

REISEFÜHRER RANDARIA

EINE ENZYKLOPÄDIE UNSERER WELT

BAND I
RANDARIA

**Hochgelehrte Professorin Notitia
Hironin Surtaea**

Autorin
Hochgelehrte Professorin Notitia
Hironin Surtaea

Herausgegeben von Hironin Surtaea,
veröffentlicht durch die geschichtliche Fakultät der Myrddin Universität
Ar Tandra, To Radul

ISBN: 123456789-0987

VORWORT

Dieser „Reiseführer Randaria“ soll dazu dienen einen gesamtheitlichen Überblick über unsere Welt zu verschaffen. Die Bezeichnung „Reiseführer“ soll den allgemeinen Bewohner unserer Welt nicht davor zurückschrecken lassen, diese Enzyklopädie in die Hand zu nehmen und sich dieser zu bemächtigen.

Diese Enzyklopädie erscheint in mehreren Bänden und greift wechselnde Themen auf, die jeweils von einer fachkundigen Person zusammengetragen wurden. Die Herausgeberin nimmt sich das Recht die Enzyklopädie nach eigenem Ermessen und durch Hinzuziehen von Experten im jeweiligen Fachgebiet zu erweitern und bei gegenbener Notwendigkeit weitere Bände zu veröffentlichen.

Mit jedem weiteren Band soll der oder die Leserin dazu befähigt werden, die Themen und Ereignisse unserer heutigen Zeit einordnen und entsprechend Handeln zu können.

Spezieller Dank geht an alle Autoren und Mitwirkenden dieses Reiseführers. Ohne euch wäre die Bewahrung Konzentration dieses Wissens eine wahrlich myrddinsche Aufgabe gewesen.

Möge Lellorens Flamme des Wissens in euch brennen und der Allwissende euch berühren.

Hironin Surtaea

Bildchen

Inhaltsverzeichnis

EINE WELT STELLT SICH VOR

Unsere Kontinente

Randaria ist eine blühende, von Magie und übernatürlichen Phänomen durchdrungene Welt. Eine Vielzahl verschiedener Kreaturen und Völker leben hier, von den uralten Elfen, über die jungen Arakokra, bis zu den Drachengeborenen findet jedes zivilisationsliebende Wesen hier ein Heim.

Doch genauso beheimatet unsere Welt eine Vielzahl von wilden, ungezügelten und urtümlichen Kreaturen. Seien es Drachen (wobei diese mittlerweile für ausgestorben gehalten werden), Riesenadler oder Goblins, so lauert hinter jeder Ecke ein ungewisses Risiko, das es nicht gut mit einem meint.

Aus diesem Grund legten die Götter ihre schützenden Hände um unsere Welt, um uns Sterbliche zu behüten. Angeführt von Mithras, dem Herrn des Lichts, und Suelin, der Nachtherrin, nahmen sie es vor Urzeiten mit dem Chaos und den urtümlichen, nein primordialen, Kräften unserer Welt auf, um für uns, ihrer Schöpfung, Ordnung zu schaffen.

Und dies haben wir die letzten Jahrtausende ausgenutzt, oh ja! Hochkulturen, die Jahrtausende hielten, um in Tagen unterzugehen, Katastrophen, deren Zerstörung der Dünger neuer Zivilisationen war, und unbegreifliche Mächte, die noch Unbegreiflicheres vollbrachten, prägen unsere Geschichte.

Die verschiedenen Völker Randarias leben auf den vier uns bekannten Kontinenten:

Amas, eine im Zentrum der Landmassen liegende Halbinsel mit gemäßigtem Klima und fruchtbaren Böden, nennen heute vornehmlich die Reiche der Menschen und der Zwerge ihr Zuhause.

Poarania, der Ursprung der Zivilisation mit der ältesten Stadt der Welt, Ar Tandra, beherbergt viele Gnome und Halblinge, sowie die verschiedenen Misch-humanoiden dieser Welt, die die tiefen Dschungel und die trockenen Wüsten ihr Heim nennen.

In Lemoiren leben die Elfen zurückgezogen, fernab der anderen Völker. Nur wenige von ihnen beschließen die endlosen Wälder zu verlassen und mit den anderen Völkern der Welt in Kontakt zu treten oder sogar auf anderen Kontinenten zu leben.

Abseits des riesigen Erdteils, den diese drei Kontinente bilden, liegen die Wüstenländer. Ein karges, von scharfen Winden und brutalen Vulkanen gezeichnetes Land. Drachengeborene, Orks und auch Oger haben hier ihr Zuhause gefunden.

Der Kosmos

Unsere Welt liegt im Kosmos auf der materiellen Ebene. Neben der materiellen Ebene gibt es noch eine Vielzahl weiterer Ebenen, die Heimat unserer Götter, aber auch die der dunklen Götter. Um Randaria liegt zum Glück der Äther. Unsere Himmelslichter und der Raum zwischen ihnen dienen als Puffer zwischen den Ebenen und schützen uns vor dem Einfluss abhorrender Entitäten des Kosmos. Es gibt allerdings auch verzerrte Spiegelbilder unserer materiellen Ebene, die nicht so leicht von uns trennbar sind: die Feenwildnis und das Schattendunkel. Man sagt, dass wenn unsere Monde beide gleichzeitig in voller Kraft stehen, die Grenzen zu unseren Spiegelbildern verschwimmen und man unverhofft hinübergleiten kann, wenn man nicht Acht gibt.

Randarischer Kalender

Heute schreiben wir den 14. Tag der Frostzeit im Jahre 362 n.d.F. (Zeitpunkt der Erstveröffentlichung). Unser Jahr hat 312 Tage, aufgeteilt auf 8 Monate mit je 31 Tagen und zwei Monaten mit 32. Die Namen unserer Monate sind angelehnt an die jeweilige Jahreszeit und dem Lebenszyklus der Pflanzen und Völker. Unsere Zeitzählung orientiert sich an einem Ereignis namens „der Fall“, daher n.d.F., „nach dem Fall“. Es war ein Moment großer Zerstörung, der den Untergang und den Zusammenbruch vieler Reiche bedeutete.

Randarias Himmelskörper

Randaria besitzt zwei Monde, Ruo, den blauen Mond, und Belin, die violette Pracht. Wenn beide Monde zur gleichen Zeit in voller Kraft strahlen, so sagt man, ist die Verbindung zwischen den Ebenen und zu den Göttern am stärksten. Ruo benötigt 19 Tage für einen kompletten Zyklus, Belin benötigt etwas länger mit 31 Tagen. Lunaria hatte der Überlieferung nach zuerst Ruo erschaffen. Dieser lief aber nicht parallel mit dem Zyklus der Monate, woraufhin sie Belin erschuf, dessen Neumond den neuen Monat ankündigen solle.





