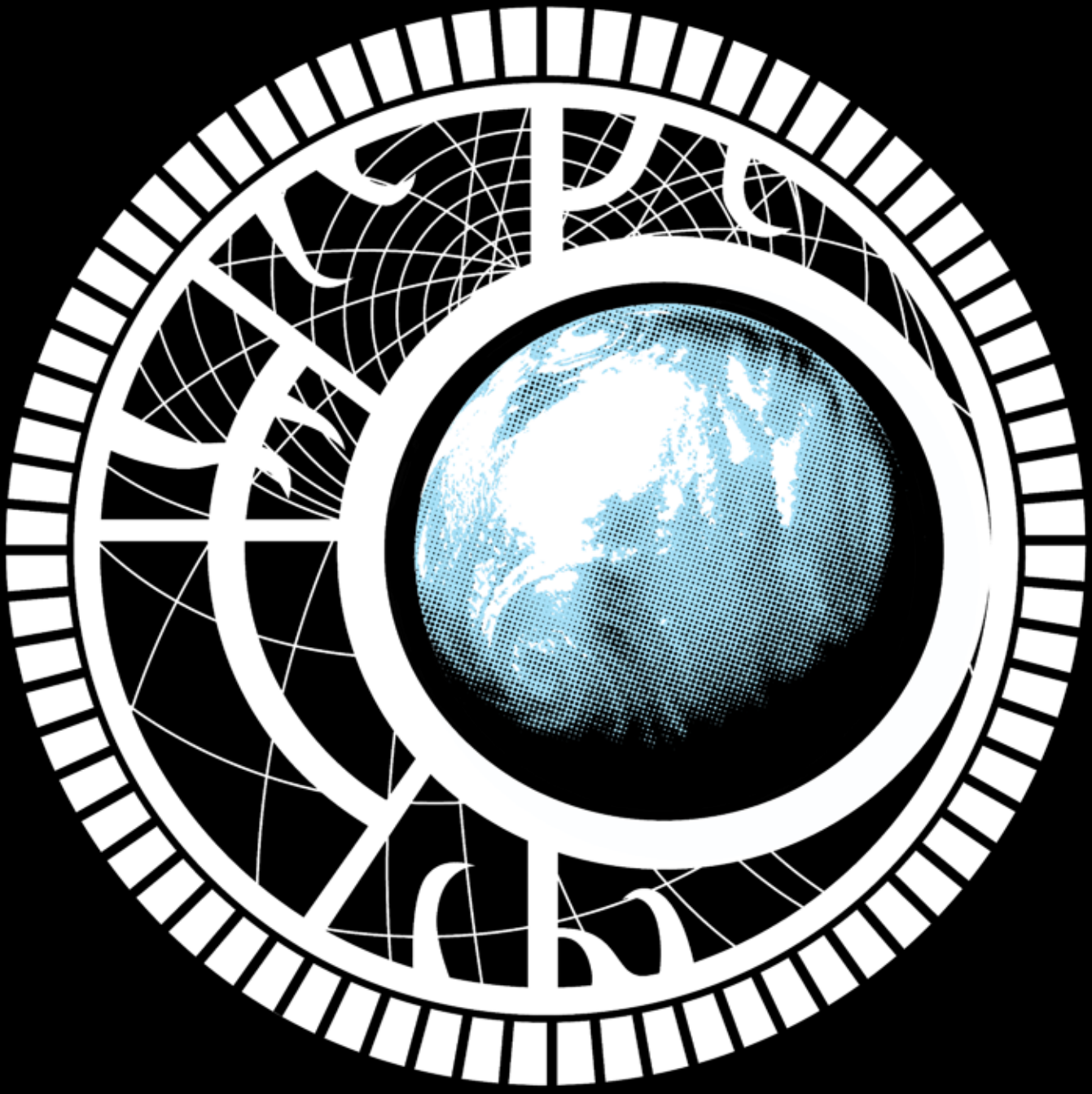
WELTENBASTLER



DAS KOMPENDIUM DER WELTEN

"DU SIEHST DINGE UND DU SAGST: WARUM? ABER ICH TRÄUME VON DINGEN, DIE ES NIE GEGEBEN HAT, UND ICH SAGE: WARUM NICHT?"

GEORGE BERNHARD SHAW

INHALT

Acarneya 4
Ærde 6
Æýansmottìr 8
Altheriya 12
Anra'sari 14
Ardanea 16
Ari Moon 20
Aurhim 22
Avera 26
Cimorra 28
Deep Night 30
Earon 32
Esper 34
Gaia 36
Issoy 38
Lacerta 42
Mysterion 44
Nehadún 46
Ngiana 50
Norn 52
Orun 54
Rhingon 56
Sapphiria 58
Sayelan 60
Silaris 62
Sonsyst 64
Taeron 66
Termetia 68
Thaera 70
Void 72
Vorya 74
Wykar 76
Zewrynth 78
Zr'ton 80

ACARNEYA

ACARNEYA

Acarneya existiert seit 1999 in meinem Kopf. Ursprünglich habe ich nur ein Land als Hintergrund für eine Geschichte ausgearbeitet, aber die Handlung wuchs und wuchs und mit ihr auch die Welt. Mittlerweile hat Acarneya sich verselbständigt und geht über reinen Geschichtenhintergrund hinaus, auch wenn das Schreiben von Geschichten immer noch mein Hauptantrieb beim Basteln ist.

Inspiriert werde ich vor allem von der römischen und griechischen Antike, dem frühen Mittelalter und meinem Urlaub in Norwegen vor fünf Jahren. Die ersten Länder, die entstanden sind – die Inseln *Lidáne* und *Selegondo* – weisen immer noch große Ähnlichkeiten mit Skandinavien auf.

ACARNEYA

Bastler: Judith Oliva (Neyasha)
Web: www.acarneya.at
Genre: Fantasy
gebastelt seit: 1999

Es gibt über Acarneya so viel zu erzählen, dass ich lange nicht wusste, wie und wo ich beginnen sollte. Ich habe lange überlegt, ob ich über die verschiedenen Völker schreiben soll oder die einzelnen Länder, aber diese Dinge sind großteils auch auf meiner Homepage zu finden und deshalb habe ich mich entschieden, hier über die Magie und die Steine der Macht zu schreiben, denn dazu gibt es bisher kaum Texte im Internet. Und damit übergebe ich das Wort an eine, die besser weiß, wovon sie spricht, an eine Bewohnerin meiner Welt. ;)

Über die Magie auf Acarneya

Ein Bericht von Lhinnoath, Führerin einer Anatca-Höhle bei Ytonre

Niemand weiß, wie und wann Acarneya entstanden ist, aber zweifellos ist die Welt bereits sehr alt und wir *Anatca* gehören bestimmt zu den Wesen, die am kürzesten diese Welt bewohnen.

Früher war Acarneya großteils von Magie durchzogen und damals existierte auch noch jenes Volk, das heute manche als Götter, manche als Dämonen und manche als Geister ansehen. Die Dunai nennen sie *Mahae* und verehren sie als Naturgeister und damit kommen sie der Wahrheit noch am nächsten. Allerdings täuschen sie sich, wenn sie behaupten, die Mahae hätten die Welt erschaffen, denn Acarneya existierte bereits, als die Mahae zum ersten Mal auf unsere Welt aufmerksam wurden.

Ein Anatca © by Ghikra

Als die Magie immer weniger und weniger wurde, erschufen die Mahae mein Volk, die Anatca oder „Dhiacheill“, wie wir selbst uns nennen. Wir sollten die Magie wieder ins Gleichgewicht bringen und das göttliche Prinzip bewahren, aber wir haben versagt. Die Magie verschwand fast völlig von der Welt und mit ihr auch die Mahae. Seither ist für uns nur noch wenig Platz auf Acarneya und die Menschen bestimmen nun die Weltgeschichte. Sie streben nach Macht und wegen ihrer Kurzlebigkeit muss alles immer schnell gehen.

Die *Dunai* sind die einzigen, die mit uns verwandt sind und magische Kräfte besitzen, aber sie haben diese Magie nicht weise eingesetzt. Sie nutzten sie, um das Volk der *Alender* zu versklaven und um anderen im Krieg überlegen zu sein. Nicht alle von ihnen sind Magier und die wenigen, die es sind, sind in ihrem Volk hoch angesehen und halten sich selbst für „edlere“ und „bessere“ Menschen. Aber auch ihre Magie und scheinbare Überlegenheit machte sie nicht unbesiegbar und so kamen andere Völker und drängten sie zurück. Zunächst waren es die Alender, die sich aus ihrer Sklaverei befreit hatten und dann die *Skonländer*, die vom östlichen Festland kamen und sich in den dunaischen Gebieten ansiedelten.

Die „Schwarze Wüste“ © by Ghikra

Landschaft in der Nähe einer Anatca-Höle © by Ghikra

Mittlerweile sind die Dunai ein aussterbendes Volk und das Zentrum menschlicher Macht hat sich in den Süden verlagert, in das *Cumeische Reich*, wo auch die letzten meines Volkes leben.

Die Menschen fürchten uns, weil wir ihr Blut zum Überleben brauchen, und deshalb haben wir uns in verborgene Höhlen in den Bergen zurückgezogen. Die meisten Menschen glauben mittlerweile nicht einmal mehr an unsere Existenz und halten uns für Mythen, was uns ganz recht ist, denn so werden wir in Ruhe gelassen.

Cumeische Landschaft

Aber obwohl wir uns mehr und mehr zurückziehen, wissen wir dennoch Bescheid über das gegenwärtige Geschehen und die Vergangenheit. Wir wissen, dass noch die Hoffnung besteht, dass die Magie und damit die Mahae eines Tages wieder nach Acarneya zurückkehren. Unsere ganze Hoffnung liegt in drei kleinen unscheinbaren Steinen, die eine große Macht in sich tragen. Sie könnten die Magie zurückbringen und würden damit große Veränderungen auf der Welt bewirken. Vielleicht würden diese Veränderungen nicht nur guter Natur sein, vielleicht würden sie auch Zerstörung und Tod bringen, aber dennoch sind diese Veränderungen nötig. Die Menschen haben die Steine schon mehrmals eingesetzt, aber immer aus den falschen Gründen, zum falschen Zeitpunkt und von den falschen Personen. Damit haben sie jedes Mal Schlimmes angerichtet, wie etwa die Verwüstung einer ganzen Landschaft:

Aber eines Tages werden die richtigen Menschen kommen und auch der richtige Zeitpunkt. Darauf warten wir und es scheint so, als würde es bald so weit sein.

See auf Lidáne

Die Welt liegt im Sterben

Die Welt Ærde hat gewisse Ähnlichkeiten mit unserer eigenen Welt im finsteren Mittelalter, doch es gibt entscheidende Unterschiede:

Am offensichtlichsten ist wohl, dass Ærde tatsächlich eine Scheibe ist – und ihr Rand steht in Flammen! Mehr steht in der Schöpfung geschrieben...

Bastler: Christian Kennig (Pilger)
Web: darcage.com/aerde
Genre: Dark-Fantasy

Die Offenbarung Darcans

Darcan sah, dass Gott seine letzten Kräfte den 100 letzten Engeln übertragen hatte und erkannte, dass er Gott vernichten kann, wenn es ihm gelingt, seine himmlischen Boten zu zerstören.

Und so hatten seine versteckten Diener in Bischofsroben noch vor der Ankunft der letzten 100 Engel dafür gesorgt, dass jeder erfuhr, die Engel hätten Gott verraten und wären vom Himmel gefallen, zur Strafe nach Aerde verbannt, wo sie nun als Racheengel versuchten, treue Diener des Herrn zu vernichten.

Und Darcan sah von seinem flammenden Gefängnis, seine Lüge ward gut...

Ærdes Wildnis ist ein verlassener Ort, voll kahler, blattloser Wälder zwischen ascheverstaubten Landstrichen. Hauptschauplatz dieser Welt ist das *Heilige Kaiserreich Kreuzländischer Nation*, heimgesuchtes, sterbendes Land, dessen Kaiser Konrad auf seiner knarrenden, von Aschekranken und Wahnsinnigen an riesigen Ketten gezogenen Festungsstadt *„Wagenpfalz“* unentwegt gegen die inneren Feinde seines Reiches in die Schlacht zieht.

Die Elfen, Menschen und Zwerge rotten sich heute überwiegend in den riesigen, überfüllten Burgstädten zusammen, in denen Gewalt regiert und man tagtäglich in den *Siffs* ums Überleben kämpft. Inseln des Elends in einer erstickenden, staubigen Welt, durch die mordende Horden ziehen... Die Kommunikation zwischen den Burgstädten wird einzig durch mutige Boten – so genannte Aschereiter – aufrechterhalten.

Während Gott im Sterben liegt, jagt seine vom Bösen korrumpierte Kirche angebliche Hexer und Ketzer, die Anhänger Darcans versuchen ihren Fürsten aus der Hölle zu befreien und die Asche mehrt sich am Himmel, denn der Weltenrand steht in Flammen...

Doch die unzähligen Bettler, Aassammler, Gassenhuscher, Kadaverknechte, Kellerhexer, Lumpenpfaffen, Siffhehler, Rattenfänger, Sündmohnsüchtige und Schmuggler eines Siffs plagen sich mit viel banaleren Problemen herum:

Die schlechte Luft, das diesige Zwielicht und die Bedrohungen, denen man fern der Burgstädte ausgesetzt ist, haben dazu geführt, dass Nahrung mehr als knapp ist – Hunger ist der größte Feind der Burgstädter und tagtäglich verhungern etliche von ihnen.

In den Burgstädten selbst ernährt man sich größtenteils von Rattenfleisch, anderem Aas, Staubraupen oder diversen Pilzsorten.

Nur direkt um die Burgstädte, im Schutze ihrer riesigen, dicken Mauern, gibt es Äcker und Felder, auf denen Aschekehrer und Staubbauern tagein tagaus beschäftigt sind.

Gemüse, Obst und gesundes Tierfleisch sind dagegen Kostbarkeiten (was nicht heißt, dass diese Lebensmittel unverdorben auf die Teller kommen), die sich nur die Reichsten der Reichen leisten können.

Von den Schmugglergilden

Gelbleuchtende Kornfelder, blühende Gärten und wohlgenährte Viehherden gehören auf Ærde zum Stoff aus dem die (Hunger-) Träume sind. Die Siffökonomie basiert auf ranzigem Rattenfleisch, mehligen Staubraupen und staubigem Aschebrot, und ein Mann, der aus halbverkohlten Balken einen Tisch zimmern kann, gilt viel in der Mangelwirtschaft Ærdes. Nichts desto trotz kann man mancherorts Korn ergattern oder unter dem Umhang eines Bandenchefs den kalten Stahl eines Schwertes aufblitzen sehen. Doch woher kommen diese Herrlichkeiten?

Nun, das weiß niemand, doch Fakt ist, dass solche Waren für viel Gold von Schmugglern beschafft werden können. Diese zwielichtigen Geschäftsleute sind in Gilden mit so klangvollen Namen wie „Schwarze Hand“ oder „Aschefalken“ organisiert, von denen der ordinäre Siffer bestenfalls im Flüsterton zu sprechen wagt. Die Gilden an sich sind absolut geschlossen und fußen auf Blutsbande und lebenslänglichen Treue- und Verschwiegenheitseiden, so dass Außenstehenden der Blick auf Warenwege oder Gewinnspannen verwehrt bleibt.

Wie weit der Arm einer örtlichen Schmugglergilde reicht – ob bis zur nächsten Burgstadt oder bis zum Rand der Welt – lässt sich nicht ermessen, doch mit Sicherheit sind es kaum mehr als ein Dutzend Schmugglergilden, die mit all ihren Unter- und Nebengesellschaften ihr Schiebernetz über die Kreuzlande gesponnen haben.

Kreuzland

Noch vor der Gründung des heiligen Kaiserreiches kreuzländischer Nation einte ein Stammesfürst namens Karl der Riese das riesige, missionierte Gebiet nördlich der Alten, das man heute als Kreuzland kennt.

Als Karls Eroberungen schließlich über Kreuzlands Grenzen hinausgingen und in Folge dessen, sowie der zunehmenden Kreuzianisierung, er zum ersten Kaiser gekrönt wurde, hatte Kreuzland einen prägenden Charakter für das neugeborene Kaiserreich.

Noch heute ist Kreuzland prägend für das heilige Kaisereich kreuzländischerr Nation und gilt nach wie vor als die Hauptschlagader des Reiches.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass es den Kreuzländern besser geht als den Einwohnern anderer Länder, und auch hier erstickt das Land unter dem Aschestaub, und kahle, dunkle Wälder voller Gefahren bestimmen das Landschaftsbild.

Kaiser Karl förderte zu Lebzeiten den Bau der Burgstädte, ahnend, was noch alles kommen würde, und noch heute sind diese Bollwerke gegen das Böse in Kreuzland am zahlreichsten vorhanden.

ÆÝANSMOTTÌR

Islandurlaub mit Folgen

Eine nicht zu 100% ernst gemeinte Fantasywelt, die auf den ersten Blick die üblichen Klischees erfüllt, die diese Klischees dann aber humorvoll auf die Schippe nimmt.

Æýansmottìr

Bastler: Manuel Rohland (Gomeck)
Web: aeyansmottir.gomeck.de
Genre: Fantasy mit Augenzwinkern
gebastelt seit: 2004

ENTSTEHUNG DER WELT-IDEE

Geboren wurde die Welt Æýansmottìr während eines Island-Urlaubes mit drei weiteren Weltenbastlern, vor allem während der letzten Woche. Nach vielen Jahren mit meiner zwar lustigen, aber doch irgendwie biederen, physikalisch korrekten SF-Welt Mysterion keimte in mir der Wunsch nach einer Fantasywelt, mit freieren Möglichkeiten, mit verrückten Wesen, mit Magie und was halt so dazugehört. Ich wollte Zwerge! Orks! Trolle! Elfen! Doch es sollte nicht in die Klischee-Ecke rutschen – und so wurden zwar diese Standard-Völker erst einmal in den Raum, dann aber ordentlich auf den Kopf gestellt!

Zunächst war die Welt klein – ungefähr so groß wie Island, mit viel Meer drumherum *hüstel*

Mit den Jahren wuchs sie aber mehr und mehr aus dem Status einer „Brösel"-Welt heraus, es entstand eine Welt jenseits von Æýansmottìr, ein ganzer Planet mit Hexapoden, mehrere eigens entwickelte Sprachen und eine Roman-Idee, die sich um das sagenumwobene Geheimnis dreht, welches nur die drei Island-Miturlauber und Ly kennen.

DIE WELT ÆÝANSMOTTÌRS

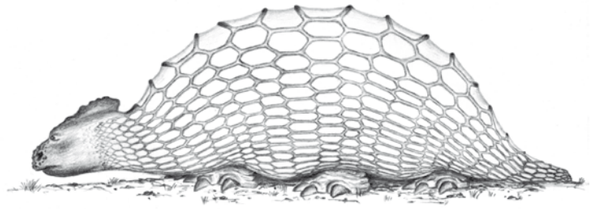
Æýansmottìr ist zunächst nur eine große Insel von ca. 2000km Länge. Sie hat alles, was das Bastlerherz begehrt: eine große Zentralwüste, ein 6000m hohes Gebirgsmassiv im Osten, Regenwälder an dessen östlicher Flanke, Steilklippen mit rauem Klima im Norden, einen gewaltigen einzelnen Vulkan im Nordwesten, flache Strandküsten im Süden, ein paar vorgelagerte Inseln im Westen. Dass das alles mit den Klimazonen eines Planeten nicht wirklich funktioniert, ist mir klar, denn über Æýansmottìr ist eine abschirmende, nicht stoffliche Barriere gestülpt wie eine Käseglocke, die für die komprimierten Klimazonen der Insel verantwortlich zeichnet. Jeder, der je über diese Grenze gesegelt ist, war entweder bei seiner Rückkehr wahnsinnig oder blieb auf ewig verschollen. Somit ist Æýansmottìr quasi hermetisch von der Außenwelt abgeschottet.

Die Flora und Fauna lässt sich größtenteils in irdische Systematik pressen, jedoch ist sie von Grund auf eigens entworfen, es existieren keine Tiere, die man auf der Erde kennt. Auch sind einige Grundannahmen vorausgesetzt worden: es gibt keine Huftiere, es gibt keine Vögel. Entsprechende biologische Nischen werden von anderen Tieren ausgefüllt. So gibt es eine Vielzahl von fliegenden Säugetieren. Beuteltiere sind weitaus häufiger als auf der Erde.

Ich hatte mir dabei den aberwitzigen Plan gefasst, eines Tages eine komplette Tier-Systematik Æýansmottìrs zu erstellen.

Sprachbeispiele der Sprache der Úræna̧m
(die Vokabelliste umfasst bereits 14 A4-Seiten)

Zwerg	úræpn
Ork	nutæpn
Troll	krýsuúræ
Drache	skua
Dorf	kar
Stadt	býæ
Haus	pætram
Wald	vík
Bach	æmar
Fluss	æm
See	kállar
Insel	fráík
Berg	kep
Luft	nýl
Baum	fýtil
Erde	úpn
Feuer	ýktapar



Zeltplatztier

DIE VÖLKER ÆÝANSMOTTÌRS

Pate standen bei den Völkern Æýansmottìrs klassische Fantasy-„Rassen", doch sie entfernen sich z.T. sehr von ihren Vorbildern und bekamen schlussendlich auch irgendwann „Inworld"-Namen (in Klammern, Einzahl/Mehrzahl), um ihre Andersartigkeit etwas mehr zu verdeutlichen.

Elfen

1,5-3,5 cm große flatterhafte, nackte Wesen mit libellenartigen Flügeln, ernähren sich meist von Nektar, bestäuben Blumen, bilden Gruppen von 20-30 Wesen, werden von Alben gern gesehen und angelockt, andere Völker betrachten sie als lästige, zwitschernde Plagegeister. Je nach Verbreitungsgebiet spricht man von Waldelfen, Küstenelfen, Stadtelfen und andere.

Vampirelfen

Etwas größer als Elfen (6-10 cm), eher nachtaktiv. Sie ernähren sich blutsaugerisch und sind mit ein Hauptgrund für die Erfindung von Schutzgittern vor Fenstern. Grünbefellt und mit Flughäuten zwischen Armen und Beinen versehen.

Gnome (Eigenname: Teck/Tecki)

15-25 cm große humanoide Wesen, die fast überall auf der Insel zu finden sind. Oft langes, grünes Haupthaar, ziehen in Gruppen von 10-15 Personen umher, leben in Erdhöhlen oder primitiven Behausungen, ernähren sich von Obst und Gemüse, was sie so finden. Sie haben eine einfache Sprache und ein ebensolches Gemüt. Zu Tieren haben sie eine enge Beziehung und können sich mit ihnen verständigen. Viele Tecki folgen den Alben und Zwergen in ihre Städte und leben dort unter ihnen, lieben Süßes und Alkohol, sie singen laut und viel und sind sehr musikalisch, geschwätzig und führen ein recht lotterhaftes Leben, das manchem Alben die Schamesröte ins Gesicht treibt.

Auch hier gibt es regional unterschiedliche Ausprägungen, so gibt es an den Südküsten sehr wasseraffine Tecki, die lange tauchen können und kleine Schwimmhäute zwischen den Fingern haben. Nicht gerne gesehen bei Fischern, da sie gerne die Fischschwärme warnen.

Zwerge (Eigenname: Kedaja/áKedaja)

1,20m groß, größtenteils in dem östlichen Gebirge beheimatet, wo sie in natürlichen und künstlich geschaffenen Höhlen weit verzweigte Dörfer bauen, die trotz ihrer Ausmaße ein pittoreskes Erscheinungsbild haben. Begnadete Architekten, Künstler und Dichter. Ihr stämmiger Körper ist von leichtem Flaumfell bedeckt, das Gesicht hat selbstverständlich stets einen ausgeprägten Bartwuchs, oft kunstvoll geschmückt. Angesehenster Beruf ist die schmutzige Arbeit in den Kompott-Minen, im privaten Umfeld aber kleiden sie sich modisch bewusst und prächtig gewandet. Da ein heller Teint Schönheitsideal ist, gehört ein bunter Sonnenschirm zum wichtigsten Accessoire.

Kompott ist ein universelles Naturprodukt, welches von den Wurzeln des Kompottbaumes abgesondert wird, der an den Westhängen des Gebirges wächst. Es ist zunächst bernsteinartig, kann aber verflüssigt und für viele Zwecke in den unterschiedlichsten Erscheinungsformen verwendet werden

Die wichtigste soziale Gruppe ist der Familienclan, der stets generationenübergreifend in einem Haus lebt, welches von der „Ehrwürdigen Mutter" geführt wird.

In den großen Städten der Alben gibt es aber auch stets eine große Zahl von zugewanderten áKedaja, da sie sehr gern und viel Handel miteinander treiben. Sie leben dort oft in eigenen Vierteln, da sie natürlich eine gänzlich andere Architektur bevorzugen als die Alben.

Ihre Sprache ist weich und kehlig und erinnert an afrikanische Sprachen.

Alben (Eigenname: Úræ/Úræna̧m)

Über 2m groß, dunkelhäutig und sehr hager. Zahlenmäßig größte Bevölkerungsgruppe unter den intelligenteren Völkern, leben zumeist in großen Städten, die auf der ganzen Insel verteilt sind. Je nach Verbreitungsgebiet findet man Steilküsten- Úræna̧m, die ihre Städte an die senkrechten Klippen errichten, umherziehende Wüsten- Úræna̧m, Steppen- Úræna̧m, seefahrende Insel-Úræna̧m oder Regenwald- Úræna̧m mit Städten in den Bäumen. Sie werden mit 130 Jahren älter als áKedaja, sind ihnen aber intellektuell unterlegen. Die Mehrzahl von ihnen sind Handwerker, Bauern und fahrende Händler. Sie sind sehr religiös und glauben an 11 verschiedene Elementargötter, neben drei Ur-Göttern.

Faszinierendes biologisches Merkmal sind ihre drei Geschlechter: Neben Männern und Frauen gibt es ein drittes Geschlecht (im Verhältnis von 1:10 zu den anderen). Die Geschlechter erhalten Úræna̧m erst nach ca. 9 Jahren in einem Initiationsritual. Junge Úræna̧m wachsen nicht in familiären Umfelden auf, sondern gemeinschaftlich in Internaten.

Ebenfalls faszinierend: mit dem ersten sexuellen Kontakt werden Mann und Frau biologisch voneinander abhängig. Sie müssen fortan zumindest platonisch miteinander verkehren, sonst droht körperlicher Zerfall und Tod. Ansonsten ist ein Tod durch Verletzung oder Krankheit selten, da Úrænam ein extrem gutes Immunsystem und starke Selbstheilungskräfte haben.

Wüstenalb mit Babypyramiden

Úrænam verfügen meist über geringe magische Fähigkeiten, z.B. das Hineinversetzen in fremde Wesen, meist Tiere, vereinzelt ist diese Fähigkeit stärker ausgeprägt, man spricht dann von Schamanen, die die volle Kontrolle über andere Wesen erlangen können, auch über intelligente Spezies.

Ihre Sprache ist hart, silbenreich und voll rollender R, sie erinnert nicht von ungefähr an Isländisch.

Orks (Eigenname: Ittachar/Ittachem)

Nomadisch in den großen Ebenen des Inlandes lebende, pelzige Räuber, die in großen Gruppen über die Insel ziehen und all ihr Hab und Gut mit sich führen. Ca. 2m lang, mit raubtierhaftem, wolfartigem Aussehen. Lange Strecken legen sie auf allen Vieren zurück. Sie haben eine sehr einfache Ethik, was den Umgang mit anderen intelligenten Völkern angeht: sie sind Nahrung wie jedes andere Wesen auch. Wenn ich es essen kann, darf ich es auch.

Trotz des animalischen und brutalen Gesamteindrucks sind Ittachem sehr intelligent, musikalisch und sehr fürsorglich zu den Haustieren, die sie mit sich führen.

Ihr einziger ernstzunehmender Feind sind Trolle, auf deren Speisekarten SIE wiederum stehen.

Ihre Sprache ähnelt der Sprache der áKedaja, ist jedoch rauer und krächzender.

Trolle (Eigenname: Unam/Unami)

5m große Wesen, die ausschließlich in großen Höhen des Gebirgsmassivs und des Vulkans im Nordwesten leben. Sie ähneln äußerlich dem Fels, zwischen dem sie leben, und nicht selten wachsen auf ihnen Moose, Gräser und sogar ganze Büsche und Bäume, da sie mehrere 100 Jahre alt werden können. Viel Zeit verbringen sie aber damit, schlicht ruhend dazustehen und zu meditieren. Sie reden nicht viel, doch man sagt, wenn ein Unam seinen Mund öffnet, kommt stets eine Weisheit heraus. Man nennt sie auch die Philosophen der Welt. Ihre Stimme, wenn man sie denn hört, ist wohltönend und tief.

Sie ernähren sich ausschließlich von Ittachem, die sie in gelegentlichen Ausflügen in die Ebenen erjagen, meist nachts und völlig geräuschlos.

DIE WASSERLEBENDEN VÖLKER ÆÝANSMOTTÌRS

Nixen (Eigenname: Xi-Ta/Xi-Taa)

Man findet sie nur an der Südküste Æýansmottìrs, wo sie in Tiefen bis zu 30m Städte auf dem Meeresboden bauen. Sie sind 2,20-2,50m lang, ihre etwas rundlicheren Formen werden am ganzen Körper von einem dünnen Fell überzogen, das Haupthaar ist meist sehr lang, ihre Füße sind zu Flossen umgebildet, die Beine jedoch voneinander getrennt. Sie atmen Luft, können aber lange tauchen. Um aber nicht immer wieder an die Oberfläche tauchen zu müssen, gibt es unterhalb der Städte mittels Gezeitenkraft betriebene Fördersysteme, die große Luft-Reservoirs speisen, die die Stadt über Leitungssysteme analog zu einem Wasserrohrsystem mit Luft versorgen.

Unter Wasser sprechen sie eine angeborene Pfeif-Klick-Sprache, über Wasser können sie aber auch die Sprache der Úrænam lernen.

Aufgrund sehr ähnlicher Anatomie ist geschlechtlicher Kontakt zwischen Xi-Taa und Úrænam prinzipiell möglich, es löst jedoch nur bei den Úrænam die körperliche Abhängigkeit aus, nicht aber bei den Xi-Taa.

Zwergnixen (Eigenname: Ocya/Ocyey)

Auf dem offenen Meer lebende, ca. 1,20m große Wesen, ihr Körper wird von kurzem dunkelrotem Fell bedeckt, ihre Haut ist metallisch blau. Ihre Beine sind verwachsen, sie haben im Gegensatz zu Xi-Taa nur eine große Schwanzflosse. Sie bewohnen schwimmende Städte, die beständig in einer Ringströmung um Æýansmottìr herum treiben, dabei befindet sich der Hauptteil der Städte, viele kugelförmige Gebilde von 1,5-2m Durchmesser, unterhalb großer Plattformen. Sie treiben viel Handel mit Meeresprodukten mit Úrænam und áKedaja.

Meeresteufel:

Weit über 2m lange, stark behaarte Räuber, die in Rudeln von bis zu 50 Individuen das Meer um Æýansmottìr unsicher und dabei auch oft Jagd auf Xi-Taa machen. Sie ziehen lediglich einige schwimmende Plattformen mit sich, wo Nahrungsvorräte und Gerätschaften gelagert werden. Einen Großteil ihrer Zeit verbringen sie aber dösend auf den Plattformen.

Seetrolle

4-5m groß, völlig durchscheinend und im Wasser dadurch nahezu unsichtbar. Sie ernähren sich von Meeresteufeln, die sie mit Hilfe von Netzen einfangen, die aus abgesonderten langen Nessel-Fäden gesponnen werden. Hier wird die Beute betäubt und in Tiefen von 200-300m gezogen, wo sie von der Sippe gemeinsam verspeist werden.

DIE WELT JENSEITS ÆÝANSMOTTÌRS

Æýansmottìr ist lediglich ein kleiner Teil auf einem etwa marsgroßen Planeten, und dieser ist selbstverständlich ebenfalls bevölkert. Die darauf lebenden Bewohner haben anatomisch eine Gemeinsamkeit: sie sind Hexapoden.

Sie scheinen alle einen gemeinsamen Stammbaum zu haben, denn ihre Biologie ähnelt sich. Unter anderem benötigen sie alle für ihr Immunsystem Stoffe, die sich im Blut des anderen Geschlechts befinden. Sie verfügen über feine Zähne im hinteren Rachenbereich, mit Hilfe derer sie bei anderen Hexapoden Blut saugen können. Diese Immunstoffe sind bei allen Spezies gleich, und so kann auch artübergreifend Blut gesaugt werden. Sie alle haben zwei Herzen und auch zwei Nabel, da sie im Mutterleib von zwei Nabelschnüren versorgt werden.

In dem handlungsrelevanten Bereich der Welt, dem nördlichen Teil des Kontinents westlich Æýansmottìrs, kommen vor allem drei verschiedene Arten von Hexapoden vor:

Katzen-Zentauren (Eigenname: Keniau/Keniauel)

2m große raubkatzenartige Hexapoden, Risthöhe ca. 1m. Ihr Leib ist fast komplett unbehaart, von Kopf bis zum Schweif zieht sich meist eine steife, aufgerichtete Mähne. Je nach Rasse Bärte und/oder 1-2 Hörner auf der Stirn. Die vordersten Extremitäten sind Greifhände, die hinteren Beinpaare haben Lauffüße. Mit ihrem biegsamen Körper können sie hervorragend klettern. Kleidung ist gerade in warmen Gebieten sehr spärlich.

Dafür wird die Haut aber in aller Regel sehr üppig tätowiert. Sie leben in kleinen Gruppen von 5-7 Keniauel und schlafen auch gemeinsam in der Gruppe, zusammengerollt wie Katzen. Dennoch herrscht in der Regel Monogamie.

Flugzentauren (Eigenname: Sitau/Sitauel)

Wesentlich kleiner als Keniauel, Gesamthöhe beträgt 80cm, Risthöhe 40cm. Ihr mittleres Extremitätenpaar ist zu großen Haut-Flügeln umgestaltet, ähnlich denen von Flugsauriern. Ihr langer, dünner Schwanz dient der Flugstabilisierung. Die Beine werden während des Fluges in Hauttaschen am Körper eingezogen. Am Boden stehen sie auf den Hinterbeinen und auf den verkümmerten Händen an den Enden der Flügel, oft stehen sie aber auch nur auf den Hinterbeinen und erreichen damit eine Höhe von 1,20m.

Drachen

Die Geißel des Landes, hoch in den Bergen lebend, ca. 50m lang und mit gewaltigen Flügeln. Sie kommen von Zeit zu Zeit ins Tal, verbreiten Angst und Schrecken und stillen ihren Hunger an Tier, Alb, Zwerg oder Ork. Ansonsten sieht man nur gelegentlich ihre fernen Silhouetten am Himmel. Es gibt etwa 10 Winddrachen, eine Handvoll Eisdrachen, 1-2 Feuerdrachen und eine nicht bekannte Zahl von Seedrachen, die in den Tiefen des Meeres leben.

Seehund-Zentauren (Eigenname: Kuunau/Kuunauel)

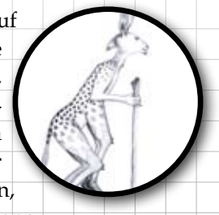
4,5m langer, schlangenartiger Körper mit kurzem, glattem Fell wie bei einem Seehund. Die mittleren Beine sind zu starken Flossen umgestaltet, die hinteren Beine sind komplett zu kurzen Flossenansätzen verkümmert. Die vordersten Extremitäten sind Greifarme, jedoch auch mit Schwimmhäuten zwischen den Fingern. Die Augen können dank einer zusätzliche, variablen Nickhaut die Fähigkeit, über wie unter Wasser scharf zu sehen. Im Gesicht haben Kuunauel oft mehrere stachelartige Fortsätze, mit denen sie Wasserbewegungen spüren können, so können sie sich auch im Dunkeln einigermaßen orientieren. Sie können an Land wie auch unter Wasser atmen. An Land können sie auf dem Hinterleib aufgerichtet bis zu 1,80m hoch werden.

