menschenreich Utarien ab, welches vor dem Fall ein gemeinsames Reich im Herzen Amas' war. Das Utarische Imperium sieht sich in seinem Selbstverständnis als die Fortsetzung des ehemaligen Utarien und versuchen ein glorreiches Kaiserreich aufzubauen und den alten Glanz im Ebenbild ihrer Vorfahren wieder erstrahlen zu lassen.

Ein schmaler Landzug Niemandsland befindet sich zwischen dem Utarischen Imperium und dem Sachischen Reich, genannt die Grenzlande.

Südlich des Sachischen Reichs, an der Küste befindet sich die Republik Rendau, eine Zusammenbund von Freien Städten, der sich vor vier Jahren mit Hilfe einer Söldnerarmee vom Sachischen Reich souverän erklärt hat.

Weiter östlich von der Republik Rendau, im Zinkengebirge, befinden sich die findigen Geister der Gnome und Zwerge in To Radul. Das Erfinderreich sitzt hoch im Gebirge und nur eingeweihte finden die Wege durch Klüfte, Schluchten und Tunnel.

Im Osten des Sachischen Reichs ist Venderien. Venderien ist das Grenzgebiet zwischen dem von Elfen bewohnten Kontinent Lemorien im Osten und dem Kontinent Amas.

Im Norden des Kontinents ist das Zwergenreich Krigrints Lande. Sie setzten sich kurz nach dem Fall von ihren Verwandten im Zinkengebirge ab und bewohnten von da an die eisigen Berge im Norden.





Obertrutz

Wuchtingen

Ristingrad

Sarbochstein

Unarstadt

Haringen

Lericha

Angloff

REPUBLIC
RENDAU

Ar Werina

Ar Wolra

Mal Sabruna

Feren

Krigr
H

Das Sachische Reich

Hauptstadt: Unarstadt

Bewohner: Menschen, Zwerge

Herrscher: König Berin Sacharius III.

Vorherrschender Glaube: Erdenmutter Graia

Organisation/Verwaltung des Landes: Lehenswesen, Gräfe, Barone, freie Städte, Zentral regiert durch König

Das Sachische Reich wird von König Sacharius dem III. regiert, einem gottgegebenen König, unterstützt durch die Kirche des Landes.

Kultur

hohes Standing der Kirche, alles was Gläubige tun, ist zu ehren/Gefallen der Erdenmutter Graia
die Kirche bietet im Gegenzug Schutz und Heilung, wenn man ein ehrgläubiger Bürger ist

Graia gibt dem Stärkeren das Recht zu herrschen, wie diese Stärke aussieht (militärische Macht, Intrigen, Geld, Ressourcen) ist offen

Adel und Herrschaft

wer von Adel ist, muss nicht damit rechnen, adlig zu bleiben.

hohe soziale Mobilität, Intrigen und Ränke, wer welche Grafschaft/Baronei/Herzogtum/etc. bekommt:

Duelle zwischen Rittern, Grafen und Edelleuten
König vergibt Ländereien, Einschmeicheleien
Krieg und Fehden unterm Adel sind normal, der König schreitet nur im Äußersten ein

Schicksal und Glück

Jeder ist seines Glückes Schmied, die Erdenmutter Graia belohnt diejenigen, die ihrer ehrerbüchtig sind.

“das Leben gibt einem jeden Tag neue Karten. Schau, wie du sie spielst.”

Nimm nicht einfach hin, nimm es selbst in die Hand. Graia gab ihnen allen dieses Land und jeder hat eine Chance daraus etwas zu machen.

Geschichte des Landes und Nachbarn

Vor 70 Jahren, im Jahr 204 von Abrin Sacharius I. gegründet, als Zusammenschluss der verschiedenen Grafschaften, Herzogtümer und freien Städte, um das heilige Land erstmalig fast komplett zu vereinen und allen Anhängern der Erdenmutter Graia zugänglich zu machen. Lediglich der See Loch Varmodan im Nordosten und die Grenzlande im Westen waren die einzigen Regionen des heiligen Landes, die nicht von Sacharius I. dem Sachischen Reich angegliedert werden konnten.