ÜBERSICHT UNSERER WELT

Amas

Amas ist der zivilisatorische Schmelzriegel Randarias. Es liegt mittig zwischen allen bekannten Kontinenten und fast alle Völker der Welt haben hier auf die eine oder andere Art und Weise Fuß gefasst.

Im Zentrum von 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 treibt viel Handel und Austausch. Das Land liegt geschützt zwischen den Nebelbergen im Westen, den Nordbergen im Norden und dem Zinkengebirge im Süden, weswegen es sehr stabiles Wetter und fruchtbare Landschaften bietet, überwiegend bestehend aus Wäldern und Wiesen.

Im Westen am Ende der Halbinsel liegt das Utarische Imperium, ebenfalls ein Menschenkönigreich, dass viel Handel treibt über die vielen Meereszugänge am utarischen Golf. 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 versucht ein glorreiches Kaiserreich aufzubauen und den alten Glanz im Ebenbild ihrer Vorfahren

der erstrahlen zu lassen. Es ist ein etwas trockeneres Land, welches durch warme Winde aus den Wüstlanden ein mediterranes Klima besitzt.

Die Nebelberge und ein schmaler Landzug Niemandsland befinden sich zwischen dem Utarischen Imperium und dem Sachischen Reich, genannt die Grenzlande. Ein Fluch scheint auf diesen Landen zu liegen, da weder der sachische König, noch der utarische Kaiser je Anspruch auf dieses Niemandsland erhoben hat.

Südlich des Sachischen Reichs an der Küste, befinden sich die freien Städte in den Ausläufern der tiefen Dschungel der grünen Küste. Erfindergeist und Wissbegierde zeichnen die Menschen, Gnome und Zwerge dieser Städte aus und einige viele begabte Magieschmiede und Arkanisten üben hier ihr Handwerk. Beispielsweise geht die Erfindung der Luftschiffe auf ihre Arbeit an den Universitäten der freien Städte zurück.

Weiter östlich der freien Städte im Zinkengebirge befinden sich die arkan bewanderten Geister der Gnome und Zwerge in To Radul. Der Ursprung der Zivilisation, Ar Tandra, sitzt hoch im Gebirge und nur eingeweihte finden die Wege durch Klüfte, Schluchten und Tunnel. Das Zinkengebirge und Ar Tandra werden weiter im Abschnitt zu Poarania belichtet.

Im Osten des Sachischen Reichs liegt

Venderien. Venderien ist das Grenzgebiet zwischen dem von Elfen bewohnten Kontinent Lemorien im Osten und dem Kontinent Amas. Der Landstrich ist dünn besiedelt und viele Leute, die nicht gefunden werden wollen, haben sich in Venderien niedergelassen. Viele Menschen wandern nach Venderien aus, um den Machtkämpfen der beiden Menschenreiche zu entkommen.

Im Norden des Kontinents ist das Zwergenreich Krigints Lande, direkt am riesigen See Loch Varmodan. Sie setzten sich kurz nach dem Fall von ihren Verwandten im Zinkengebirge ab und bewohnten von da an die eisigen Berge im Norden. Sie verurteilen die Abhängigkeit von arkanen Kräften ihrer Cousins im Süden und schworen der Magie komplett ab, dafür glänzen sie mit ihren Baukünsten und genialer Ingenieurskunst.

Poarania

Zwischen Lemorien, Amas und Poarania liegt das Zinkengebirge und bildet eine natürliche Grenze zwischen den Kontinenten. Tief in ihm, unter dem höchsten Gipfel, liegt Ar Tandra, die Stadt der Götter. Sie gilt als die älteste Stadt der Welt und ist die Hauptstadt To Raduls, dem Reich der Gnome und einiger Elfen. Viele antike Tempel und die höchsten Vertreter der Götter sind hier angesiedelt. Die große Nähe zu den Göttern und die uralte Historie des Reichs verknüpfen die Einwohner tief mit der inhärenten Magie unserer Welt. Hier wird man die begabtesten Arkanisten und weisesten Gelehrten Randarias finden, höchstens von den Hochelfen Lemoriens übertroffen.

Die komplette Ostküste des Kontinents, von den freien Städten im Norden bis zu den ersten Inseln der Scherben, wird die Grüne Küste genannt. Tiefer Dschungel überwuchert das Land, Mangrovenwälder zieren die Küsten voll Brackwasser und goldene Städte und alte Ruinen verstecken sich hinter den Ranken und Farnen. Einst befand sich hier die Stadt Foramun, der Machtzitz des großen Reichs der Arakokra Akris. Heute finden sich die Prachtbauten und Universitäten vieler freier Städte zwischen den Pflanzen und auf den Ruinen der Arakokra. Die besten und findigsten Magieschmiede der Welt können hier gefunden werden.

Foramun war einst die Hauptstadt des großen Arakokra Reichs Royaplume. Heute ist an ihrer Stelle ein riesiger Salzwassersee, der die einstige Stadt komplett verschlungen hat. Der Name Foramun wird daher für die komplette Region um den See genutzt. Nur wenige trauen sich in die Nähe des Sees, da die wildesten Mythen und Legenden sich um den Untergang der Stadt ranken und viele Abenteurer nie zurückkehrten.

Die Scherben sind ein Inselarchipel, dass sich vom südlichsten Ende der Grünen Küste bis hinüber zu den Wüstlanden über tausende Kilometer hinweg ausdehnt. Das Wetter ist sehr wechselhaft und heftige Winde peitschen zwischen den Inseln und füllen die Segel der vielen Schiffe. Dies ist wahrscheinlich auch der Grund, warum die Gewässer der Scherben von Piraten verseucht sind. Größere Städte findet man hier nicht, allerdings ist hier die Wahrscheinlichkeit am größten, einen Vertreter jedes Volkes Randarias in einem Raum zu finden.

Die Glaswüste liegt südlich des Zinkengebirges und ist eine der heißesten Regionen der Welt. Sie erstreckt sich über 1500km von Westen nach Osten im Zentrum des Kontinents. Im Zentrum soll diese Wüste so heiß sein, dass sogar der Sand beginne zu schmelzen und groteske Skulpturen bilde. Der Sage nach schmolzen die letzten Drachen vor 1000 Jahren hier eine riesige Stadt und hüllten so die Wüste in

ihr gläsernes Gewand.

Noch weiter südlich, jenseits der Glaswüste, befinden sich die Geschuppte Blätter, ein tiefer Urwald aus giftigen Pflanzen und schneidenden Halme. Ihren Namen haben die Geschuppten Blätter von ihren Einwohnern, den Seraphon. Dieses Volk von Echsenmenschen lebt sehr zurückgezogen in den Tiefen des Waldes und gilt als sehr gewaltvoll. Nur selten wagt es jemand mit ihnen in Kontakt zu treten und noch seltener geht dieser Kontakt gut aus.