Alle drei Spezies sind sehr gesellig, fröhlich, aufgeweckt und lebhaft, neugierig und von großem Forscherdrang.

Keniauel und Sitauel leben in großen Städten zusammen, oft auch in den gleichen Häusern, die speziell für die beiden Spezies gebaut wurden, die Untergeschosse für die Keniauel, die Obergeschosse für die Sitauel. Am Wasser gebaute Häuser vereinen sogar gerne alle drei Spezies unter einem Dach.

Die Hexapoden haben komplexe soziale und politische Strukturen gebildet, von Monarchien bis hin zu Demokratien.

Es gibt neben diesen drei Spezies noch weitere Hexapoden auf der Welt, jedoch sind diese in anderen Teilen der Welt beheimatet und haben (noch) keinen Kontakt zu den bisher vorgestellten. Man findet darunter sind affenartige Wesen, die auf zwei Beinen laufen und vier Armpaare haben, langbeinige Steppenbewohner, die an große Gazellen erinnern, behäbige, dicke Hexapoden mit weißem Fell in den polaren kalten Gebieten der Welt, schwarzhäutige, haarlose Wesen, die ebenfalls auf zwei Beinen laufen, langarmige, höhlenlebende bleichhäutige Wesen mit sechs Hangelarmen, die über kurze Distanz segeln können, bis hin zu zeppelinartige Ballonwesen mit sechs Flügeln.



Nichts wird mehr so sein, wie es einmal war

Bastler: Anne Schwaderer (Rhiannon)
Web: www.baertierle.de/alt/allgemeines.htm
Genre: Fantasy

Die Welt befindet sich im Umbruch. Ein neues Zeitalter hat begonnen. Viele machen sich auf, ihre Heimat zu verlassen und neue Länder zu erkunden. Neue Bündnisse werden entstehen und neue Feindschaften. Ein neues Zeitalter hat begonnen- und nichts wird mehr so sein, wie es einmal war.

Die Götter haben gesprochen, das Zeichen ist unübersehbar. Die Gelehrten, die heiligen Männer, die Führer haben ihre Reden gehalten. Und viele nahmen die Worte auf in ihre Herzen. Manche in Furcht und Erschrecken, manche mit Freude, manche mit neuer Kraft. Das Rad der Zeit dreht sich weiter, die Schicksalsfäden werden gesponnen. Und irgendwo blickt ein Mensch auf zu den Sternen – und lächelt.

Über die wichtigsten Kontinente, Länder und Völker:

Eldar'Theriya

Der große Nordkontinent. Im Süden befindet sich der *Mindorianische Städtebund*, der den Seehandel mit vielen fremden Völkern kontrolliert. Daran nordwärts anschließend befinden sich die Bruderreiche *Adalia*, *Aelia*, *Eudonia*, *Thyatira* und *Rhyparia*, hervorgegangen aus einem zerfallenen Königreich. Ein friedlicher Landstrich in dem Handel und Handwerk blühen und gedeihen. Hinter den nördlichen Grenzen beginnt, was von den südlichen Völkern *„Das Alte Land“* genannt wird, das Reich der Alten Völker, der Magie, der Legenden und Wunder.

Nasserim

Ein Land im Norden des großen Wüstenkontinentes *Amazinth*. Berühmt für seine Gelehrten die sich in den Hochburgen der Wissenschaft wie *Tazahim* und *Masifahan* Künsten wie Alchemie, Astronomie und Medizin widmen. Auch die Magie spielt in diesem Land eine große Rolle, sie durchdringt die alltäglichsten Dinge. Djinns und Ifrits übernehmen Arbeitsdienste, Transportzauber für eilige Schriften gibt es an jeder Ecke und die Teppichhändler freuen sich über den steigenden Absatz fliegender Wohnzimmerdekorationen.

Naga Yima

Naga Yima, das östliche Inselreich, besteht aus vielen kleinen und großen Inseln, die um die Hauptinsel *Mimakasa* verstreut liegen. Bis auf schmale Küstenstreifen ist die Landschaft geprägt von Gebirgen, die die Landwirtschaft schwierig machen. Die Bevölkerung lebt deshalb hauptsächlich vom Fischfang. Eine Ausnahme ist Mimakasa selbst. Im Zentrum der Insel, umschlossen von Bergen, liegt die *Tanaka-Ebene*. Groß und fruchtbar ist sie das Herz des Landes. Und wer die Tanaka-Ebene beherrscht, herrscht über ganz Naga Yima. In letzer Zeit scheint sich jedoch ein grauer Schleier über das Land gelegt zu haben. Man hört auch, dass die beiden südlichen Pässe nach *Tanaka*, *Mogami* und *Kappa*, versperrt sind und dass tief im *Mogami-Wald* etwas gefunden wurde, das besser verborgen geblieben wäre. Ein uralter Schrein, von dem sonst nur in verblassten Legenden und Gespenstergeschichten für kleine Kinder die Rede war.

Axtlaplan

Axtlaplan bestand ursprünglich aus zwei großen Hauptinseln vulkanischen Ursprungs. Durch mehrere Ausbrüche entstand eine feste Landbrücke zwischen den Inseln. Bei der letzten großen Eruption des Südkraters vor 56 Jahren wurde fast die gesamte Südinsel in die Tiefe des Ozeans gerissen.

Aus dem Codex AtzliChen: *„Und das Verhängnis kam über sie und sie flohen gen Norden, das Feuer den Weg hinter ihnen verzehrend. Und so versanken die Reiche des Südens in den kochenden Fluten, im 6. Mond des 12. Tepantl im 367. Xapochliplan.“*

In den Jahren nach dem Untergang des Südens werden die Flüchtlinge, die in den Städten des Nordens Zuflucht gesucht haben immer mehr zum politischen Zündstoff. Obwohl einige Städte die neuen Untertanen begrüßt haben, um ihren Machtbereich zu erweitern, stellt sich langsam heraus, dass das Land selbst die vielen Menschen nicht mehr ernähren kann. Neue Feindseligkeiten zwischen den Nordstaaten um Land und Wasser nehmen zu und ein Krieg ist nur eine Frage der Zeit.

Versuche, dem Land eine neue politische Struktur zu geben sind am Machtanspruch und der Uneinigkeit der Führungen gescheitert.

Te'Nupa'Apa

„Te'No'Orai, ahu Ao'Teh'Heiau Te'Hani, nu'oma Te'Nupa'Apa. Iti nu te hai alai“ – Die Tausend Inseln im Südozean. Ein friedliches Reich, bewohnt von zwei Stämmen: den *Ao'Teh'Heiau* auf den Inseln und den Seenomaden der *Te'Hani*. Die Te'Hani sind die Hüter der heiligen Te'Elai Pflanze, die weit draußen in großen Feldern auf dem Meer treibt und Bestandteil aller Zeremonien ist. Als jedoch auf Ma'Isi das höchste Fest ausfallen muss, weil ein Te'Hani Clan nicht von den Feldern zurückkommt, bricht Unruhe aus. Als sie endlich zurückkehren, sind ihre Boote gefüllt mit merkwürdigen Gegenständen und bald machen Geschichten die Runde von den Te'Hani, die von den Göttern an neue Ufer geführt worden waren.

Shaashu-Lasham

Das Wasservolk bevölkert fast alle Ozeane. Sie leben sehr zurückgezogen, kaum ein Mensch hat sie je gesehen. Diejenigen, die aber das Glück hatten, berichten von lachenden Wesen und wunderbarer Musik. Die Shaashu-Lasham in den warmen Südmeeren bauen große Städte, im Norden ziehen Seenomaden durch die Meere.

ANRA'SARI

ANRA'SARI ERWACHTE IN EINEM TRAUM ZU LEBEN

Bastler: Iris Wojtech (Ly)
Web: www.datly.de/anrasari
Genre: Fantasy
gebastelt seit: 2002

In einer Nacht wurde der Dreh- und Angelpunkt Anra'saris erschaffen: Edador – die Hauptstadt Adraseths, die Stadt in den Wolken, dessen Herrscher, als Nachfolger der Bezwinger Veralis, bis heute bei allen Völkern großes Ansehen genießen.

Und Völker gibt es auf Anra'sari viele, denn ursprünglich war Anra'sari als Rollenspiel geplant. So wurde Volk um Volk geboren und eine komplexe Historie ersonnen, um den zukünftigen Figuren möglichst viel Tiefe zu geben. Doch dann wurde die Idee des Forum-Rollenspiels beiseite gelegt und Anra'sari wurde zum Selbstzweck.

Neben der komplexen Historie existieren zahlreiche kleine Fragmente, die durch WB-Olympiaden, Adventsgeschichten, Träume oder anderweitige Spinnereien entstanden sind.

Doch mein primäres Interesse gilt seit Jahren den Seelen meiner Welt. Denn auf Anra'sari sind Seelen sichtbar und manchmal sogar auch greifbar. Sie fallen als leuchtende Sterne vom Himmel, wenn ein Kind das Licht der Welt erblickt, und sie steigen wieder gen Himmel auf, wenn ein Körper stirbt und zerfällt (die Völker Anra'saris zerfallen nach dem Tod unmittelbar zu Staub). Egal wo sich eine Seele gerade befindet, sie hat einen festen Platz am Nachthimmel, der nur etwas blasser leuchtet, wenn die Seele gerade in einem Körper zu Hause ist.

Jedes Volk auf Anra'sari versucht die Wesenheit der Seelen zu ergründen und zu begreifen und es gibt unzählige Theorien darüber, die mal mehr und mal weniger der Wahrheit nahe kommen. Der Wahrheit versuche auch ich auf den Grund zu gehen, denn die Seelen haben viele Geheimnisse. Es gibt eine stetig wachsende Blättersammlung, auf denen meine Gedanken dazu niedergeschrieben sind – handschriftlich. Denn basteln fühlt sich für mich irgendwie echter an, wenn Tinte fließt.

Eine kurze Beschreibung Anra'saris: Anra'sari ist eine klassische kugelförmige Welt, in einer Frucht des Weltenbaums Arbor Mundi. An ihrem Äquator befindet sich ein riesiges Gebirge, dass nur an einer Stelle durchbrochen ist, um den Sommer-Kontinent im Süden mit den anderen drei Kontinenten im Norden zu verbinden.

Es gibt einen Gott (auch wenn Arthuras das nicht gerne hört), der fast alle anderen Lebewesen auf Anra'sari erschaffen hat – nur zwei Völker gelangten durch Weltenportale von anderen Welten nach Anra'sari. Zunächst erschuf Arthuras Personifizierungen von Erde (w) und Wasser (w). Dicht gefolgt von Edrasith (m) und Feuer (m). Die vier Elementarwesen nennen sich selbst Elai. Lange Zeit waren sie die Einzigen auf Anra'sari, bis Arthuras auch Personifizierungen der Jahreszeiten erschuf. Frühling (m), Sommer (w), Herbst (m) und Winter(w). Für die Elai der zweiten Generation erschufen die Ersten vier Kontinente, die den Jahreszeiten entsprachen. In Tanmariv herrscht ewiger Frühling, in Damaris ist der Sommer zu Hause und in Lyskaris jagt der Wind den ewigen Herbst. Und Sködal ist fest in den Händen von Eis und Schnee.

Da sich die beiden jungen Damen Sommer und Winter leider nicht vertrugen, erschufen Erde und Edrasith den Ring um die Welt. Und Sommer war zufrieden, dass sie weit im Süden Anra'saris die anderen nicht mehr sehen musste. Doch unerwartet wurde eine große Passage in den Ring der Welt geschlagen, als sich eines Tages die beiden jungen Männer Frühling und Herbst innig küssten und sich dabei das Windkind von ihren Lippen löste.

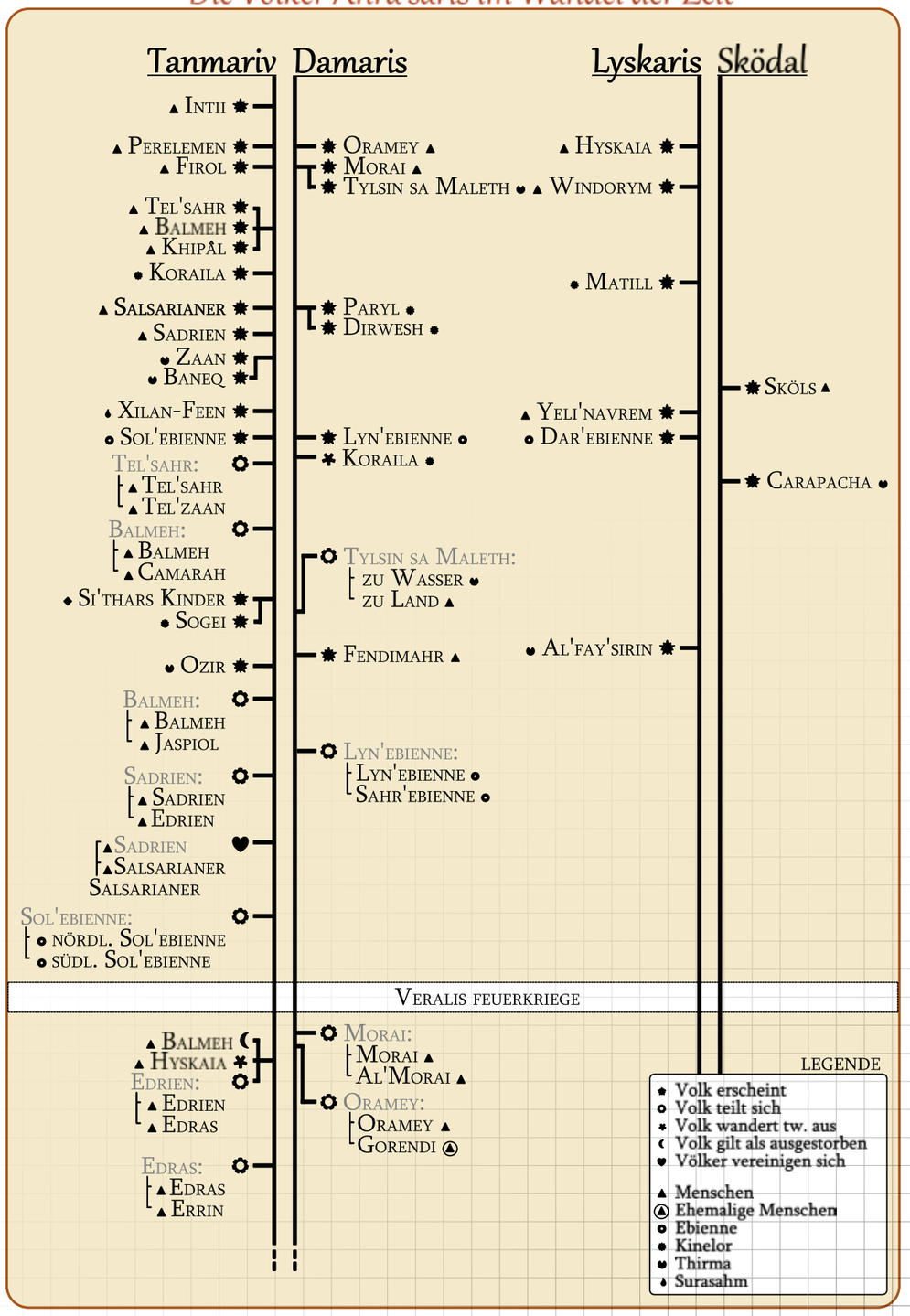
Alle Elais (Elementar und Jahreszeit) sind unsterblich und auch ihre Kinder – die Kel-fanir – haben eine gewisse Unsterblichkeit erlangt. Andere Völker, die viel später das Licht der Welt erblickten, streben zwar ebenso danach, aber die Unendlichkeit werden sie nie erreichen.

Bei der Erschaffung eines jeden Volkes legte Arthuras großen Wert darauf, dass er jedes Individuum mit allen notwendigen Erinnerungen an seine eigene Vergangenheit und der früherer Generationen erschuf. Denn bis heute ist es für ihn undenkbar, dass jemand ohne Erinnerungen an Früher existieren kann – für ihn ist die Summe der Erfahrungen das, was ein Individuum zu dem macht, was es ist.

Natürlich blieb es bei so vielen Völkern nicht aus, dass Krieg über die Kontinente hinweg zog. Doch nach einigen Kriegen leben die Völker Anra'saris nunmehr weitgehend friedlich zusammen und treiben regen Handel miteinander. Edador ist – wie anfangs bereits beschrieben – dabei wichtigste Anlaufstelle, da günstig am Ring der Welt (auf dem Frühlingskontinent Tanmariv) gelegen.

In der Gegenwart ist Anra'sari im Zeitalter der Schifffahrt und ist dabei, das Potential aller Völker zu vereinen. Sollte ich eines Tages der Meinung sein, dass Anra'sari detailliert genug ausgebaut ist, werde ich noch eine Zukunftsversion basteln – dann heiße ich euch in einer Steampunk-Version willkommen! :-)

Die Völker Anra'saris im Wandel der Zeit



DREIZEITIGES GESPINST

ARDANEA

Bastler: Wiebke Scholz (aeyol)
Web: www.ardanea.de
Genre: Dark-Fantasy mit humoristischen Elementen
gebastelt seit: 2000

DIE AUSSENWELT

Das beseelte Weltenschiff mit der Bezeichnung „Ardanea“ treibt seit Jahrtausenden durchs All. Auf ihm sind ganze Völker entstanden und vergangen, und mit ihnen ihre Götter. Ardanea hat die Form einer trigonalen Bipyramide mit drei leicht gewölbten Seiten, auch Sphären genannt. Ihre Form erinnert somit grob an die einer Buchecker. „Aragas“, die Sphäre des Vergangenen, ist die Totenwelt. Geister aller Art finden hier ihren Platz — wenn sie sich auf dem Weg dorthin nicht verirren. Aragas ist nicht unbedingt düster, denn manches „war früher besser.“ „Cadmolar“, die Sphäre des Seins, beherbergt die Gegenwart, den Augenblick. Hier leben die Sterblichen in einem gigantischen Labyrinth aus Landstrichen, Gebirgen und Meeren. Die Sphäre „Daidalon“ spiegelt die Vorstellung der Sterblichen wieder, was einmal sein wird. Träume, Wünsche und Wahnvorstellungen aller Art werden hier Wirklichkeit. Aus Worten und Ängsten werden Dämonen geboren. Geografisch ist Daidalon ein verzerrtes Abbild von Cadmolar.

GÖTTER UND DÄMONEN

Die meisten Bewohner Ardaneas erschaffen sich ihre Götter, indem sie daran glauben. Jeder Dämon und jeder Gott, an den jemand glaubt, ist real. Die etabliertesten Götter bilden ein Dreigestirn verschiedener Zuständigkeiten. Der knochige „Raa“, dessen Werkzeug und Flügel die Raben sind, ist der Herr über die Geister und die Toten. Der Drache „Kaa“ lenkt die Lebenden mit Illusionen und Täuschungen. Sein Auge schaut des Tages als Sonne und des Nachts als Mond auf die Welt herab. „Yrda, die Weberin“ ist Herrin der Rätsel, Orakel und Labyrinthe. Sie wird als mütterliche Spinne dargestellt.

KULTURSCHAFFENDE SPEZIES

Die bisher bekannten Spezies sind überwiegend humanoid, auch wenn einige an Katzen oder Vögel erinnern. Manche haben spitze Ohren, andere gescheckte oder grüne Haut. Einigen wächst Schokolade auf dem Kopf. Bleiche Vogelmenschen und Farbenfresser, Gestaltwandler und freies Reitervolk leben mehr oder weniger friedlich nebeneinander. Auf fernen Inseln jedoch soll es Blutsäufer und Echsen geben, die ihre eigenen Schatten verehren.

KREATUREN

Ardaneas Geschöpfe sind vielgestaltig. Quälgeister wie der gemeine Augenbohrer machen dem Reisenden das Leben schwer. Falsche Silberlinge und weinende Spurillen lauern in den Wäldern. In der Wildnis sind farbenfrohe Vogelhörnchen zu beobachten. Drachengreife und stolze Drachen beherrschen den Himmel. In dunklen Höhlen vegetieren Fleischtiere vor sich hin. Sie sind eine Delikatesse, ebenso wie die nussig schmeckenden Balnari-Küken. Als Nutztiere dienen — neben den gewöhnlicheren Nachkommen irdischer Tiere — Chimären wie die pferdegroße Windspinne oder der libellenflügelige Nododo.

PFLANZEN

Die Pflanzenwelt hat alles zu bieten, was ein Giftmischer begehrt. Wirkung und Verhalten vieler Pflanzen ist tageszeitabhängig. Einige von ihnen sind intelligent und hinterhältig, zumindest scheint es so. Kakteenartige Pflanzen wie der Umbadia kuscheln sich gerne unbemerkt in eine Manteltasche oder einen Rucksack. Doch es gibt auch gutmütige Bäume, die schon manchem Ver(w)irrten den Weg weisen oder einen Rat erteilen konnten.

Balnari-Küken, frisch geschlüpft

In dieser Welt wimmelt es nur so von Spinnengetier in allen Größen und Farben. Ich sah geflügelte Spinnen, die in den Wolken gegen kleinere Drachen kämpften. Wenn Ihr Spinnen fürchtet, haltet Euch lieber fern.

L.O.S. von den Lemroi, Legendenjägerin

DIE INNENWELT

Im Inneren der Welt verborgen hausen künstlich erschaffene Wesen aus Metall, genannt Lemroi. Ursprünglich als Kampfmaschinen konstruiert, entwickelten sie aufgrund einer Fehlfunktion einen freien Willen. Nun sorgen die rebellischen Lemroi dafür, dass Ardanea nicht mit anderen Welten kollidiert oder in die Fänge eines Weltenverschlingers gerät. Ihre Siedlung erstreckt sich über den gesamten Innenraum der Welt und umfasst mehrere Ebenen.

Die Lemroi sind vielgestaltig. Manche sehen aus wie Maschinenmenschen, andere wie Vögel, Spinnen oder vieläugige Tentakelbäume.

DAS GESPINST

Im Zentrum der Welt befindet sich eine Energiequelle, die sowohl das Weltenschiff, als auch die Lemroi speist. Das nimmermüde Messingherz ist von unsichtbaren Fäden umsponnen, deren Gespinst die ganze Welt durchzieht. Wenn solch ein Faden reißt, wird chaotische Energie freigesetzt, die zerstören, aber auch erschaffen kann. Auf der Oberfläche wird sie als Magie bezeichnet.

WELTENTORE

Mittels magischer Spiegeltore ist es möglich, andere Orte zu bereisen. Einige Tore führen auch in eine andere Zeit. Viele der Portale wurden im Laufe der Jahrhunderte zerstört. Andere können nicht genutzt werden, da Dämonen oder Lemroi sie bewachen. Oder es ist in Vergessenheit geraten, wie man sie aktiviert. Den Bewohnern der Außenwelt sind diese Tore weitgehend unbekannt. Abgesehen von den Spiegeln gibt es aber weitere Formen von Weltentoren. Manche öffnen sich nur zu bestimmten Zeiten, andere können gezielt beschworen werden. Auf diese Weise gelangen Dämonen nach Cadmolar.

Ardai Kreshul, Schamanin der Golgori

ARDANEA
Iskir
Frostwindmeer
Nimmermeer
Goldwasser
Jinxir
Urmuluk
Grimgorn
Svartholm
Kraolak
Singende See
Amaraun
Skerigar
Svartfjord
Malmorra
Madairil
Faunir
Kobalkhar
Garragua
Nagarea
Bronvik
Skjerdal
Barnrek
Norrigar
Skjorvik
Quomoa
Urdvark
Achalua
Nebelmeer
Makea
Yrdala
Skaradur
Feuerschlund
Feuerinsel
Emenandu
Jaeluin
Korovir
Gmorra
Moirashla
Calandir
Grægorod
Madorla
Karfunkelmeer
Eskardir
Uruboru
Tiefenschlund
Maokatla
Lanfaidar
Adyria
Estegard
Berlion
Cædruin
Yrrakis
Trümmermeer
Geistermeer
Pandragor
Knochenmeer
N

ENDLOSE STRÄNDE UND EXOTISCHE LANDSCHAFTEN

Bastler: Susanne Hundseder (Susann Houndsville)
Web: www.arimoon.com
Genre: Science-Fiction Reiseziel
gebastelt seit: 1997

OB **WELLNESSLIEBHABER, NATURFREUNDE, SPORTLER** ODER **INDIVIDUALISTEN** – DER PLANET **ARI MOON** HAT FÜR JEDEN ETWAS ZU BIETEN!

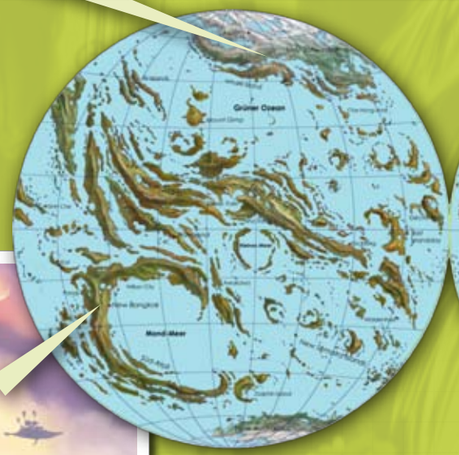
EINE UNVERGLEICHLICHE NATUR, EINE URALTE KULTUR UND GROSSZÜGIGE GASTGEBER

So präsentiert sich eines der schönsten Traumreiseziele außerhalb unseres Sonnensystems. Ari Moon erhielt deshalb nicht ohne Grund als einziger Planet in diesem Teil der Milchstraße drei goldene Babelfische!

Gänzlich unbekannt ist den meisten Besuchern Ari Moons, dass es an den Polen, wie hier in **New Sweden**, durchaus Wintersportmöglichkeiten gibt – und das sogar das ganze Jahr hindurch.

Hong Kong Harbour bildet zusammen mit **New Hong Kong** die Megametropole Ari Moons. Deren schon fast unerschöpfliches Angebot an Kultur, Sehenswürdigkeiten, Gastronomie und Unterhaltungmöglichkeiten würde bereits einen kompletten Urlaub ausfüllen.

ARI MOON



Die **Baumhaus-Bungalows** nahe New Bangkok sind etwas ganz Besonderes. Die Bäume, in die sie gebaut wurden, sind wie viele andere Lebewesen auf Ari Moon Tier/Pflanzen-Epiphyten und wandern nachts bis zu einen Kilometer weit. So besteht die Möglichkeit, jeden Morgen an einem ganz neuen Traumstrand aufzuwachen.

Der Name des Archipels **The Thousand Islands** ist etwas irreführend, tatsächlich handelt es sich um über 86000 Inseln, manche von ihnen nicht größer als ein Fußballfeld, die hier zum Relaxen einladen. Dem Granitgestein ist es zu verdanken, dass die meisten von ihnen auch über Süßwasserquellen verfügen. Hier finden sich besonders viele Artefakte einer der ältesten bekannten Hochkulturen der Milchstraße, der seit langem ausgestorbenen Pinguin-Kultur.

AURHIM

4 RASSEN, 3 KONTINENTE, 2 BASTLER, 1 WELT: AURHIM

Jede Welt hat ihre Geschichten. Jedes Land hat seine Abenteuer und jedes Volk hat seine Helden: Reisende, Krieger, Seefahrer, Banditen. Von den Stürmen der Eiswüste bis zu den fieberverseuchten Urwäldern der Inseln im Süden, von den Intrigen der Mächtigen Sabessas bis hin zu den Bestien der ungezähmten Wildnis. Verborgene Reichtümer in undurchdringlichen Wäldern und Sümpfen und glitzernde, filigran gearbeitete Kunstwerke auf überfüllten Märkten und hinter Türen, die sich nicht jedem öffnen. So viele Orte, so viele Geschichten. Jede nur eine Momentaufnahme, aber jede wahr und einzigartig. Jede bringt eine neue Bekanntschaft und eine neue Entdeckung. Immer gibt es etwas Neues zu sehen. Wer Aurhim erfahren will, muss es durch die Augen seiner Bewohner betrachten…

Aurhim

Bastler: Ulrike Brans (Silph)
Cornelia Otto (Shay)
Web: wiki.aurhim.net
Genre: Fantasy ohne Magie
gebastelt seit: 2002

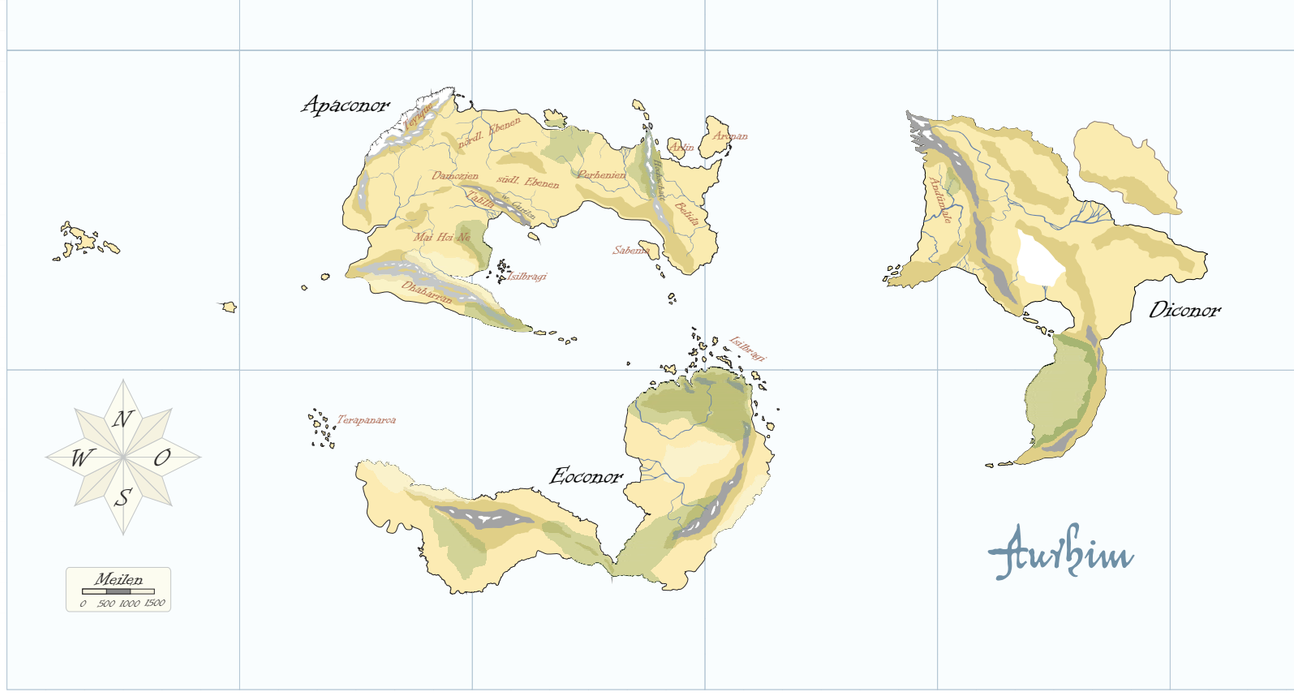
Sekonyo im Weißen Curilon, November 1834

Als Rafalo erwachte war es zwar noch dunkel, doch die schwächeren Sterne waren kaum noch zu erkennen. Er musste sich beeilen. Fröstelnd kroch er aus seinem Unterschlupf hinter einigen Körben unter dem überkragenden Dach des Langhauses. Für Sklaven gab es keinen Schlafplatz im Haus und keine Decken – Kleider auch nicht, außer einem zerlumpten Lendenschurz. Er nahm das Joch auf die Schultern und hängte die beiden Eimer ein, um sie an der Quelle zu füllen. Die Wasserreste in den Eimern waren gefroren, dabei hatte der Winter noch gar nicht richtig begonnen. Die anderen hatten ihm erzählt, dass jedes Jahr Sklaven erfroren. Rafalo fürchtete sich schon jetzt vor der Kälte – aber wie jeden Morgen, als er auf dem Rückweg die Firstseite des Langhauses mit all den geschnitzten Ahnen- und Schutzgeistern im fahlen Licht sah, regte sich der Kampfgeist in ihm. Er würde nicht aufgeben, würde standhalten, auch wenn dieser Kampf gerade bedeutete, klaglos zu erdulden. Sich Sorgen zu machen würde ihm dabei nicht helfen, also wischte er die trüben Gedanken resolut beiseite und betrat das Haus. Die lange Halle war drei Mannslängen breit und fast zehnmal so lang. In ihr befanden sich vier Feuerstellen und an jeder ein großer Tonkrug. Die musste er alle mit Wasser füllen, und danach noch die alte Asche hinausbringen und neues Feuerholz aufschichten. Entzündet wurden die Feuer dann später von den Bewohnern selbst mit der ewigen Flamme, die in der halbrunden Apsis am Ende des Hauses brannte, wo die Mutter des Clans ihr Zuhause hatte.

Aber noch schliefen die meisten. Die Vorhänge vor den Familienabteilen, die die Halle zu beiden Seiten säumten, waren fast alle noch geschlossen. Nur an ein oder zwei saß eine junge Mutter mit verschlafenen Augen und einem Säugling an der Brust da. Rafalo grinste schief: kleine Kinder nahmen nun einmal keine Rücksicht auf den Schlaf ihrer Eltern. In dieser Hinsicht waren Herren und Sklaven gleich.

Als alles erledigt war, brachte Rafalo die Eimer wieder an ihren Platz und zurück. Ganz allmählich erwachte die Siedlung zum Leben, aber noch nahm niemand Notiz von ihm. Für einen Moment sah er sich um, dann näherte er sich möglichst unauffällig dem Langhaus von der Seite, da, wo innen das erste Abteil war. Noch ein letzter prüfender Blick, er öffnete den geflochtenen Fensterladen und schlüpfte hinein. Bewin hatte noch geschlafen, aber er setzte sich sofort auf, als er den Freund hörte. Zu kostbar waren diese wenigen Minuten.

Die **Sonnenbeere** wächst in den nördlichen Ebenen. Die Beeren schmecken süßlich und enthalten viel Vitamin C. Die Ishia bereiten aus ihr auch ein vergorenes Kompott zu, das als Rauschmittel dient.



Bewin war jetzt ein adoptierter Sohn der Simekweya und stand damit weit über seinem Freund. Rafalo sah voll Freude die Energie in Bewins Bewegungen, auch wenn er noch immer furchtbar dünn war. Viele Wochen hatte er nun auf dem Krankenlager verbracht, doch wenn Rafalos Sklaverei der Preis für die Heilung seines Freundes war, so zahlte er ihn gern.

Bewin dagegen sah seinen Freund voll Sorge an. Auch er wusste, dass der Winter kam. Noch war Rafalo nichts anzumerken, im Gegenteil, er hatte in den letzten Monaten merklich an Muskeln zugelegt. Wie lange würde das in der bitteren Winterkälte reichen? Schnell suchte Bewin die Fladenbrote, den Schinken und die zwei kleinen Äpfel, die er wie jeden Tag vom Abendessen zurückbehalten hatte, hervor. Und während Rafalo kaute, nahm Bewin sich dann doch ein Herz und sprach aus, was ihm schon seit Tagen nicht mehr aus dem Kopf ging. „Du könntest fliehen. Hau einfach ab, wenn sie dich das nächste Mal allein aus dem Dorf schicken!"