Im Westen liegt das Utarische Imperium. Seit der Gründung des Sachischen Reichs befindet sich dieses offiziell im Krieg mit dem Utarischen Imperium, da dieses Teile des heiligen Lands ihr Eigen nennt und nicht bereit ist, diese Region an das Sachische Reich abzutreten. In den Jahren 207 bis 216 gab es eine Reihe schwerer Auseinandersetzungen zwischen dem Imperium und dem Sachischen Reich, in Folge dessen die Grenzlande zwischen den beiden Nationen etabliert wurden. Sie bilden einen rund 100 Meilen breiten Streifen Land, der von den Bergen im Norden zu den Nebelbergen im Süden durch das Gebiet der Trutz verläuft. Dieses Gebiet ist Niemandsland und im Laufe der Jahre gekennzeichnet von den Auseinandersetzungen. Seit der Etablierung der Grenzlande herrscht ein quasi Frieden zwischen dem Sachischen Reich und dem Utarischen Imperium, welcher de facto aber von keiner der beiden Parteien offiziell anerkannt oder bestätigt wurde. Heutzutage gibt es lediglich kleinere Zwischenfälle, in denen Patrouillen und Grenzposten aneinander geraten. Dies liegt am heutigen König Sacharius III., der die Vereinigung der heiligen Lande hauptsächlich durch Diplomatie und Handel erreichen möchte.

Im Norden befindet sich das Zwergenreich Krigrints, auch Krigrints Lande genannt. Der See Loch Varmodan ist ebenfalls teil dieses Reiches. Der erste sachische König, Abrin Sacharius I., führte einen kurzen Krieg gegen die Zwerge im Jahre 223, wurde aber vernichtend geschlagen. Da die Zwerge kein Interesse daran hatten, aus den Bergen in fruchtbarere Lande zu ziehen, blieb ein Eroberungskrieg der Zwerge aus und Abrin Sacharius I. ignorierte Krigrints Lande bis zu seinem Tod. Sein Sohn, Sacharius II., führte diese Politik fort und erst der aktuelle König, Sacharius III., baute wieder Kontakt zu den Zwergen im Norden auf. Im Jahr 258 schloss er einen Friedens- und Handelsvertrag mit Krigrint und ermöglichte so erstmalig den Zugang zu einem neuen Teil des heiligen Lands, die Region um den See Loch Varmodan, für die Anhänger der Erdenmutter Graia. Dies gab dem damals noch jungen König die nötige Unterstützung der Kirche, um seine Machtposition nach dem Tode Sacharius II. festigen zu können. Dieser Friedens- und Handelsvertrag führte in den letzten 13 Jahren zu einem stetigen Bevölkerungsaustausch mit den Zwergen im Norden und öffnete den Markt des Landes für neue Waren, Dienstleistungen und Professionen. Allerdings ging dieser Schritt für einige Gläubige Graias nicht weit genug und sie forderten einen erneuten Krieg gegen Krigrints Zwerge, um die heiligen Lande um den See ein für alle mal dem Sachischen Reich anzugliedern.

Im Osten des Sachischen Reichs ist das Land Venderien, wobei dieses nicht als organisierter Staat zu verstehen ist. Der Name Venderien entstand als Zusammenschluss der Stadtnamen Vendon und Ferenien. Das Land bildet eine Pufferzone zwischen dem elfisch besiedelten Kontinent Lemorien und dem hauptsächlich von Menschen bewohnten Amas. Daher findet man in Venderien auch eine Mischung der Bevölkerung vor: sowohl Elfen, Menschen, Zwerge, Gnome und Halblinge ließen sich im Laufe der Jahrhunderte in diesem für die anderen Staaten uninteressanten Gebiet nieder. In Folge dessen findet man auch keine natürliche Struktur oder Ordnung in der Gesellschaftsform dieser Region, die Städte und Siedlungen verwalten sich selbst und bleiben in der Regel für sich. Da das Gebiet Venderiens kein Teil der heiligen Lande ist, hat sich kein sachischer König bisher für Venderien interessiert.

Südöstlich vom Sachischen Reich, im Zinkengebirge befindet sich To Radul, ein gemeinsames Reich der Zwerge und Gnome des Kontinents, das vor Jahrhunderten gegründet wurde. Wenig ist über die Kultur des Landes bekannt, lediglich in den freien Städten im Süden, der heutigen Republik Rendau, hat reger Kontakt zu den Gnomen und Zwergen stattgefunden.