Lemorien

Lemorien ist eine riesige Landmasse, die von weiten Ebenen, Hügeln und Wäldern überzogen ist. Die Elfen leben seit Äonen zurückgezogen vom Rest Randarias auf ihr. Der Kontinent ist geographisch durch die Magnae Monsu'u geteilt, einem großen Gebirge, das von Westen nach Osten verläuft.

Der nördliche Teil Lemoriens wird Va'aria genannt und von den Hochelfen bewohnt. Va'aria ist aufgeteilt in drei Landstriche: Die Große Ebene, Aeras Cicudur und die Silberne Küste.

Der Großteil der Hochelfen lebt in Aeras Cicudur, einem großen Gebiet, dass sich von der Einsamen Klinge bis zur Silbernen Küste erstreckt. Schlanke, elfenbeinfarbene Türme zieren die Städte der Hochelfen und unverstellbare Wunder sollen sich hier befinden. Die meisten Hochelfen sind allerdings sehr verschlossen was ihre Heimat betrifft, so dass nur wenige verlässliche Quellen über die Lebensart der Hochelfen, abgesehen von ihnen selbst, existieren.

Die Einsame Klinge ist einer der höchsten Gipfel Randarias und ein Heiligtum der Elfen. Der Berg steht einsam in einer sonst flachen Landschaft und zeichnet sich hoch am Horizont ab.

Am Fuße der einsamen Klinge ist das

Sehende Auge, oder Cumoculaer von den Elfen genannt. Ein spiegelglatter See, an dessen Ufer noch kein Nicht-Elf je gewesen sein soll. Angeblich ermöglicht das Sehende Auge den Hochelfen einen direkten Kontakt zu den Göttern.

Die Silberne Küste ist mit der Großen Ebene die am besten bereisbare Gegend der Hochelfen. Über die Seeroute an der Ostküste Poaranias entlang in Richtung Norden, am Blättermeer der Waldelfen vorbei, gelangt man schließlich an die Ostküste des Kontinents. Hier sind die Städte der Hochelfen weniger verschlossen vor anderen Völker ein blühender Handel von Wundern und Obskunitäten hat sich im Laufe der Jahrhunderte entwickelt.

Viele kleinere Städte befinden sich auf der Großen Ebene. Sie liegt direkt östlich Venderiens in Amas und die Ausläufer der Nordberge flachen immer weiter ab, bis sie in die Ebene übergehen. Die Hochelfen hier leben in kleinen Gemeinschaften, die nur mit Außenstehenden interagieren, wenn sie dem Gemeinwohl der jeweiligen Gemeinschaft dienlich sind. Die hohen Gräser und weiten Blicke machen das Arial perfekt für Reisen zu Pferde.

Die südliche Hälfte Lemoriens ist voller Vegetation und praktisch ein einziger riesiger Wald. Von den Waldelfen Sal'tur Silva genannt ist hier ihr Reich, das Blättermeer. Es reicht von der Silbernen Küste, entlang unterhalb der Magnae Monsu'u

bis zum Zinkengebirge. Die südliche Hälfte Lemoriens ist voller Vegetation und praktisch ein einziger riesiger Wald. Von den Waldelfen Sal'tur Silva genannt ist hier ihr Reich, das Blättermeer. Es reicht von der Silbernen Küste, entlang unterhalb der Magnae Monsu' bis zum Zinkengebirge. Die Flora und Fauna verändert sich stark, je nachdem in welchem Bereich des Ökosystems man sich befindet.

Die Waldelfen leben überall in diesen Wäldern und haben nur wenige Städte, in denen sie wirklich sesshaft geworden sind. Das Blättermeer bietet einen hervorragenden Schutz vor Eindringlingen und die Elfen kennen dieses Land besser als jedes andere Volk.

Ein dennoch nennenswerter Landstrich, der sich etwas abhebt vom restlichen Sal'tur Silva, ist der Zinkenwald. Gelegen zwischen den Hängen des Zinkengebirges und in direkter Nachbarschaft zu To Radul haben sich hier einige Waldelfen der Welt geöffnet, zumindest ein kleines Stück weit. Einige Gnome und Waldelfen leben hier zusammen und genießen, so sagt man, die Abgeschiedenheit von den Menschenreichen. Es sei besser als in Ven-

derien, das durch seine geographische Lage zwischen Lemorien und Amas viele neugierige Menschen anlockt.

Am südlichsten Zipfel des Lemorischen Festlands befinden sich die Zwillingsklippen. Dieser heilige Ort der Waldelfen ist, genau wie sein Gegenstück in Aeras Cicurdur, das Sehende Auge, eigentlich nicht für Nicht-Elfen zugänglich. Es gibt allerdings viele Malereien und Zeichnungen dieser legendären Klippen, die ihre Schönheit zeigen.

Östlich der Zwillingsklippen liegt die Insel Trist Validar. Wörtlich übersetzt heißt es der schwimmende Baum, und das trifft es auch ganz gut. Ein riesiger Baum thront über dieser Insel und wird von den Waldelfen als Verkörperung und Geschenk von Mors und Ios an die ersten Sterblichen dieser Welt angesehen. Er ist für viele Pilgerer ebenfalls ein heiliger Ort.

Die sogenannten Elfeninseln sind tausende Kilometer südlich der Lemorischen Küste und fast genauso weit von Poaranias Ostküste entfernt. Es ist ein sehr abgeschiedener Ort und wenig ist von diesen Inseln bekannt.

Wüstlande

Die Wüstlande sind der jüngste bekannte Kontinent Randarias. Die ersten Aufzeichnungen, die von den Wüstlanden berichten, stammen aus dem Sturm der Flammen. Es ist ein wilder Kontinent, voller Naturextreme und Gewalten. Die langgezogene Landmasse ziert in der Mitte ein sich immer weiter auftürmendes Gebirge, genannt die Fuegre Gebirge, dass von Vulkanen durchlöchert ist. Gearkanistische Forscher gehen davon aus, dass die Landmasse durch innere Bewegungen Randarias entstand. Sie schieben die Gesteins- und Erdschichten immer weiter an die Oberfläche. Die Ursache dafür ist aber immer noch unklar.

Viel bekannt ist nur über die Ostküste der Wüstlande. Viele verschiedene Völker haben hier im letzten Jahrtausend ein Heim gefunden. Drachengeborene, Orks, Dunklelfen sowie wilde Stämme teilen sich das Land und haben Landstriche mehr oder weniger für sich beansprucht.

Die karge Ostküste im Norden ist einem enormen, fast dauerhaften, Wind ausgesetzt und entsprechend dünn besiedelt. Lediglich die nordöstlichste Spitze des Landes beherbergt einige kleinere utarische Siedlungen, die geschützt hinter Ausläufern der Fuegre Berge im Süden, existieren können.