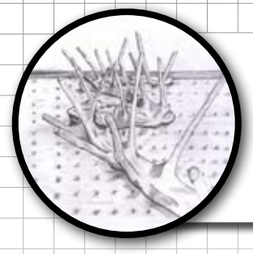
Rafalo schüttelte den Kopf. „Ich habe mein Wort gegeben."

„Du verlierst dein Leben, wenn du bleibst!"

„Ich verliere meine Ehre, wenn ich gehe." Was auch immer Rafalo noch hatte hinzufügen wollen, in diesem Moment erklangen Schritte draußen in der Halle. Schritte, sie sich schnell näherten. Schnell stopfte er die letzten Bissen in den Mund und sprang auf, um durch das Fenster zu fliehen, doch es war zu spät. Der Vorhang zwischen dem Raum und der Halle wurde beiseitegeschoben, und herein kam eine junge Frau. Rafalo kannte ihren Namen nicht, aber er wusste, dass sie zu den Helferinnen der Clanmutter gehörte, die Bewin geheilt und gesund gepflegt hatten. Ihre Blicke trafen sich. Jetzt würde sie zu schreien beginnen, oder einen ihrer Brüder rufen, damit er dem ungehorsamen Sklaven eine ordentliche Tracht Prügel verpasste. Doch dann ging ihr Blick weiter zu ihrem Patienten, ganz so, als wäre Bewin die einzige Person im Raum. Einen Moment stand Rafalo wie erstarrt, doch dann schlüpfte er schnell durch das Fenster hinaus und schloss es hinter sich. Zeit, sich wieder um seine Aufgaben zu kümmern.

Er war erst ein paar Schritte weit gekommen, als ihn jemand rief: „He, Sklave!" Eine der Mütter, recht rundlich und wohl schon über die Zeit des Kinderkriegens hinaus, winkte ihn heran. „Geh und sag meinem Mann, dass ich ihn heute Abend im Langhaus sehen möchte! Ich habe etwas mit ihm zu besprechen."

„Jawohl, Herrin!" Rafalo wartete, bis sie sich von ihm abgewandt hatte – noch so eine Lektion, die er schnell und schmerzhaft gelernt hatte – und eilte hinüber auf die andere Seite des Dorfplatzes. Hier zog sich ein hoher Palisadenzaun quer durch das Dorf, fast so hoch wie der, der die Siedlung vor Feinden schützte. Dahinter lag der Hof der Männer. Als Sklave eines Langhauses und damit



Die N'Ciht, die in Eoconor leben, verwenden einseitig ent-astete Baumstämme als **Dammwege** durch ihre überfluteten Felder. Auf diesen Feldern wird vor allem Maniok und der in vorgeschichtlicher Zeit aus Apaconor importierte Reis angebaut.

Eigentum der Frauen durfte Rafalo sich dort nicht frei bewegen, aber im Gegensatz zu den Frauen konnte er ihn auf Befehl betreten. Überhaupt kein weibliches Wesen hatte dort Zutritt, nicht einmal das Fleisch weiblicher Tiere. Nur für Sklavinnen wurde eine Ausnahme gemacht. So prinzipientreu waren die Simekweya dann doch nicht, und es war einfach viel praktischer, als mit ihnen unter den Augen der Ehefrauen zu schlafen.

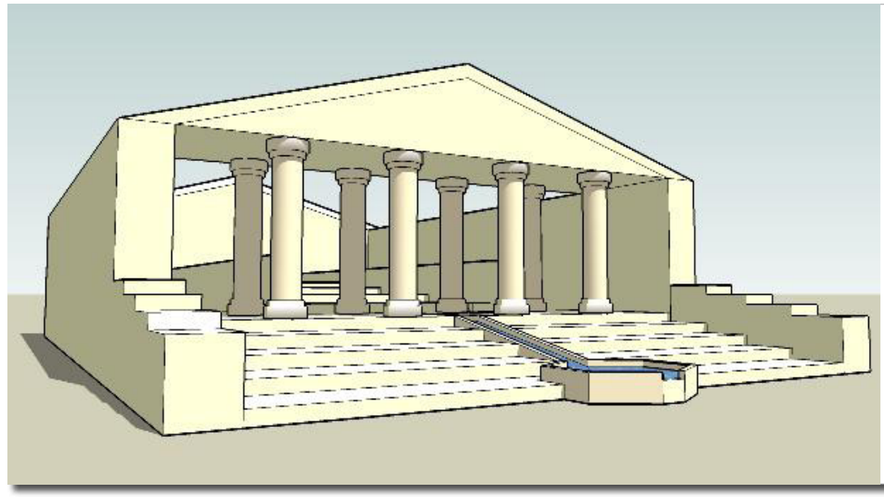
Das Haus der Männer war rund, so wie sie auch im Rang viel gleicher waren als die Frauen. Hier galt nur das Vorrecht von Können und erworbenem Respekt, nicht die starren Regeln von Geburt und Heirat, die die Welt der Frauen bestimmten. Rafalo beeilte sich, seine Botschaft auszurichten, denn es war höchste Zeit, auf die Felder zu gehen. Doch kaum hatte er den Männerhof verlassen, als ihn schon wieder jemand abfing. Es war wirklich nicht leicht, wenn man runde zwei Dutzend Herrinnen hatte. Dieses Mal schickte ihn die Schmiedin des Dorfes los, um am Meiler im Wald Holzkohle für ihre Esse zu holen. Bewin, der in der Nähe auf einem Stein saß und sich von der Anstrengung der wenigen Schritte erholte, blickte ruckartig auf. Aber Rafalo schüttelte beinahe unmerklich den Kopf. Er würde sein Wort nicht brechen. Ende!

Der Weg zum Meiler war lang und der Weg zurück mit der schweren Last, die am Stirnriemen immer stärker einschnitt, war es umso mehr. Als Rafalo endlich zurückkam, war er müde und von einer klebrigen Schicht aus Schweiß und Kohlenstaub bedeckt. Wollte er keinen neuen Schub des Krüppelfiebers riskieren, sollte er sich jetzt für den Rest des Tages schonen Doch die Sonne stand schon tief und wenn er sein Tagewerk noch schaffen wollte, musste er jetzt hart schuften. Rafalo biss die Zähne zusammen und machte sich ans Werk. Er holte die Körbe voll Mist an den Ställen der Kühe und Pferde ab – zum Glück waren sie schon gefüllt – trug sie hinaus vors Dorf und begann sie zu verteilen und mit der Hacke einzuarbeiten. Dreck und Dung gesellten sich zu Schweiß und Kohle. Schon bald stank er bestialisch. Wie sehr sehnte er sich nach einem Bad im Fluss, der so verlockend nah an den Feldern vorbeifloss. Aber er konnte die Schwäche und das Fieber in sich hochsteigen fühlen, spürte die beginnenden Krämpfe in Armen und Beinen und Rumpf. Er würde von Glück sagen können, wenn er es noch schaffte, ein paar Bissen zu essen, bevor er sich wie ein verwundetes Tier in seinem Lager verkroch. Es war nicht sein erster Fieberschub, seit er hier war und er hatte gelernt, diese Tage aus tiefster Seele zu hassen. Und noch immer war er nicht fertig.

Rafalo war so in seine Arbeit vertieft, dass er erst im letzten Moment merkte, dass jemand vor ihm stand. Die Frau, die ihn heute Morgen bei Bewin ertappt hatte. Etwas weiter hinten sah er zwei ihrer Brüder. Kam jetzt doch noch die Strafe? Sein Magen krampfte sich zu einem harten Kloß der Angst zusammen. Nicht das auch noch! Aber was sollte er tun? Er konnte nur dastehen, den Blick gesenkt, um ihren Zorn nicht noch mehr anzufachen. Sie sagte lange nichts.

Dann endlich brach sie das Schweigen: „Wirst du mich heiraten?"

Zwei **Meerdrachen** bei der Paarung. Meerdrachen sind die größten Echsen Aurhims. Sie können ihre Farbe ähnlich einem Chamäleon ändern, was sie normalerweise zur Tarnung gegenüber ihrer arglosen Beute nutzen. Bei der Paarung schillern sie aber in allen Farben.



Ein **Falkentempel** aus Talilla. Der Falke ist ein Gott des Krieges und der Bauern und wird mit dem sabessischen Gott Tandemeo gleichgesetzt. Er wird in solchen, zum Himmel offenen Tempeln verehrt. Vor allem die Armee, die in Talilla eine sehr prominente Rolle spielt, betet den Falken an.

Aurhim wird von zwei Bastlern gestaltet. Aber anders als viele andere Gemeinschaftsprojekte ist es nicht als solches entstanden. Wir haben vielmehr irgendwann einfach gemerkt, dass unsere Geschichten auf derselben Welt spielen. Diese „Weltenhochzeit" war 2007 und wir haben es nicht bereut. Im Gegenteil, wieder und wieder stellen wir fest, dass wir genau die gleichen Vorstellungen haben, dass wir einfach „den gleichen Film sehen".

Aurhim ist keine typische Fantasy-Welt. Magie mögen wir nicht, Evil Overlords und Weltrettungsgeschichten bringen uns zum Gähnen und unbedarfte Bauernjungen sind uns zu, naja, unbedarft. Uns reizt es, Fantasie und Realismus in Einklang zu bringen, eine Welt zu schaffen, die genauso plausibel wirkt wie unsere, nur dass sie eben fremd ist. Eine Welt, wo hinter jeder Flussbiegung, hinter jedem Hügel neue Völker, neue Abenteuer warten können. So wie sich die Eroberer der frühen Neuzeit gefühlt haben müssen.

Neue Abenteuer, das können natürlich wilde Tiere oder der Kampf gegen die Naturgewalten sein, oft aber müssen unsere Helden Schwierigkeiten meistern, die mit anderen Leuten zu tun haben. Andere Leute, das bedeutet andere Kulturen, und auch die Art, wie unsere Helden selbst die Welt um sich herum wahrnehmen, wie sie reagieren und wie sie die Dinge bewerten, hängt natürlich von der Kultur ab, in der sie selbst aufgewachsen sind. So kommt es, dass die Kulturen unserer Völker mit Abstand den größten Teil unserer Bastelei ausmachen, aber das ist ja auch ein weites Feld – Heirats- oder Begräbnisriten, rechtliche Vorgaben, Kleidung, Lieblingsmahlzeiten, sogar technologische Entwicklungen haben ihre Auswirkungen auf die Kultur. Ganz oft starten wir bei einem neuen Volk mit den Bräuchen um Tod und Erbe, denn gerade diese verraten oft viel über die Hierarchie eines Volkes, welche Rolle die Geschlechter spielen, wie die Einstellung zu materiellen Dingen ist… Apropos Geschlechterrollen: die Völker Aurhims decken so ziemlich die gesamte irdische Bandbreite ab und auch einiges, was es auf der Erde nicht gibt: von kompletter Gleichberechtigung in Talilla bis zum knallhartem Patriarchat in Belida. Das meiste davon finden wir selbst ungerecht. Aber Aurhim ist keine Utopie. Es geht uns nicht darum, einen Entwurf einer perfekten Welt zu schaffen, sondern eine Bühne für Abenteuer. Und seine Helden mit Unrecht zu konfrontieren, ergibt nun mal die besten Geschichten.

Es gäbe noch so viel zu erzählen:

- Von dem Gendefekt, der dazu führt, dass die N'Ciht vier Geschlechter haben
- Wie in Talilla der König gewählt wird
- Warum es bei den Ishia weibliche Männer, aber keine männlichen Frauen gibt
- Warum die Bindung für talenische Soldaten so wichtig ist
- Was es mit den übernatürlichen Gaben der vier Rassen auf sich hat, und warum sie für die Bewohner Aurhims nicht übernatürlich sind
- Oder warum dhaharranische Burgen uneinnehmbar sind

Aber dafür ist hier kein Platz mehr. Vielleicht hat ja diese Vorstellung dem einen oder anderen Lust auf mehr gemacht.

Die Scheibenwelt mit der unterirdischen Mana-Blase

Avera

Bastler: Florian Ruckeisen (Snapshot)
Illustrationen: Leif Lasinger (Performer)
Weltzweck: früher Rollenspiel, heute Selbstzweck
Genre: Low-Mid Fantasy
gebastelt seit: Februar 2000

META-HISTORIE

Avera wurde Anfang 2000 aus der Taufe gehoben als Hintergrundwelt für ein eigenes P&P-Rollenspielsystem, aber Ende 2007 habe ich die Welt von ihrem Rollenspielzweck emanzipiert. Bei dieser Gelegenheit konnte ich Einiges grundlegend ändern, was mir so nicht (mehr) gefiel: Zum einen wurden die früher winzigen Ausmaße der Welt erheblich vergrößert – allerdings ist Avera auch jetzt noch ziemlich klein; die gesamte Landmasse hat weniger Fläche als Europa. Zum anderen habe ich das ganze Sammelsurium von Standard-Fantasy-Völkern (Elben, Zwerge, Goblins, Halblinge...) aus Avera verbannt. Jetzt lebt auf der Welt neben Menschen nur noch eine einzige andere kulturschaffende Spezies: Die Thanek, die als nomadisch lebende Gruppen in die unwirtlicheren Gegenden des Kontinents Askar zurückgedrängt wurden, und deren Gesichter katzenartige Züge aufweisen. Sie verfolgen außerdem einen etwas eigenartigen Tagesrhythmus, in dem sie die heißen Mittags- und die kalten Nachtstunden über schlafen und somit tagsüber zwei Wachphasen haben.

Aktiv bebastelt wird die Welt nur sporadisch, und die Ecke die noch am ehesten beleuchtet wird ist das Königreich Falenath. Hier findet man Burgen, Ritter und Adelsfamilien, aber auch Magier, die ganz selbstverständlich in den Arbeitsalltag eingebunden sind – z.B. bei der Feuerwehr, in der Landwirtschaft und bei der nächtlichen Stadtbeleuchtung, wenn's ein bisschen edler aussehen soll.

Meine Bastelschwerpunkte liegen neben den Eigenheiten der Scheibenwelt und der Funktionsweise der Magie vor allem im Bereich Politik und Geschichte.

ANATOMIE EINER SCHEIBENWELT

Einige Charakteristika aus der Anfangsbastelzeit der Welt habe ich beibehalten, auch wenn sie damals eher unüberlegt beschlossen wurden: So ist Avera weiterhin eine Scheibenwelt, wobei die Sonne die Scheibe umkreist, dabei wellenförmige Auf- und Ab-Bewegungen beschreibt, und dadurch Tag und Nacht verursacht. Verschiedene Jahreszeiten stellen sich ein, weil sich der Sonnenlauf übers Jahr auch ändert – übrigens so drastisch, dass im Herbst die Sonne im Westen auf- und im Osten untergeht, und im Frühling genau umgekehrt. Da der Sonneneinfallswinkel überall auf der Scheibe gleich ist, gibt es keine Polar- oder Äquatorialzonen. Klimatische Unterschiede rühren von handgewedelten „Wind-Wirbeln" und unterschiedlich warmen Meeresströmungen her. Im Süden muss es wohl gewaltige Wasserheizungen im Meer geben...

Apropos Süden: Auf einer eisigen Insel befindet sich ein mysteriöser Magnetpol, dank dessen man auf Avera auch einen Kompass nutzen kann. Ansonsten orientiert man sich an Fixsternen – einer ist stets genau in Ostrichtung zu sehen – und an den Auf- und Untergangspunkten der Sonne an bestimmten Tagen im Jahr. „Norden" ist somit auf Avera nur entlang der Linie genau südlich des Magnetpols dasselbe wie „polwärts".

Monde hat Avera nicht, und auch keine Gezeiten – dafür aber eine hübsch anzuschauende leuchtende Nebelwolke und wohl auch zumindest augenscheinlich „normale" Sterne am Himmel. Die genaue Natur all dieser Himmelskörper ist unbekannt. Auch wie der Rand der Scheibe aussieht, ist nicht ganz klar – er ist weit genug weg, dass noch nie jemand dort war, aber intern gehe ich davon aus, dass die Scheibe im Prinzip eine „Käseglocke" hat.

MANA

Unterhalb der Scheibe hat die Welt einen „Bauch" aus Felsmaterial, doch dort unten gibt es auch noch das, was schon seit jeher das charakteristischste Wiedererkennungsmerkmal Averas war: Die unterirdische Mana-Blase, deren in-world-Name (zumindest bis mir endlich ein besserer einfällt) Sylvarion lautet. Man kann es sich vorstellen wie den heißen Kern der Erde, nur dass es eben nicht aus Magma, sondern Mana besteht. Mana ist der Stoff aus dem Magie ist. In reiner Form bildet es elastische Blasen, die bläulich leuchten und keine eigene Temperatur zu haben scheinen (also immer handwarm sind). Mana ist etwas leichter als Luft, und deshalb steigt es über aderartige Gesteinskanäle aufwärts an die Oberfläche, wo es schließlich austritt. Dort löst es sich buchstäblich in Luft auf und verteilt sich so „verdünnt" über die ganze Welt. Lebewesen aller Art haben nun die Eigenart, Mana an sich zu binden wie ein Schwamm Wasser. Zu zaubern bedeutet, dass man dieses an einem „klebende" Mana freisetzt und an einem Punkt so konzentriert, dass es „kondensiert", also in seine reine Form übergeht. Wenn man das in bestimmten Mustern schafft, reagiert das Mana mit seiner Umgebung, „verdampft", und bringt dabei verschiedene Nebeneffekte mit sich – Magie.

Mit Magie kann eine große Vielzahl von Effekten bewirkt werden, doch sie hat Grenzen: Gedankenlesen und Zeitreisen sind z.B. nicht möglich, und auch die gängige Heilmagie kann nur die Selbstheilung des Körpers beschleunigen. Magische Artefakte gibt es, doch diese müssen regelmäßig von Magiern neu „aufgeladen" werden, weil tote Materie von sich aus kein Mana bindet und Lebendiges kaum dauerhaft verzaubert werden kann.

Im Sylvarion existiert eine Reihe von Lebewesen, die sich unmittelbar von Mana ernähren. An der Oberfläche, wo die Mana-Konzentration viel geringer ist, kommt das seltener vor, aber mindestens einen solchen Fall gibt es:

Tares

„Tares nennen die Carshani dieses kamelähnliche Tier, das einem Manne jedoch nicht einmal bis auf Augenhöhe heranreichen kann und deshalb nicht allzu schwere Lasten zu tragen vermag. Die Shorugai nennen es „Tier das nicht frisst", und wie ich herausfinden konnte, dient dem Tares sein kurzer Rüssel, der das Maul ersetzt und ihm ein recht absonderliches Aussehen verleiht, in der Tat nur zum Aufsaugen von Wasser. Sonderbar sind, neben dem hellen, offenbar völlig nutzlosen Hautlappen, der von dem dünnen Hals hängt, vor allem auch die fellfreien, grobhäutigen Flecken, die sich von den Schultern bis zu den Flanken ziehen. Taresi reagieren aggressiv, wenn jene Hautpartien zu sehr abgedeckt werden, und in Zusammenhang mit einigen eigentümlichen Innereien, die ich aus toten Exemplaren gewinnen konnte, scheint es naheliegend, dass jene Flecken die Lösung des Rätsels sind, wovon sich diese Geschöpfe ernähren: Sie nehmen durch diese Hautteile wohl Mana auf und können es in irgendeiner Weise dazu nutzen, sich davon zu ernähren!"

Bericht von Beran Hagerlind, reisender Gelehrter, 12 n.N.U.

Aus der Asche von Aeonen...

CIMORRA

Bastler: Matthias Platzer (Logan)
Web: -
Genre: Sword & Sorcery/Sword & Planet/Weird Fiction
gebastelt seit: 2011

Dies ist das Zeitalter der Menschheit. Nach dem Imperium des Hexenkönigs und der Schlangen, nach unzähligen Jahrhunderten und Jahrtausenden, die im Schatten der Vergangenheit liegen, ist dies nun das glorreiche Zeitalter des großen Imperiums von Sarghai-Tan.

Lang lebe der Imperator in seinem goldenen Turm in der heiligen Stadt Zhadisha und möge er seine schützende Hand über uns und unsere Kinder halten.

- Aus der Chronik von Khamoth Thai

Lange vor Beginn der Zeitrechnung gründete der legendäre Fürst *Mathar Ta-Us* das Imperium *Sarghai-Tan* aus der Asche vergangener Reiche, von denen heute kaum noch jemand ihre Namen kennt. Doch in den Geschichten an den Herdfeuern erzählt man sich noch von den Hexenkönigen, deren Zaubermacht so groß war, dass sie Städte am Himmel, fliegende Schiffe und mächtige Artefakte erbauen konnten. Und man flüstert im Stillen von den Schlangen, jenen kriechenden Dämonen, die aus den kalten Grüften zwischen den bleichen Sternen auf die Welt gesickert kamen. Von ihnen heißt es, dass sie die Hexenkönige vernichtet und die ersten Menschen versklavt hätten, um sie ihren Teufelsgöttern zu opfern.

Doch auch die Schlangen fanden ihr Ende. Und aus dem Staub ihrer Knochen und aus dem Morast, vergiftet mit ihrem Blut, erhoben sich die einstigen Sklaven. Und aus Sklaven wurden die Herren dieser Welt, welche von den Weisen *Cimorra* genannt wird.

Sarghai-Tan ist eines der mächtigen Reiche, das auch heute noch, lange Zeit nach seiner Gründung, Bestand hat. Von tausend Jahren weiß man, von weiteren Tausend munkelt man. Man weiß, dass die großen Städte wie die verbotene Stadt *Zhadisha*, die große Hafenstadt *Sataris* oder das mächtige *Bahagad* auf Fundamenten der Schlangen, ja sogar auf den Ruinen der Hexenkönige errichtet wurden.

Obwohl *Sarghai-Tan* ein Imperium ist, so haben die einzelnen Herren der Städte, die *Tarq*, recht große Macht und gewisse Freiheiten, welche sie auch oft bis an ihre Grenzen ausnutzen. Streit zwischen Nachbarstädten oder sogar Kriege sind daher keine Seltenheit innerhalb des Reiches, denn so sind die Stadtfürsten nicht in der Lage, nach noch höherem, wie dem imperialen Thron streben zu können.

Doch seit geraumer Zeit befindet sich *Sarghai-Tan* im Krieg mit dem nördlichen Imperium von *Voorm-Thak*. Der Herrscher von *Voorm-Thak*, der Drachenschlächter *Korthul Droor*, drängt immer weiter nach Süden. Von einem namenlosen Grauen aus dem Norden ist die Rede. Von lebenden Toten und Dämonen in schneeweißem Fell, die oft auf zwei, vier oder sogar sechs Beinen marschieren ist die Rede. Zur Zeit düngen Nordländer und Imperiale mit ihrem Blut die Felder nahe der Stadt *Carborundum* und kein Ende des Schlachtens ist in Sicht.

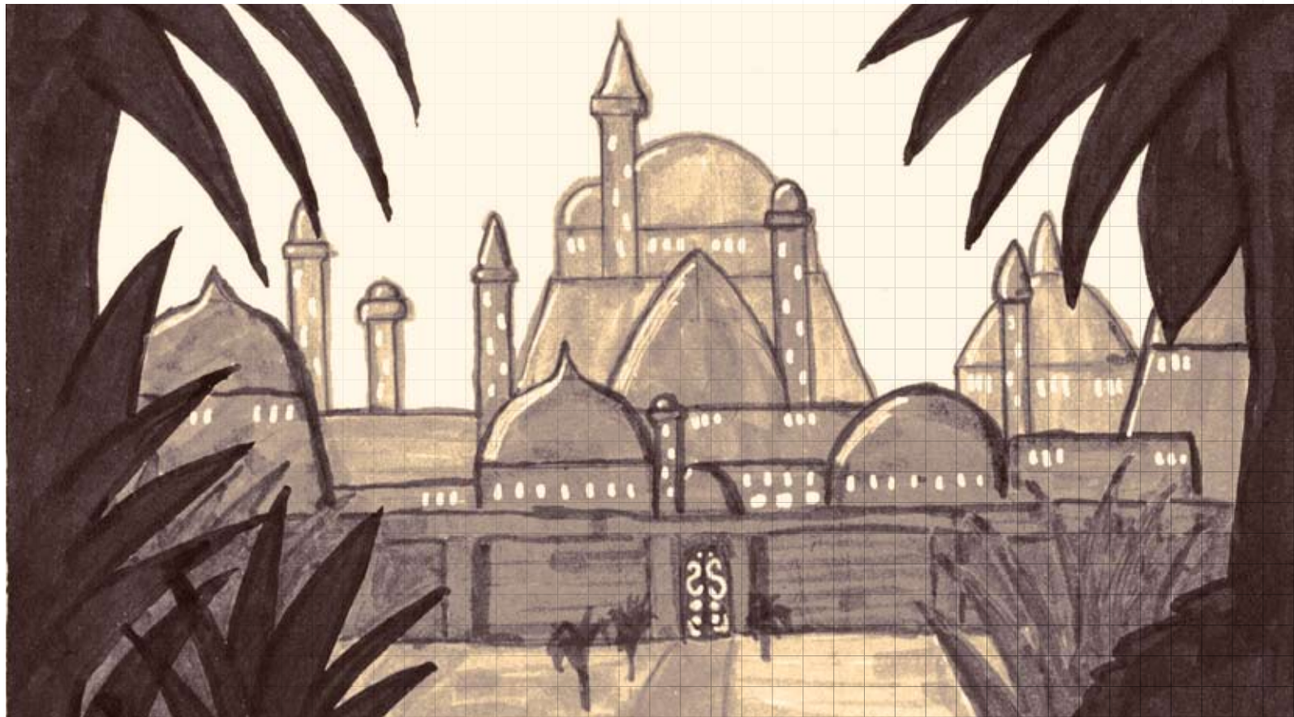
Aber die Barbaren aus dem Norden sind nicht das einzige Problem des Imperiums. An den südlichen Küsten landen immer wieder die schwarzen Schiffe der Korsaren von *Ogog*, die plündernd und brandschatzend in die Hafenstädte einfallen, um dort Beute in Form von Gold, edlen Geschmeide und Seide sowie auch Sklaven zu machen.

Im Nordosten von *Sarghai-Tan* leben die Waldmenschen des *Aklothals*, einer riesigen und vollkommen unerforschten Waldlandschaft aus immergrünen Mammutbäumen und bewohnt von namenlosen urzeitlichen Schrecken. Die *Sarghai-Tan* betrachten die Waldmenschen auch als Gefahr, denn auch sie überfallen hin und wieder Karawanen des Imperiums und richten ein Blutbad unter den Reisenden an.

Alle weiteren Reiche liegen soweit vom Imperium entfernt, dass ihre Existenz schon an Märchen, Sagen und Legenden grenzt. So soll das weit im Westen liegende *Abarkazzar* einst das Zentrum der Hexenkönige gewesen sein. Aber als die Schlangen nach *Cimorra* kamen, haben sie hier ihren Angriff gestartet und das damalige Paradies in ein höllisches Inferno verwandelt. Was heute noch von *Abarkazzar* übrig ist, ist ein zerrissenes Ödland, das von weitläufigen Canyons durchzogen ist. Immer wieder stößt man hier auf überwucherte Ruinen der mystischen Hexenkönige, in denen man auch jetzt noch, wenn man nur tief genug gräbt, Wunder und seltsame Schätze aus dieser Zeit finden kann.

Aber das *Abarkazzar* ist nicht nur ein ausgeblutetes, sondern auch ein verfluchtes Land, denn durch die Schluchten kriechen Dämonen aus uralter Zeit und schrecklich entstellte Kannibalen und Mutanten hausen in den Trümmern, wo sie Jagd auf Schatzräuber machen.

Von einem Land möchte ich euch noch berichten. Von einem Land, so fern und wundersam, dass man nicht glaubt, dass es überhaupt in dieser Welt existiert. Doch ich habe es mit eigenen Augen gesehen. Die Gelbe Stadt auf den vielen Hügeln, durch deren Gassen so viele kleine Männer in bunten Gewändern huschten. Auf den höchsten Türmen befinden sich die Observatorien seltsamer, weiser Männer, welche stets die Sterne beobachten und ihre Bahnen untersuchen. Und in den tiefsten Gassen, nahe an dem großen Strom, hausen jene, welche über die Käfer herrschen, die Unrat und Verwesendes von den Straßen entfernen. Und wenn man ihm, den großen Fluss, durch dichte Orchideen- und Bambuswälder folgt, so gelangt man irgendwann in eine halb verfallene Stadt und von dieser aus kann man es sehen: Das geheimnisumwitterte Hochland, wo die Götter tanzen.



DEEP NIGHT
IN KINGDOM #3

BEHIND THE FIFTH WALL

Bastler: Philipp Emanuel Dollfuss (Jundurg)
Genre: Surreal Funny Fantasy / Mindscape
gebastelt seit: 17. Juni 2006

„Hallo, mein Name ist Lūna Varréz. Ich bin ein Charakter in Jundurgs Kopf und die zuständige Ansprechperson für Deep Night. Beziehungsweise Baroness. Ich habs nicht so mit Titeln. Deep Night ist eine von zwei Welten, die meiner Familie gehört; um die andere kümmert sich mein Bruder. Die ist auch weitaus normaler. Für Deep Night braucht man schon eine gewisse Portion Wahnsinn, also um hier dauerhaft leben zu können.

Hier in Deep Night kümmern wir uns nicht um die vierte Wand.

Naja, das stimmt nicht ganz. Wir haben ja auch eine Straße danach benannt, die Fourth Wall Street. Aber die ist auch durchbrochen, sogar gleich mehrmals. Unfälle passieren auch den besten Straßenarbeitern. *hust*

Diese Welt ist in den letzten zehn Jahren etliche Male untergegangen, mal, weil Jundurg sich kopfüber gegen eine Wand geschrieben hat, oder weil einfach die generelle Kausalität mal wieder kaputt gegangen ist. Aber sie ist zäh. Immer wieder findet sich eine Zeitlinie, in der noch nicht alles hin ist, und schwingt sich fröhlich zurück in die Realität. Naja, Realität... soviel haben wir davon hier nicht. Aber Deep Night kehrt halt irgendwann immer wieder zurück, egal wie totgesagt. Drum nennt Jundurg es auch seine untote Welt. Genauso zäh wie Werwölfe. Uns kriegt man auch nicht so leicht tot. Schon gar nicht mit Silber, wer auch immer dieses dumme Gerücht gestreut hat.

Wichtige Personen... ein paar davon zumindest kann ich hier aufzählen:

Der namenlose Ich-Erzähler. Sowas wie die Hauptperson hier, abgesehen von mir natürlich. ;-) War ursprünglich mal ne Selbstkarikatur von Jundurg, und teilt mit ihm z.B. die Abneigung gegen frisch geschnittenes Gras. (Ja echt jetzt, das war ihm wichtig genug, dass er mich das hat sagen lassen... tsk.) Gibt aber auch ein paar gröbere Unterschiede. Der Ich-Erzähler ist zum Beispiel vernarrt ihn Benutzerhandbücher. Je sperriger zu lesen, desto besser. Man kann sich nur in einer Hinsicht auf ihn verlassen, nämlich, dass er es fertigbringt, jeden Plot, den wir planen, zu ruinieren.

Mein Vater, der **Baron Silio**, verbringt die meiste Zeit damit, seine ästhetischen Vorstellungen über das perfekte Frühstück umzusetzen. Bei allem, was die Welt selber betrifft, kommt er mir aber zum Glück selten in die Quere. ;-) Ahja, **König** haben wir auch einen. Der regiert aber nicht, sondern ist voll und ganz mit seiner Dichtkunst beschäftigt. Etwa alle dreißig Jahre wird ein Gedicht fertig, dann trägt er es vor versammeltem Volke vor. Und dann jubeln alle, oder so.

Keline ist unsere Statistikerin und allgemeine Übersichtsfrau. Sie wohnt im Zentrum des Dorfes, und wer in irgendeiner Sache nicht weiter weiß, tut gut daran, sich an ihre Adresse zu wenden. Sonst besteht Gefahr, in Gliterstoons Fänge zu geraten. **Cornelius Gliterstoon** ist eigentlich Juwelier, aber er steckt normalerweise auch hinter allen sinistren Plänen, die hier in Deep Night vorgehen; er ist der reichste Mann der Welt und wird es eben auch bleiben wollen. Um ehrlich zu sein, ich habe keine Ahnung, ob wir Gliterstoon kontrollieren, oder er uns. Ist auch irgendwie egal, es scheint jedenfalls alles in unserem Sinne zu laufen.

Obwohl es in unserer Welt keinen Tod gibt – wenn nicht mal die Welt als Ganzes totzukriegen ist, wen wundert das? – haben wir einen Berufsmörder, **Henry Meuchelmord** genannt. In seiner Freizeit verkauft er Sandwiches – Sie finden ihn im Dorfpark. Die Sandwiches sind natürlich vergiftet. Trotzdem zu empfehlen.

Besonders groß ist Deep Night nicht. Im Wesentlichen ein Dorf, mit ein bisschen Wald drumherum. Die geographische Ausdehnung ist nicht wirklich einfach zu beschreiben, da es zweiundzwanzig Himmelsrichtungen gibt, von denen viele nur manchmal auftauchen. Damit man sich nicht verläuft, gibt es Gliterstoon's Wegfinder-Spray™. Damit sprüht man in die Luft und dann bildet sich aus den Nanopartikeln – ich schätze mal, es sind Nanopartikel, hab bis jetzt echt noch nie drüber nachgedacht – eine ganz brauchbare vieldimensionale Karte. Überhaupt haben wir hier in DN eine Menge Technologie. Man sollte sich vom viktorianischen Aussehen der Straßen nicht täuschen lassen. Wo Gliterstoon seine Geräte produziert, weiß keiner. Aber das Geschäft läuft offenbar gut, das sieht man an den unzähligen tollen Gadgets, die er stets zu horrenden Preisen verkauft, die keiner bezahlen kann – was aber nichts macht, weil aufgrund der ständigen Zeitschleifen sowieso alle Zinsen ins Unendliche wachsen und Geld kaum eine Rolle spielt."

Gestatten Sie, verehrter Leser, dass ich mich vorstelle: Namenloser Ich-Erzähler. Ärgerlicherweise habe ich mich verpflichten lassen, eine touristische Broschüre für Deep Night zu erstellen. Was für ein Blödsinn. Als ob sich hier jemand her verirren würde, der nicht bereits ganz genau Bescheid wüsste. Genaugenommen kommt man ja sowieso nur auf Einladung her.

Falls Sie nun aber doch hier gelandet sind, weil sie vom Interstellaren Tourismusbüro eine Broschüre hinterhergeworfen bekommen haben, dann tun Sie mir zunächst mal leid. Ich bin auf vielen Welten herumgekommen, und ich kann Ihnen sagen, Sie werden selten so unspektakuläre Straßenzüge finden wie hier. Warum ich dann hier wohne? Weil die triste Umgebung es wie keine andere ermöglicht, höhere intellektuelle Gefilde zu erreichen, darum!

Sie sind zum Sterben hierhergekommen? Dann sind Sie richtig – unsere zahlreichen Lokale bieten ihnen delikate Gifte aller Geschmacksrichtungen. Besonders empfehlen möchte ich ihnen das legendäre Menü 0.434 in der Bar ‚Zur halben Mitternacht', mit verkohltem Salat und Arsensoße. Und falls Sie aller Wahrscheinlichkeit zum Trotz nach dem Genuss immer noch am Leben sind, verweise ich Sie auf den hiesigen Berufsmörder Henry, der sich ihrer gerne annehmen wird.

Über das W. Bl. werde ich Ihnen nach der Werbeeinschaltung erzählen.

DING DING DING DING DING!