Im Süden findet sich heute die Republik Rendau. Dieser Zusammenschluss der freien Städte Angloff, Verigten und der ehemaligen Gnom und Zwergen Städte Ar Werina, Ar Wolra und Mal Sabruna entstand vor 4 Jahren, im Jahr 270. Die Städte teilten im Laufe der Jahre durch ihre Nähe zum Gnom und Zwergenreich im Westen immer weniger den Glauben des Sachischen Reichs und konvertierten zu einem neuen Götterpantheon, entstanden aus den uralten Göttern der Gnome und Zwerge. Um ihre Sicherheit vor dem Sachischen Reich zu gewährleisten heuerten sie eine riesige Söldnerarmee von Elitesoldaten aus ganz Amas, Lemorien und Poarania an und erklärten ihre Unabhängigkeit vom Sachischen Reich. Die freien Städte genießen immernoch ein hohes Ansehen aufgrund ihrer Universitäten, Banken und anderer Organisationen, welche für das Sachische Reich heute unabdingbar zur Staatsführung sind. Dennoch ist die Stimmung und die Beziehung zur neu erklärten Republik Rendau angespannt und König Sacharius III. steht seit der Unabhängigkeitserklärung noch mehr in der Kritik der Bevölkerung.

Das Sachische Reich ist heute recht gespalten, die progressive Politik Sacharius dem III. ist vielen Anhängern Graias nicht genug und die Zusammenführung des heiligen Lands stehe nicht genug im Vordergrund. Daher ist die augenscheinliche Untätigkeit des Königs seit der Unabhängigkeitserklärung der Republik Rendaus vielen streng gläubigen aus der Bevölkerung ein Dorn im Auge. Das Utarische Imperium im Westen ist ebenfalls seit der Republik Rendau aktiver in den Grenzlanden und viele munkeln von einem möglichen neuen Krieg.



Das Utarische Imperium

Kultur

Im Selbstverständnis die Fortsetzung des alten Menschenreichs Utarien: versuchen ein glorreiches Kaiserreich aufzubauen im Ebenbild ihrer Vorfahren
sie sind ein Schatten der Vergangenheit und deren Glanz und Zauber

Adel und Herrschaft

geschlossenes Kastensystem, höher geborene wurden mehr von den Göttern favorisiert

wer als Bauer geboren wird, stirbt als solcher
Glaube an die Stabilität und Langlebigkeit der Regentschaft
niedrige soziale Mobilität
man hat den höheren zu gehorchen, anders funktioniert die Welt nicht

Schicksal und Glück

man muss mit dem Leben, was man bekommt, mehr zu verlangen und wollen
erzürnt die Götter
Glück ist eine Gunst der Götter, die einen zu höherem bestimmen lässt
"das Los der Götter hat dich gewählt"



Die Republik Rendau

Kultur

viel laissez fair, Geld regiert die Welt.
Wenn du die Mittel hast etwas zu tun, tu es.
Nicht sagen, tun!
Progressiv und sehr offen für neues

Ideen und Verständnis von Adel und Herrschaft

wer herrscht, muss auch objektiv pragmatische Legitimation und Gründe dazu haben, es gibt nicht so etwas wie ein Geburtsrecht. Die Rendauer sind froh darüber, dieses ularische Überbleibsel abgelegt zu haben. Nur wer die Mittel hat, kann auch herrschen, wer nicht, sollte es auch nicht versuchen. Herrschaft hat nichts mit Unterdrückung zu tun, diejenigen, die am besten für einen Job geeignet sind, sollten diesen auch tun.
hohe soziale Mobilität durch hohe Geldfluktuation

Ideen und Verständnis von Schicksal und Glück

jeder ist seines Glückes Schmied, die Götter mögen einem zwar gewogen sein, aber letztendlich liegt es an jedem selbst, was man aus dieser Gunst der Götter macht

Glück ist ein probates Mittel Wohlstand und Macht aufzubauen: Glück ist genauso eine Karte im Deck des Lebens, die man richtig spielen muss.

Zu viel Planung verringert die Wahrscheinlichkeit, dass etwas gelingt. Man kann ruhig etwas planen, muss aber fest damit rechnen, dass der Plan so nicht umgesetzt wird.