Der südliche Teil der Küste ist von Felsen und einigen wenigen Felsspalten liebenden Pflanzen bewuchert. Die Vulkanerde ist hier etwas fruchtbarer als im Norden, aber die kalte Luft, die ursprünglich aus der südlichen Polarregions Randarias kommt, trägt wenig Feuchtigkeit, so dass es sehr selten regnet. Dennoch hat die fruchtbare Erde einige Stämme und Vertreter von verschiedenen Völkern hier sesshaft werden lassen.

Die starken Winde haben ihren Ursprung in einem Wetterphänomen namens Vortexstürmen. Sie entstehen durch kalte Luft über den Ozeanen, die aus dem Süden über die Scherben hinwegzieht und schließlich gegen die Fuegre Berge prallen. Dort werden sie weiter gen Norden geleitet, wodurch sich ein steter Nordost Wind in Richtung Amas bildet. Über dem Meer und dem langen Weg entlang der Küste Amas nimmt die Luft immer mehr Feuchtigkeit auf, bis sie schließlich im Süden von Amas in der Grünen Küste als Tropenstürme ankommt. Die Ausläufer dieser Tropenstürme sind zum Teil sogar noch in den Scherben zu spüren, wo die Luft wieder auf kalte Meeresluft aus dem Süden trifft und der Zyklus erneut beginnt. Daher der Name Vortexstürme.

DIE ERSCHAFFUNG RANDARIAS

Der Entstehungsmythos von Randaria handelt von der Götterfamilie und wie sie die Welt formte.

Es waren einmal das Diesseits und das Jenseits, der wartende Lord und das Ende, die Brüder Ios und Mors, die durch den Kosmos schritten - auf der Suche nach einer Welt, die sie formen konnten. Sie schritten eine Unendlichkeit durch den Kosmos und fanden dabei entweder nur leblose Gesteinsbrock oder rohe Energie, keine guten Voraussetzungen für Leben. Es fehlte die Balance aus beidem.

Nach langer Suche fanden sie schließlich eine noch recht junge, wilde, ungezähmte Welt, auf der die Gewalten der Natur gegeneinander fochten und noch das Chaos regierte - Randaria. Sie entschlossen, Ordnung in dieses Chaos zu bringen und erwählten diese Welt, um sie nach ihrem Willen zu formen.

Ihre pure Anwesenheit begann Ordnung in das Chaos zu bringen und sie begannen die Welt nach ihrem Willen zu gestalten. Sogar die Naturgewalten und primordialen Kräfte entwickelten durch den Einfluss des Herrn der Zeit und dem Seelensammler das erste Mal in ihrer Existenz eine Art eigenes Bewusstsein.

Doch nicht zu würdigen wissend, womit sie gesegnet wurden, begannen die Primordialen gegen die Brüder aufzubegehrten

und das Formen der Welt in Frage zu stellen und ein Kampf entbrannte. Um sich weiter auf ihre Aufgabe konzentrieren zu können und sie zu unterstützen, schufen die Brüder ihre ersten Nachkommen: Mithras, den Herrn des Lichts, seine Aufgabe war es die Welt bei Tage zu beaufsichtigen, und Suelin, den Nachtschatten, die die Welt bei Nacht behüten sollte.

Während nun also zu jeder Zeit Randaria behütet wurde, konnten sich die beiden Brüder schließlich auf ihren langen Kampf gegen die primordialen Kräfte konzentrieren. Was sie jedoch nicht wussten, war, dass Mithras und Suelin ineinander verliebt waren. Unbeaufsichtigt vom Ewigen und vom Ende bekamen sie Nachkommen und angestachelt es ihren eigenen Schöpfern gleich zu tun, schufen sie ihre eigene erste Kreation: die Elfen.

Doch die Elfen waren fragile Geschöpfe und aus Rache und purer Bosheit vergingen die Primordialen sich an dem neuen Volk. Ihre Götter um Hilfe anflehend war das Volk der Elfen verzweifelt. Mithras und Suelin wandten sich an den Immerwährenden und die Dunkelheit. Diesem Chaos müsse ein für alle Mal ein Ende bereitet werden.

Die Brüder waren überrascht, aber es erfüllte sie auch mit Stolz zu sehen, wie ihre Schöpfung weitere Ordnung und Leben gebar. Ihre eigenen Nachkommen nun als ebenwürdig ansehend, machten sich die

Götter schließlich mit vereinten Kräften die Primordialen untertan und der Krieg der Ahnen war beendet.

Ihre Welt nun in guten Händen sehend zogen sich die Brüder Ios und Mors zurück. Der Herr des Lichts, der Nachtschatten und all ihre Nachkommen kümmerten sich nun im Einklang mit ihrer sterblichen Schöpfung um die Welt und Randaria leuchtete hell als Licht der Zivilisation im Kosmos auf, die Ära der Erhabenheit begann.

Angezogen von der Strahlkraft Randarias fanden im Laufe der Zeit weitere Völker und Kreaturen ihren Weg nach Randaria. Einige von ihnen waren den Elfen nicht unähnlich, andere waren von chaotischer Natur. Inspiriert von dieser neuen Vielfalt probierten die Götter sich aus und immer neue Schöpfungen fanden ihren Weg in die Existenz.

Doch nicht alle Götter fanden ihre Berufung in der Ordnung und im Einklang. Die Götter waren sich uneins, wie sie mit der Welt voran schreiten würden und ein unerbitterlicher Kampf entbrach schließlich in der Götterfamilie. Die dunklen Götter versuchten die Schöpfung wieder ins Chaos zu stürzen und ließen unvorstellbares Leid über die Welt. Nur durch den Zusammenhalt der übrigen Götter und der Unterstützung einiger Völker gelang es schließlich die Oberhand zu gewinnen und die dunklen Götter aus Ran-

daria zu verbannen.

Damit so ein Unglück nicht noch einmal geschehe, zogen sich alle Götter von der Welt zurück und überließen sie ihren sterblichen Schöpfungen. Sie schworen nie mehr aktiv in die Geschehnisse der Welt einzutreten und zu diesem Zwecke wurde eine Barriere errichtet, die Randaria vor den Schrecken des Kosmos' bis zum heutigen Tag schützt. Die Abkehr und der Segen markierten damit den Beginn der Welt, wie wir sie heute kennen.