Sie haben bis hierher gelesen, aber Sie wissen gar nicht, wie Ihnen der Kopf steht? Dann passen Sie JETZT gut auf! Wir von Cornelius Gliterstoon's Fine Products Of All Sorts präsentieren ihnen hiermit das ultimative Mittel zu Ihrer geistigen Orientierung: **Die Interne Kopflampe™**. Wie finster ihre Gedanken auch sein mögen, wir hellen sie auf, wir bringen klare Struktur bis in die finstersten Winkel ihrer verbotenen Begierden!
Mit der **Internen Kopflampe™** von Gliterstoon's wird Ihnen garantiert ein Licht aufgehen!

Ist es mir eigentlich erlaubt, zu der Werbung einen Kommentar abzugeben? Warten Sie einen Moment, ich schlage nach...

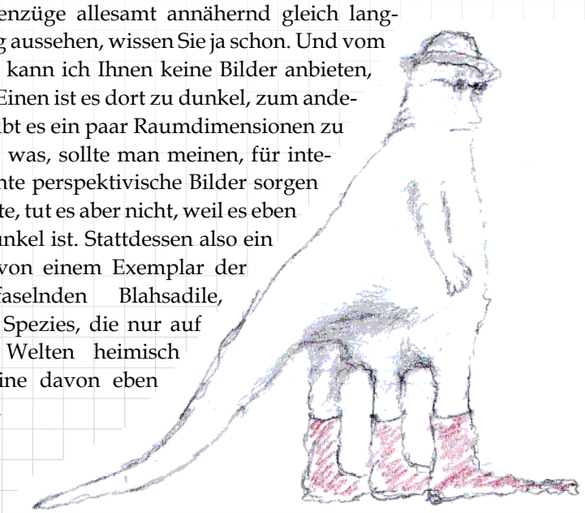
Äußerungen destruktiver Natur sind in touristischen Texten nur dann vorgesehen, wenn sich dadurch ein Mehrwert für den touristischen Lesenden ergibt, dessen Gesamtausrichtung für das Ansehen des kritisierten Gegenstandes in einer gechelhertschen Winkelmessung den vorgeschriebenen Grenzwert (siehe Kapitel 59 der Interstellaren Tourismusverordnung, Stand 79ŵ_צאז5שתץ_ķ) nicht übersteigt.

[aus: Gosef Mejertink, Über das Verfassen von Kommentaren zu Werbeeinschaltungen in touristischen Texten, Zweite Auflage, GG Verlag, Thiios]

Okay, wie es scheint, kann ich mir maximal folgende vorsichtige Äußerung erlauben: Das beim Kauf von Gliterstoonschen Produkten unweigerlich entstehende mentale Ungleichgewicht kann unter den gegebenen Voraussetzungen eine ästhetisch fruchtbare Stimmungslage erwirken... so, das dürfte juristisch unangreifbar sein.

Nun denn. Das W. Bl.

Man hat mir nämlich dringend angeraten, dass auch ein paar Bilder in so eine Broschüre gehören. Dass die Straßenzüge allesamt annähernd gleich langweilig aussehen, wissen Sie ja schon. Und vom Wald kann ich Ihnen keine Bilder anbieten, zum Einen ist es dort zu dunkel, zum anderen gibt es ein paar Raumdimensionen zu viel – was, sollte man meinen, für interessante perspektivische Bilder sorgen müsste, tut es aber nicht, weil es eben zu dunkel ist. Stattdessen also ein Bild von einem Exemplar der Weisfaselnden Blahsadile, einer Spezies, die nur auf fünf Welten heimisch ist, eine davon eben diese.



EARON

MUNDO DRAGONES

EARON
MUNDO DRAGONES
Bastler: Oskar Henry Solich (Heinrich)
Web: www.earon.de
Genre: Fantasy

Earon ist eine Welt, die auf dem Rücken von Laún liegt. Laún ist ein Dragón, also eines jener übermächtigen, riesenhaften Wesen des Universums, die ihresgleichen suchen. Für Laún sind Earons Porensysteme so winzig, dass er nichts davon weiß. Umgekehrt wissen die menschlichen Rassen nichts von Laún.

ENTSTEHUNG DER WELT

Entstanden ist Earon, als sich Wolowysten auf dem Rücken Laúns niederließen. Jene auch als Thaumweber bekannten Schöpferwesen schufen Flora und Fauna und lange Zeit herrschte Frieden. Doch dann gab es Streit und jeder versuchte, die Schöpfungen der anderen zu zerstören. Erst als Tvehlihenns Hedalah Meeo, der Mächtigste unter ihnen auf die Idee kam, die Sphären zu erschaffen, herrschte wieder Frieden. So entstanden drei Sphären, in denen die Gruppen lebten. Es sind diese die Mittelwelt, in der die Lebenden verweilen, die Unterwelt, in der die Toten beheimatet sind und die Oberwelt, die Heimstatt der Kinder, die der Welt müde geworden sind. In der Mittelwelt wurden sechs Poren ausgewählt und jeder Wolo-wyst erhielt die Macht über eine davon. Jeder schuf seine eigenen Kreaturen und seine eigenen Landschaften.

Doch irgendwann waren sie dessen müde und schufen die Stadt der Zeit. Dort ließen sie sich nieder und überließen die Porensysteme ihren Kindern. Doch unter den Kindern griff die Machtgier um sich und es wurden verheerende Kriege geführt, die vieles zerstörten. Erst die Feen machten den Kriegen ein Ende, bei denen die Schattenwesen vernichtet worden sind. Von den Kindern blieben die Eldragar, die Feen, die Dimonar, die Eloran, die Asheen und die Totenwächter übrig.

Die Feen webten einen Zauber, der den Eintritt in eine andere Sphäre nur noch über die Portale des Schicksals zuließ. Nun mussten alle in ihren eigenen Sphären verweilen. Doch dies brachte auch Probleme mit sich, denn auch die Toten verweilten nun in den jeweiligen Sphären. Ein Sterben war nicht mehr möglich und die Sphären kamen ins Ungleichgewicht. Der Zauber musste umgewebt und gelockert werden, sodass ein Wechsel zwischen den Sphären auch jenseits der Portale wieder möglich wurde.

THAUMASTRÄNGE UND MAGIE

Earon besteht aus Thaumasträngen. Das gilt für alle der drei Existenzebenen Geist, Energie und Materie. Diese Stränge sind miteinander verknüpft und verknotet und stehen in ständiger Wechselwirkung miteinander. Wird an einem kleinen Faden gezogen, kann das große Auswirkungen am anderen Ende nach sich ziehen. Ohne Magie wären die Thaumasträngе jedoch unbeweglich. Die Welt wäre nur ein Standbild. Erst die Magie, auch Thaumenergie genannt, bewirkt, dass Energie fließt und Leben möglich ist. Diese Magie und mit ihr die Thaumweberei ist jedoch für Menschen kaum zu kontrollieren, was die Beschäftigung damit zu einem gefährlichen Spiel werden lässt. Natürliche Magieentladungen und Thaumschwankungen führen daher immer wieder zu mal kleineren, mal größeren Magiestürmen, die oftmals sehr unterschiedlich ausfallen können. So gibt es etwa eine versteinerte Stadt, regelmäßig auftretender Eisenhagel oder Mutanten mit teilweise kuriosen Eigenschaften.

MENSCHEN

Auf Earon haben sich verschiedene menschliche Unterarten entwickelt, die sich äußerlich teilweise sehr stark unterscheiden. Gemeinsame Nachfahren dieser Arten sind in bestimmten Konstellationen möglich und oft können diese dann selbst keine Kinder bekommen.

Humani gleichen den irdischen Menschen und sind die dominierende Spezies auf Aranor.

Dvargiin haben ein graues bis braunes Fell, allerdings finden sich auch schwarze, rote oder weiße und auf Nejvulia sogar violette und gelbe Dvargiin. Außer in Nejvulia sind gescheckte oder gestreifte Dvargiin eher selten. Unter dem Fell befindet sich ein Chitinpanzer, der sie vor Gefahren schützt. Sie nehmen ihre Umwelt vor allem über ihren Geruchssinn wahr und haben die Fähigkeit der doppelten Stimmhaftigkeit, wodurch manche ihrer Sprachen für andere Menschen unmöglich zu erlernen sind.

Ebo nehmen über ihre Ohren deutlich höhere Laute wahr, als andere Menschen, wobei sie allerdings nicht ganz so tiefe Töne höre können. Auch ihre Nachtsicht ist im Vergleich zu anderen Menschen sehr ausgeprägt, jedoch können sich ihre Facettenaugen nur schwer an helle Lichtverhältnisse gewöhnen. Nach ihrem ersten Lebensabschnitt verpuppen sie sich und haben anschließend eine pergamentartig durchscheinende, haarlose Haut.

Zyklopen sind groß gewachsene Menschen mit nur einem Auge. Dennoch können sie ihre Umgebung dreidimensional wahrnehmen und haben darüber hinaus einen eingebauten Kompass, wodurch sie sich auf den Ozeanen besonders gut zurecht finden.

Calbo sind flugfähige Mischwesen, die mit Fledermäusen verwandt sind. Ihre Haut ist dunkelgrau bis schwarz. Auffällig sind vor allem ihre großen Ohren, mit denen sie Ultraschall wahrnehmen können. Wegen ihrer schlechten, farbenblinden Augen nutzen sie diese Fähigkeit auch zur Orientierung. Statt Händen und Armen haben Calbo Flügel aus Haut, wobei sich Daumen und Zeigefinger als Greifwerkzeug erhalten haben.

Eziff tragen anstatt Haaren am gesamten Körper Schuppen. Trotz ihrer herausragenden Stärke sind sie reine Vegetarier. Ein besonderes Merkmal ist auch der Kamm, der sich nur bei den männlichen Eziff von der Stirn bis auf den Rücken zieht. Die Zunge ist schmal und in der Mitte gespalten, wodurch ihre Sprachen viele Laute enthalten, die andere Menschen nicht bilden können.

Ichtengil sind Salzwasserbewohner mit einer delfinähnlichen Haut. Sie sind jedoch auch in der Lage kurze Zeit auf Festland zu wandeln, da sie neben Kiemen auch über Lungen verfügen. Auf Scata'an bilden sie die überwiegende Mehrheit der Bevölkerung.

Endinge haben ein meist rotes Federkleid, einen ebenfalls roten Schnabel und große Schwingen, mit denen sie fliegen können, zumindest die Frauen. Die Männer verfügen über keine Schwingen und sind somit nicht flugfähig.

DIE PORENSYSTEME

Duruntín

Mindestens drei Kontinente gibt es auf Duruntín. Einst kamen Seefahrer vom Alten Kontinent, der unter den Völkern viele verschiedene Namen hat, und bauten Gesellschaften auf Aranor auf, die heute den Kontinent dominieren. Über die Drachenbrücke gelangt man nach Glandon, dem wilden Kontinent, zu dem sich nur die verwegensten Abenteurer wagen, von denen kaum einer wieder kehrt, um von den Schrecknissen zu erzählen, die ihm dort begegnet sind.

Aranor wird durch ein großes Gebirge geteilt, auf dessen höchster Spitze der Sonnenkristall sitzt, der jeden Tag aufleuchtet und so dem Kontinent sein Licht spendet.

Scata'an

In Scata'an sind die Sonnenkristalle zerstört. Alles ist in Finsternis gehüllt. Doch das Leben ist nicht ausgelöscht. An Land leben riesige Pilze und in den teilweise verseuchten Überresten vergangener Zivilisationen treiben künstliche Wesen aus Metall und Ausgestoßene ihr Unwesen.

Die menschlichen Völker haben sich unter den Meeresspiegel zurückgezogen, wo das Leben in abgeschotteten Kuppelstädten oder in den Ichtengil-Dörfern noch möglich ist.

Nejvulia

Zwischen Märchen und Maschinen, so lässt sich die Heimat der Feen beschreiben. Bunte Regenbogenwälder und unheimliche Nebelseen prägen ebenso das Bild, wie Millionenstädte und Schnellbahnen. Charakteristisch sind auch die weißen Wettertürme, die Schwankungen der Thaumasträngе messen und Magiestürme vorhersagen können, oft bewohnt von seltsamen alten Männern in langen Gewändern.

Gruån

Die Dimonar herrschen über Gruån und sie sehen in den menschlichen Rassen nichts anderes, als Sklaven, die ihren Herren zu Diensten sein müssen. Entsprechend düster und hoffnungslos ist das Leben in diesem Porensystem.

Die verlorenen Reiche

Auf zwei Porensystemen ist das Leben ausgelöscht worden und in der lebensfeindlichen Finsternis vermodern die alten Ruinen vergangener Tage.

DIE MITTE DER WELTEN

Bastler: Marc Exner (Jerron)
Web: www.annor.de
Genre: Fantasy
gebastelt seit: 1994

DIE WELT

Die Welt Esper ist ein Planet, etwas kleiner als die Erde, umkreist von zwei Monden in einem Sonnensystem aus sieben Planeten im Zentrum aller Welten, Galaxien und Universen. Auf dem Planeten liegen vier Kontinente, der *Kontinent Esper*, auf den sich bislang die Weltbeschreibung konzentriert, erstreckt sich vom Südpol bis etwa zum 40. nördlichen Breitengrad und nimmt etwa die Fläche von Afrika und Europa zusammen ein.

Vor ewigen Zeiten war Esper die Heimat der *Rhik-Hadjim*, eines hochtechnisierten Volkes, das mittels Weltentoren zu fernen Welten reisen konnte und von dort verschiedenste Völker und Spezies mit in ihre Heimatwelt brachte. Die Rhik-Hadjim benutzten Emotions-Resonator-Kristalle als Energiequellen und brauchten die Emotionen fremder, neuer Rassen, um die Resonatoren mit neuen Impulsen zu versorgen.

Nach dem geheimnisvollen Niedergang des alten Volkes folgte ein gewaltiger Kataklysmus, durch den sich das Gesicht der Welt beträchtlich veränderte. Aus den Ruinen der zerstörten Welt mussten die Völker allesamt einen neuen Anfang wagen, neue Zivilisationen und Kulturen gründen. Das Wissen um die Vergangenheit verlor sich im Nebel der Zeit, das alte Volk lebte höchstens in Sagen und Mythen stark verklärt fort. Ihre wenigen überlebenden Nachfahren verkamen zu einem grausamen Volk, das sich in unwirtliche Gegenden zurückzog und in unregelmäßigen Abständen ihre Nachbarn mit Kriegen überzog. Und immer wieder taucht das sagenumwobene Schwert *Aînor* auf, wenn es um Ereignisse globalen Ausmaßes geht.

GÖTTER, GLAUBE UND MAGIE

Vor dem Beginn der Zeit gab es das sich ewig wandelnde Chaos. In diesem Chaos entstand der Gedanke *Mabed*: „Ich will, dass etwas bestehen bleibt“. So entstand die Schöpfung aus sich selbst heraus, und verschiedene Gleichgewichtszustände aus den Kräften des Wandels und des Bewahrens schufen unzählige Realitätsebenen und Dimensionen. In einem dieser Gleichgewichtszustände mit den dort gültigen Naturgesetzen existiert die Welt Esper. Einzelne Aspekte dieser Naturgesetze mögen sich personalisiert haben und als Götter angesehen worden sein, jedoch sind diese nichts als Facetten der umfassenden Schöpfung – was die verschiedenen Völker Espers nicht daran hindert, eigenen Religionen und Weltanschauungen zu folgen.

Die mabedianische Kirche an der Ostküste Espers folgt am ehesten dem bewahrenden Gedanken der Schöpfungskraft Mabeds. Magie wird als die Naturgesetze verändernde Kraft aus anderen Realitätsebenen angesehen und es wird befürchtet, dass ihr Gebrauch das Gleichgewicht der Schöpfung aus verändernden und bewahrenden Kräften zerstören kann und wird erbittert bekämpft. Die mabedianischen Inquisitoren sind mit bewahrender Kraft gesegnet, welche jegliche magische Aktivität im Umfeld unterbindet und als Detektor zur Magiebekämpfung verwendet wird.

Die Emotions-Resonator-Kristalle sind im Weltenbrand verloren gegangen, jedoch ist einer davon zersplittert und neun Splitter, die auf jeweils ein ganz bestimmtes Gefühl reagieren und ihre Kraft daraus ziehen, fielen neun Personen in die Hände, die seither als „Leibhaftige Götter“ bestrebt sind, ihre Macht aus bestimmten Emotionen zu nähren und ihren Einfluss zu erweitern.

DIE TRAUMWELT

Die Traumwelt existiert als Abbild des kollektiven Bewusstseins der Bewohner der Welt und stellt die Welt so dar, wie sie sich die Welt vorstellen. Nichts dort ist konkret festgelegt, alles befindet sich im Fluss und verändert sich mit jeder Gefühlsregung jedes Träumenden. Die Bewohner der Traumwelt nennen sich „Die Wachenden“ und wissen um die Geschehnisse und Zusammenhänge in der realen Welt. Da das Schicksal der Realität auch Auswirkungen auf die Traumwelt hat, versuchen sie Botschaften und Hinweise zu übermitteln, die als Visionen und Prophezeiungen gedeutet werden.

Traumwandler können bewusst in die Traumwelt eingehen, manche können sie sogar körperlich betreten, *Wahrträumer* sind in der Lage, Träume und Vorstellungen kurzfristig in der Realität zu manifestieren. Einige wenige Traumgestalten haben es sogar fertig gebracht, sich selbst in die Realität wahrzuträumen.

Rükier
Augenlose geflügelte Hochgebirgsbewohner mit Ultraschallorientierung. Die Bevölkerung unterteilt sich in die Kasten der Geflügelten und Flügellosen, die das Fliegen als frevelhaft ablehnen und sich ihre Flügel stutzen.

Telmaner
Kleinwüchsige wollige und kurzlebige Verwandte der Chaurr, die wehrhaft ihre Wälder verteidigen.

Zhubair
gefürchtete, grobschlächtige und kriegerische Kerle, die degenerierten Nachkommen der Rhik Hadjim.

Thris
Halbmagische geschlechtslose Wesenheiten, die in einem kollektiven Bewusstsein organisiert sind und kaum über Individualität verfügen.

Aihlinn
Halbpflanzliches Volk, das aus Schoten schlüpft. Ein Fluch verdammt die männlichen Aihlinn dazu, im Alter zuerst zu hutzligen Kobolden und später zu Bäumen zu werden. Die weiblichen Aihlinn werden mit vernebelten Geist in den Wäldern gefangen gehalten, während die Männer allein in den Städten leben und nur zu Fortpflanzungszwecken Kontakt zu den Frauen haben.

Bar-Bégač
Diese pelzigen Wesen aus dem eisigen Süden watscheln an Land unbeholfen auf ihren Flossen umher, gleiten aber elegant durchs Wasser.

Chaurr
Dieses katzenhafte Volk lebt streng militärisch organisiert und sieht sich als vom „Leibhaftigen Gott“ Tahat ausersehen – obgleich es nur als Werkzeug des „Gottes“ fungiert.

Čén
Vierbeinige Herden„tiere“ aus dem Südwesten mit gedrungenem Körperbau und ohne Hals – die Vorderbeine liegen noch vor der Mundöffnung.

Elakken
Das Ergebnis einer magischen Hybrid-Züchtung aus Menschen und Insekten. Einige Exemplare entkamen und überschwemmen seither den mittleren Süden Espers.

Dridglit
Tentakelköpfige, einäugige, einbeinige Bewohner der südlichen Hochgebirge, die sich durch „Ableger“, die aus ihren Körpern wachsen, vermehren. In Todesgefahr kann ein Dridglit seine „Essenz“ in einem kleinen Körperfortsatz speichern und abstoßen.

Iadner/Lathan
Zwei bis aufs Blut miteinander verfeindete Völker dreigeschlechtlicher blauschuppiger Echsen. Exzellente Seefahrer, lausige Krieger, weshalb ihre 5000 Jahre alte Fehde noch immer andauert.

Kalenn
Ein Volk intelligenter Pflanzen, das großen Wert auf Schönheit und Ebenmäßigkeit legt. Da die Käfer, die sie für ihre Bestäubung benötigen, immer weniger werden, sterben auch die Kalenn langsam aus.

Kiroaden
Wesen aus wandelnder Erde, die sich selbst um ein kristallines Nervengerüst herum „getöpfert“ haben.

JENSEITS DES HORIZONTS

Gaia

Bastler: Katrin Mühlfeld (Yelaja)
Matthias Platzer (Logan)
Web: www.gaia-rpg.de
Genre: Sci-Fantasy/Manapunk
Nutzen: Rollenspielwelt
gebastelt seit: ca. 2000

Gaia ist ein etwa erdgroßer Planet mit mehreren Kontinenten, der von drei Monden umkreist wird. Eine reichhaltige Flora und Fauna sowie seltsame und merkwürdige Landschaften prägen sein Antlitz ebenso wie die zahlreichen exotischen Völker, die ihn besiedeln.

Der Name „Gaia“ stammt von menschlichen Siedlern, die vor langer Zeit mit einem riesigen Generationenschiff namens Antaris gelandet sind. Auf der Suche nach einer neuen Heimat verließen sie die sterbende Erde und reisten durch ein Wurmloch zu einer neuen Welt. Doch die Reise endete nicht nur auf einem fremden Planeten, sondern sogar in einem fremden Universum, dessen Naturgesetze sich in einigen Teilen von denen des Erduniversums unterschieden.

Die Besiedelung Gaias hielt für die Erdenmenschen einige Überraschungen bereit. So erwies sich der Planet als nicht so unbewohnt, wie es zunächst den Anschein gehabt hatte. Gewaltige, graue Humanoide, die Trolle, bevölkerten die Welt und waren den Neuankömmlingen nicht freundlich gesinnt. Außerdem verursachte ein mysteriöses Strahlungsfeld, das sogar in der Form von grünlichem Nebel sichtbar werden konnte, große Veränderungen bei den Erdlingen. Einige von ihnen erlangten wundersame und unerklärliche Fähigkeiten und wurden schon bald als „Magier“ bezeichnet. Die mysteriöse Substanz nannte man „Mana“. Aber das Mana barg auch große Gefahren in sich. Kirathus und Charkishra, Lebensformen, die aus dem Mana geboren waren, verfügten über unglaubliche Macht und die Menschen gaben ihnen bald einen alten, irdischen Namen: Dämonen.

Galhadrische Mechanikerin

Nur wenige Jahrzehnte nach der Ankunft der Menschen landeten die fremdartigen und hochtechnisierten Cha‘Iru, eine humanoide, von Vögeln abstammende Rasse auf Gaia, um den Planeten ihrem galaktischen Imperium einzuverleiben. Mit den Cha‘Iru kamen auch andere Völker wie die kleinen, affenartigen Nelkin oder die befremdlichen Crysaliten nach Gaia.

Die Landung der Cha‘Iru und der Versuch Gaia in ihr Sternenreich einzugliedern waren der Beginn eines Konflikts, der in einem Weltkrieg zwischen Cha‘iru und Menschen gipfelte. Durch den Einsatz biologischer Waffen fanden schließlich Tausende auf beiden Seiten den Tod. Die Überlebenden flohen in abgelegene, unverseuchte Gebiete oder verschanzten sich in Bunkeranlagen tief unter der Erde.

Es folgten Jahrhunderte des Chaos, in denen die Charkishra und die Kirathus erstarkten und Tod und Wahnsinn bringend über die zerrissene Kruste des Planeten wanderten.

Kriegsgolems und Abenteurer aus Galhadan

Von links nach rechts: Troll, Cha‘Iru, Nelkin, Dai‘Kari und Mensch

Erst als ihre Macht langsam wieder schwand, öffneten sich die Tore der Bunkeranlagen und die Kindeskinder jener, die einst die Welt mit Krieg und Tod überflutet hatten, blickten auf eine fremde, neue Welt.

GAIA HEUTE

Im Nordwesten Earhûns liegt das mächtige Kaiserreich **Galhadan**. Den Galhadri ist es gelungen, industriellen und wissenschaftlichen Fortschritt mit den Mysterien der Magie zu verbinden und so zu großem Wohlstand zu kommen. Der Frieden, der den Wohlstand des galhadrischen Volkes sichert, wird aber von der Machtgier der politischen Elite Galhadans ebenso bedroht wie von den uralten Fehden mit dem Reich der hochtechnisierten Zadianer im Norden oder der im Süden gelegenen Theokratie **Ætherea**, wo die Geweihten der Kirche der weißen Flamme streng und unbarmherzig herrschen.

Freundschaftliche Beziehungen unterhält Galhadan mit **Valy‘Anar**, dem Reich der Cha‘Iru, das den gesamten Inselkontinent Nandun umspannt. Valy‘Anar wird von einem riesigen Energiefeld abgeschirmt, das die Cha‘Iru in dem Glauben aufrecht erhalten, die Luft außerhalb ihrer Heimat wäre noch immer von den todtringenden Viren aus der Zeit der Altvorderen durchsetzt.

Einer der Orte, der von vielen Gaianern gemieden wird, ist die **Manaebene**, ein gewaltiger Krater mit gut eintausend Kilometern Durchmesser und einer enorm hohen Manakonzentration. Lebewesen werden in dieser brodelnde, grüne Hölle innerhalb weniger Stunden von den Kräften des Mana deformiert.

Trotz dieser todbringenden Umgebung ist die Manaebene eines der wertvollsten Gebiete von Gaia, denn wer das Mana kontrolliert, kontrolliert die Magie und die Energieresourcen der großen Reiche.

Die **Managilde**, ein Zusammenschluss von Forschern, Händlern, Magiern und Ingenieuren, sind die Herren der Ebene. Ihnen ist es gelungen, Maschinen zu konstruieren, die das Mana aus der Ebene abbauen und aufbereiten können, so dass man es in Batterien verpackt an alle Reiche der Welt verkaufen kann.

Neben den Menschen, den Cha‘Iru und den Trollen gibt es noch einige andere, teilweise recht fremdartige Völker, die auf Gaia leben.

Die **Dai‘Kari** sind große Humanoide mit je nach Geschlecht dunkelblau bis violetter oder hell- bis azurblauer Haut. Anstelle von Haaren bedecken Tentakel die Köpfe der Dai‘Kari. Wie einst die Menschen sind auch die Dai‘Kari auf der Suche nach einer neuen Heimat auf Gaia gestrandet.

Um die Herkunft eines anderen Volkes ranken sich viele Legenden. Eine der bekanntesten ist die des Menschenkriegers Gallen und Nine, einer Kirathu, die in Wolfsgestalt verwandelt Gallen verführt und mit ihm die wilde Kriegerrasse der **Wulfen** geschaffen hat.

Der wahre Ursprung dieser tierisch anmutenden Humanoiden liegt aber wahrscheinlich in den Tagen, als die Erdenmenschen versuchten, beschädigte menschliche Gensequenzen mit tierischem Ersatzmaterial zu reparieren. Eine neue Spezies von Wesen, die sowohl tierische, wie auch menschliche Züge aufwiesen, entstand.

Wulfenjäger

ISSOY

VON WISSENSCHAFTLICHER MAGIE UND ÄSTHETISCHEM RECHT

Bastler: Philipp Emanuel Dollfuss (Jundurg)
Genre: ???
gebastelt seit: 2008

Das Multiversum ist unendlich vielfältig. Abertausende Welten driften durch das graue Void – manche klein wie eine Besenkammer, andere so riesig, dass sie ganze Galaxien enthalten. Manche bewohnt von Wesen, die so verschieden sind von uns Menschen, dass es unmöglich wäre, sich auch nur einen ihrer Gedanken vorzustellen. Manche flüchtig, wie Träume, nur ein leiser Nachhall eines Gedankens, verschwunden schon nach einem Augenblick. Manche sind völlig abgeschlossen – niemand kann hinein, niemand kommt heraus. Wieder andere sind vernetzt mit anderen Welten, befinden sich im Austausch, ob Handel oder Krieg, Inspiration oder Assimilation.

Issoy ist das Herzstück eines viele Welten umspannenden Imperiums. Das „Kombinat von Issoy“, ein Zusammenschluss von Adeligen und Wissenschaftlern, beherrscht etwa die Hälfte der Landmasse in Issoy selbst, hat aber zudem noch eine Vielzahl kleiner Kolonien in anderen Teilen des Multiversums.

DAS PARABOLOID

Wie ein Parasit klammert sich die Welt Issoy an einen Trägerkörper – ein Paraboloid im leeren Raum, auf dessen Rücken über Jahrtausende schon viele Welten in unterschiedlicher Zusammensetzung gebaut waren. Wie es dazu kam, dass sich Issoy auf dem Rücken dieses Körpers entfaltete, ist eine lange Geschichte voller Konflikte und temporaler Wirren – denn auch die Zeit ist im Multiversum nur so fest, wie sie von den jeweiligen Welten gemacht wird.

Das Paraboloid hat einen Nordpol mit einer arktischen Region; rundum schließen sich die bewohnten Kontinente – Antiton, Deshni und Soalūn – an. Weit im Süden, unerreichbar für die meisten Bewohner, liegt der scharfkantige Rand der Welt. Wer ihn erklimmt, kann in das ewige Feuer blicken, das auf der Unterseite des Paraboloids liegt und dessen Leuchten durch eine rotierende Raumkrümmung den Bewohnern zum Tageslicht wird.

DIE BEWOHNER

Die Wesensform „Mensch“ hat sich über viele Wege durch das Multiversum ausgebreitet, und auf vielen Welten eine dominante Rolle angenommen. Auf Issoy sind die Menschen beinahe die einzige kulturschaffende Spezies, ihnen zur Seite treten allerdings noch die Sternenboten, sowie vereinzelte fremde Wesen, die auf ihrer Reise durchs Void hier gestrandet sind.

Die **Menschen** selbst teilen sich nach ihrer Herkunft. Während viele Völker bereits in ihrer Vergangenheit einmal auf dem Paraboloid gelebt haben, sind andere die Nachfahren von eingeschleppten Sklaven, wieder andere kommen von Welten, die einst Handelspartner waren, deren Welten aber in Kriegen oder anderen Unglücken zugrundegegangen sind.

Bild eines Dachziegelfressers, gesculptet von Teria

Die **Sternenboten** leben schon viel länger als die Menschen auf dem Paraboloid. Man sagt, dass sie auf telepathische Weise mit den Kleinstlebewesen im Inneren des Paraboloids kommunizieren können. Sie ernähren sich von Steinen und Metallen und werden mehrere Jahrhunderte alt, wobei sie die ersten ca. 80 Jahre davon in einer animalischen Lebensweise zubringen, bevor sich erst ihre Intelligenz entfaltet. Weil die „Jungtiere“ sich gerne auf den Hausdächern in den Städten Antitons aufhalten, haben sie auch den Spitznamen „Dachziegelfresser“ bekommen. Trotz Bemühungen, ihre Eigenbezeichnung „Sternenboten“ weiter zu verbreiten, werden sie weiterhin von den meisten Menschen bei diesem Schimpfnamen gerufen - sie selbst scheint das jedoch nicht zu stören; sie kümmern sich überhaupt nur sehr wenig darum, was die Menschen tun.

Das **Zugvolk** ist größtenteils menschlich. Seit vielen Jahrtausenden reisen sie durch das Multiversum, und lassen sich selten lange an einem Ort nieder. Das Kombinat hat ihnen ein Monopol auf den Transport zwischen den Welten ausgehandelt, dafür haben sie ein verzweigtes Netz an Zuglinien innerhalb Issoys aufgebaut, das die ganze Welt mittels Hochgeschwindigkeitszügen vernetzt - die Entfernung zwischen den beiden entferntesten Ecken der Welt kann man innerhalb von einem Tag überwinden. Das Zugvolk ist notorisch für seine Geheimniskrämerei - so weiß niemand, wie die Züge funktionieren, oder auf wievielen Welten es neben Issoy sonst noch lebt. Die Schaffner kommunizieren untereinander in Codes, die für Außenstehende völlig unverständlich sind.

Schwebefloße vor der Küste von Swamsoël

SPRACHEN

Kleine Übersicht über die wichtigsten Sprachfamilien:

Familien:	Anglo-Deutsch	Soalünisch	Nlakisch	Moyu-Kemanassisch
Sprachen:	Deutsch, Englisch, Letlagisch	Issoyanisch, Deshnianisch, Altchalanisch, Zadankossisch, ...	Nord-, Süd-, Ostnlakisch, ...	Moigizenlohon, Hts, Kemanassisch, ...
Dialekte:	von Deutsch: Riglommerdötsch, Wointejsch, Hüützispreek, Quennapörsch, ...	von Issoyanisch: Nordchalanisch, Loucuien, Jenkinnisch, Südissoyanisch, ...	von Ostnlakisch: Kamolarisch, Goeimisch	bei den Hts entwickelt jeder Kriegerpoet seinen eigenen Dialekt

Grüße in vielen Sprachen und Dialekten:
Ilas emley! - **Tou yat!** - Guten Tag! - **Häisg!** - Weilkömme! - **Jlush mlenezhi!** - Tó yà! - **Hie!** - Gjutke! - **Frochn!** - Hej! - **Frachtentag!** - Touiat! - **Tonun yars!** - Liãss eemell! - **Mienceninnenen!** - Mlenzie! - **Hãtta!** - Snwoich! - **Haßgö!** - Grüßenbeuch! - **Hawzhk!** - Ílàs emléé!

INNERE UND ÄUSSERE GRENZEN

Die Welt ist nicht überall gleich real. Am Nachthimmel franst sie mitunter aus - über den Sternen, die tatsächlich nicht mehr als kleine Lichtkugeln sind, geht sie direkt ins Void über - wer sich dort hineinwagt, verliert sich in den Weiten des Multiversums; wenn er Pech hat, kommt er nie wieder zurück. Aber auch am Boden gibt es einige Gegenden, in denen nicht alles so stabil ist - im unbewohnten Süden gibt es ausgedehnte Gebiete, die ständig starken Veränderungen unterworfen sind; wie in Träumen kann dort auch fast alles passieren, und man könnte auch verkörperten Erinnerungen begegnen, einem Schattenbild von längst Verstorbenen oder einem Monster aus einem Kinderbuch.

Die grellen Farben der chalanischen Flagge symbolisieren das Streben nach größtmöglichen Kontrasten

Doch auch in den Köpfen der Menschen gibt es Grauzonen - mag sein, dass sich ein fremdes Wesen über den Weg der Träume einschleicht und sich schließlich fest niederlässt. Ängstliche Gemüter nennen sie ‚Dämonen' - die Issoyanische Wissenschaft nennt sie Partizoren, und züchtet sie zuweilen sogar absichtlich heran.

PHILOSOPHIE

Die vorherrschende Weltsicht der Issoyaner ist der **Sindūktismus**. Den zahlreichen unterschiedlichen Strömungen ist eigentlich nur gemeinsam, dass sie von einer zentrale Idee, die Sindūk, manchmal als Weltseele oder Weltenimperativ übersetzt, ausgehen. Für manche ist dies ein Fortschrittsgedanke, dass sich die Menschheit auf ein bestimmtes Ziel hin zu entwickeln habe, wieder andere gehen davon aus, dass alles Wesentliche in der Welt bereits ausgedrückt ist, und es lediglich auf das Bemühen einzelner ankommt, dies zu erkennen, bzw. ihren ureigentlichen Charakter zu verwirklichen. Die Issoyanische Politik ist von den sindūktistischen Philosophien durchdrungen - sie unterscheidet oft nur sehr unscharf zwischen ethischen und ästhetischen Fragen. Charakteristisch schlägt sich das im Berufsstand des Rechts-ästhetikers nieder.