Ideen und Verständnis von Verrat und Wortbruch

Verrat und Intrigen gehören zum großen Spiel dazu. Es ist ein schnelles Leben mit viel auf und ab und nicht frevelhaft jemand anderen ins Verderben zu stürzen und dich dadurch zu bereichern. Du hast schlicht und ergreifend deine Karten besser gespielt.

Ideen und Verständnis von Krieg und Brutalität

Krieg und militärische Stärke sind notwendig, um seinen Willen durchzusetzen. Wenn jemand die Macht dazu hat, sein Ziel zu erreichen aber damit andere zu vernichten, ist es nur legitim, dass er dies tut. Sein Ziel wird nicht moralisch verwerflich, weil andere darunter leiden, die Macht, die es ihm ermöglicht, ist Legitimation genug.

Ideen und Verständnis von Liebe

Rendauer sind heißblütige Romantiker und die Idee der schnellen, intensiven Liebe, die nach einigen Jahren verglimmt, ist sehr verbreitet. Es ist nicht unüblich, dass Leute heiraten, Kinder bekommen und sich danach wieder trennen und nach einigen Jahren den Zyklus erneut durchlaufen.

Die Liebe ist sehr erstrebenswert, aber nur so lange, wie sie auch brennt.

Ideen und Verständnis von Mut und Feigheit

Wer Mut zeigt, zeigt damit seine Leidenschaft und seinen Willen zu handeln. Auch wenn es auf den ersten Blick etwas Konträr zum Pragmatismus der Rendauer steht, etwas zu tun, auch wenn es scheitern mag, ist immer noch besser, als es nicht zu tun. Daher wird auf Feigheit herabgesehen, es steht für das Scheitern des eigenen Spielzugs und hinnehmen dieses Scheiterns.

Ideen und Verständnis von Reichtum und Geld

Geld fließt dahin, wo geherrscht wird

Es herrscht der, der Geld hat.

Reichtum ist erstrebenswert, Leute, die etwas von sich halten, wollen auch Reichtum anhäufen.

Ideen und Verständnis von Kunst

Kunst ist etwas reines, pures, nicht von weltlichem verschmutzbares.

Wer Kunst macht, hat kein Geld. Wer Geld hat, bezahlt für Kunst. Kunst ist Grund genug für sich selbst, sie muss keinem höherem Zweck dienen, als Kunst zu sein.

Wer viel von sich hält und Wohlstand hat, gibt diesen aus, um die Reinheit der Kunst sich leisten zu können.

Die Graue Hand

Kollektiver Zusammenschluss von Schmugglern, Dieben und anderen Zwielfichtigen Gestalten aus dem Norden des Sachischen Reichs. Haben ihren Hauptsitz in Wuchtingen und einen Nebensitz in Obertrutz.

In Obertrutz angeführt von Redan Heradiel, einem sehr charismatischen, Anfang 40 jährigen Menschen. Die Graue orchestrierte anscheinend einen Angriff auf die Stadt Obertrutz, bei welchem die Graue Hand selbst aber aus der Stadt floh.

Die Graue Hand schmuggelt scheinbar ein Mineral namens Briemstein und hat Zugriff auf sogenannte Briemkunstwaffen.

Der Angriff auf Obertrutz war anscheinend dazu da einen Putsch in der freien Stadt zu versuchen und die Macht an sich zu reißen. Ähnliches war einer konkurrierenden Diebesgilde, den Nachtigallen, im Süden gelungen, was in der Unabhängigkeit der Republik Rendau mündete.



Der Undagarder Ring

Der Undagarder Ring ist eine mehr oder weniger geheime Magiengilde, welche den Mächtigen des Kontinents und sich selbst dient. Die Ziele sind vielfältig und von außen unergründlich. Sie sind auf der ganzen Welt verteilt, die meisten Mitglieder haben sie jedoch auf dem Kontinenten Amas. In Obertrutz befindet sich der Erzmagier Eberius Friedmann, der den Undagarder Ring und seine Interessen hier vertritt.