GOTTHEITEN UND GLAUBE

Stand	Gottheit	Titel/Beinamen	Domäne
Erschaffer	Ios	Wartender Lord	Zeit, Vergangenheit, Heilung
Erschaffer	Mors	Ende	Tod, Erlösung, Schicksal
Hoher Gott	Mithras	Herr des Lichts	Licht, Ordnung, Sonne, Authorität
Hohe Göttin	Suelin	Nachtschättin	Dunkelheit, Ruhe, Erholung
Hohe Göttin	Vanora	Gleißender Eifer	Schönheit, Ehrgeiz, Leidenschaft
Hohe Göttin	Graia	Erdenmutter	Natur, Wildheit, Tiere
Hoher Gott	Lelloren	Flamme	Fortschritt, Wissen, Akanes
Hoher Gott	Comminus Velox	Händler und Täuscher	Wohlstand, Kommunikation
Dunkler Gott	Bellator	Blutschnitter	Krieg, Schlachten, Blut
Dunkler Gott	Thanatos	Verheerung	Chaos, Zerstörung
Dunkler Gott	Asmodeus	Herr der neun Höllen	Lügen, Verrat, Betrug
Dunkler Gott	Mammon	Gigant	Unterjochung, Recht des Stärkeren
Dunkle Göttin	Tiamat	Geschuppte Tyrannin	Mutter der Drachen
Dunkle Göttin	Lloth	Spinnenkönigin	Ignoranz, Versuchung, Gehässigkeit

Es gibt viele Götter, die ihre schützenden oder zerstörenden Hände über Randaria halten. Sie sind so real wie ein Baum oder ein Schwert, wenn auch nicht jedes Lebewesen in seiner Zeit auf unserer Welt Beweise für ihre Existenz erlebt. Die Hauptgottheiten sind, ob rechtschaffen oder niederträchtig, alle Teil derselben Familie und haben ihren Ursprung im Anfang und im Ende: den Gebrüdern Ios und Mors.

Die Gebrüder Ios und Mors, auch die ewigen Brüder genannt, stehen über den übrigen Göttern und mischen sich in der Regel auch nicht in die Angelegenheiten der anderen ein. Ihre Domänen, die Zeit und der Tod, ermöglichen erst die Schöpfung als solche. Ohne den Fluss der Zeit gäbe es kein hier und jetzt, keine Vergangenheit, wegen welcher wir Sterblichen handeln, und kein Abklingen von Wunden und Schmerz. Ohne ein Ende ist jede Existenz sinnlos, findet niemand seine Bestimmung und erlangt keiner seine Erlösung.

In fast jedem Tempel einer jeden Gottheit ist daher ein Schrein zu ihren Ehren zu finden, da ohne sie auch kein anderer Gott existieren könnte. Ihnen wird zu jeder Zeit eines jeden Tages und zu jedem Beginn und jedem Ende eines Lebens gehuldigt.

Neben den ewigen Brüdern gibt es auf der einen Seite die hohen Götter und auf der anderen die dunklen Götter. Sie sind das Gute und das Böse, die verschiedenen Facetten der Existenz, zwei Seiten der gleichen Medallie.

Die geliebten Mithras und Suelin sind die Oberhäupter der hohen Gottheiten.

Mithras, auch der Herr des Lichts oder die aufgehende Sonne genannt, ist der Gott des Lichts, des Lebens und der Ordnung. Unter seiner Aufsicht bei Tage konnte sich Randaria erst zu dem Leuchtfeuer der Zivilisation entwickeln, dass es heute ist. Seine Anhänger sind auf ganz Randaria zu finden und seine Tempel in fast jeder größeren Stadt. Seine starke Hand bietet die Führung, die sich viele Anführer der Völker wünschen und einigen gerechten legendären Kriegern zuteilwurde.

Suelin, der Nachschatten oder die Herrin der Nacht, ist das Gegenstück zu Mithras und legt ihre schützenden Hände bei Nacht um Randaria. Sie ist die Ruhe und die Dunkelheit sowie die Hüterin der Monde Belin und Ruo. Ihre Anhänger sind geheimnisvoll und undurchsichtig, wobei das Wohl Randarias immer an erster Stelle steht. Genau wie die Tempel Mithras findet man ihre Tempel auf ganz Randaria und in jeder großen Stadt.

Vanora, die Anerkennende, ist die Göttin der Schönheit und des Ehrgeizes. Ihr brennender Wille überträgt sich auf ihre Anhänger und ihr Ehrgeiz treibt die Sterblichen ganz Randarias zu den außergewöhnlichsten Leistungen an. Von manch anderem eher als überambitioniert betrachtet, sind ihre Anhänger diejenigen, die die Geschicke der Welt lenken wollen und die wahre Schönheit der Welt in ihren Ambitionen sehen. Die Anerkennende belohnt auch jene, die außergewöhnliche Leistungen in ihrem Leben vollbracht haben, auch ohne einen eisernen Willen gehabt zu haben.

Die Erdenmutter Graia ist die Göttin der Natur, des Wilden und der Tiere und Bestien. Viele naturverbundene Völker und Individuen stehen ihr nahe und beten zu ihr. Sowohl Schäfer auf den Wiesen, als auch Druiden im Sal'tur Silva verehren sie. In den letzten Jahrhunderten hat sich ihr Dogma aber auch im Sachischen Reich als vorherrschender Glaube etabliert. Es finden sich überall ihre Tempel und ihre Kirche ist sehr nah an dem König des Reiches.

Lelloren, die Flamme der Erkenntnis, ist der Gott des Fortschritts, des Wissens und des Arkanen. Sein Geschenk an die Sterblichen erlaubt es ihnen Magie abseits der

einzelnen Domänen der anderen Göttheiten zu wirken, zu studieren und selbstständig weiter zu entwickeln. Ein Schrein zu seiner Ehren steht in jedem Haus des Wissens und jeder Universität Randarias. Ein jeder Arkanist und Magieschmied auf Randaria verehrt ihn und bittet um sein Wissen.

Der zwiegesichtige Gott Comminus, oder Velox, je nachdem, welches Gesicht er zeigt, ist der Gott des Wohlstands, des Handels, Austauschs und der Kommunikation. Velox wird manchmal auch als Gott des Täuschens und Verbergens angesehen. Er wird daher gleichermaßen von Händlern und Geschäftstreibenden, sowie von Dieben und Ganoven angebetet.

Die dunklen Götter werden angeführt von dem Schlächter, dem Zerstörer und dem Herrn der neun Höllen. Diese drei führten den großen Betrug an, der zum Krieg zwischen den Göttern und schließlich zur Abkehr und zum Segen führten.

Bellator, der Schlächter, ist der Gott und Herr des Krieges, der Schlachten und des Blutes. Seine Kriegsaxt treibt die weniger zivilisierten Völker Randarias in Schlachten in Verheißung von einem ruhmreichen

chen Tod. Der Glaube an den Schlächter ist vor allem unter Orks sehr verbreitet.

Stein-, Frost-, Wolken- und Sturmriesen ihre Macht. Auch die näher verwandten Völker wie Oger und Trolle beten den Giganten an und bitten um seine Gunst.

Der Zerstörer, Thanatos, sät Chaos und Zerstörung im Kosmos. Sein Ziel folgt keinem großen Plan, Pläne sind ihm eher zu wider, auch ist es ihm gleich, von wem oder woher die Zerstörung kommt. Thanatos wird daher von vielen verschiedenen primitiveren Völkern verehrt, allen voran von Kobolden und Goblins.