WISSENSCHAFT

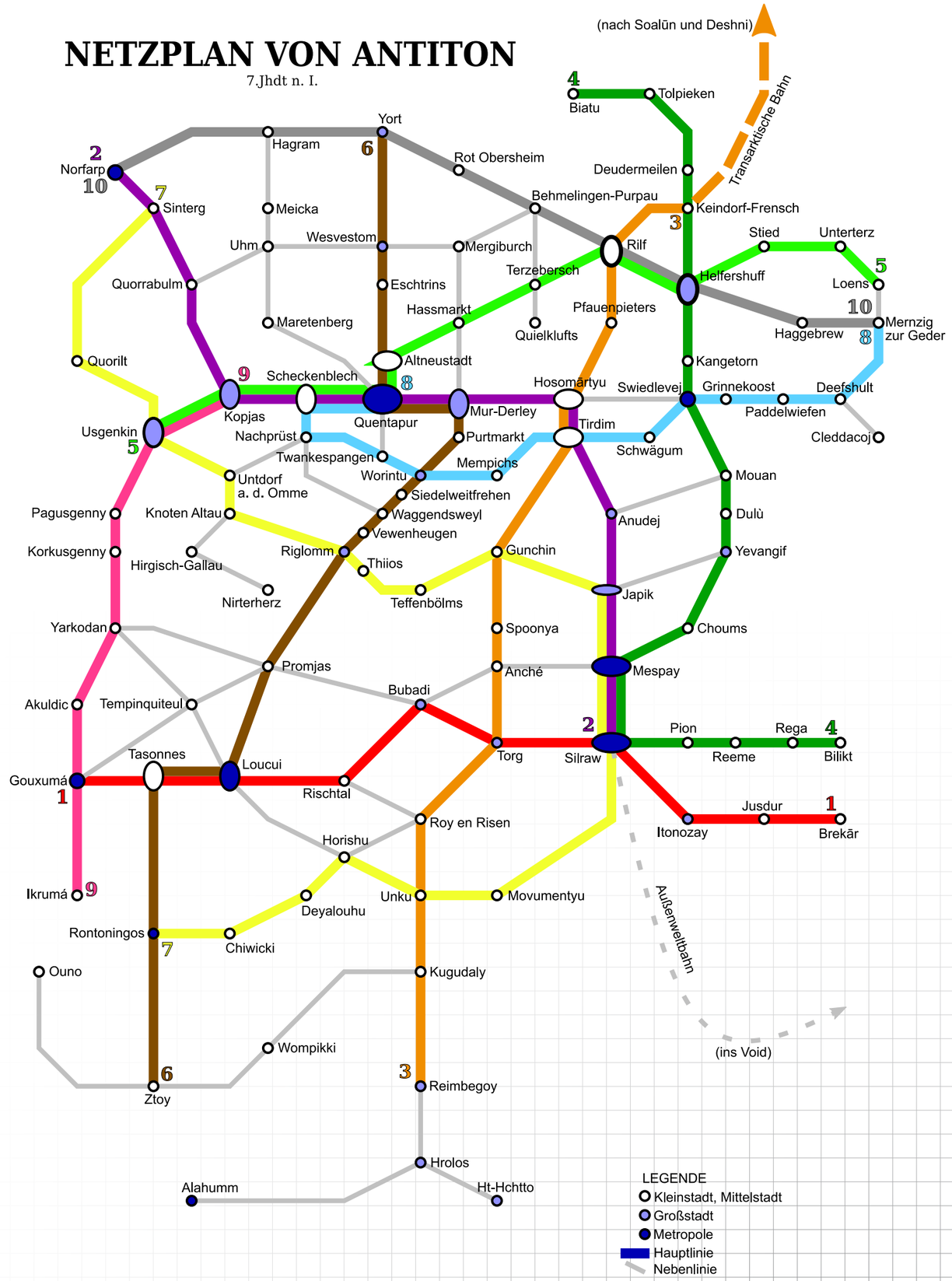
Issoy rühmt sich gerne als eine Welt der Künstler und Forscher. Die Magietheorie beschäftigt sich mit den Fragen, wie denn das Multiversum im Allgemeinen und Issoyanische Magie im Speziellen funktioniert; Mathematiker fassen deren Erkenntnisse in Formeln, Biologen erforschen die Natur von Kleinstlebewesen und züchten neuartige Kreaturen; Flaschentechniker erfinden Rechenmaschinen auf Basis von Schwefel-Flaschengeistern; Alchimisten stellen neue Stoffe her; Servitologen entdecken neue Möglichkeiten, den menschlichen Geist für neue Aufgaben zu modifizieren.

$$k \cdot N_{XY} = -\ddot{N}_{XY} - k \cdot \dot{N}_{XY} + \sum kr \cdot \frac{\sum N_{UX}}{RWL^2} + \sum id \cdot \frac{\sum N_{UY}}{RWL^2}$$

Weltformel, 3.Jhdt.

NETZPLAN VON ANTITON

7.Jhdt n. I.



DIE WELT DER ILLUSIONEN

Bastler: Ryan Palfreyman (Trajan)
Web: www.lacerta-online.de
Genre: Low Fantasy
gebastelt seit: erste Elemente 1999
offiziell 2009

DIE WELT

Lacerta ist ein Planet, der sich vielleicht in dieser, vielleicht aber auch in einer anderen Welt befindet. Der Planet hat zwei Monde – einen aus Stein, und einen hellen aus Eis.

MAGIE

Lacerta ist eindeutig eine magische Welt. Allerdings verhält sich die Magie dort etwas anders als in anderen Fantasywelten.

Zum einen ist Magie eine Ressource, die verbraucht wird, wenn man sie verwendet. Der Großteil der magischen Energie befindet sich in der Atmosphäre, wo sie unbrauchbar ist. Erst wenn sich die Magie über Jahrtausende in einem Stück „thaumophilen Metall" (z.B. Kupfer) anreichert, kann ein ausgebildeter Magier durch Berühren des Metalls auf sie zugreifen. Durch das Verwenden der Magie wird diese allerdings wieder in die Atmosphäre freigesetzt.

Zum anderen ist Magie nicht in der Lage, irgendetwas an der realen Welt zu verändern, sondern verursacht lediglich Sinnestäuschungen. Dies kann jedoch mächtige Auswirkungen haben. Man denke nur an Leute, die ihre Anwesenheit verschleiern, die Stimme eines verreisten Freundes hören, oder fest davon überzeugt sind, dass sie gerade qualvoll gefoltert werden…

Es gibt zwei Typen magischer Sinnestäuschungen: Illusionen und Projektionen. Eine Illusion hat den Geist eines Lebewesens als Ziel und existiert daher nur im Kopf einer bestimmten Person. Eine Projektion hingegen hat einen bestimmten Ort als Ziel und ist somit von allen Personen an diesem Ort wahrnehmbar.

DIE INTELLIGENTEN WESEN

Auf Lacerta leben vier verschiedene intelligente Spezies, die teils mehr, teils weniger Kontakt zueinander haben. Neben den bekannten Menschen sind dies die Oger, die Gnome und die Dämonen. Die v.a. in Bergen und kalten Regionen beheimateten Oger sind den Menschen am ähnlichsten und unterscheiden sich vor allem durch ihre Größe und Stärke, sowie durch ihre starke Körperbehaarung. Die Gnome hingegen sind sehr klein und leben v.a. in Wäldern. Sie sind im Durchschnitt deutlich intelligenter als die anderen Spezies. Die Dämonen schließlich sind die geheimnisvollste Spezies. Sie sind auf magische Energie in ihren Körpern angewiesen, und können daher nur in Gegenden überleben, in denen ausreichend Magie existiert. Auf den östlichen Kontinenten Lacertas sind sie so gut wie ausgestorben, da die Magie dort fast verbraucht ist. Als es dort jedoch noch viel Magie gab, im „Zeitalter der Magie", waren die Dämonen mächtige magische Wesen, die die anderen Spezies in Angst und Schrecken versetzten.

DAS REICH FÁLOREJ

Das Reich Fálorej (wörtl. „vereinigtes Reich") ist heutzutage eines der mächtigsten Länder Lacertas. Es liegt im Norden des Kontinents Áregol und wird sowohl von Menschen als auch von Ogern bevölkert.

Das Land entstand ursprünglich, als sich die zwei Länder Dáthaca und Rizade miteinander vereinigten, um einem damals mächtigen Imperium zu trotzen. Seitdem sind die Länder immer mehr zusammengewachsen, auch wenn es nach wie vor ein Reich mit starken Kontrasten ist: zwischen Dáthacanern und Rizadern, Menschen und Ogern, Stadt- und Landbewohnern, und den Bürgern des Kernlandes und der Provinzen, denn mittlerweile herrscht der Kaiser von Fálorej über ein großes und weiterhin wachsendes Gebiet.

Das Reich hat eine interessante Gesellschaftsordnung, bei der die Bevölkerung in Clans eingeteilt ist, die jeweils über einen Teil des Landes herrschen. Allerdings wird hierbei streng zwischen Menschen- und Ogerclans unterschieden, deren Gebiete sich überschneiden.

oben: Die illusionäre Form eines Dämons versetzt während des Magischen Zeitalters eine Menschenstadt in Angst und Schrecken. Der eigentliche Dämon versteckt sich in der Hand der Illusion. © Ani-Sophia Est

unten: Eine Szene in den Wäldern von Dáthaca im Reich Fálorej. Eine Gruppe Menschen reitet an einem bewachten Ogerpalast vorbei. © Susann Houndsville

Eine heile Welt

Mysterion

Bastler: Manuel Rohland (Gomeck)
Web: mysterion.gomeck.de
Genre: Science-Fiction, Utopie
gebastelt seit: ca. 1980

Guten Tag,

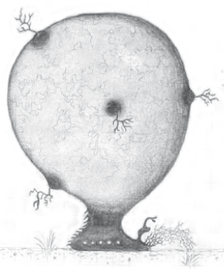
mein Name ist Gomeck van Klampeck (aber die meisten nennen mich einfach nur Gomeck), Gelehrter zweiten Grades für Planetologie und Aufklärungsarbeit an der Doktor-Drassl-Universität in Willebadessel, der Hauptstadt Wunsiedls.

Mich erreichte der Wunsch nach einer kurzen Abhandlung zu Mysterion bezüglich eines so genannten „Weltenkompendiums“, was ich hiermit gerne liefere:

Mysterion – ein kleiner erdähnlicher Planet im Sternbild des Pegasus, der vor etwa 2200 Jahren von vier gewaltigen Generationenschiffen (FTL-Antriebe gibt es bis heute nicht, der Flug dauerte 150 Jahre) besiedelt wurde. In den darauf folgenden Jahrhunderten wurde der komplette Planet besiedelt, und ich wage es doch zu behaupten, dass einige Fehler, die sich in der irdischen Historie ablesen lassen, hier weitgehend vermieden wurden. Die aktuelle Welt-Bevölkerung ist derzeit auf einem optimalen Niveau und wird durch Geburtenkontrolle beibehalten. Die letzte halbwegs kriegerische Auseinandersetzung liegt nun bereits einige Jahrzehnte zurück, und auch ansonsten war die Geschichte Mysterions eher friedlich geprägt, Konflikte zwischen Staaten wurden oftmals auf diplomatischem Wege gelöst.

Parallel zur Besiedlung des Planeten wurde bereits auch früh (um 500 a.c.=after colonisation) damit begonnen, die weiteren Planeten des Systems zu erforschen. Der Nachbarplanet Du-l-Halasa, der reiche Rohstoffvorkommen aufwies, beherbergte bald darauf erste Siedlungen. Um 1200 a.c. herum begannen erste Expeditionen in das benachbarte Sonnensystem Balin, wo ein Erfolg versprechender Terraforming-Kandidat entdeckt wurde. Die Besiedlung dieses Planeten namens Quzah mit wenigen Wissenschaftlern folgte, die Terraforming-Aktivitäten zogen sich zunächst viele Jahrhunderte hin.

Ein Blasentier



Vor ca. 100 Jahren jedoch hatten sich bahnbrechende Veränderungen ergeben. In einem weiteren Sonnensystem wurde auf dem Planeten Ishatar, einem kleinen Planeten mit nur 25% der Erd-Schwerkraft, die erste intelligente Alien-Spezies entdeckt! Die Oilok waren Monopoden, so wie viele andere Spezies auf dem Planeten, und sie verfügten über eine für Menschen unglaubliche Fähigkeit, die zunächst wie Zauberei wirkte: sie konnten sich durch den Raum teleportieren (sofern sie den Zielort kannten)!

Das Techlevel war ansonsten nicht sehr hoch. Die Oilok kannten bis dahin keine interstellare Raumfahrt, weil sie kein Verständnis für den Raum außerhalb ihres Planeten hatten. Durch die Menschen bekamen sie nun dieses Wissen, und so revolutionierte sich die Raumfahrt in rasenden Schritten durch die Kombination der Fähigkeit der Oilok mit dem Wissen der Menschen um die Beschaffenheit des interstellaren Raumes.

Nachdem die erheblichen technischen Schwierigkeiten, Raumschiffe zu bauen, die von den Oilok bedient und teleportiert werden konnten, erfolgte die weitere Erforschung des bekannten Universums erheblich schneller als bisher. Intelligentes Leben wurde allerdings seitdem erst kürzlich ein weiteres Mal entdeckt: kleine, glühwürmchenartige Wesen mit Schwarmintelligenz. Die Erforschung dieser Spezies steckt allerdings noch in den Kinderschuhen.

Doch verzeiht meine Ausschweifungen in die interstellaren Tiefen. Mysterion selbst ist, wie gesagt, sehr erdähnlich, was die klimatischen Bedingungen angeht. Das trifft allerdings keineswegs auf die Flora und Fauna zu. Die ursprünglichen Siedler achteten sehr darauf, ein Höchstmaß an Vorsicht walten zu lassen, was den Kontakt irdischer Tiere und Pflanzen mit der heimischen Welt anging, lediglich in streng überwachten Gebieten wird dies versuchsweise erforscht, und so kreucht und fleucht hier allerhand äußerst Exotisches!

Ein Eisschmelzer

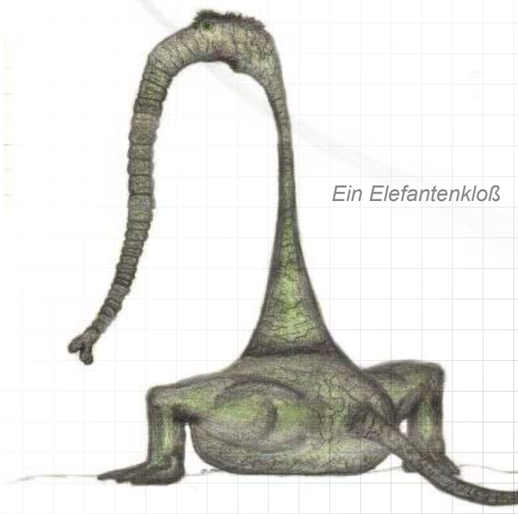
Einiges davon lässt sich grob auch in die irdische Nomenklatur einordnen, doch es finden sich neben großen Sauriern auch zweibeinige Rüsseltiere, Gleitflug-Huftiere und seltsame Spezies wie dreizählige Tiere (z.B. das Kymgyt oder das Diskustier), umherrollende Ball-Tiere (z.B. das You ok Youl), mittels leichter Gase umherschwebende Ballontiere oder eisschmelzende Arktisbewohner, die sich in kein irdisches System pressen lassen.

Von der hiesigen Flora wurden diverse Getreidesorten kultiviert und bereichern den Speiseplan.

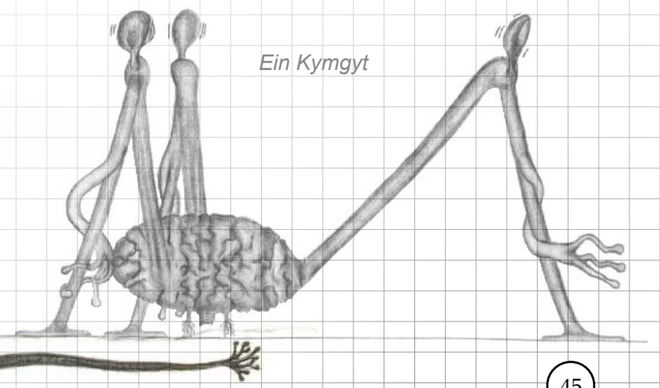
Die Technologie ist weit fortgeschritten und vereinfacht vieles im Alltag. So ist der Transport von Gütern und Personen größtenteils emissionsfrei, viele Waren werden mittels eines weit reichenden Rohrpostsystems direkt an die Haushalte verschickt. Individualfahrzeuge sind standardisiert, Verkehr wenn möglich (vor allem innerstädtisch) unterirdisch verlegt, überirdisch herrschen Fußgänger vor, die mittels unterschiedlich schneller Fließbandsysteme selbst größere Entfernungen in kurzer Zeit zurücklegen können. Künstliche Intelligenzen findet man in fast allen Gerätschaften des täglichen Lebens, und viele körperlichen Arbeiten werden von Androiden oder Robotern ausgeführt.

Die Menschen auf Mysterion haben deutlich mehr Freizeit, als es wohl auf der alten Erde der Fall war.

Und dieser werde ich mich jetzt auch wieder widmen, ich muss mit meinem Mech-Dog Gassi gehen…



Ein Elefantenkloß



Ein Kymgyt

NEHADÚN

WELT IM ZWIELICHT

LEGENDE DER KOMMENTARSCHREIBER

Eigene Anmerkungen des Autors auf Sundrisch
Araja Nashuri Kalan, genannt Arai, seine Oremh-Ehefrau
Savia Demry Nashuri ta Abra, die achtjährige Tochter der beiden
Neza Lahat keLush, Skinnne Dhims, Souverän des Oremh-Reichs
VINTRAS GAN, KAPITÄN DES FLUSSSCHIFFS DVORR!

Nehadún

Bastler: Christine Utz (Ehana)
Genre: Low Fantasy
gebastelt seit: 2002

Wenn wirklich jeder deinen Text verstehen können soll, darfst du diese komplizierten Wörter nicht verwenden.

NEHADÚN

von Seár Demry Kardas ai Gemra *Diplomatischer Abgesandter des Großreichs Okro in Dhizam*
Erster Entwurf, Aberra, 57. Nirra 742 n. Rgr. *1Ai Dham, 69. Nirra 742*

Stell dein Licht doch nicht immer so unter den Scheffel.

Sechs Jahre ist es her, dass wir die Nayodi vom Nham vertrieben und den Oremh ihr Land zurückgegeben haben, und doch bleibt die Hoffnung an ein Leben in Frieden trügerisch, kann jeder Atemzug mein letzter in diesem Leben sein. Anstatt daher noch länger darüber nachzusinnen, wie ich all das, was ich auf meinen Reisen gehört, gesehen und gelernt habe, jemals ordnen und aufschreiben soll, fange ich einfach an. Mit einem ersten Überblick, den ich dann nach und nach erweitern kann. Damit ich etwas hier hinterlasse, wenn es für meine Seele an der Zeit ist, einen neuen Platz in dieser Welt einzunehmen, denn außer den Siú beherrscht heute kein Volk mehr den Kontakt mit der Seelenebene. *cetei veyanin – aber ich finde wohl keine bessere Entsprechung. Okroisch ist eine sehr komplexe Sprache und doch fehlen ihr so viele Konzepte!*

NENNT ES DOCH EINFACH 'DIE UNS BEKANNTE WELT', DENN DIESER NAME IST MIR NOCH NICHT EINMAL IN DEN SUNDRISCHEN SEEHÄFEN UNTERGEKOMMEN.

DER NORDKONTINENT

Nehadún… Wie anders sollte ich dieses Werk bezeichnen als mit dem Namen, den das Volk meines Vaters dieser, der sterblichen Welt gegeben hat, denn die Okroer haben keinen dafür. Aber ihnen entstammt Vrili, die Seefahrerin, von der wir um die Gestalt der Welt wissen und um die Existenz der Landmasse im Norden. Von dieser ist uns nur die Südspitze bekannt; dem eisüberzogenen Norden trotzen nur Wesen wie die Agalani, die aus nichts als Schnee und Fell zu bestehen scheinen und aus deren Sprache der Name des Kontinents, Ginqala, stammt. Weiter im Süden leben die Berdaner, die vor vielen Jahrhunderten das Meer überquerten und sich bei uns auf dem Südkontinent niederließen. Aus diesen Siedlern und ihren Nachfahren gingen die Nayodi hervor. Im Norden ihrer neuen Heimat, von ihnen Ataiyon genannt, genießen sie Ansehen für ihr Kunsthandwerk und Fortschritte in der Landwirtschaft, während sie ihre südlichen Nachbarn ins Verderben stürzen sollten: Die Fruchtbarkeit des Nham-Tals brachte sie dazu, ihren Lebensraum immer weiter nach Süden auszudehnen, wo sie bald in Konflikt mit einer der ältesten Hochkulturen des Kontinents, den Oremh, gerieten.

Da trägt Ihti jetzt doch etwas dick auf. Ja, wir mussten sie besiegen, aber trotz allem sind die Nayodi in erster Linie auch nur Menschen, bei denen ich gut aufwachsen konnte.

DIE OREMH

Wie das Volk meines Vaters, die Siú, gehören die Oremh zu den ursprünglichen Bewohnern des Nham-Tals, und doch könnte ihre Lebensweise unterschiedlicher nicht sein. Sie unterwerfen sich einem komplexen, selbst auferlegten Regelwerk; so werden Rang und Status in der Oremh-Gesellschaft auf den Grad der Abstammung von Lerathar Dhim zurückgeführt, der einst die zerstrittenen Stämme im Tal zur Abwehr eines gemeinsamen Feindes einte. Dafür werden seit Jahrtausenden akribisch dicke Bücher mit Stammbäumen geführt und die Wahl des richtigen Partners für die eigenen Nachkommen ist Wissenschaft und gnadenloser Wettkampf zugleich. Sie scheinen dabei den Blick für die Schönheit ihres Landes verloren zu haben – die Weite des Nham-Tals, die beeindruckenden Felsformationen an dessen Nordrand und die Bergwälder Aï Dhams, rötlich glänzend vom Tau des Morgens und den seidenen Fäden der Spinnervögel.

Da übertreibst du aber … Wurdest du seit unserer Heirat jemals wieder schlecht behandelt?

Ich lebe nun schon einige Jahre bei den Oremh, habe dort die Seele gefunden, die die meine vervollständigt, und ihr Volk besser verstehen gelernt. Nichtsdestotrotz werde ich in dieser Gesellschaft niemals wie ein Gleichwertiger behandelt werden. Die Ereignisse der letzten Jahrzehnte zeigen, wie verwundbar die Oremh durch ihre Regeln sind – im Zuge der nayodischen Belagerung ihrer Hauptstadt wurden gezielt fast alle lebenden Nachkommen Dhims getötet und das Land besetzt. Erst eine Generation später fand sich der letzte überlebende Erbe, der sein Volk aus der Stasis riss, aber um die nayodischen Besatzer zu vertreiben, bedurfte es eines Militärbündnisses mit Okro und Blutvergießens nie dagewesenen Ausmaßes.

Wie viel Wahrheit doch in all diesen Worten steckt!

[1] Zur besseren Verständlichkeit für die Leser dieses Kompendiums wurden diese Altersangabe sowie die Himmelsrichtungen an irdische Verhältnisse angepasst.

Karte aus Okroische Geschichte von Revas Artranis, Band 7 (700–730 n. Rgr.), S. 391, Anpassungen nach dem Strategietisch in der Ratsresidenz (41. Nirra)

Ohne einen Legitimen Thronkandidaten hätten sich die Oremh niemals auf ein solch blutiges Unterfangen eingelassen.

Du bist hier aber ungewohnt politisch-forsch … Nimm das besser raus, du weißt nicht, wer das einmal liest.

OKRO

~~Bücher Regale~~ Ganze Bibliotheken ließen sich füllen mit der ereignisreichen Vergangenheit der Heimat meiner Mutter als der militärisch wie wirtschaftlich mächtigsten Nation des gesamten Kontinents. Aber das habe ich nicht vor, zumal sich unsere Außenpolitik in den Jahren, in denen die Nayodi das Oremh-Reich und die Grenzstadt Anam besetzt hielten, durch Zurückhaltung auszeichnete – ein früheres Eingreifen hätte den Konflikt zwar nicht weniger blutig beendet, aber der Grenzregion wohl einige leidvolle Jahre erspart.

GANZ MEINE REDE, WIR HABEN UNS DAS VIEL ZU LANGE GEFALLEN LASSEN!

Das heutige Großreich Okro erstreckt sich entlang der Küste des Golfs von Lijekis. Weite Ebenen, wie geschaffen für die Viehzucht, treffen auf langgestreckte Bergketten, welche schließlich in die Wüsten im Herzen des Kontinents übergehen. So vielfältig wie die okroische Landschaft sind auch ihre Bewohner: Okro ist ein Vielvölkerstaat, von denen sich die meisten auf die einstige Dvaper-Hochkultur zurückführen lassen, die noch in der Zeit der Stämme – letztlich aufgrund ihrer eigenen Moralvorstellungen – zerfallen war.

Ob die Oremh diese Geschichte kennen, die ihnen eine Lehre sein sollte?

Selbst in der kargen Wüstenregion findet sich eine Vielzahl verschiedenster Kulturen, von denen mir gerade die wehrhaften Chtú, die für ihre komplexen Bewässerungsanlagen bekannten Sisa und die Tirbeg mit ihrer allgegenwärtigen Kreissymbolik einfallen. Aber durch die zentralistische, teilweise vom Volk gewählte Regierung, die weitgehende Abschaffung von Geburtsprivilegien und das hohe Ansehen, welches dem Mäzenatentum zukommt, herrscht in der okroischen Gesellschaft eine anpackende Grundstimmung und lässt es sich fast im ganzen Land friedlich leben.

Die Götter haben es in diesem Leben wirklich gut mit mir gemeint. Auf der einen Seite darf ich dieses bedeutende Land meine Heimat nennen; auf der anderen besitze ich die den Siú eigene Gabe, den Kontakt zu den Mächten der Natur aufzunehmen.

Auch hier gibt es im Okroischen kein passendes Wort …
Dort kennt man nur die Seelenebene und die sichtbare Natur, aber
aus sundrischer Sicht sind das untrennbare Konzepte …

DIE HALBINSEL DER SIÚ

Die Siú haben die ursprüngliche Lebensweise der Nham-Völker am stärksten beibehalten. Für sie sind Großteile der sichtbaren Natur von der Seelenebene durchzogen und je nach Stufe ihrer Beseeltheit zu behandeln. Tiere, Siú und andere verständige Wesen stehen auf derselben Stufe; es stellt daher ein Verbrechen dar, mutwillig ein Tier zu töten. Ist es jedoch bereits zur Seelenebene zurückgekehrt, hat es seine sterbliche Hülle zurückgelassen und darf verwertet werden. Aufgrund dieses Weltbilds machen die Siú vieles anders als ihre Nachbarn: Sie beschädigen ihre Körper nicht absichtlich, etwa mit Tätowierungen oder Schmucklöchern, und lassen ihr Haupthaar[2] möglichst lang wachsen als Ausdruck dafür, dass ihnen die Natur gewogen ist. Körperliche Begierde gilt als Zeichen, dass sich zwei Seelen einander angezogen fühlen, und dies zu verachten, ist ein den Siú fremdes Konzept. Aller Tradition zum Trotz sind die Siú keinesfalls rückständig; über die Jahrtausende haben sie umfassendes Wissen in der Gewinnung von Naturprodukten gesammelt und bauen aus Holz und Harz die erstaunlichsten Konstrukte, von Kanalisationen bis Kränen, und in ihren Städten fehlt es an nichts.

Nein, nein …

~~Wie [illegible] Mal [illegible] Reiche [illegible]~~

Siú vermögen durch Ruhe, Konzentration und Körperkontakt mit einem ~~Ele Naturph~~ beseelten Element geistig Einblicke in ~~die S~~ *cetei veyahin* zu erhalten; die daraus zu ziehenden Erkenntnisse für das Leben auf der sterblichen Ebene sind sehr individuell. Wenige Siú sind während des *Kontakts* auch zur Interaktion in der Lage; sie werden schlicht *Sprecher* genannt, genießen höchstes Ansehen und nehmen oft die Funktion von Ortsvorstehern oder Streitschlichtern ein.

Jetzt schreibst du auf einmal aus Sicht der Siú und zuvor aus der der Okroer …

Wir mögen den Ruf haben, ein friedliebendes Volk zu sein, aber eine Sache haben wir nie einfach hingenommen: die Landnahme der Dalakkha. Diese seltsamen Wesen entstammen der südlichsten Insel im Golf von Lijekis und eines Nachts waren sie auf einmal da, an der sundrischen Ostküste. Man sagt, sie hätten graue Haut und gingen prinzipiell auf zwei Beinen, könnten aber auf alle Viere wechseln, um rasend schnell voranzukommen. Aus ihren Schultern wüchsen lange Tentakel, mit denen sie Bewegungen hinter sich wahrnehmen könnten, und ihre langen Reißzähne dienten sowohl der Jagd auf Beute als auch aufeinander. Niemand weiß, was von diesen Geschichten wahr ist, aber wir Siú sehen diese Kreaturen als Entartung der Natur und Störung des Gleichgewichts aller Wesen. Da niemand einen anderen Behelf wusste, errichtete man einen hohen Grenzzaun, der den südlichsten Teil der Halbinsel vom Rest abtrennt.

[2] Abgesehen davon weisen sämtliche Seúri-Völker ist eine recht geringe Körperbehaarung auf und insbesondere fehlenden Bartwuchs bei den Männern.

Unsere nördlichen Nachbarn, die Beluri, haben die Konfrontation mit den Dalakkha stets gemieden; im Lauf der Zeit hat sich ihr Lebensraum so stetig weiter nach Norden verlagert. Als kleinstes Seúri-Volk ist ihre Strategie seit Jahrhunderten, sich ändernde politische Machtverhältnisse zu akzeptieren und ihre Position durch Handel mit den Nachbarn zu halten; dies ist ihnen selbst gegenüber den Nayodi gelungen.

Sundrischen Begriff ersetzen …

[illegible]

Was soll das denn? Das kann doch keiner lesen!

DIE NÖRDLICHEN UND ÖSTLICHEN KÜSTEN

Die große Bucht im Norden unseres Kontinents ist bekannt als Golf von Erand. An ihn grenzt eine Vielzahl kleiner Staaten; einige von ihnen umfassen kaum mehr als eine Stadt und das sie versorgende Umland. Dennoch ist die politische Situation in der Region bemerkenswert stabil und geprägt von regem Handel. In den letzten Jahrzehnten ist der Kontakt in den Norden aufgrund des hiesigen Krieges etwas eingeschlafen und es ist an der Zeit, ihn wiederaufleben zu lassen. Sarvis-sie eine Entsendung dorthin vorschlagen!

Insbesondere von den etwas weiter im Osten lebenden Volk, den Erün, können wir mit Sicherheit viel Neues lernen. Sie sind drahtige, den Wettern trotzende Gesellen und für Abenteuerlust und Erfindergeist bekannt, was sie zu geborenen Seefahrern macht. Mir wurde zugetragen, sie führen regelmäßig zum Nordkontinent und unterhielten sogar diplomatische Beziehungen zu den unzugänglichen Dörfern der Kierru, die die Steilküste im Nordosten bewohnen. Äußerlich wirken diese zunächst wie etwas krumm sitzende Erün – humanoid, kompakt gebaut und mit Haupthaar, das an Draht erinnert. Aber ihre Füße sind geformt wie die von Vögeln, und damit klettern sie mühelos die steilsten Felswände hinauf, in die sie ihre Hängenestern ähnelnden Häuser bauen. Ich muss mir das eines Tages unbedingt selbst ansehen, um es glauben zu können.

Was es nicht alles gibt… In der Bibliothek der Festung Ghasem findet sich nichts zu dieser Ecke der Welt. Erstellt doch auch eine Version Eures Berichts auf Oremh, wenn Ihr fertig seid.

Ähnlich kuriose Gestalten leben unweit der okroischen Ostküste – die Tumali, kindsgroße, aufrecht gehende Wesen mit einer pergamentartigen, weißen Haut und vom Kopf abstehenden bunten Haaren. Des Nachts durchstreifen sie die dichten Bergwälder auf der Jagd nach kleinerem und größerem Getier. Da sie sehr scheu und flink sind, haben nur wenige der Okroer, mit denen ich mich in der Ostprovinz unterhalten hatte, jemals einen Tumali zu Gesicht bekommen, aber der aufmerksame Besucher der Gegend kann sie sehr wohl hören, wenn sie sich in ihrer Pfeifsprache unterhalten.

Das würde ich gern hören, können wir da einmal hinreisen?

Beim nächsten Mal ergänzen: Ostküste, Nordwesten

Gib künftige Versionen am besten niemandem außer mir zum Lesen und lass sie nicht offen herumliegen, sonst wird dein Werk niemals fertig …

DAS KOMMT MIR ABER BEKANNT VOR…?

Der Autor: WBO 2012 (Kri/Ko), Adventskalender 2015 | Oremh: WBO 2008 (RelZer), 2010 (StWahrz), 2012 (Gil/Ver/Bü, LandMarkPu) | Okroer: WBO 2008 (Gesetz, RegSpez), 2009 (HistErgReg), 2011 (RegSpez), 2012 (Gesetz, Kra/Lei, Pflanze), 2014 (StWahrz) | Zerfall der Dvaper-Hochkultur: WBO 2012 (LokPers) | Spinnervogel: WBO 2008 (Tier) | Seelenkreislauf: Adventskalender 2010 | Agalani: Adventskalender 2010 | Kierru / Erün: WBO 2010 (Tra/Kl), 2011 (HistRegEr) | Siú: Schreibquilt 2 (2006), WBO 2011 (StWahrz), 2015 (Tra/Kl) | Beluri: WBO 2015 (Pflanze) | Sisa: WBO 2008 (HaWa), 2011 (LandMarkPu) | Tirbeg: WBO 2010 (Bra/Si) | Tumali: Schreibquilt 1 (2005)

NGIANA

DIE WELT VON SIRÉNA

Bastler: Philipp Emanuel Dollfuss (Jundurg)
Web: -
Genre: Fantasy, moderne Welt
gebastelt seit: ca. 1998, Total-Reset 2012

DER PLANET

Ngiana ist ein erdgroßer Planet in einem Sonnensystem, das dem unseren ähnelt. Allerdings hat Ngiana keinen Mond, stattdessen prangt ein heller grüner Nebel am Nachthimmel. Der Name „Ngiana“ stammt aus der datelianischen Sprache der Neuzeit, in anderen Kulturen trägt der Planet natürlich andere Namen. Da die Metropole Siréna gewissermaßen das Herz der (menschlichen) Zivilisation ist, auf der ein Gutteil des Bastelfokus liegt, führe ich die Welt zuweilen auch unter diesem Namen.

DAS JENSEITS

Zur Welt gehört aber auch noch ein real existierendes Jenseits, das zugleich die Welt der Götter ist. Diese greifen durchaus auch mal in die Geschicke der Sterblichen ein, allerdings ist ihre Macht im Diesseits sehr begrenzt. Alle Wesen kommen nach ihrem Tod ins Jenseits, jedoch vergehen die meisten sehr schnell. Diejenigen, die ihr Leben einer Gottheit gewidmet haben, gehen dann in dieser auf, und verhelfen dieser zu größerer Macht und sorgen für deren Weiterexistenz. Den Sterblichen ist es möglich, in ihren Träumen einen schwachen Abglanz des Jenseits zu erblicken, aber es ist ihnen unmöglich, das Gesehene wirklich zu begreifen.