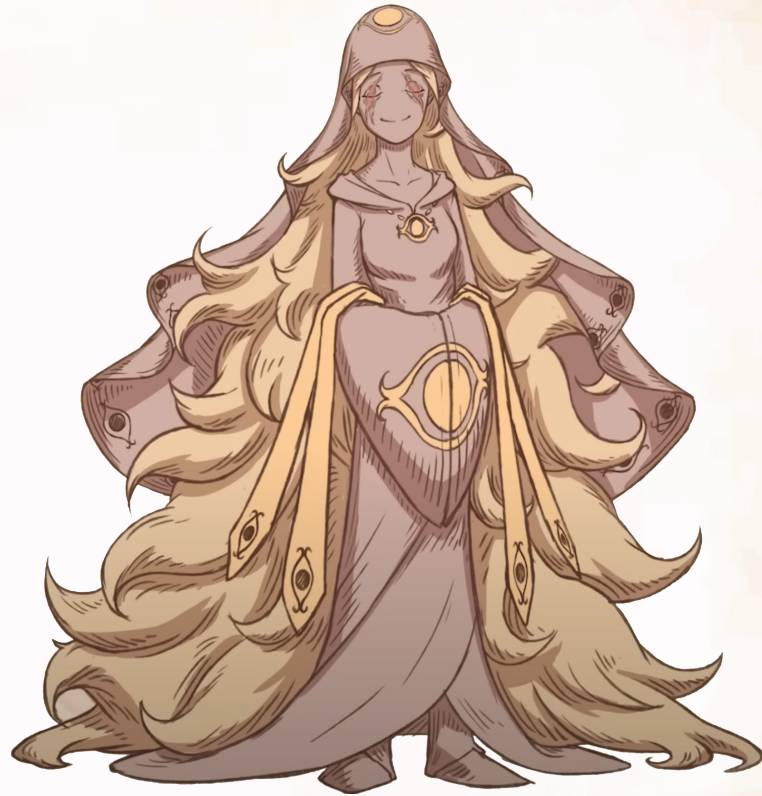


Die Graia Kirche

Der Glaube an die Erdenmutter Graia eint das Sachische Reich. Die Graia Kirche entwickelte sich nach dem Fall und etablierte sich etwa im Jahre 120 als vorherrschender Glaube im Zentrum Amas'. Zentrales Thema des Glaubens an die Erdenmutter Graia ist der Zusammenschluss der heiligen Lande. Diese befinden sich nach Ansicht der Gläubigen im Zentrum des Kontinents Amas' und beinhalten Teile des Zwergenreich Krigrints Landen, der Republik Rendau und des Utarischen Imperiums.

Die Kirche wird angeführt von Graias Sprecherin auf Randaria, der Hohegeweihten Enheduana. Ihr Wort ist eins mit dem Willen der Erdenmutter. Graia gewährt ihren Gläubigen einen Teil ihrer Kraft, wodurch diese Wunder auf Randaria wirken können.

Es gibt quasi in jeder größeren Stadt des Sachischen Reichs einen Tempel oder eine Glaubensstätte zu ehren Graias.



Briemstein

Briemstein ist keine gewöhnliche Substanz, es ist eine Art Erz oder Mineral, das dunkel schimmert und je nach Lichtverhältnissen die Farbe wechselt.

Ein altes, mächtiges Artefakt, das vor Jahrhunderten von den Arakokra entdeckt wurde. Wird es erhitzt, beginnt es blau zu glimmen.

Es besitzt die Fähigkeit, die Gesetze der Physik zu verändern und unglaubliche Kräfte zu entfesseln. Doch diese Kräfte sind gefährlich und unkontrollierbar, wenn man sie nicht versteht. Wenn Briemstein arkan geladen ist, leuchtet es türkis.



Briemkunstwaffen

Briemkunstwaffen sind eine besondere Art von Waffen, die mit Briemstein geschmiedet werden. Sie sind außergewöhnlich stark, extrem robust, kaum zu zerstören und haben die Fähigkeit, magische Effekte hervorzurufen.

Im Süden sind sie sehr verbreitet und haben bereits zu zahlreichen Konflikten und Unruhen geführt.

Es gibt viele verschiedene Arten von Effekten, die von Briemkunstwaffen hervorgerufen werden können. Einige können Feuerbälle werfen, andere können Eisblitze entlang ihrer Klingen aussenden. Einige sind sogar in der Lage, ein ganzes Gebäude in Schutt und Asche zu legen, wenn sie in die falschen Hände geraten.

Die Möglichkeiten sind beinahe unbegrenzt, was auch der Grund dafür ist, warum sie so gefährlich sind.