Asmodeus, der Herr der neun Höllen und Herr der Lügen, ist der Gott des Betrugs und der unlauteren Lüge. Er herrscht über die Neun Höllen, eine der äußeren Ebenen der Existenz. Er wird angebetet von Teufeln und Tieflingen, Betrügern und Lügnern jeder Art. Er stellt gerne die Anhänger anderer Gottheiten auf die Probe und gibt sich als ihr Gott aus, um in ihrem Namen Leid und Zerstörung zu säen. Oftmals bemerken die Betroffenen erst Jahre später, dass sie Opfer des Herrn der Lügen wurden und welchen Schaden sie tatsächlich angerichtet haben.

Mammon, der Gigant, ist die Gottheit der grausamen Riesen. Er verkörpert die Unterjochung der Schwachen und das Recht des Stärkeren. Er verleiht den Hügel-,

Tiamat, der geschuppte Tyrann und die Mutter der Drachen, ist ein riesiger, fünfköpfiger Drachengöttin. Jeder der Köpfe hat eine andere Farbe und personifiziert eine der Rassen der chromatischen Drachen. Sie hat einen immer weiter wachsenden Hort an Schätzen und Reichtümern, der stetig von ihren Anhängern genährt werden will. Der Legende nach hatte Tiamat vor Unzeiten einen weiteren, silbernen Kopf, der von Mithras abgetrennt wurde. Aus diesem Kopf wuchs ein neuer Körper mit eigenem Bewusstsein und so wurde das Gegenstück zu ihr, der Gott der metallischen Drachen, Bahamut geboren.

Lloth, die Spinnenkönigin, ist einer verräterische und mörderische Göttin. Ihre Domänen sind die Ignoranz, Gehässigkeit, Verrat und Vorsatz. Sie ist außerdem die Göttin der großen Spinnen und der Dunkelelfen. Die Boshaftigkeit ihrer Anhänger ist oftmals bereits in ihrem Antlitz ersichtlich und man sollte niemanden von ihnen trauen.

NIEDERE GOTTHEITEN

Neben diesen Hauptgottheiten gibt es auf Randaria noch viele weitere niedere Götter und mächtige Entitäten, die gottgleiche Kräfte besitzen. Sie alle aufzuzählen spränge aber den Rahmen dieses Einbands, daher hier nur die Nennung einiger weniger:

Bahamut, der Platindrache. Er ist das Gegenstück zu Tiamat und führt die metallischen Drachen an, die im ewigen Konflikt mit den chromatischen Drachen stehen.

Marinus, der Reisende. Ein Schutzpatron der Meere und der Reisen. Viele Seefahrer beten zu ihm bei bevorstehenden Überfahrten.

Terastra, die Sturmkönigin. Die Herrin der Stürme und ist eine unberechenbare und impulsive Göttin, die Blitzstrahlen und einen Stab aus purem Wind in den Händen hält.

Omnos, der Allwissende. Eine niedere Gottheit der Wissenschaft und der Lehre.

Silvana, die Göttin der Jagd. Sie und die Erdenmutter Graia stehen im Konflikt zueinander und angeblich billigt Graia lediglich ihre Existenz.

Aonghas Frisealach, der Lord des Nimmerwaldes. Eine Erzfee des Sommerhofs in der Feenwildnis. Er mischt sich häufig

in die Belange der Sterblichen ein, zu welchem Zwecke, wissen die wenigsten.

Nyx, der Glückliche. Er ist eine Gottheit des Glücks sowie der Ungesehnen unserer Welt.

Orcus, der Dämonenlord. Ein finsterer Dämon aus dem Abyss, der in ewigen Schlachtzügen gegen die Neun Höllen zieht.

Die Mondbrüder Ruo und Belin, der Blaue und die violette Pracht. Die Personalisierung unserer Monde, behütet von der Nachtherrin selbst.

RANDARIAS MAGIE

Die Magie auf Randiaria ist so natürlich und der Welt innwohnend wie die Götter selbst. Sie ist gewaltig, wundersam und manchmal auch beängstigend. Die Völker Randarias wissen alle von der Existenz der Magie und die meisten sehen irgendwann in ihrem Leben auch Beweise für ihr Dasein. Sie durchdringt den Kosmos und fließt durch die alten Besitztümer legendärer Helden, die geheimnisvollen Ruinen gefallener Reiche, die von den Göttern Berührten, die mit übernatürlicher Macht geborenen Kreaturen, sowie die Personen, die die Geheimnisse des Kosmos erkunden und studieren. Mythen, Märchen und Lagerfeuergeschichten sind voller Heldentaten derer, die sie ausübten.

Magie als solche hat zwei Ausprägungen oder Ursprünge auf Randara, die bestimmen, woher Individuen ihre Fähigkeit beziehen, Magie zu wirken: die göttlichen Kräfte und Zauber des Pantheon und die arkanen Künste der Manipulation der Flamme.

Die am meisten verbreitete Art der Magie Randarias liegt bei den Göttern. Viele Anhänger der Gottheiten erhalten ihre Fähigkeit Magie ausüben zu können von den Göttern selbst und lernen über Jahre und Jahrzehnte mit ihr umzugehen. Wie stark sie im Umgang sind, hängt von vielen verschiedenen Faktoren ab, nicht zuletzt, ob die jeweilige Gottheit dem Ausübenden

gewogen ist oder nicht. So können die heilenden Kräfte der immerwährenden Zeit des Ewigen durch Anhänger wirken oder der göttliche Zorn Mithras auf Randaria manifestiert werden.

Abseits der den Göttern innwohnenden, göttlicher Magie, die von Sterblichen genutzt wird, gibt es arkane Magie. Sie basiert auf der Manipulation von Lellorens Flamme. Eine Gabe, die der Gott des Fortschritts und Wissens den Völkern Randarias nach dem Krieg der Ahnen übergeben hat: das Mosaik des Kosmos, die Melodie der Sphären, das Räderwerk der Wirklichkeit, es hat viele Namen.

Die Flamme erlaubt Magiebegabten Zauber auf ganz unterschiedliche Arten zu wirken: für die einen ist die Flamme ein Mosaik aus Licht, dessen Farben und Formen für das Auge unsichtbar sind. Sie lösen und ordnen Scherben neu an, um für einen Moment eine andere Realität zu schaffen. Für andere gleicht die Flamme eher einer Melodie, die ständig im Hintergrund der Existenz spielt. Jeder Zauber ist wie ein musikalisches Arrangement, dass die Melodie in einzigartiger Weise zusammenführt. Wieder andere vergleichen die arkanen Kräfte eher mit einem unsichtbaren Uhrwerk, das die Mechanismen der Welt antreibt. Ähnlich einem Uhrmacher finden, nutzen und manipulieren sie winzige Rädchen und Hebel, um den Fluss der Wirklichkeit zu ändern. Wie auch immer man nun die arkanen Energien, die uns die Flamme geschenkt hat, sehen möchte, sind sie eins der größten Geschenke, die uns Sterblichen je überreicht wurden.