MAGIE

Abgesehen von den seltsamen Wechselwirkungen, die zwischen dem Jenseits und dem Diesseits bestehen, gibt es auf Ngiana noch zahlreiche weitere Phänomene, die man als magisch bezeichnen kann. Diese sind jedoch mannigfaltiger Natur und lassen sich nur schwer kategorisieren. Man könnte also sagen, auf Ngiana gibt es nicht die eine Magie, es gibt ihrer viele. In vielen Fällen sind die Umstände, unter denen Magie funktioniert, so schwierig herzustellen, dass sie kaum Auswirkung auf die Kultur haben. In anderen Fällen, namentlich der Metallmagie, gibt es einen klaren Zusammenhang zwischen dem technologischen Fortschritt, der es möglich machte, Eisen zu schmelzen, und den darauf aufbauenden magischen Kulturtechniken. Mit wenigen Ausnahmen bleibt die Magie jedoch auf einige wenige vom Schicksal dazu auserkorene Individuen beschränkt.

RASSEN

Es gibt zahlreiche intelligente Arten auf Ngiana. Die meisten davon können sich, wenn auch oft nur unter komplizierten Umständen, miteinander fortpflanzen.

Die **ORKS** wohnen hauptsächlich am Südkontinent, in ihrer eigenen Sprache Chsyaine genannt. Orkische Frauen gebären nur einmal in ihrem Leben, dafür gleich eine größere Zahl an Kindern (von unterschiedlichen Vätern) und sterben stets im Zuge der Geburt. Nach ihrem Tod jedoch können sie aus dem Jenseits noch für einige Jahrzehnte weiter im Kontakt mit ihren Kindern bleiben. Daraus erklärt sich, warum die Orks, obwohl in eine Vielzahl von Völkern unterteilt, alle mehr oder weniger die gleiche Sprache sprechen: Es ist die Sprache des Jenseits. Die Orks verehren ihre toten Mütter, manche davon steigen zu Muttergottheiten auf, die auch noch auf Jahrhunderte die Geschicke ihrer Nachkommen lenken.

Männliche Orks sehen bei der Geburt aus wie Menschen, sie verfügen jedoch während der Pubertät die Fähigkeit, ihren Körper langsam zu verwandeln. Dabei können sie ganz unterschiedliche Formen annehmen, sowohl ganz kleine, wenn sie zu einer Dienerkaste gehören, als auch über zwei Meter groß und kräftig gebaut, eben mehr so, wie man Orks aus der Fantasy kennt; sofern sie das Recht erworben haben, der Kriegerkaste anzugehören.

Die **MENSCHEN** sind, wenn man den Legenden der Orks folgt, eine entartete Form der Orks, die ihre Verwandlungsfähigkeit verloren hat, und deren Frauen das Jenseits verwehrt ist. Auch sie stammen ursprünglich vom Südkontinent, aber sie zogen in prähistorischer Zeit nordwärts und verbreiteten sich über den Rest der Welt, während sie am Südkontinent von den technologisch weit überlegenen Orks verdrängt wurden.

Die **MISLIRNI** sind die prähistorischen Ureinwohner des Nordkontinents, Drwyaine. Sie wurden irgendwann in grauer Vorzeit von einem Pilz befallen, der sie an den Rand der Auslöschung brachte, indem er alle Männer tötete. Ein günstiges Geschick – vielleicht die Götter? – verhalf ihnen jedoch, eine Symbiose mit dem Pilz einzugehen. Seitdem sind fast alle lebenden Mislirni weiblich; auf ihrer Haut wächst weiterhin der flechtenartige Pilz, bis zu ihrem Tod. Nach ihrem Ableben beginnt der Pilz zu wuchern und beginnt, männlichen Samen aus der Leiche zu erzeugen. So können sich die Mislirni mithilfe ihres Pilzes weiter fortpflanzen.

Durch die Ankunft der Menschen wurden die Mislirni in die abgelegeneren Gebiete des Nordkontinents vertrieben. Daher leben sie heute noch hauptsächlich in den Hochgebirgsregionen oder in Sümpfen. Unter den Mislirni gibt es eine große Varianz im Aussehen, viele tragen jedoch 1-3 Hörner auf der Stirn. Während die meisten Völker deutlich kleiner sind als Menschen, werden manche aber auch bis zu zwei Meter groß.

Flagge von Baerlincotw

VOM ALTERTUM BIS IN DIE NEUZEIT

Der Technologiestand der Gegenwart von Ngiana liegt etwa bei dem, was auf der Erde den 1980er Jahren entspricht – es gibt Fabriken, Autos, Kernkraft, Fernsehen, Computer und ein in den Anfängen liegendes Internet, plus einige magische Technologien. Die Welt hat gerade einige Weltkriege hinter sich und hat sich davon nicht wirklich erholt, überall gibt es kleinere Konfliktherde, mancherorts auch größere. Manche Landstriche liegen nach nuklearen Unglücken brach.

Ich bastle jedoch zu einem großen Anteil an der Geschichte des Planeten, von der Entstehung der ersten Hochkulturen über die Anfänge des Balianasglaubens – der Religion, die in zahllosen Konfessionen aufgeteilt beinahe den ganzen Nordkontinent dominiert – bis hin zu großen Umbrüchen wie den erwähnten Weltkriegen.

DIE STADT DER SIRENE

Der Legende nach soll sich die Sirene, ein einzigartiges Wesen, das nur aus Klang besteht, einst in einem tiefen Brunnen verfangen haben. Umherwandernde Hirten folgten dem stetigen Wehklagen, das aus der Tiefe drang – aus Dank versprach die Sirene, den Menschen ihrerseits in der Not zu helfen: Wann immer diese unter einer schrecklichen Tyrannei litten, würde ihre Stimme aufsteigen und Hoffnung geben.

Die Stadt Siréna, benannt nach jener Legende, ist mit über zwanzig Millionen Einwohnern die größte Stadt der Welt; eine Kakophonie aus Straßen, Fabriken, Wunderwerken elektrischer und magischer Art. Sie ist ein Schmelztiegel, in der alle Völker und Rassen Ngianas auf engstem Raum zusammenwohnen. Lokale Banden teilen sich die Viertel unter sich auf, während die Politik ihren eigenen finanziellen Interessen nachgeht. Die Bevölkerung in den Slums lebt von der Hoffnung, dass der laute Ton der Sirene eines Tages über der Stadt aufsteigen wird, und alles sich zum besseren wendet...

EINE WELT VOLL WUNDER UND MAGIE

„Das Gröbste ist schnell erklärt, im Detail liegen die Feinheiten“
der Schwertmeister Darok zu seinem Schüler Ryn

NORN
Das Dritte Zeitalter

Bastler: Christian Kennig (Pilger)
Web: www.norn-online.de.vu
Genre: Fantasy

Wenn ich in diesen Schriften von der Welt NORN spreche, die ich so viele Jahre bereiste und deren Wunder, Gehemnisse und Schrecken mich gleichermaßen faszinierten, spreche in von dem großen Hauptkontinent *Wyn-Na-Cor*, das „Herz der Welt“.

Wyn-Na-Cor ist ein relativ kleiner Kontinent, der aber trotzdem über eine Vielzahl unterschiedlichster Regionen und Klimazonen verfügt, wie ich im Laufe der Jahre auf meinen Wanderungen immer wieder feststellte. Im heißen Süden fand ich die Dschungel von *Usudaga* oder die Pyramiden von *Shazarah*, während im hohen Norden das kalte *Njorik* oder die Schneelande *Cabwens* mich nicht nur ob der Kälte das Zittern lehrten.

Fünf zivilisierte Rassen leben auf Wyn-Na-Cor, von denen die *Menschheit* mit ihren verschiedenen Kulturen wohl am zahlreichsten vertreten ist. Während die *Elfen* und *Zwerge* als die ältesten Völker NORNs gelten, wandeln die *Gnome* und *Halblinge* noch nicht lange über das Antlitz dieser Welt.

ÜBER WÜSTENZWERGE

Im Zeitalter der Rassenkriege, irgendwann nach den „Großen Brüderkriegen“, muss es einer Gruppe Zwerge aus Trakar – die „Brag-Bara“ im Gepäck – gelungen sein, die Wüsten des heutigen Al-Nef zu durchqueren, um tief im heißen Süden eine neue Heimat in den hügeligen Ausläufern des Flammenkammes zu finden.

Ihr Land nannten sie Cumbrah und ihre Nachfahren sind heute als die Cumbrah-Zwerge oder die Wüstenzwerge bekannt.

Wenig weiß man selbst in Trakar über die entfernten Verwandten im Süden, die sich von der Welt abschotteten, was dank ihrer isolierten Lage nie ein großes Problem für sie dargestellt hat.

Sie kennen die „Brag-Bara“, lehren sie noch heute ihren Kindern und leben sie Tag für Tag. Es sind verschwiegene Wilde, mit den ehrenhaften Herzen von Zwergen.

Die Zwerge der Wüstenhügel von Cumbrah haben einen leicht sandigen Hauttteint, der an den Sand der Wüste erinnert.

Sie kleiden sich unter der brennenden Sonne nur mit knappen Fellen und in seltenen Fällen auch mit wenigen, ausgewählten Rüstungsteilen.

Sie haben ein staubiges Äußeres, der Sand der Wüste hängt in ihren Bärten. Ihre zumeist hellbraunen Haare tragen sie lang, in wildbaumelnden, verfilzten, dicken Zöpfen.

GESCHICHTE

Die Rassenkriege im *Ersten Zeitalter*, wo Elf und Zwerg mit ihren versklavten Menschenheeren einander bekämpften, führten zur Aufsplittung von *Dreema* – der Einen, Mutter NORNs – und neue Götter entstanden.

Das *Droanische Zeitalter* begann und eine Ära des Friedens und des Wohlstandes brach an. Das sagenumwobene Droa wurde damals von den Zwergen entdeckt und ließ das *Zweite Zeitalter* erblühen. Doch es sollte nicht ewig währen...

Im Osten erschien der Hexenmeister Fa'Lin Davnak, einst ein mächtiger Magier des Inselreiches Naziel, und mit seinen Horden verwüstete er die Länder und brachte Tod und Verderben über Wyn-Na-Cor und seine Völker. Schließlich war es das zwölfköpfige Pantheon selbst, welches eingreifen musste, und es kam zum Sturm der Götter, welcher das Zweite Zeitalter beendete.

Heute – im noch jungen *Dritten Zeitalter* – haben sich die Völker langsam wieder von Fa'Lin Davnaks Vernichtungsfeldzug erholt, der verwüstete Osten wurde neu besiedelt. Manch altes Reich ist längst vergangen, doch neue Nationen haben sich erhoben und verbreiten ihre Ideale.

Die einst großen Reiche der Elfen und Zwerge sind am schwinden und vor allem die Menschen bestimmen heute mehr denn je die Geschicke NORNs.

DIE WELT

Haupthandelszentrum ist die Metropole *Erkaint* im südlichen Zentrum des Kontinents. Während der Osten noch relativ dünn – oder im Falle der *Grauen Lande* gar nicht – besiedelt ist, dominierte in den letzten Jahrzehnten der Konflikt zwischen dem südlichen Wüstenreich *Al-Nef* und dem Königreich *Barikos* die Geschehnisse im bevölkerten Westen.

Im Norden machen die Drachenboote der *Njorheimer* die Küsten schon immer unsicher, die Diebesstadt *Freiheim* ist seit Kurzem unter den Einfluss böser Mächte geraten und die Dunkelelfen von *Mekandria* eroberten erst vor einigen Jahrzehnten das Elfenreich *Fornan*.

Und im Sommer 873 DZ marschierten die Truppen einer „Dunklen Allianz“ aus *Mekandrias* und Truppen der *Schwarzen Faust Zorguls* von Freiheim in die Länder um Erkaint ein und konnten nur knapp und nur mit sehr viel Glück wieder vertrieben werden.

Doch die „Dunkle Allianz“ wird wiederkommen, abermals scheint NORNs Schicksal ungewisser denn je.

ÜBER CULL-GURKEN

Berühmt im ganzen Königreich Barikos ist diese tiefgrüne, übertrieben sauer eingelegte Gurkenart, die schon so manch einem Ahnungslosen das Gesicht verzerrt hat. Die Gurke stammt aus der Ortschaft Cull in der Baronie Iwlaan, wo es auch sogenannte „Gurkenwettessen“ geben soll.

ORUN

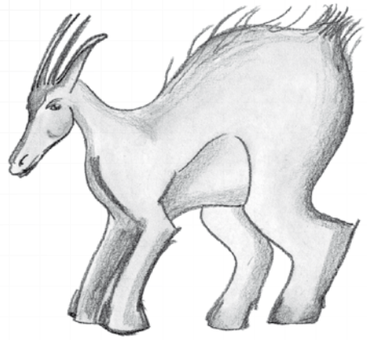
Unter der Knute Szad'Azdhars

Bastler: Marion Kappler (Sturmfaenger)
Web: sturmfaenger.livejournal.com
Genre: Fantasy
gebastelt seit: 2001

ALLGEMEINES

Erste Ideen für Orun – genauer gesagt das Großreich Morkandor – wurden 2001 für eine Geschichte entworfen. Seit Entdeckung der Weltenbastler im Herbst 2002 ist die Story vorläufig in den Hintergrund getreten. Orun wächst langsam und eigenwillig vor sich hin, und bald wird auch mehr über andere Länder und Kontinente zu erfahren sein.

Morkandor ist nicht direkt an eine irdische Kultur angelehnt, das „Weltenfeeling" würde aber etwa in Richtung Türkei/Persien/Naher Osten gehen – auf jeden Fall ist es keine europäisch angehauchte Mittelalterwelt. Keine Zwerge und Elfen.



Ein Mourak.
Mourak-Fleisch und die gegerbten Häute sind begehrte Handelsgüter

DIE WELT

Das alte Königreich der *Jelenach* wurde vor tausend Jahren von *hornandischen* Invasoren überrannt, die von der Welt *Szad'Azdhar* durch ein außer Kontrolle geratenes Dimensionstor einfielen, das experimentierende Jelenach-Magier in ihrem Leichtsinn selbst geöffnet hatten.

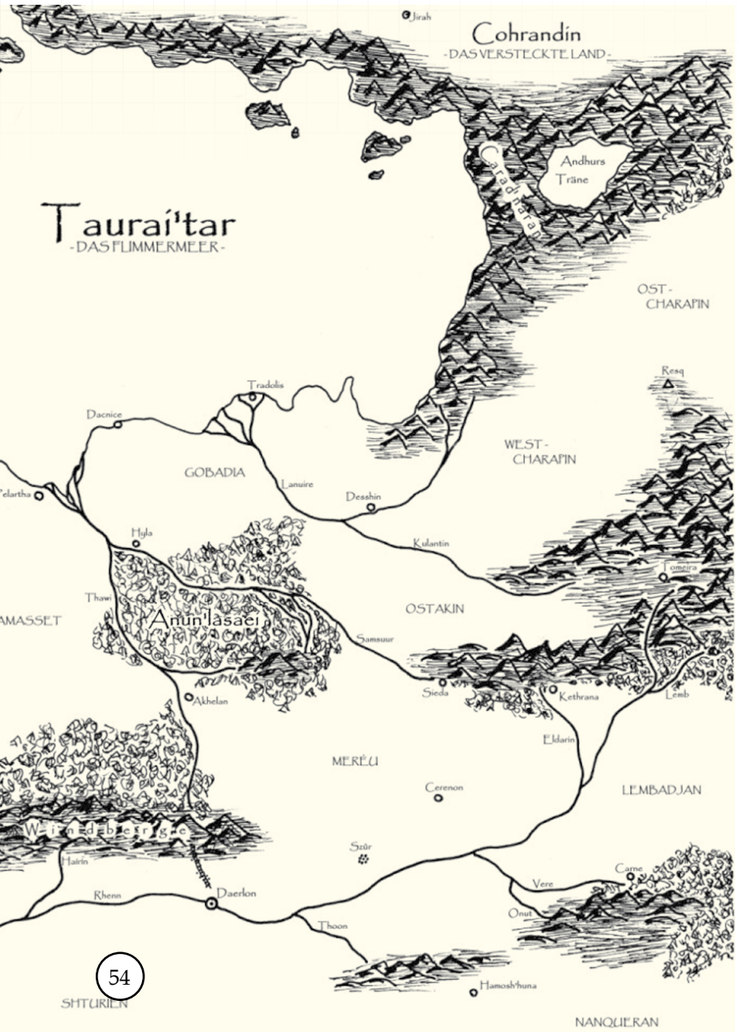
Nachdem es niemandem je gelang, es zu schließen, hat sich seit mehr als fünfhundert Jahren ein empfindliches Gleichgewicht eingependelt: Das Tor – von den Hornanden *Tslna'Lotaß*, das „Loch im Himmel" genannt – öffnet sich zweimal im Jahr und erhält so den Kontakt der Hornanden mit ihrer Heimatwelt aufrecht.

Die Einheimischen hatten den Hornanden nicht viel entgegenzusetzen. Viele versuchten es gar nicht erst, galt doch das Erscheinen der „Dämonen" laut den alten Mythen als Vorbote für das Ende der Welt. Doch Orun ging nicht unter – als man das begriff, war es jedoch zu spät.

Nach der zügigen Eroberung Morkandors befindet sich das Land nun seit fast tausend Jahren im gnadenlosen Griff der dämonischen Fremdherrscher.

Regierungssitz der Lordfürsten ist der Palast Cal Nogor in der Hauptstadt Daerlon.

Die Hornanden, selbst magisch nicht begabt, hassen die Magie, und wenn sie nicht gerade Völker an den Rändern des Reiches oder sich selbst bekriegen, verfolgen sie mit Vorliebe die magiefähigen Menschen im Land.



Die *Uranach*, eine Wiederstandsbewegung von magisch und nichtmagisch begabten Menschen, stellt sich ihnen so gut wie möglich entgegen, doch anders als in den Anfangszeiten können sie den Hornanden heute nur noch kleinere Nadelstiche versetzen.

DIE BEWOHNER

Morkandor – durch die Eroberungen der Hornanden immer weiter vergrößert – ist ein in 144 Provinzen geteilter Vielvölkerstaat, in dem hauptsächlich Menschen leben.

Bisher beschrieben sind das Inselvolk der *Iskender*, und ihre Verwandten, die *Coltharer*, außerdem die *Ji'Rallak* von Cohrandin, einem kleinen Land außerhalb Morkandors, dessen Existenz den Hornanden verborgen ist.

Das einzige nichthumanoide Volk, das bis jetzt existiert, sind die insektoiden, Photosynthese betreibenden *Tiraali*.

Priester der Meeresgöttin Yulii'asmaia

Tourist-Info

Weltwunder – auf alle Fälle sehenswert

Die Höhlen von Anadosh
Tropfsteinhöhlen im Carad'naran-Gebirgsmassiv

Die riesige Zentralhöhle birgt ein Heiligtum aller Gottheiten, jede davon durch eine riesige Statue verkörpert, sechzehn an der Zahl. Künstlerisch herausragende Arbeiten, unversehrt, da durch Hornanden noch nicht entdeckt.

Die Trockenwälder

Ein normalerweise trostloses Gebiet voller dünner, mit ausgedörrter Vegetation umsponnener Felsnadeln in der Wüste Tasheguán, sollte man nur nach einem der seltenen Regenfälle besuchen, wenn sich die Gegend binnen Stunden von jahrelanger Trockenheit erholt und zu einer blühenden, duftenden Waldlandschaft wird, deren ‚Stämme' die steinernen Felsnadeln sind.

Taurai'Tar
Das Flimmermeer

Sollte man in der richtigen Jahreszeit besuchen, wenn der Sternenhimmel sich im Wasser spiegelt, und das Meeresleuchten mit der Paarungszeit der Quallen zusammenfällt. Mit etwas Glück begegnet man einem Plusterfisch auf der Jagd. Tagsüber kann man den Seidenseiherflotten bei ihrer Arbeit über die Schulter schauen.

Aktivurlaub – auf alle Fälle erlebenswert

Auf der Straße der Schleier
etwas für wanderfreudige Zeitgenossen

Wenn die Schleierbäume blühen, und bevor die Mourakherden zu den Sommerweiden ziehen, sollte man den Stab in die Hand nehmen. Sind die Herden bereits unterwegs, sollte man abseits der Wege gehen, da der Duft des klebrigen Mourakdungs als sehr penetrant beschrieben wird.

Auf nach Szad'Azdhar
Kurztrip in die faszinierende wüstenartige Heimatwelt der Hornanden

Hier Möglichkeit, beim Einfangen der blutrünstigen Hchslok für die daerlonschen Arenen mitzuhelfen. Achtung: Wer zu lange herumtrödelt muss mindestens bis zur nächsten Sonnwende durchhalten, wenn sich das Tor wieder öffnet. Herrschende Hornandinnen gelten als nicht sehr gastfreundlich.

Auf See mit den iskendischen Riffjägern
Nur für starke Nerven

Diese Exkursion führt buchstäblich in den zahnbesetzten Rachen der Lucchai, deren Parasiten die Grundlage für den berühmten blauen Colla-Farbstoff, das sogenannte Meerblut, sind. Mit den Iskendern zuvor den Segen eines Yulii'Asmaia-Priesters einzuholen ist zugleich gesellschaftliches Muss und seelische Vorsorge für den Fall eines plötzlichen Ablebens.

Möchtegern-Hippies und Ökofreaks aufgepasst: einmaliges all-inclusive-Sonderangebot

Teilnahme an einer Demo auf dem Marktplatz Nähe Chapera-Brücke, Daerlon

Demonstriert wird für die Rechte der Säbelkatzen, deren Bestand durch hornandische Bejagung stark bedroht ist.
Wer die Flucht vor den Stadtwachen überlebt, ist anschließend herzlich zum Brunch im Gasthaus „Zum Fröhlichen Barden" mit anschließender Besichtigung der geheimen „Großen Halle" der Uranach eingeladen.

Bei Detailfragen wenden Sie sich vertrauensvoll an
Sturmfänger-Traumreisen™

RHINGON

UNTER DEM LAUF DES GONRHIN

Bastler: Andreas Felsenstein (Alpha Centauri)
Genre: Surrealismus
gebastelt seit: Mai 2013

ZZYYYYXXXVIIII. NORHG

Hinter dem Netz von Metaberhgfelsen stieg Gonrhin höher und höher auf seine Kulminationsposition zu. Wie eine grüne Murmel, perfekt abgerundet und wunderschön hob er sich von dem violetten und orangefarbenen Wolkenmeer ab. Die Priester sagten, dieser Kugel wohne mehr Macht inne, als irgendetwas anderem auf der Welt. Joskarhton fo Ajuwaldna glaubte das auch. Der Lauf des Gonrhin zwischen den Weltschollen war das Einzige in Joskarthons Leben, bei dem er sich erinnern konnte, das es immer da gewesen war. Und auch das Einzige, bei dem er sich sicher war, das es immer bleiben würde. Man wusste zwar nie, wie lange Gonrhin im Raum unterhalb der Scholle Xi verweilen würde, doch dass er irgendwann auftauchen würde, daran bestand kein Zweifel. Zu den schlechtesten Zeiten konnte es vorkommen, dass er beim Hinauf- oder Hinabstoßen die Scholle Xi traf und einen Teil aus ihr herauslöste. Joskarhton hatte das schon fünf Mal erlebt. Oder sechs Mal? Jedenfalls waren die Bruchstücke, die bei solch einem Zusammenstoß entstanden immer noch lange danach am Himmel zu sehen gewesen. Daran erinnerte Joskarhton sich gut. Die Gegend, in der die Zusammenstöße stattfanden, war unbewohnt, im nicht weit entfernten Ghonstijhn saßen die Priester, die den Lauf des Gonrhin deuteten und den Menschen den Willen des Gottmondes zu erklären versuchten. Joskarthon bezweifelte, dass sie ihn wirklich verstanden.

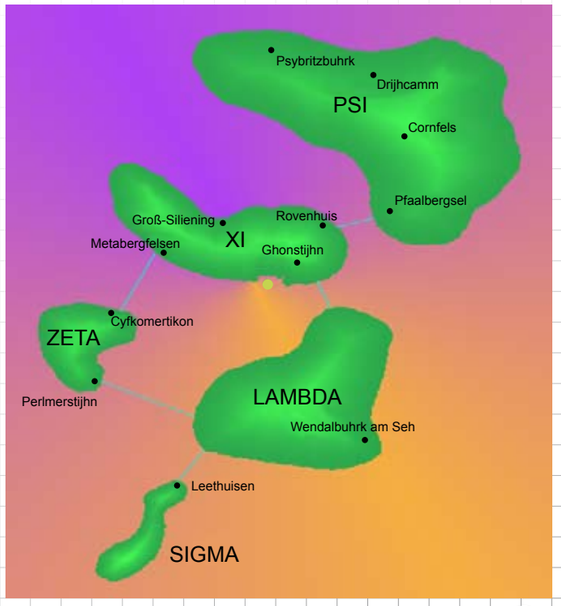
Wenn man es genau nahm, bezweifelte er auch, dass irgendjemand hier irgendetwas verstand. Die Dinge hier auf der Scholle Xi, und auch auf den angrenzenden Psi, Lambda, Zeta und Sigma schienen sich selten in einer Form zu verhalten, dass Muster und Regeln ersichtlich wurden. Dinge erschienen einfach und verschwanden wieder. Wenn man an einem Ort war und ein anderer ebenso, konnte man sich trotzdem verfehlen. Das war schon immer so gewesen, seit Joskarhton sich erinnern konnte, doch er hatte das Gefühl, dass das alles eigentlich falsch war. Manchmal, in seinen Träumen, war er an einem Ort, der Sinn zu ergeben schien, an dem man, aus dem, was man tat, das ablesen konnte, was kommen würde. Ein Ort der Verlässlichkeit und Sicherheit. Und vor allem ein Ort, wo er hingehörte. Er fragte sich, ob es diesen Ort irgendwo hinter dem schimmernden Wolkenkokon gab. Er hatte noch nie etwas gesehen, was diesen Wolken jemals nahe gekommen wäre. Menschen hatten versucht, von den Aufzügen zwischen den Schollen abzuspringen, manche waren unabsichtlich hinausgefallen. Doch alle waren wieder zu den Schollen zurückgekehrt. Joskarhton hatte nicht den Plan so etwas auch zu probieren, er war ein Mann der Gedanken. Die Ahnung vom fremden Paradies hatte ihn sein ganzes Leben begleitet. In manchen Stunden verschwand sie tief in seinem Geist, doch er vergaß sie niemals.

Und auch in diesem Moment prägte der Schwermut Joskarhtons Gemüt. Die Städte von des linken Xi lagen träge am Seeufer. Das belebte Metaberhgfelsen mit seinem Aufzugsbahnhof und dem unübersehbaren Netzgebldle über der Stadt. Und Groß-Siliening mit der Großen Lehranstalt und den Villen der Wohlhabenden. Joskarhton war froh, auf der Insel Sant Thapirh nicht zu oft andere Menschen um sich haben. Denn gerade in Situationen, in denen viele Leute auftraten, trat die Unzuverlässigkeit der Welt besonders zutage. Hier in der Abgeschiedenheit hatte Joskarhton sich seinen Lebensablauf zurechtgelegt, den er zumindest zu manchen Zeiten gut aushalten konnte. Im stetigen Dämmerlicht der schimmernden Wolken versuchte er immer dann zu schlafen, wenn Gonrhin nicht am Himmel stand. Manchmal war diese Zeit ausreichend, manchmal nicht. Und manchmal schien der Lauf des Mondes viel zu lange für einen Schlaf zu dauern. Wobei Joskarhton zu der Überzeugung gekommen war, dass es nicht der Mond war, der mal schneller und mal langsamer seinem Pfad folgte, sondern auf den Schollen die Zeit in einer unsteten Form verging.

Joskarthon brach ein Stück von einem Fels neben ihm ab. Im inneren der spröden Gesteinsbrocken befand sich eine weiche Schicht, die man essen konnte. Sie schmeckte salzig, aber durchaus gut. Und ein angebrochener Stein konnte sich in relativ kurzer Zeit von selbst wieder verschließen. Wie das funktionierte, wusste Joskarhton nicht, aber er war dankbar dafür. Denn der Stein würde ihm so immer eine Ernährungsgrundlage sein, die Insel Sant Thapirh war voll davon. Das Essen war Joskarhton ein vor allem seelisches Bedürfnis, das ihm manchmal näher an seine Traumwelt zu bringen schien. Er wusste, dass es Menschen in den Städten gab, die beinahe niemals aßen und auch nicht tranken. Doch er konnte es sich nicht ohne vorstellen. Das klare Wasser des Sees war erfrischend und wenn man einmal Abwechslung vom Stein brauchte, gab es diverse Ranken und Früchte zum Pflücken. Die Pflanzen wechselten zwar so oft den Platz, dass eine Kultivierung nicht möglich war, aber schmackhaft waren die meisten.

Joskarhton hatte nicht immer auf Sant Thapirh gelebt. Er erinnerte sich an eine Zeit in Cornfels auf der Scholle Psi, am Fuße des Chochberhges. Ob er davor woanders gelebt hatte, wusste er nicht, doch er hatte das Gefühl, es einmal gewusst zu haben. Den Trubel von Cornfels hatte er nicht gemocht, doch er vermisste eine Freundin, die er zu dieser Zeit gehabt hatte. Ihr Name war Channa fo Thalstijhn gewesen, sie war vergnügt gewesen und hatte immer viele Fragen gestellt. Als Joskarhton nach Sant Thapirh ausgewandert war, hatte er sie gefragt, ob sie mitkommen wolle, doch sie hatte nicht gewollt. Er fragte sich, was aus ihr geworden war. Ihr Bild verblasste in seiner Erinnerung immer mehr und er befürchtete, es könne ganz verschwinden, wie alles vor Cornfels. Er hatte versucht, Dinge aufzuschreiben, in den Fels zu ritzen, doch das hatte dieser nicht zugelassen. Alles, was hier auf den Schollen war, schien von Menschenhand unveränderbar zu sein und alles was die Menschen zu schaffen versuchten, vergänglich. Selbst die Städte der Menschen waren, soweit Joskarhton wusste, nicht durch Bau und Planung entstanden, sondern irgendwie einfach mal da gewesen. Genau wie die Aufzüge zwischen den Schollen.

Gonrhin setzte währenddessen seinen Lauf am Himmel fort. Er thronte über Joskarhton auf der Insel Sant Thapirh und über Metabehrgfelsen, Groß-Siliening, Cornfels, über Lambda, Sigma, Xi, Zeta und Psi, den Aufzügen dazwischen, der ganzen Welt Rhingon.



Die völlig klischeehafte Fantasywelt mit Elfen, Zwergen und MONDRAKETEN

Sapphiria

Bastler: Timo Pollmeier (PolliMatrix)
Web: www.pollimatrix.de
Genre: Science-Fantasy
gebastelt seit: Mitte 2002

DIE BLAUE PERLE DER GÖTTINNEN

Irgendwo auf den magischen Pfaden, die das Netz der Weltenspinne bilden, liegt ein kleines, obskures Universum, in dem ein kleiner Planet seine Runden um seine Sonne dreht. Genauer gesagt ein kleiner blauer Gesteinsplanet namens „Sapphiria“ mit seinen zwei Monden Luna und Selene.

Auf diesem Planeten leben allerlei Wesen, die erfahrenen Weltenwanderern vertraut erscheinen, darunter Zwerge, Elfen (hier auch als Lefhen bekannt) und Ettins (welche am ehesten den „Menschen“ aus anderen Teilen des Multiversums ähneln). Auch magische Wesen - von gutmütigen Naturgeistern über schrullige Feen bis hin zu grausigen Dämonen - sind hier zu finden. Im Gegensatz zu anderen Welten mit solcherlei Bewohnern ist Sapphiria jedoch nicht in einer Zeit von schwertschwingenden Recken und Minnesang stecken geblieben.

Wenn man also einen tosenden Feuerstrahl am Himmel erblickt, stehen die Chancen gut, dass er nicht aus dem Maul eines Drachen stammt, sondern aus den Düsen eines Stahlkolosses auf dem Weg ins All.

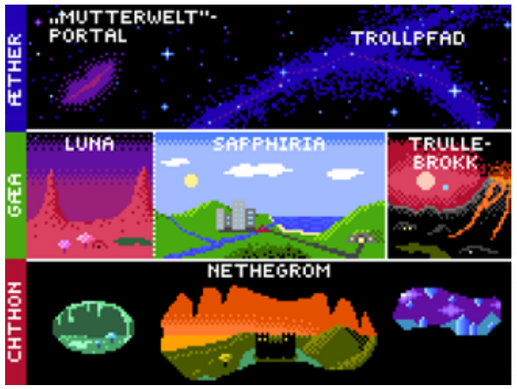
Verglichen mit vielen anderen Welten ist das Sapphiria-Universum an sich eher friedlich, denn es ist erfüllt vom *„Ishangya“*, einer Urkraft von Harmonie und Lebensfreude, die in vielen Mythen durch die zwei liebevollen Göttinnen Safi und Zunthe verkörpert wird. Doch ausgerechnet das *Ishangya* hat Sapphiria in einen Konflikt mit den „Erben der Alten Götter“, in deren Augen die Bewohner Sapphirias dieser Macht unwürdig sind...

ANDERE SPHÄREN UND EBENEN

Der Planet Sapphiria ist jedoch nicht der einzige bewohnte Ort seines Universums: Auf Luna leben beispielsweise die unersättlichen und listigen Mondnymphen, bei denen man nie genau weiß, wie wörtlich sie es meinen, wenn sie einen „zum Fressen gern“ haben, während man über ein magisches Portal Trullebrokk, die unwirtliche Heimat der Trolle, erreicht, wo Orte wie „Flammental“ und „Düsterbruch“ noch zu den einladendsten gehören.

Im Allgemeinen führen die Portale zu anderen „Ebenen“ im Weltengefüge, wie die auch „Nethegrom“ genannte chthonische Ebene, einem gewaltigen Höhlenkomplex in dem sich unter anderem die „Höhlen der Arglist“ und die Burg der gefürchteten Dämonenfürstin Inga von Wolfsmoor befinden, aber auch der bezaubernde Kristallpalast der Grauzwerge.

Auf der anderen Seite liegen die bisher noch größtenteils unerforschten Weiten der ätherischen Ebene. Bekannt ist bisher nur, dass der „Faden“ zwischen Sapphiria und Trullebrokk diese Ebene durchquert und den Mythen der Mondnymphen nach soll über sie Luna aus der „Welt der verlorenen Mütter“ nach Sapphiria gelangt sein.



VON DRACHEN UND DÄMONEN

Gemeinhin heißt es, Sapphiria hätte keine Drachen. So ganz stimmt dies jedoch nicht:

Vor langer Zeit gab es Drachen durchaus und sie herrschten über die ganze Welt. Doch nach und nach erlagen sie den Versuchungen der „Erben der alten Götter“, die ihnen noch grenzenlosere Macht versprachen. So wurden die einst ehrwürdigen Schirmherren der aufkeimenden Welt zu eitlen und selbstgefälligen Tyrannen, die alle übrigen Wesen zu versklaven suchten.

Die Schreckensherrschaft der Drachen nahm jedoch ein jähes Ende, als einige der Unterdrückten entdeckten, dass sie eine verborgene Macht kanalisieren und sich so selbst in mächtige magische Wesen verwandeln konnten: Die ersten Dämonen waren erschaffen.

In einem langen, blutigen Krieg wurden nahezu alle Drachen ausgelöscht. Nur wenige, die sich nicht von den „Erben“ korrumpieren ließen, wurden verschont. Am bekanntesten sind Grekylaphesh, die an der Seite der Dämonen kämpfte, und der Monddrache, der darüber wacht, dass der lebende Kern des Mondes Luna nicht zu einem alles verschlingenden Ungeheuer heranwächst. Es gab zwar einen Versuch, den „alten Glanz“ der Drachen wiederzubeleben, in dem die Lefhen Drachenhybride erschufen, aber dieser endete in einem Desaster, das die Lefhenvölker bis heute spalten sollte.