Neben der verschiedenen Ursprünge der magischen Künste werden ihre Wirkungen und Zauber nach Schulen kategorisiert. Es existieren acht Schulen der Magie, eine jede konzentriert sich auf einen anderen Einsatz der magischen Fähigkeiten ihrer Schüler und damit auf andere Arten von Zaubern und Anwendungsbereichen. Im Laufe der Zeit sind diese Kategorisierungen geläufig geworden:

Bannzauber sind schützender Natur, doch können manche von ihnen auch offensiv

eingesetzt werden. Sie erschaffen magische Barrieren, heben schädigende Effekte auf oder verbannen Kreaturen auf andere Existenzebenen.

Beschwörungen transportieren Gegenstände und Kreaturen von einem Ort an einen anderen. Einige rufen Kreaturen oder Gegenstände herbei, während andere es dem Zauberwirker erlauben, sich zu teleportieren. Manche Beschwörungen erschaffen Gegenstände oder Effekte aus dem Nichts.

Erkenntnismagie offenbart Informationen, sei es ein lange vergessenes Geheimnis, ein Blick in die Zukunft, die Position verborgener Gegenstände, die Wahrheit hinter einer Illusion oder die Vision weit entfernter Personen oder Orte.

Verzauberungen beeinflussen den Verstand einer Person und manipulieren oder kontrollieren ihr Verhalten. Sie können Feinde zwingen, den Zauberwirker als Freund zu betrachten, Kreaturen zu einer bestimmten Handlungsweise bewegen oder diese sogar in eine wahre Marionette des Wirkenden verwandeln.

Hervorruftungen manipulieren magische Energie, um einen gewünschten Effekt zu erzeugen. Einige erschaffen Blitze oder Feuer, andere kanalisieren Energie, um Wunden zu heilen.

Illusionsmagie täuscht die Sinne und verwirrt die Gedanken. Sie lassen eine Kreatur Dinge sehen, die gar nicht da sind, oder Dinge übersehen, die es wirklich gibt. Sie ruft Phantomlaute hervor oder Erinnerungen an Ereignisse, die nie passiert sind.

Nekromantie lenkt die Energien von Leben und Tod. Sie vermag einer anderen Kreatur die Lebenskraft zu entziehen und der eigenen hinzuzufügen, Untote zu erschaffen oder sogar die Toten zum Leben zu erwecken.

Verwandlungszauber verändern die Eigenschaften von Kreaturen, Gegenständen oder einer ganzen Umgebung. Sie sind in der Lage, einen Gegner in eine harmlose Kreatur zu verwandeln, einen Verbündetn stärker zu machen, einen Gegenstand auf Befehl des Zauberwirkers zu bewegen oder die Heilungsfähigkeiten einer Kreatur so zu beschleunigen, dass sie sich schnell von ihren Wunden erholt.

Briemstein & Magieschmiede

Die Magie hat sich im Laufe der Jahrtausende immer weiter entwickelt und seit einigen Jahrhunderten ist eine Art Edelstein ein großer Bestandteil der magischen Gebräuche geworden: Briemstein. Eine Mischung aus Erz und Edelstein tauchte dieses Material erstmals in der Zeit der Wiedergeburt nach der Zeit der Flammen auf. Wenn auch manche Organisation von

übereifrigen Magiern sich zum Ziel gesetzt hat, Briemstein und seine Eigenschaften geheim zu halten, so hat das Material längst seinen Weg in den Alltag gefunden, vor Allem auf dem Kontinent Poarania. Briemstein hat die bemerkenswerte Eigenschaft Energien und ganze Zauber speichern zu können. So können XY zauber später verwendet, Dinge zum schweben, Gegenstände dauerhaft verändert XY

Aus der Arbeit mit Briemstein entwickelte sich außerdem eine neue Profession unter magiebegabten Personen: die Magieschmiede. Mithilfe von weiterverarbeiteten Briemsteinen, komplizierten arkanen Glyphen und einer Menge Einfallsreichstum entstand so der größte Technologische Fortschritt auf Randaria seit der Ära der Erhabenheit. Metallische Körper, die sich automatisch bewegen und auf die Befehle ihrer Erschaffer gehorchen, fliegende Schiffe, die Distanzen zwischen den Kontinenten auf Tagesreisen reduzieren und Prothesen, die mehr können als die Gliedmaßen, die sie ersetzen.

Eine Zeit der Errungenschaften und Wunder, die wahr werden.

EBENEN DER EXISTENZ

Der Kosmos, unser Universum, ist eine nicht zu fassende, unendliche Weite. Unzählige Welten bevölkern den Kosmos und noch unzähliger verschiedene Wesen und Entitäten überdauern auf ihnen in unzähligen Dimensionen. Den Kosmos zu kartographieren ist ein unmögliches Unterfangen, ihn auch nur ansatzweise wirklich zu begreifen trieb bereits den ein oder anderen Weisen in den Wahnsinn. Es gibt höchstens Annäherungsversuche, die ich nun im Folgenden näher beschreiben möchte.

Ein Modell, das zur Anschauung ungemein hilft, ist das der verschiedenen Ebenen der Existenz. Die Existenzebenen sind verschiedene Bereiche oder Dimensionen, in denen alle Wesen im Kosmos leben. Sie bilden aber nicht nur eine Welt, noch weiter gefasst hat jede Ebene ihre eigenen Regeln der Realität, Philosophie, und Unterschiedlichstes, was sie im Inneren zusammen hält. Vom kleinsten Baustein der Existenz bis hin zu den größten Sternen am Himmel sind sie alle von Grund auf unterschiedlich und teilweise so fremdartig, dass nicht nur Weise und Gelehrte dem Wahnsinn anheimfallen.

Randaria, und damit wir, befindet sich auf der materiellen Ebene. All das, was wir als unser Leben, unsere Heimat und unsere Familie und Freunde verstehen, ist die materielle Ebene. Sie befindet sich im

weiteren Kosmos in der Mitte, sie ist der Nexus und Anker, an dem die philosophischen und elementaren Mächte, welche die anderen Ebenen ausmachen, mit der chaotischen Existenz von sterblichem Leben und gewöhnlicher Materie kollidiert. Es ist schwierig, die Natur der eigenen Realität zu beschreiben, wenn der eigene Verstand nur diese kennt und eine andere nicht verstehen würde. Daher möchte ich mich hier kurz fassen und es bei dieser Beschreibung der materiellen Ebene belassen.

Am nächsten zu unserer Welt sind die Existenzebenen der Feenwildnis und des Schattendunkels. Als verzerrte Spiegelbilder der materiellen Ebene beherbergen sie unsere größten Träume und die tiefsten Ängste. Sie sind Echos, Paralleldimensionen, der materiellen Ebene und wirken wie eine Projektion oder Reflektion der Merkmale unserer Welt. Während die Feenwildnis unsere wildesten Fantasien und kühnsten Träume widerspiegelt (Wer von uns hat nicht schonmal von einem Einhorn geträumt?) ist das Schattendunkel der finstere Schatten vor unserem Kinderzimmerfenster, von dem unsere Eltern sagten, dass er nur von der Weide vor dem Haus kam (Wahrscheinlich war es nicht der Schatten der Weide.).