Die Dämonen Sapphirias sind derweil relativ verbreitet. Doch während in einigen von ihnen, die „Grausigen“, noch immer Rachegelüste und andere finstere Begierden manifestieren hat das „Pandämonium“ auch Dämonen wie die Pokkunzerim hervorgebracht, welche die Sehnsucht nach Frieden und Freude (und manchmal auch Eierkuchen) verkörpern. Wieder andere Dämonenarten, wie die Blut trinkenden Kornuten, stehen irgendwo dazwischen. Allen Arten gemein ist jedoch, dass jeweils ein „Siegel“ sie an einen mehr oder minder strengen Ehrenkodex bindet.

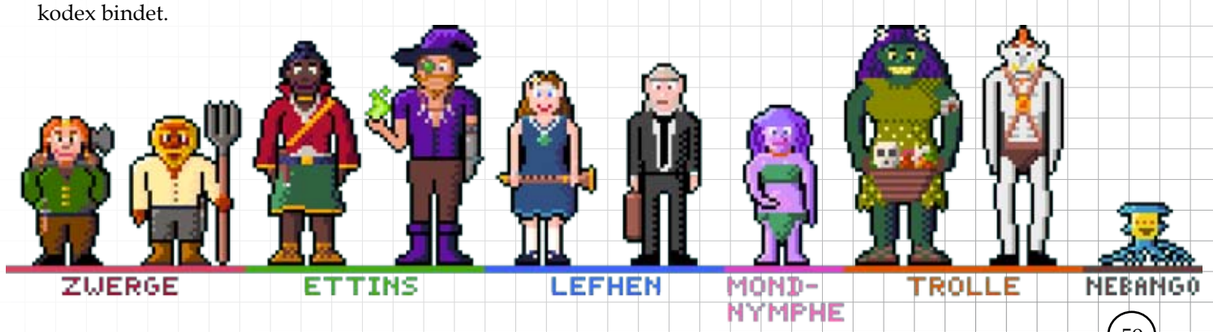
DIE VIRTUELLE WELT DES DVN

Vor ein paar Jahren haben Computer angefangen, zumindest bei einigen Technikbegeisterten, auch in Privathaushalten Einzug zu halten. Mit ihnen entstand auch das Weltweite Netzwerk DVN, das ursprünglich von der Zwergenzunft der „Abakusgärtner“ entwickelt wurde, um schnell Nachrichten sowie wirtschaftliche und wissenschaftliche Daten mit Zünften aus aller Welt auszutauschen.

Mit der Öffnung für die Öffentlichkeit kamen auch Unterhaltungsangebote wie das beliebte Onlinespiel „Galaxy Rul0rz“ oder Fanclubs sentimentaler „Blümchencomics“ aus obskuren lefhischen Provinzen dazu. Ebenfalls beliebt ist die elektronische Version der „roten Lettern“, auch wenn gern mal vergessen wird, dass es in diesem Untergrundmagazin um mehr geht, als nur ein paar aufreizende Bildchen.

Das DVN ist aber nicht nur eine Kommunikations- und Unterhaltungsplattform, sondern auch der Lebensraum der „Drahtgeister“: Sie besitzen sie keinen eigenen Körper, sondern beseelen Computer und andere elektronische Geräte, ähnlich wie es andere Artefaktgeister mit anderen Gegenständen tun.

Die meisten von ihnen sind weitestgehend harmlos, doch es gibt bereits Berichte von bösartigen Exemplaren wie beispielsweise den „Gesichtslosen“, die als „virtuelle Doppelgänger“ im Netz ihr Unwesen treiben.



SAYELAN

EINE WELT INMITTEN DER STERNE

Sayelan

Bastler: Johan Geduhn (Lakyr)
Web: www.sayelan.net
Genre: Fantasy
gebastelt seit: Sommer 2000

Diese Welt fand im Jahr 2000 ihren Anfang. Damals lautete ihr Name noch Zyyx, sie beheimatete Standardvölker wie Menschen, Elfen und Zwerge und sollte als Hintergrundwelt für ein Computerspiel dienen. All dies hat sich seitdem geändert. Mittlerweile heißt sie Sayelan, wird von sehr unterschiedlichen Spezies bevölkert und das Bebasteln der Welt ist zum Selbstzweck geworden. Sayelan ist eine Fantasy-Welt, die technologisch überwiegend mit der irdischen Antike vergleichbar ist.

VÖLKER

Fünf sehr unterschiedliche Spezies bevölkern Sayelan, wovon sich die meisten noch in mehrere Völker unterteilen:

IÁNG

Die Iáng sind eine amphibische Spezies die überwiegend an Flüssen und Bächen leben. Ihre Nachkommen werden aus Eiern geboren, die in diese Gewässer gelegt wurde. Anschließend schwimmen sie ins Meer, um dort heranzuwachsen und wieder an ihren Schlüpfort zurückzukehren. Die Vorstellung eines idealen Iáng ist es nun, dass er selber an Land geht und sich dort zurechtfindet, bevor er sich schließlich der Gesellschaft anschließend. Tatsächlich werden die meisten Iáng in sogenannten Qunappen-Schulen langsam an das Landleben vorbereitet, bevor sie in eine Familie aufgenommen werden. Die Iáng leben gemeinsam in einem Kaiserreich, welches der mächtigste einzelne Staat auf Sayelan ist.

ËO

Bei den Ëo handelt es sich vergleichsweise kleine Wesen mit großen Unterschieden zwischen den Geschlechtern. So sind männliche Ëo nicht intelligent und weibliche nur dann, wenn sie in größeren Gruppen zusammenkommen. Grund hierfür ist, dass eine einzelne Ëo nicht über genügend Denkkapazität für komplexe Gedanken hat. Weibliche Ëo schließen sich jedoch automatisch telepathischen zu einem Netzwerk zusammen, in welchem sie dann als Kollektiv auch komplexe Zusammenhänge erkennen und danach handeln können. Weibliche Ëo können fliegen, selber jedoch keine Nahrung aufnehmen. Für letzteres sind sie auf die „Fütterung" durch männlichen Ëo angewiesen.

ZREYMIRT

Die Zreymirt sind Beuteltiere, die sich in mehrere Völker unterteilen. Hierzu zählen die Zreunokt, die meist unterirdisch in Tunneln und Höhlen leben und sich durch ein außerordentlich komplexes bürokratisches System auszeichnen. So wird beispielsweise jedem Zreunokt auf Basis seines bisherigen Lebens jährlich ein numerischer Punktwert zugewiesen, welcher seinen Rang in der Gesellschaft darstellt. Als bewusster Gegenentwurf hierzu stellt sich die Gesellschaft des zweiten Volkes – der Gekn – dar, die auf dem Buch ihres Messias beruht, in welchem er ein ideales Dorf beschreibt. Die Gekn versuchen jeweils in ihrem Dorf dieses ideale Dorf bis in jedes Detail zu verwirklichen, bis zu dem Punkt, dass die Bewohner ihre Charakterzüge den der Protagonisten des Buches anpassen.

GOHCUE

Die Gohcue sind ein flugfähiges Volk, welches überwiegend in den kühlgemäßigten Breiten beheimatet ist. Sie orientieren sich mit Hilfe von Ultraschall und sind ursprünglich nachaktiv. Mit fortschreitender Ausbildung ihrer Zivilisation haben sie jedoch ihren Rhythmus verändert, was insbesondere dadurch begünstigt wird, dass sie nicht darauf angewiesen sind täglich zu schlafen. Der Spezies der Gohcue gehören mehrere biologisch verwandte, kulturell aber recht unterschiedliche Völker an. Die wichtigsten beiden sind die Aoxes Gohcue und die Arcaer Gohcue. Prägendes Merkmal der Arcaer Gohcue ist ihr Glaube, dass das Land gefährlich sei und sie dort ihre Seele verlieren würden. Daher verbringen die Arcaer den Großteil ihres Lebens an Bord ihrer Boote und Schiffe.

QUENO

Bei den Queno handelt es sich um eine intelligente, kulturschaffende Spezies, die im Meer lebt. Sie stammen nicht von Tieren, sondern von Pflanzen ab. Daher haben sie nach wie vor den gleichen Stoffwechsel wie Pflanzen, sprich sie betreiben Photosynthese. In grauer Vorzeit verbrachten sie den größten Teil ihrer Zeit auf dem küstennahen Meeresboden, wo sie sich neben Licht und Wasser lediglich von dem dort vorhandenen Humus ernährten. Später begannen sie abgestorbene Pflanzen zwecks Kompostierung zu sammeln. Der erste Schritt hin zur Zivilisation war es, als die Queno lernten, Pflanzen für die Kompostgewinnung selber zu züchten und so die Nährstoffaufnahme effizienter gestalten konnten. Im Rahmen dessen begannen sie auch sesshaft zu werden. Die nächste Entwicklungsstufe war es nach Gestein, insbesondere nach nitrathaltigen Mineralien zu graben. Da sie dank dem gesammelten Kompost und diesem „Dünger" nur noch einen Bruchteil ihrer Zeit mit der Nährstoffaufnahme beschäftigt waren, setzte hier auch die kulturelle und handwerkliche Entwicklung ein. Die Bevölkerungszahl wuchs, und so wurden aus den Siedlungen Städte und die Queno begannen mit Dingen wie z.B. Werkzeugen und phosphoreszierenden Steinen zu handeln.

Die verschiedenen Spezies stehen meist in keinem Kontakt miteinander – oder wenn dann nur in kriegerischem. Dies liegt neben überwiegend unterschiedlichen Habitaten insbesondere daran, dass Angehörige zweier Spezies (bis auf wenige Ausnahmen) kein gemeinsames Kommunikationsmedium nutzen. So verständigen sich die Iáng über Lichtsignale, die Ëo über Telepathie und die Queno meist über direkten neuralen Kontakt. Die Zreymirt und die Gohcue nutzen zwar beide akustische Kommunikation, jedoch auf unterschiedlichen Frequenzen.

DIE ASUNER

Eine Besonderheit stellen in diesem Zusammenhang die Asuner da, eine Geheimorganisation die es geschafft hat, Mitglieder aus allen Spezies zu vereinigen. Zu ihren Mitgliedern zählen zahlreiche der begabtesten Wissenschaftler der Welt. Hauptziel der Asuner ist es, die allgemeine Bevölkerung vor neuer Technologie zu bewahren für die sie in ihren Augen noch nicht reif sind.

DER NACHTHIMMEL

Am nächtlichen Himmel erblickt man neben den Fixsternen, Planeten und sieben Monden (davon zwei große) insbesondere einen imposanten Ring, der Sayelan auf der Äquatorebenen umrundet.

Ein Dyn'tom © Brotkopp

DAS DYN'TOM

Ein wichtiges Lasttier der Daugonen ist das Dyn'tom: Dyn'toms haben drei gleichartige Beinpaare, auf die sie ihr enormes Gewicht von bis zu zwölf Tonnen verteilen. Ihre Länge beträgt etwa fünf Meter und die Breite circa drei Meter, stehend erreichen sie eine Schulterhöhe von bis zu zwei Metern. Flanken und Hinterteil eines jeden Dyn'toms werden durch Hornplatten geschützt, ebenso der Kopf; der Rücken und Bauchbereich sowie die Beine sind hingegen ungepanzert. Dyn'toms sind gute Transporttiere für jeden, der es nicht sonderlich eilig hat: sie tragen einen gut über sowohl Wasser als auch Land, sind genügsam und man reist auf seinem Rücken sogar vergleichsweise bequem. Außerdem ist es stark genug, auch schwere Lasten zu befördern sowie gutmütig und leicht abzurichten.

DIE WELT, IN DER DIE CHEMISCHEN ELEMENTE ZUM LEBEN ERWACHEN

Bastler: Sarah Maier (Amanita)
Genre: Fantasy im weitesten Sinne
Nutzen: Geschichten schreiben und einfach so
gebastelt seit: 2007

DIE WELT ALLGEMEIN

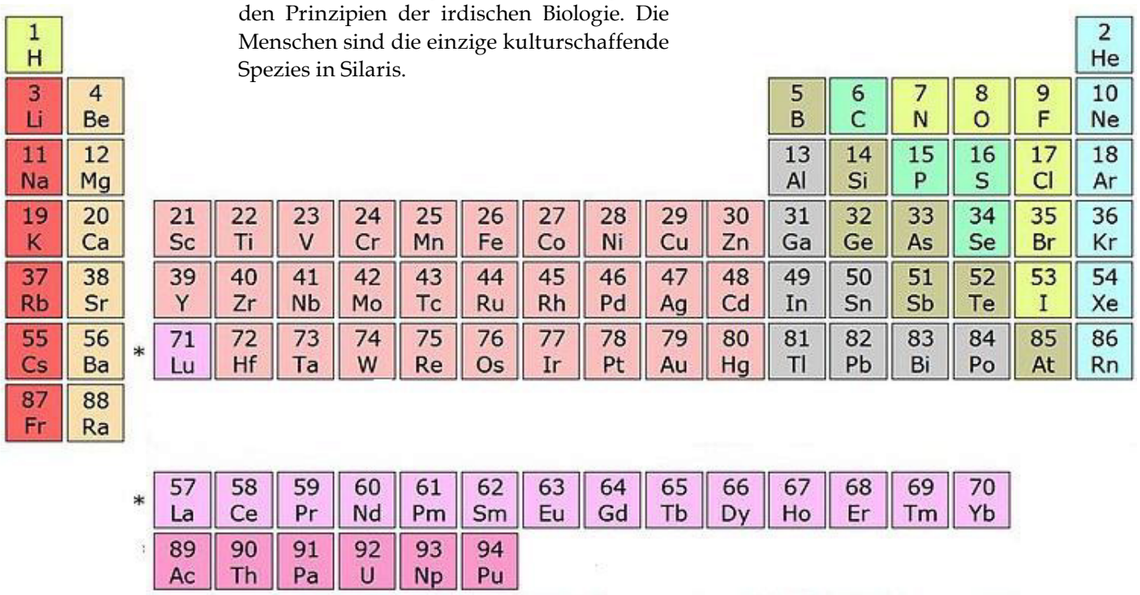
Silaris ist Teil einer im Großen und Ganzen relativ erdähnliche Welt mit einer Sonne, einem Mond und ähnlichen Tages- und Jahreszeiten. Silaris ist allerdings nicht der Name des gesamten Planeten sondern nur eines Kontinents, der auf der Südhalbkugel des Planeten liegt. In meinen ersten Versionen bedeutete der Name auf Arunisch „Land der Flüsse“, inzwischen habe ich mich vom Sprachenbasteln aber eher abgewandt.

Die Klimazonen erstrecken sich von einem gemäßigten Bereich im Süden zu einem subtropischen Bereich im Norden. Die Insel Dageyra nördlich der Hauptlandmasse befindet sich bereits im tropischen Bereich. Aus bastlerischen Gründen gibt es hiervon jedoch stellenweise gewisse Abweichungen, die bis jetzt noch nicht jenseits von „Isso“ erklärt werden konnten.

Flora und Fauna ähneln zu großen Teilen ebenfalls der irdischen, allerdings gibt es Tier-und Pflanzenarten, die sich speziell an die silarischen Lebensbedingungen angepasst haben. Sie folgen dabei allerdings alle den Prinzipien der irdischen Biologie. Die Menschen sind die einzige kulturschaffende Spezies in Silaris.

Daneben existieren jedoch noch Elementare, die eine Folgeerscheinung der in Silaris in den chemischen Elementen enthaltenen Magie sind. Diese verfügen über eine gewisse Form von Intelligenz und freiem Willen, bauen dabei jedoch keine Kulturen im üblichen Sinn auf. Die Elementare sehen normalerweise aus wie ihr Element und sind von dessen normaler Form nicht zu unterscheiden, wenn sie das nicht möchten. Zur Interaktion mit Menschen sind sie jedoch dazu in der Lage beliebige Gestalten annehmen, die immer aus dem jeweiligen Element bestehen. Für unerfahrene Elementarmagier kann es sehr verstörend sein, wenn sie feststellen, dass sich Elementare auch in den Elementen ihres Körpers aufhalten können.

Die Menschheit in Silaris unterteilt sich in verschiedene Völker, die einem stetigen Wandel unterworfen sind. Im folgenden Teil möchte ich kurz etwas über den Ist-Zustand bei den drei am meisten bebastelten Völkern erzählen.



VORSTELLUNG VON DREI VÖLKERN

ARUNIER

Die Arunier sind das dominierende Volk im heutigen Silaris. Dies ist weniger eine Folge des starken Militärs, über das Arunien verfügt, als über die intensiven Handelsbeziehungen zu fast ganz Silaris, verbunden mit regem Austausch und der Verbreitung arunischer Wertvorstellungen.

Arunien ist eine repräsentative Demokratie mit einem Präsidenten sowie einem Parlament, die vom Volk bei getrennten Wahlen bestimmt werden. Daneben existiert noch der Wirtschaftsrat, in dem Vertreter aller Branchen und Interessengruppen Gesetzesvorschläge machen und Überarbeitungen von Gesetzen verlangen dürfen.

Die persönliche Freiheit und Selbstentfaltung ist den Aruniern sehr wichtig. Staatliche Repressalien wegen bestimmter Meinungen sind selten und treten wenn im Zusammenhang mit Sicherheitsfragen auf. Traditionell sind Männer das dominierende Geschlecht, im heutigen Arunien sind jedoch alle Geschlechter vor dem Gesetz gleichberechtigt und alle Formen des einvernehmlichen Zusammenlebens von Erwachsenen erlaubt.

ELAVIER

Elavien war in der Vergangenheit das dominierende Land in Silaris. Diese Position verloren die Elavier jedoch im Anschluss an die Elementkriege, da ihre traditionelle Form der Magieanwendung durch die Entdeckung des Zusammenhangs zwischen Magie und einzelnen Elementen an Bedeutung verlor und die Elavier der Magieanwendung als Folge der Kriege komplett entsagten.

Bis zum Arunisch-Ruarischen Krieg stand Elavien unter starkem Einfluss dieser beiden Staaten. Der hierfür verantwortliche Adel wurde allerdings in den Wirren des Krieges in einer friedlichen Revolution abgelöst und durch ein demokratisches System ersetzt. Dieses hatte zwar Bestand, leidet inzwischen aber unter starker Korruption und kann viele Teile des Landes nicht erreichen.

Trotz der Revolution ist das Standesdenken in Elavien häufig noch sehr stark und viele Menschen akzeptieren den ihnen zugedachten Platz in der Gesellschaft klaglos. Dies gilt auch für Frauen, deren Keuschheit in der elavischen Kultur einen sehr hohen Stellenwert hat. Traditionell ist es in Elavien tabu Wirbeltiere zu essen, stattdessen stehen teilweise Insekten auf dem Speiseplan. Viele Elavier leben auch komplett vegetarisch.

SARILER

Die Sariler lebten ursprünglich in matrilinearen Stammesverbänden, waren jedoch aufgrund von äußerem Druck dazu gezwungen zu einer staatlichen Lebensweise überzugehen.

Hieraus entwickelte sich eine totalitäre Diktatur, die inzwischen seit knapp 100 Jahren Bestand hat, nicht zuletzt dank der Unterstützung durch ihre telepathisch begabten Geheimpolizei.

Die sarilische Gesellschaft ist sozialistisch organisiert und sehr bürokratisch. Das Ideal des Regimes ist der Aufbau einer Meritokratie, bei der die Position des einzelnen nicht von Geburt, Geschlecht, Herkunft oder sonstigem abhängt sondern ausschließlich von Leistung und Verhalten.

Das sarilische Regime hat hehre Ideale und ist diesen weitgehend treu, was allerdings nicht bedeutet, dass Andersdenkende nicht Gewalt, Folter und Willkür ausgesetzt sind.

Sariler und Arunier stehen sich aus ideologischen Gründen feindlich gegenüber, was vor zwanzig Jahren zu einem blutigen Krieg führte, der in einer Pattsituation endete, was manche Entscheider auf beiden Seiten gerne ändern würden.

DIE MAGIE

In Silaris enthält jedes chemische Element seine eigene Form von Magie, die für manche Menschen zugänglich und nutzbar ist. Hierbei ist pro Mensch nur eine Verbindung zu einem einzelnen Element möglich. Normalerweise kommt diese auf natürlichem Wege im Alter zwischen 15 und 25 Jahren zu Tage, Abweichungen nach oben und unten sind jedoch möglich und nicht selten. In Sarilien ist es üblich, die Gaben im Alter von 12 Jahren gezielt zu wecken, um alle magisch begabten Jugendlichen gemeinsam in Klassen unterrichten zu können.

Elementarmagier können das eigene Element kontrollieren und manipulieren, sind gegen seine Giftwirkung immun und können sich mit Übung auch vor Giften schützen, die ihr Element nur neben anderen enthalten. Außerdem können sie mit Elementaren ihres Elements kommunizieren und diese gegebenenfalls für sich arbeiten lassen. Elementarmagier spüren grundsätzlich die Magie aller Elemente und können mit genügend Übung und Erfahrung auch Fremdelemente wahrnehmen und so ohne Hilfsmittel die Strukturen von Substanzen erkennen. Die Elementarmagie hat zudem noch eine mentale Komponente, die geistige Verbindungen mit anderen Magiern passender Elemente erlaubt.

Alle im Periodensystem links gezeigten Elemente kommen grundsätzlich für Gaben in Frage, allerdings ist es hierfür erforderlich im Kindesalter mit dem Element in Kontakt zu kommen. Bei seltenen Elementen führt ein solcher Kontakt jedoch sehr viel leichter zu einer Gabe als beispielsweise bei Sauerstoff.

Wer als Kind wiederholt mit Dysprosium in Kontakt kommt wird wahrscheinlich eine Gabe dafür entwickeln, bei Sauerstoff oder Kohlenstoff ist dies nicht der Fall.

Leuvenhook
Das ultimative Abenteuer im Sonsyst

Bastler: Bettina Lege (Bettina)
Web: www.leuvenhook.de
Genre: Science-Fiction (Parallelwelt, Near Future, Lowtech)

Die Welt ist um einige Kurzgeschichten entstanden, die die wenig aufregende Arbeit des CPO Vincent Cornelis Leuvenhook an Bord der RSS Dragon in den ‘20er (= 2120er) Jahren beschreiben. An Bord des Royal Space Navy Kurierschiffes hat Leuvenhook die Position eines Hilfsfunkers und Verbindungsoffiziers inne und ist damit unter anderem für Protokollfragen und die Auslieferung von Postsendungen zuständig.

Beschrieben wird die Welt Leuvenhooks im kleinen, also das Schiff und seine Besatzung, sowie die Welt durch die es fliegt: das (unser) Sonnensystem - oder, um dem offiziellen Newsprec-Sprachgebrauch zu folgen, das Sonsyst.

Hierbei interessieren vor allem seine Geschichte seit der Eroberung des Weltraums im Jahre 1925, seine Bewohner und deren technische Errungenschaften.

Die Seite enthält außerdem die Kurzgeschichten und noch einiges an Hintergrundinformationen über die Entstehung der Welt und meine Inspirationsquellen, wobei die Weltenbastler angemessen gewürdigt werden.

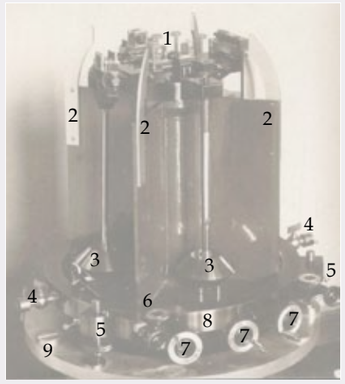
Als Besonderheit kann vielleicht die in Entstehung begriffene Sammlung von Stereobildern gelten, zur Zeit werden allerdings nur der Prototyp des Graviter (Gerät zur Erzeugung künstlicher Schwerkraft), sowie die MerkurOrsta (Merkur-Orbitalstation) in Stereoansicht präsentiert.

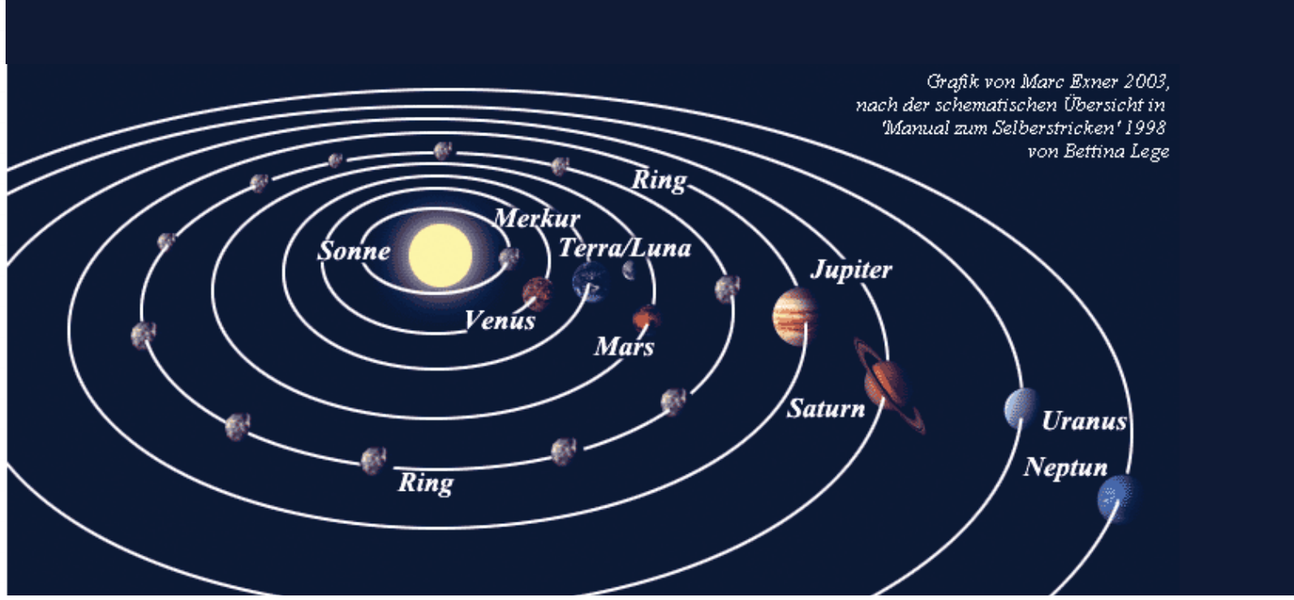
Auszug aus der im Entstehen begriffenen enzyklopädischen Darstellung des Sonsyst:

Unter den Tecs sind allen voran die Systrav zu nennen, die Raumfahrttechniken. Eine ihrer wichtigsten Errungenschaften ist der Graviter.

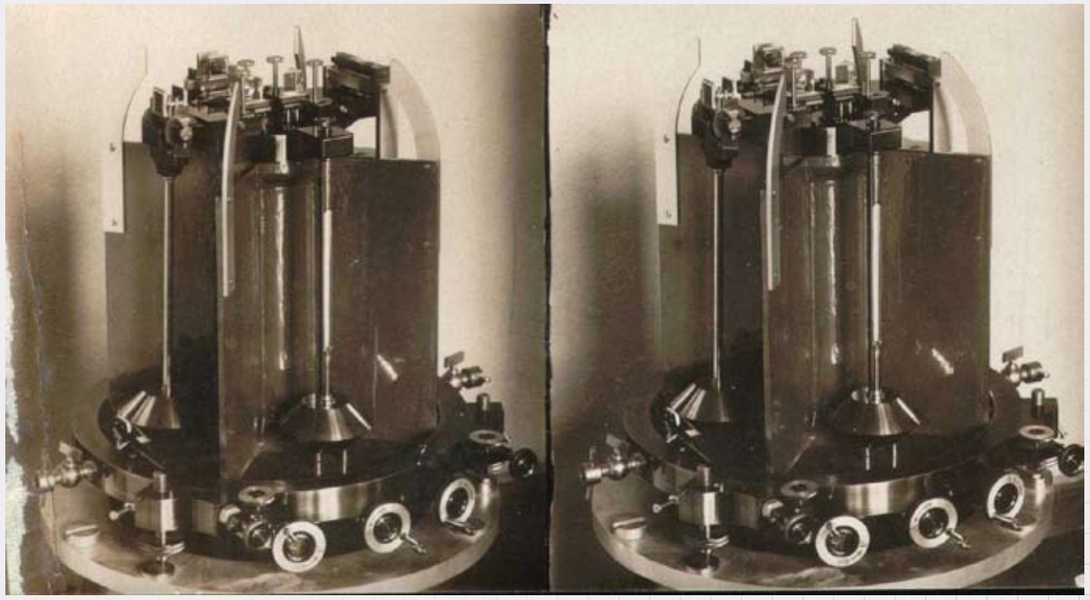
Die Künstliche Erzeugung von Schwerkraft
Im Museum für Systrav auf Terra findet sich unter anderem auch der erste funktionstüchtiger Graviter, der 1949 an Bord der USSS Pride of Freedom in Betrieb genommen wurde.
Dieses auch als Schwerkrafter bekannte Gerät produziert durch die Umsetzung der zugeführten Energie in Drehung ein künstliches Schwerkraftfeld senkrecht zu seiner Achse. Die Ausdehnung dieses Feldes ist direkt proportional zur Energiezufuhr.

Die Nummern bezeichnen folgende Bestandteile:
1: Kraftfeldgenerator
2: Flügel des Rotationskörpers
3: Schwungkolben
4: Wasserzuflüsse für Dämpfungsgewicht (Abfluß unter dem Schwungtisch 8)
5: Befestigungsklammern
6: Stellschrauben für Achsenausrichtung
7: Feinjustierung für Generatorleistung
8: Schwungtisch
9: Verankerungsplattform
10: Stromzufuhr





Zur Veranschaulichung des Graviters soll diese stereoskopische Darstellung des ersten Exemplares dienen. Bitte verwenden Sie eine geeignete Betrachtungshilfe.



Als sich in den frühen 1960ern durch einen Zufall herausstellte, daß der Graviter im Betrieb zugleich eine teilweise Neutralisierung der von außen auf das Schiff wirkenden Gravitationskräfte bewirkte, begann der Siegeszug dieses zunächst als Spielerei angesehenen Gerätes, denn nun konnten die Raumschiffe mit Graviter deutlich länger und stärker beschleunigen, ohne daß Mannschaft oder Passagiere dadurch beeinträchtigt wurden.
Im Prinzip entspricht dieser frühe Graviter den Modellen, die in unsere modernen Schiffe eingebaut werden. Um die Nebeneffekte des Graviters optimal ausnutzen zu können, werden sie dezentral zum Heck verschoben in die Schiffe eingebaut. Die heutige Forschung arbeitet daran, die Neutralisationskräfte des Graviters noch weiter zu optimieren, um auf diese Weise in der bemannten Raumfahrt noch schneller gefahrlos höhere Geschwindigkeiten zu erreichen.

Dr. Milo T. Jones
Kurator des Museum für Systrav, New York, Terra
Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Autoren

Quellennachweis: Bei dem zur Veranschaulichung des Graviter verwendeten Fotos handelt es sich um das Stereoskopbild eines Pendelapparates (1903)

...UND DU DACHTEST, ALLES GESEHEN ZU HABEN

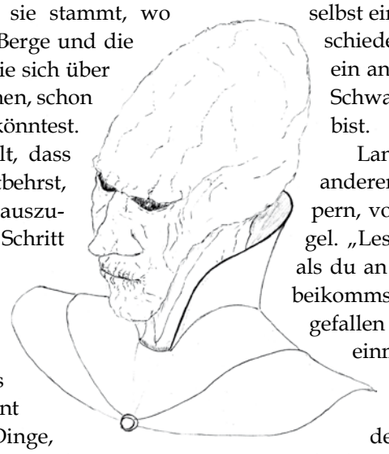
Bastler: Martin Skopal (ma.sk)
Web: rpg.mask.at
Genre: Fantasy

Schon die ganze Zeit war diese kleine Jurte in deinem Blickfeld gestanden, selbst als du dachtest, du hättest sie endgültig abgehängt. Dann, hinter dem nächsten Eck, stand sie schon wieder, ihr einladendes „Herzliches Willkommen“ über dem von schweren Vorhängen verhangenen Eingang verkündend. Das besondere daran war, dass sich am Saum der Zeltplane beständig ein Drache im Kreis schlängelte, einzig am Eingang wich er nach oben aus. Wohin sollte er auch sonst? fragtest du dich schon die ganze Zeit. Darüber waren seltsame, fantastische Landschaften in den Stoff gewebt, aber selbst die hatten nicht die Gnade, lange das Gleiche zu zeigen. Jedes Mal, wenn der Drache seine nächste Runde – nun, was jetzt? Flog? Glitt? Schwamm? – zeigte diese vermaledeite Plane schon wieder ein anderes Bild einer anderen Landschaft, zu der du dir bisher wirklich keinen Reim machen konntest, woher sie stammt, wo du diese tiefverschneiten Berge und die saftigen grünen Wiesen, die sich über sanft rollende Hügel spannen, schon einmal gesehen haben könntest. Schön langsam verzweifelt, dass du jeglicher Chance entbehrst, dieser Jurte doch nicht auszukommen, wagst du den Schritt hinein:

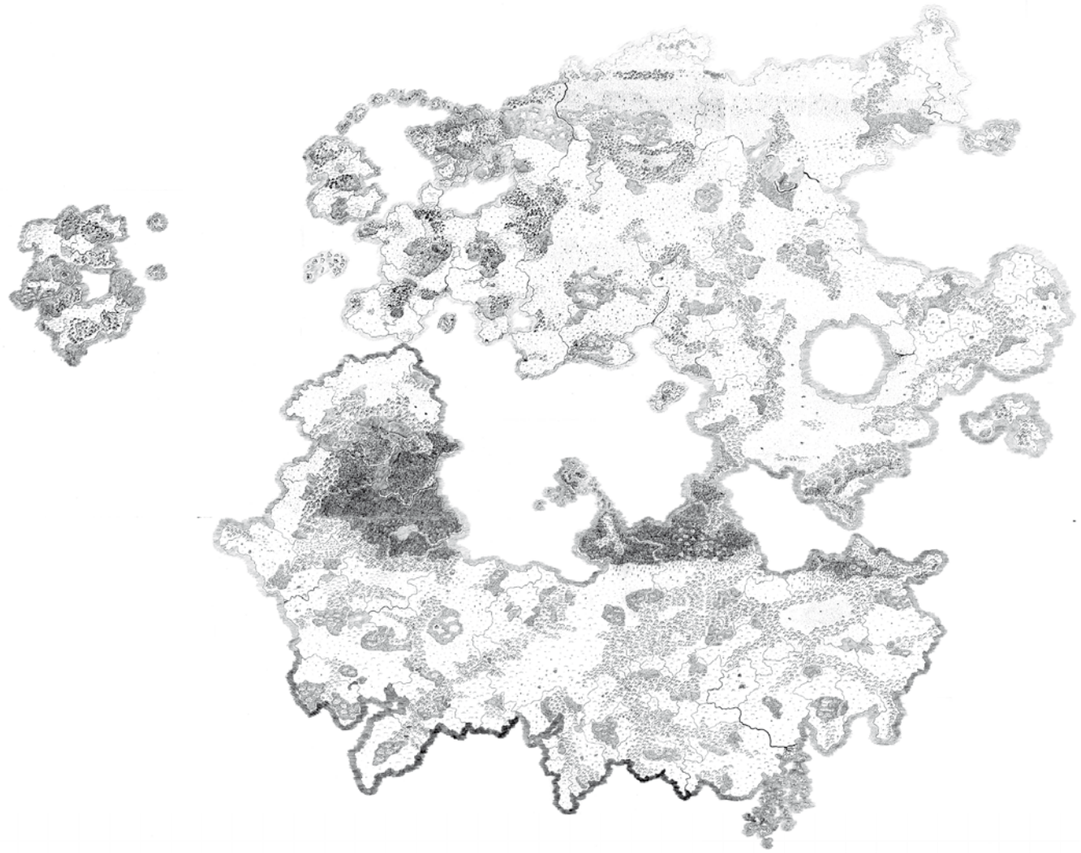
Düsteres Licht aus einer einfachen Messinglaterne erfüllt den Raum als du eintrittst. Alles scheint angeräumt. Unzähligen Dinge, Globen, Bücher, Zeichnungen, Skizzen, Bilder, Texte, Vitrinen, in denen wunderliche Dinge ausgestellt sind. Wie groß war das Zelt nochmal gewesen? Wie passt das alles hier herein? Da war doch gar kein Platz für das alles.