Die Feenwildnis oder Ebene der Feen ist ein Reich weicher Lichter und Wunder, ein Land voller kleiner Leute mit großen Begierden, ein Ort der Musik und des

Todes. Laternen in unnatürlich grellen Farben wiegen sanft im Wind und riesige Glühwürmchen schweben über die überwucherten Lande. Im ewigen Zwielicht liegen die Höfe des Sommers und des Winters, beherrscht von schrecklich schönen Lords und Ladies, verstrickt in einem immerwährenden Machtkampf um die Vorherrschaft der Feenwildnis.

Das Schattendunkel, auch Schattenebene genannt, ist eine finstere Dimension, eine Ebene von schwarz und weiß, eine Welt, aus der alle Farbe gesaugt wurde. Dunkelheit und Finsternis herrschen hier und ein schwarzes Himmelsgewölbe ohne Sonne oder Sterne verabscheut das Licht selbst. Während die Feenwildnis als gefährlich, aber chancenreich, gilt, ist das Schattendunkel ein Ort der Schrecken und nur



Wenige trauen sich in die Albträume dieser Ebene.

Ein einfaches hin- und herreisen zwischen den verschiedenen Ebenen der Existenz ist allerdings (oder zum Glück) nicht möglich. Dafür sorgt die Scutur Tabula, die alle Ebenen voneinander trennt. Nur durch große arkane Kräfte oder Geschicke des Schicksals ist es möglich, diese Barriere zu durchdringen und in eine andere Dimension zu reisen. Die Scutur Tabula wurde von den Göttern selbst vor Äonen erschaffen, um Randaria und die materielle Ebene vor der Willkür der anderen Existenz zu schützen.

Die materielle Ebene und ihre Echos umgebend sind die Elementarebenen. Sie stellen die rohe elementare Substanz zur Verfügung, aus der alle Welten in unserer Ebene erschaffen wurden. Die vier Elementarebenen - Erde, Feuer, Luft und Wasser - bilden einen Ring um uns herum, der im elementaren Chaos hängt. An ihren inneren Grenzen (konzeptuell, nicht geographisch gesprochen) erinnern die Elementarebenen an Orte auf der materiellen Ebene. Die vier Elemente verbinden sich, wie sie es bei uns tun, sodass Land, Meer und Himmel entstehen. Weit entfernt von der materiellen Ebene allerdings sind die Elementarebenen sowohl fremdartig als auch lebensfeindlich. Hier existieren die Elemente in ihrer reinsten Form.

Diese Ebenen - die materielle, die Feen-

wildnis, das Schattendunkel und die Elementarebenen - bilden die sogenannten inneren Ebenen. Sie sind zwar alle durch die Scutur Tabula von uns getrennt aber doch am einfachsten von allen Ebenen der Existenz zu erreichen.

Jenseits dieser inneren Ebenen liegen die anderen Existenzebenen, Reiche der Mythen und Legenden. Wie eingangs beschrieben stellen sie nicht nur andere Welten, sondern andere Formen der Existenz selbst und des Seins dar. Diese anderen Existenzebenen sind von den Inneren durch den Aether getrennt. Eine dunstige, von Nebeln begrenzte Dimension, die oft als Ozean beschrieben wird. Der Aether durchdringt und überschneidet sich mit allen inneren Ebenen und ist der wabende Boden, auf dem die materielle Ebene, die Feenwildnis, das Schattendunkel und die Elementarebenen liegen. Er ist außerdem der Ort, den viele geisterhafte Erscheinungen ihr Heim nennen und von dem aus sie auf die inneren Ebenen immer wieder zurückkehren können.

Der Aether selbst befindet sich in der Astralsee. Eine unendliche Weite aus Sternen, Dunkelheit, Träumen und Gedanken. Sollte man sich hier jemals wiederfinden, so reist man als körperlose Seele umher und kann so die Reiche des Göttlichen und Dämonischen erreichen. Gelegentlich kann man hier feste Materie finden, der Großteil der Astralsee jedoch ist eine endlose, offene Domäne.

Wenn die inneren Ebenen die rohe Materie und Energie sind, aus denen der Kosmos besteht, sind die äußeren Ebenen die Richtung, die Gedanken und der Daseinszweck für die Schöpfung. Sie stellen eher Philosophien und Ideen dar, als wirkliche, in unserem Verständnis, Orte. Sie sind die Reiche der Götter, Teufel und Dämonen. Sie sind höchst spirituell und existieren eher als Konzept, sie verkörpern die Vorstellung, dass sie die Reiche der Gedanken und Seelen sind. Wenn ein Sterblicher sich fragt, wohin ihn Mors nach seinem Ende bringt, wird es eine der äußeren Ebenen sein. Hierher zu gelangen ist ein fast unmögliches Unterfangen und ob und wann man jemals wieder zurückkehrt, steht auf einem komplett anderen Blatt. Die äußeren Ebenen sind so unterschiedlich wie die verschiedenen Weltanschauungen, Ideen und Persönlichkeiten der Sterblichen. Eine jede Ebene ist ein komplett neues Erlebnis und kann sich mit einem einzigen Wimpernschlag eines Gottes verändern.

Dort, wo alle Vorstellungen und Philosophien kollidieren und sich miteinander vermischen, befinden sich die sogenannten Grenzlande. Ein gesetzloses Reich im steten Wandel und Einfluss der anderen äußeren Ebenen. In der Mitte der Grenzlande steigt die Weltensäule auf, auf deren Spitze die multidimensionale Stadt Sigil liegt.

Hier eine Auflistung der äußeren Ebenen und deren konzeptuelle Gesinnung:

Grenzlande, Neutral

Elysium, Neutral Gut

Bestienlande, Chaotisch Gut, Neutral Gut

Arborea, Chaotisch Gut

Ysgard, Chaotisch Gut, Chaotisch Neutral

Limbo, Chaotisch Neutral

Pandemonium, Chaotisch Böse, Chaotisch Neutral

Der Abyss, Chaotisch Böse

Carceri, Chaotisch Böse, Neutral Böse

Hades, Neutral Böse

Gehenna, Rechtschaffen Böse, Neutral Böse

Neun Höllen, Rechtschaffen Böse

Acheron, Rechtschaffen Böse, Rechtschaffen Neutral

Mechanus, Rechtschaffen Neutral

Arcadia, Rechtschaffen Gut, Rechtschaffen Böse

Berg Celestia, Rechtschaffen Gut

Bytopia, Rechtschaffen Gut, Neutral Gut