Langsam wanderst du umher, Zeichnungen von Waffen, einer unendlich komplizierten Symbolik, die dich entfernt an ein Netz erinnert, Landkarten, manche detaillierter, manche weniger, alles in seltsamen, dir unbekannten Schriftzeichen beschrieben und erklärt. Tiere, riesige Schildkröten, die in den Zeichnungen Lasten tragen, egal ob im Meer oder über Land, ziemlich schwere Güter, wie es hier aussieht, aber auch Echsen, die elegant und sicheren Schrittes ihren Reiter einen – wie steil ist der Hang? – gut – Felsen hinauftragen. Hin und wieder auch die Silhouette eines Pferdes, alles schöne, kräftige Tiere.

Über ein Brett sind mehrere wunderbar detaillierte, schon fast naturgetreue – Ölbilder? – gehängt, zeigen Portraits, manche scheinen menschlich, aber der Rest? Nein, aber was kann das sonst sein? Katzenartige, welche mit großen Schwingen, fischhäutige, sogar Bäume. Insgesamt zwanzig verschiedene Völker zählst du auf den Bildern, wobei es von manchen noch innerhalb des Volkes selbst eine große Vielfalt gibt, verschiedene Kulturen, aber auch ein anderes Äußeres, so wie du Schwarze und Weiße gewohnt bist.


Ein Jenor

Langsam einen Fuß vor den anderen, trippelnd weiterstolpern, vor Staunen und Platzmangel. „Lesebrille,“ kannst du lesen, als du an einem kleinen Tisch vorbeikommst, der dir vorhin nicht aufgefallen war, aber du bist dir nicht einmal sicher, ob das dunkle runde Holztischchen schon vorhin dargestanden hatte. Komisch, warum ist das hier in Lateinschrift gekrakelt? Von Schönschrift kann aber wirklich keine Rede sein. Auf dem Pergament liegt eine alte Nickelbrille, John-Lennon-Stil, „Aufsetzen,“ steht auch noch da. Vorsichtig fasst du die Brille an, zuckst kurz zurück, weil deine Finger so komisch zu prickeln anfangen, als du sie berührt hast, aber es hört gleich wieder auf und dann kommt dir der Gedanke, du könntest sie ja doch aufsetzen,



nicht nur in der Hand halten, und dich in dem Spiegel dort drüben betrachten. Wie sie sich wohl auf der Nase macht? Schon kannst du die Brille spüren, wie sich die Bügel um deine Ohren winden. Macht sich gut, als du den Blick in den Spiegel riskierst.

Das erste, was dir auffällt, ist der Schriftzug gleich neben dem Spiegel. Kurz kommt es dir vor, als würden sich die Buchstaben drehen und winden, dann steht dort in zart geschwungenen Minuskeln: Taeron. Und Willkommen steht noch darunter. Schon kommt es dir so vor, als ob du in der Vitrine und dem Brett daneben, die mit den ganzen interessanten Zeichnungen, was übersehen hattest. – Wo war die noch mal schnell? – Ah, dort drüben, gleich neben dieser gewaltigen Hellebarde. – Wer kann so ein Monstrum schwingen? – Nun, hier steht etwas von *Yeaur-Stangenaxt*. – Was ist nun das schon wieder, Yeaur? – In der Vitrine, hier steht unter der Schildkröte *Reit- und Transportscroompah*, ah ja, kommt es dir in den Sinn, daneben, bei der eleganteren Echse mit ihrem Reiter steht *Undrak*, und bei den vielen Portraits überall ein Name. Aha, weiter unterteilt, in Völker und Nationen. Unter Völker liest du *Aenórin*, *Drachen*, *Endaru*, *Es‘tril*, *Ghorak*, *Handari*, dann hängt ein Bild, – da ist ja nichts zu erkennen – unter dem *Isarendi* geschrieben steht, dann *Jenor*, *Kisan*, *Krath-Odru*, *Masonar*, *Menschen* – ja, sehen sogar aus wie hier – *Nagroth*, *Ogothai*, *Or‘anth*, *Reshari*, *Silvorn*, *Threno*, *Yeauri* – du ziehst eine Augenbraue hoch bei dem ausgesprochen kräftigen Körperbau dieses Volks – dann ist das mit der Stangenaxt nicht einmal so unwahrscheinlich – und *Zaretha*. Alle Gestalten sind unterschiedlich, manche ähnlicher und andere ausgesprochen fremdartig.

Darunter, bei Nationen, eine noch längere Liste, immer begleitet von einer kleinen Karte, auf der Gebirge, Wiesen, Wälder, Flüsse, Seen und Meere sehr detailliert eingezeichnet sind. Aber wenigstens haben sie sich die Mühe gegeben, dies alles auch alphabetisch anzuordnen. – Angenehm. *Adnadan*, *Adoria*, *Arsalshana*, *Arendor*, *Athones*, *Bâlandar*, *Dâsparnes*, *Enastidh*, *Engor*, *Ennanos*, *Gothanth*, *Herastanar*, *Hrakmar*, *Kizandaram*, *Krendon*, *Krintaru*, *Llaneth*, *Nammu*, *Riused*, *Taronn*, *Toranui* und *Valinged*. Und eine gewaltige Karte hängt gleich daneben, zeigt, wo sich diese Länder befinden, manche nebeneinander, manche weit abgelegen und weite Strecken des Landes sind überhaupt noch leer, nicht weiß, weil sich anscheinend jemand die Mühe machte, die Gebirge, Wälder und Flüsse zu erfassen, aber hier sind keine Namen notiert wie sonst. Wie wenig, hier müssen noch viel mehr Nationen und möglicherweise auch noch mehr Völker existieren, obwohl schon alles so dicht gedrängt ist.

Voll von Eindrücken und Erstaunen wankst du aus der Jurte hinaus. Erst Minuten später fällt dir auf, dass diese nette John-Lennon-Brille fort ist, so bequem ist sie auf der Nase gesessen. Nur seitdem geht dir diese Adresse nicht mehr aus dem Kopf, und überhaupt, wie ist sie eigentlich dort hin gekommen?

WO DIE GÖTTER EHER ERFOLGLOS UM DAS FANTASY-FLAIR IHRER WELT KÄMPFEN

Bastler: Thomas Trapp (brotkopp)
Web: brotkopp.de/Termetia
Genre: Fantasy

Mein Hauptaugenmerk liegt beim Basteln im Wesentlichen auf einem zentralen Konflikt, und den werde ich in dieser Kurzvorstellung beschreiben.

DER KONFLIKT

Auf Termetia herrschen schon seit undenklichen Zeiten die Götter. Diese Götter beschäftigen sich damit, immer mal wieder Völker zu erschaffen, und zu schauen, was die so machen. Allerdings bestehen die Götter darauf, dass ein gewisses Fantasy-Flair gewahrt bleibt: Wenn sich ein Volk technologisch zu weit entwickelt, wird es meist kurzerhand aus dem Verkehr gezogen.

Nun beruht allerdings die Macht der Götter auf einer Basis, die sie nicht vollständig verstehen (womöglich auf Magie?). Und so hat sich schließlich herausgestellt, dass sie offensichtlich nicht in der Lage sind, die kürzlich erst – wahrscheinlich ohne ihr Zutun – evolutionär entstandenen *Garvenvölker* merklich zu schädigen. Zwar haben diese sich technisch noch nicht wirklich weit entwickelt, aber wenn sie es dann irgendwann mal tun, wer könnte sie daran hindern?

DRAMATIS POPULI

Die Kapeela

Die Dobogi, die jüngste Kreation der Götter, haben es zu einigen verschiedenen Ausprägungen gebracht. Eine davon sind die Kapeela. Wie alle Dobogi sind die Kapeela den auf der Erde bekannten Homo Sapiens recht ähnlich, mit dem Unterschied, dass sie zum einen meist zwei Hörner auf dem Schädel tragen und nur in zwei verschiedenen Größen (unabhängig von ihren Anlagen) vorkommen: Hünenhaft und zwergenklein. Dazwischen gibt es nichts.

Die Kapeela sind diejenigen der westlichen Dobogi, die dem Ruf der Götter Folge leisteten (die Anbetung ist ein neues Konzept, dass die Götter nun zum erstenmal ausprobieren), und gegen die Garvenvölker in den Krieg zogen. Sie betrachten Magie bestenfalls mit einer gehörigen Portion Argwohn, denn die negativen Auswirkungen der Magie auf die Psyche der Dobogi ist an vielen Beispielen zu beobachten.

Die Frunen

Die Frunen sind das zahlreichere Volk der beiden Garvenvölker. Die Gestalt der Frunen ist auch im wesentlichen humanoid, ihre Größe liegt ziemlich stabil genau zwischen den beiden der Dobogi.

Alle Garven haben statt den uns bekannten Füßen Taucherflossen und auch zwischen ihren Fingern spannen sich Schwimmhäute. Das Gesicht wird von einer Schnauze mit großen, verschließbaren Nasenlöchern bestimmt, und ihr Brustkorb beheimatet eine Lunge von beachtlicher Größe.

Dereinst lebten die Garvenvölker in den Meeren, doch sie wurden schließlich von den Seedrachen vertrieben (eine Maßnahme der Götter) und sind nun aufs Land gezogen (also zumindest die Frunen).

Die Echsenmenschen

Schon seit Ewigkeiten, so will es scheinen, leben die Echsenmenschen auf ihrem Fleckchen Erde im Wümmeltal – oder viel mehr darunter.

Sie sind etwas kleiner als Frunen und eigentlich ganz niedlich, allerdings ist ihr Verhalten für die meisten anderen Völker nicht immer nachvollziehbar. In ihrer Hand befindet sich die am weitesten ausgebaute Montanindustrie Termetias, und ihre Söldner sind von beachtlicher Kampfkraft.

Die Gumbi

Eine weiteres Volk der Dobogi sind die Gumbi, die südlichen Dobogi. Ihr Ursprung liegt eigentlich im Toten Land, doch heutzutage leben sie südwestlich davon in dem Land Gumbien, dem sie ihren Namen gaben.

Auf diese Weise lebten sie lange Zeit von den meisten Völkern unbehelligt, nur mit einigen der letzten Kava hatten sie Kontakt und entwickelten sich relativ ungestört.

DIE GESCHICHTE

Nachdem sich mehrere Versuche, den Garven beizukommen als ineffektiv erwiesen hatten, schufen die Götter ein neues Volk um dieses mit der Lösung des Problems zu beauftragen: Die Dobogi. Sie sollten die Garven an zwei Fronten bekämpfen, doch während im Westen eine hochmotivierte Horde (Kapeela) über die Frunen hinwegrollte, biss man sich die im Osten an den Geringern die Zähne aus und verschwand schließlich nach Süden (nach Gumbien).

Die Frunen allerdings wähnten sich nicht nur besiegt, sondern auch verloren und starteten in einem Akt der Verzweiflung eine ziemlich heftige, und vor allem ungerichtete Beschwörung, in der sich viele Frunen opferten. Deren Ergebnis überraschte so ziemlich jedes Wesen auf Termetia, und es forderte von allen einen hohen Preis, auch von den Frunen: Der erste Winter.

Der Sturm der Kapeela verlief sich im Schnee, der Blitzkrieg war vorbei, die Invasoren wurden aus dem Hügelland vertrieben, doch viel mehr geschah nicht, denn jeder hatte nun mit Eis und Schnee zu kämpfen. Auch nach dem Winter war es mit Eroberungen vorbei, die Frunen waren nun vorbereitet, und die Kapeela mussten erst mal das gewonnene halten. Als die Echsenmenschen aus ihrer ersten Winterstarre erwachten, sahen sie vor ihrer Haustür einen Stellungskrieg, und an den Fronten hat sich bis heute eigentlich nichts getan.

DIE SITUATION

Beide Kriegsparteien haben einen heiligen Auftrag: Die einen müssen das Böse vernichten, die anderen ihr Volk befreien (viele Frunen wurden damals nicht getötet, sondern versklavt und stellen seit dem einen wichtigen Wirtschaftsfaktor im Reich der Kapeela dar). Ein Frieden ist nach Sicht der religiös stark beeinflussten Führungen nicht drin. Auch die Echsenmenschen unterstützen seit jeher diesen Krieg, da er ein idealer Absatzmarkt für ihre Waffen ist, droht das Gleichgewicht zu schwanken, wird es von echsischen Söldnern ausgeglichen.

Es ist noch nicht lange her, da entdeckten die Gumbi den Seehandel für sich, und auch sie steigen nun in das Geschäft mit dem Krieg ein. Es wurden zwar noch keine gumbischen Söldner verschifft, aber es wird wohl nicht lange dauern.

EIN AUSBLICK

Derzeit benutze ich Termetia um meinen Optimismus auszuleben, das heißt es gilt zu verhindern, dass die Götter den Echsenmenschen oder den Gumbi eins auf die Rübe geben. Des weiteren arbeite ich auch an einem Friedensprozess, die Parteien haben ja verständlicherweise keine große Freude an dem Stellungskrieg, und auf beiden Seiten zeichnen sich Gesellschaftliche Entwicklungen ab, die den Krieg untergraben könnten. Interessant fände ich dann die technologische Entwicklung und das Verhältnis zu den Göttern, was so wie ich mich kenne wahrscheinlich auch auf einen Waffenstillstand hinauslaufen wird.

Die Zeitbarriere

Die meisten Weisen Termetias sind sich darüber einig, dass es eine Zeitbarriere gibt, eine Zone, in der die Zeit stehen bleibt. Diese Barriere befindet sich unterhalb der Welt, sie ist der Grund, warum Termetia nicht selbst runterfällt, denn schließlich bewegt sich der unterste Teil nicht, beziehungsweise er fällt eben unendlich langsam.
Dem gegenüber steht eine eher poetisch angehauchte These, nach der die „Scholle Termetia auf dem Meer der Ewigkeit schwimmt“, welche die Zeitbarriere als letzten Punkt einer Kurve ablehnt. Vor allem auch deshalb, weil ein kontinuierlicher Übergang nahelegen würde, dass die Welt wohlmöglich immernoch fällt, und dass die Barriere auf diese Weise noch nicht erreicht wurde, und wohlmöglich auch nicht existiert... nunja, und dies stört das Weltbild vieler Priester der Kapeela zum Beispiel ziemlich.

PERLE DER ORDAER

Bastler: Philipp Müller (Pherim)
Genre: Fantasy
gebastelt seit: ca. 2000

Thaera ist eine Welt voller Geheimnisse und Magie, voller Wunder und Gefahren, Heimat vieler verschiedener Völker und Lebewesen. Zu ihren Bewohnern gehören neben anderen die Menschen, deren Zivilisationen sich vor allem auf dem Kontinent Taoryn befinden, und die Narntori, die den Kontinent Kelmoryn ihre Heimat nennen.

VOM ANBEGINN DER ZEIT

Doch Thaera ist nur eine Welt von fünf, die, obwohl von sehr verschiedener Natur und Beschaffenheit, doch untrennbar miteinander verbunden sind. Entstanden sind sie allesamt zum Anbeginn der Zeit, als Umo, der Erste, sich aus dem Chaos der magischen Energien, die den Kosmos erfüllten, erhob, und mit Hilfe des Urkristalls, Alwyr'Yxon genannt, versuchte, diese in geordnete Bahnen zu lenken. Jedoch scheiterte sein Vorhaben, und stattdessen richteten sich die im Kristall vielfach gebrochenen und wieder zusammengeführten Energien gegen ihn selbst und zerstörten ihn, wie auch den Alwyr'Yxon. Neben unzähligen winzigen Fragmenten, die des Nachts als Sterne am Himmel zu sehen sind, verblieben fünf große Splitter des Urkristalls, aus denen die Welten entstanden.

Ein Narntori

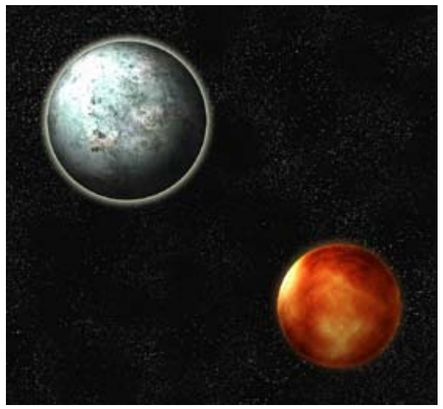
AERNOR, HEIMAT DER GÖTTER

Zuoberst liegt Aernor, die strahlende Welt der Ordaer, auch Götter genannt, welche über das Schicksal der Sterblichen wachen. Wenig ist über diese Welt bekannt, da sie kein sterbliches Wesen zu Lebzeiten betreten kann, doch tagsüber ist sie am Himmel als Sonne sichtbar, die unsere Welt erhellt und erwärmt. Erblickt man sie jedoch, so blendet einen ihr göttlicher Glanz und erinnert daran, dass es den Sterblichen nicht vergönnt ist, die Götter zu erblicken, da ihre Herrlichkeit für sterbliche Augen zu hell erstrahlt. Nach der Zerstörung Umos ergoss sich der größte Teil seiner Energie über Aernor, und aus ihr entstanden die Götter.

Der erste von ihnen, der erwachte, war Ilaisias, der Gott des Lichtes, der Sorge dafür trägt, dass Thaera Tag für Tag vom Glanz Aernors erleuchtet wird. Er wird von den Sterblichen als Gott der Gerechtigkeit verehrt und gilt vielen Völkern als oberster der Götter. Nachts wacht seine Schwester Ilyria über die Welten. Über die weiteren Ordaer soll an anderer Stelle berichtet werden. Jedoch glauben ihre sterblichen Anhänger, dass ihre Seelen nach dem Tod, sofern sie ein rechtschaffenes Leben geführt haben, nach Aernor aufsteigen werden und dort die Reihen des erleuchteten Heeres zu verstärken, welches, wie sie glauben, Thaera vor den Dämonen Darokneryls beschützt.

DRAEKNOR UND DAROKNERYL

Auch die beiden gegensätzlichen Welten Draeknor und Darokneryl sind von Thaera aus zu erblicken, wenn sie nachts sie als Monde am Himmel stehen. Draeknor, auch Lumora genannt, ist das Reich der Drachen. Diese geheimnisvolle Welt, die nur wenige Sterbliche jemals besucht haben, wird in alten Texten als von bizarren Kristallformationen bedeckt beschrieben. Von Thaera aus betrachtet steht sie silbern leuchtend am Himmel.



Es heißt, dass in weiter Vorzeit die Drachen erstmals auf magischem Wege von Draeknor nach Thaera kamen und die dort lebenden sterblichen Völker unterjochten, bis diese sich erhoben und die Drachen weitgehend von ihrer Welt vertrieben. Diese Ereignisse liegen jedoch viele tausend Jahre zurück, und nur wenig ist aus jenen Zeiten überliefert, das als gewiss betrachtet werden kann. Doch auch wenn heute manche ihre Existenz bestreiten, so ist es doch sicher, dass sich im Verborgenen immer noch Drachen auf Thaera aufhalten, jedoch ist ihre Zahl ebenso ein Mysterium wie ihre Absichten auf dieser Welt.

Darokneryl, auch Astalin genannt, ist nachts als blutroter Mond zu sehen. Es ist die Welt der seelenverschlingenden Dämonen, eine wüste Einöde voller zerklüfteter Felsen und feuerspeiender Berge, die die Luft selbst entzünden und vergiften. Kein Leben gedeiht in dieser unwirtlichen Welt, das nicht zu dämonischer Perversion verzerrt wäre. Alte Texte sprechen von den Dämonen als „Anti-Leben", was nicht zu verwechseln ist mit dem Dasein ruheloser Toter. Die Sterblichen glauben, dass Dämonen durch ihre Sünden erschaffen werden und sich nach deren Tod an den Seelen der Sünder laben. Somit befinden sich die göttlichen Kräfte Aernors und die dämonischen Horden Darokneryls im ständigen Widerstreit um die Seelen der Sterblichen, weshalb die Priester der Ordaer alles daran setzen, ihre Anhänger zu einem göttergefälligen Leben zu bewegen.

TUREKNOR, REICH DES TODES

Tureknor schließlich ist die düstere Welt der Toten wohin die Seelen der Sterblichen nach ihrem Tod gelangen. Dort entscheidet Zravelos, der Totenrichter, ob sie ins strahlende Aernor eingehen oder zur Strafe für ihre Verbrechen und Sünden im Leben nach Darokneryl verbannt werden, wo die Dämonen sie versklaven, quälen und schließlich ihre Seelen verschlingen werden. Tureknor ist von Thaera aus nicht zu sehen, da es in ewigem Schatten liegt. Das Licht der Ordaer dringt nicht bis dorthin vor, sie haben dort keine Macht.

VON DER MAGIE UND IHREN AUSPRÄGUNGEN

Vor nunmehr tausend Jahren, im letzten großen Drachenkrieg, an dem sich unsere Zeitrechnung orientiert, erlangten die Sterblichen von den Drachen die Fähigkeit, die Magie einzusetzen. Seitdem wurde entdeckt, dass es insgesamt fünf verschiedene Formen der Magie gibt, die jeweils mit einer der fünf Welten in Verbindung stehen. Die Elementarmagie der Drachen ist die am weitesten verbreitete Magieform und steht in Verbindung mit dem Drachenmond Draeknor, weshalb ihre Anwender auch Kristalle als Magiekatalysatoren einsetzen. Die Priester der Ordaer hingegen sind in der Lage, göttliche Magie zu wirken, von der man annimmt, sie komme direkt von der Götterwelt Aernor. Je nachdem, welcher Gottheit sich der Priester verschrieben hat, werden ihm unterschiedliche Kräfte verliehen. Die mit Thaera selbst verbundene Naturmagie wiederum wird oftmals gar nicht als solche erkannt, da sie sich in allem Lebenden manifestiert und von Druiden und Schamanen auf unterschiedlichste Weisen beeinflusst werden kann. Heilende Salben und Tinkturen sind ebenso Ausdruck von Naturmagie wie ein besonderer Umgang mit dem tierischen und pflanzlichen Leben Thaeras. Je nach der Ausprägung seiner Fähigkeiten kann ein Anwender von Naturmagie etwa Tiere zu seinem Schutz herbeirufen oder sich eine Rüstung aus lebenden Pflanzen wachsen lassen.

Im starken Gegensatz zu den drei vorher genannten Formen der Magie, welche von den Priestern der Ordaer entweder selbst angewandt oder zumindest geduldet werden, stehen die Anwendung von dämonischer und Todesmagie unter strengster Strafe. Beide werden als Abscheulichkeiten angesehen, die furchtbare Auswirkungen nicht nur auf Thaera und ihre Bewohner, sondern auch auf ihre Anwender selbst haben. Während Elementar- und Naturmagie gleichermaßen zu konstruktiven wie auch destruktiven Zwecken eingesetzt werden können, gelten jene beiden Formen der Magie als gänzlich destruktiv. Die Götter verachten sie und jeden, der sich ihnen verschrieben hat, und so verfolgen ihre Priester sie mit unerbittlicher Härte.

Ein Paladin des Ilaisias

Während die vielen verschiedenen Völker Thaeras mal mehr, mal weniger friedlich ihr Dasein fristen, steht außer Frage, dass noch andere, stärkere Mächte auf dieser Welt wirken, meist im Verborgenen und unbemerkt von ihren sterblichen Bewohnern, die ihren weltlichen Belangen und alltäglichen Tätigkeiten nachgehen. Ob diese zum Wohl oder Übel Thaeras gereichen, kann oft jedoch nicht eindeutig beantwortet werden.

Pherim, Leiter der Akademie der magischen Künste in Nariva und Chronist Thaeras

VOID
INTERSECTING BRANCHES

„DIE DUNKELHEIT IST DER GEFÜRCHTETE ORT, AN DEM DAS AUGE NICHT SIEHT. – WAS DORT VERSTECKT LIEGT, LEBT.“

VOID

Bastler: Janina Behrendt (Mrs. Mortisaga)
Web: schwarzkaefer.jimdo.com
Genre: Fantasy, Horror, Weird

Die Void bietet ein traumgleiches, skurriles und schillerndes Weltenszenario voller wahngreller, morbider Elemente und Symbole. Sie ist Handlungsort vieler Geschichten und Erzählungen und kann auch als RPG-Grundlage dienen.

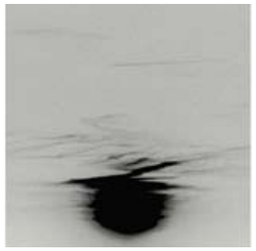
ÜBER DIE VOID

Die Void an sich ist leer, erst durch den Geist, der das Bewusstsein birgt, wird sie reich an Welt. Aus überlieferten Wissensbeständen lässt sich ableiten, dass eine Trennung von „Void“ und „Dieswelt“ nicht immer eindeutig möglich ist. Ähnlich einem langen, real wirkenden Traum, der sich so echt anfühlt, wie das eigene Wacherleben, scheint die Void bisweilen mit der realen Welt verbunden zu sein oder gar mit dieser zu verschmelzen.

Wie genau die Void entstanden ist, ist niemandem bekannt, doch vermutet wird, dass es sich um eine künstlich geschaffene Realität handelt, welche durch ein Energiezentrum, genannt „Nexus“, aufrechterhalten bleibt. Die gesamte Void-Realität besitzt eine mehrdimensionale Hyperstruktur und vereint zahlreiche Realitäten. Diese Realitäten innerhalb der Void existieren in Abhängigkeit von- und zueinander und überschneiden sich an sogenannten „Intersektionspunkten“. Man nennt die diversen Realitäten der Void daher „Intersecting Branches“. Man vermutet darüber hinaus, dass es unendlich viele dieser Branches gibt und dass sich ihre Anzahl stetig vermehrt.

Durch die Intersektionspunkte innerhalb der Void kommt es außerdem zur Vermischung der Realitäten. Bekannte Phänomene sind Zeitschleifen, Blinde Flecken, sogenannte Escher- oder Penrose-Gebilde (aufgrund ihrer physikalischen Merkwürdigkeit benannt nach M.C. Escher und Roger Penrose) sowie weitere nicht klassifizierte Anomalien, die nicht selten eigenartige Verzerrungen und Veränderungen von Raum, Zeit und Geist zur Folge haben. Ein eher unangenehmes „Produkt“ solcher Verzerrungen sind beispielsweise die sogenannte „Vorxer“ oder auch „Spiegelglas-Persönlichkeiten“. Man sollte diese Kreaturen möglichst meiden, es sei denn, man begegnet gerne einer void-modifizierten Klon-Persönlichkeit von sich selbst.

Letztendlich scheint es so, dass innerhalb der Void die gleichen Gesetze herrschen, wie in einem Traum, nämlich gar keine. Die Void ist nicht manifest; was du zu sehen vermagst, ist immer ein Bild von dir selbst und ein flüchtiger Blick kann dich täuschen. Was wir sehen, sehen wir durch uns selbst hindurch. Dieses Gesetz gilt auch für die Void; sie ist veränderbar und verändert gleichermaßen den, der sie verändert – wenngleich eines bedacht werden sollte: Gesetze kann man brechen!



ÜBER DIE INTERSECTING BRANCHES

Wanderer durchqueren die Branches der Void um zu finden, was versteckt liegt. Nicht viele Aufzeichnungen über die Pfade der Wanderer sowie über das Verhalten der Branches sind erhalten oder gar archiviert. Das letzte Wissen stammt aus Erzählungen und fragmentarischen, schriftlichen Überbleibseln.

YRI: DER TRAUM DER UR-ARYM

„Eksotar sei dein Ziel!“
Yri (sprich: *Jieri*) ist eine scheibenförmige Welt, die dem Traum der exorbitanten Weltenschlange UR-Arym (sprich: *Uhr-ariem*) entspringt. Gemächlich schlängelt sie sich durch das riesige Weltenmeer – das sie vielleicht auch nur erträumt – und schlummert vor sich hin. Yri selbst ist überzogen von tiefen Nadelwäldern. Diese beherbergen die Schwarzen Seen, von welchen Eksotar als der größte und bekannteste gilt. Yris riesige und weitläufige Wälder werden bevölkert von Eingeborenen, die sich Nyn (sprich: *Njing*) nennen. Sie stellen eine intelligente und kulturbildende Spezies dar, welche in ihrer Erscheinung an gefiederte Raptoren oder „Vogelmenschen“ erinnert. Nyn sind gutmütige Wesen, jedoch in ihrer Gefährlichkeit nicht zu unterschätzen.

ESQ'R: DIE ÄRA IM STEIN

„Der Stein lebt und der Tharc weiß, wieso.“
Esq'r (sprich: *Esskaar*) ist eine unterirdische, bizarre und beklemmende Welt im Stein; inwiefern eine „Oberfläche“ existiert, ist nicht klar. Esq'r wird auch „die Ära im Stein“ genannt und gilt als der Ort, an dem die Wahrheit unterhalb der Oberfläche heranreift. Bevölkert wird Esq'r von den gleichnamigen, beinahe paranoid religiösen Insektoiden, den Esq'r, die gemeinsam einen riesigen Staat bilden. Unter ihrem Hohen Schöpfer, dem Tharc, verrichten sie tagtäglich Arbeit für ihn und ersehnen seine erlösende Ankunft in ihrer Ära.

JENLAND: DAS LAND AM GRUND DER LEERE

„Willkommen in deinem persönlichen Albtraum!“
Das Jenland beschreibt jene Bereiche der Void, welche am weitesten von ihrem Zentrum, dem Nexus, entfernt liegen und die Schatten beherbergen. Die Schatten sind jene Kreaturen, die ihren Pfad lange verloren haben und nun dazu verdammt sind, durch die Ewigkeit der Void zu fallen. Im Jenland werden sie von einem grausamen und selbsternannten Monarchen unterdrückt und müssen diesem stets Folge leisten. Das Jenland gleicht insgesamt einem „Stockwerk 0“ innerhalb der Void; hier begegnet man nicht nur den Schatten und dem despotischen Monarchen Moony Louche, sondern auch dem Verkommenen, Morbiden und Albtraumhaften, das dem eigenen Selbst entspringt – darunter auch den furchtbaren Augenlosen.

EERI-JASH: DER SPLITTERGARTEN

„Unterwerfe dich der Obrigkeit oder stürze sie!“
Eeri-Jaash bildet vermutlich den Nexus der Void und beherbergt den „Splittergarten“, der später auch als „Die Lande des Sterns“ bezeichnet wird. Hier liegt die weite und dürre Felsenwüste Ylu-Jaash, die als Ort des Anfangs und des Endetages gilt. „Der Stern“, der über die Lande herrscht ist ein schwarzes, kaltes und sphärenartiges Wesen. Als die Void geschaffen wurde – so erzählt man sich zumindest – zerschnitten ihre Schöpfer die Sonne, die am Himmel stand und verwandelten diese dadurch in das unheimliche, schwarze Wesen – den Stern. Unter vielen Wanderern wird der Stern auch mit dem Namen „Deus Ypsilon, das Hohe Gericht“ betitelt. Die Schatten des Jenlandes sowie auch die Wanderer erwarten sehnsüchtig den „Endetag“, der bei Ylu-Jaash stattfinden wird, wenn der „Bluter-Mond“ das Firmament hinaufwandert und das Ende der Welt ankündigt. Die scheinbar unbezwingbare Macht des Deus Ypsilon soll an diesem Tage brechen und die Void zerstören.

„Und als der Abgrund aller Welten nahte, der Bluter-Mond am Himmel stand, da wütete der Stern im Finster. Und was bleibt, das sind Fragmente der Erinnerung. Die Zeit bleibt stehen, die letzten Sterne funkeln. – Seht nur, wie sich alles wandelt.“

VORYA

welt im wasser

Bastler: Ana Meyer (Gerblinger)
Web: -
Genre: Fantasy
gebastelt seit: 2003

DIE WELT

Vorya ist eine Welt, auf der sich vor 1000 Millionen Jahren das erste Leben entwickelt hat. Der Planet bildet zusammen mit zwei kleineren Monden das Innere System, hinter welchem sich eine Sonnenschule, bestehend aus sechs Himmelskörpern, anschließt.

Vorya ist einer der wenigen Planeten, auf denen Leben möglich ist und bietet zunächst mehr als genug Wohnraum für alle Lebensarten, die sich darauf entwickeln.

Seine natürlichen Ressourcen erschöpfen sich erst zu Beginn des 6. Jahrtausends der menschlichen Zeitrechnung, als die Bevölkerung eine Zahl von 15 Milliarden Menschen erreicht und schließlich vollständig in den Weltraum ausweicht, wo die Kolonisierung anderer Planeten bereits begonnen hat.

Die Voryaner dachten sich im 12. J.h. ein besonderes System der Navigation aus, nämlich die Einteilung der Welt in Rim und Rug.

Dabei wurden jeweils zwei Bereiche auf der Weltkarte von 1-20 abgesteckt, die der Orientierung dienten. Dazu kam der Bereich des Eryths (einer Zone, die sich zwischen Rim und Rug wie ein Gürtel um Vorya legt), der ebenfalls abgesteckt werden konnte, so dass ein möglicher Punkt auf der Karte z.B. 11 Rim, 2 Eryth lauten konnte.

Zu Beginn des 15 Jh. wurde dieses System jedoch von einem besser anwendbaren abgelöst.

Mit einem Durchmesser von ca. 25 000 km von Pol zu Pol zählt Vorya zu den kleineren Planeten im Universum.

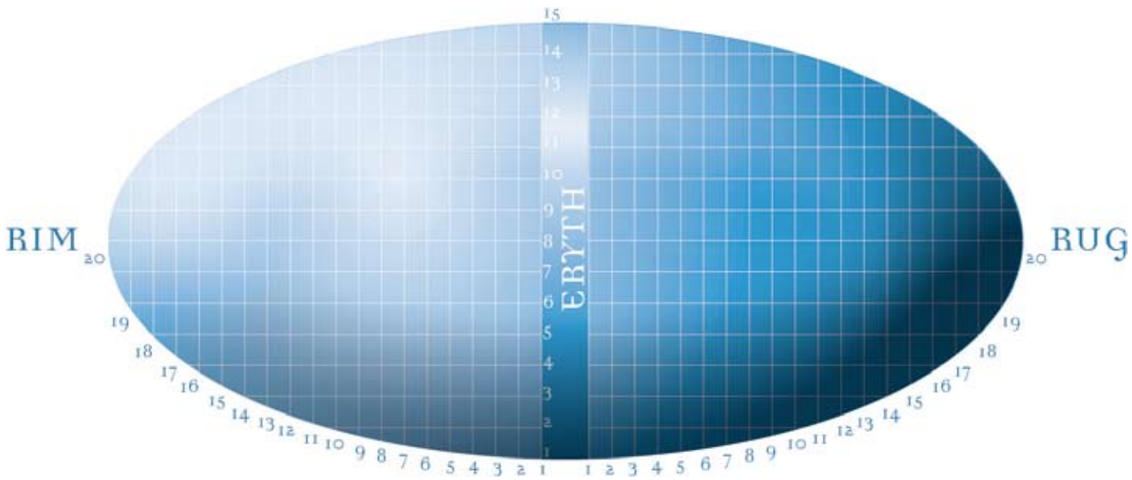
Aus dem Weltraum betrachtet ähnelt Vorya einer länglichen Zitrone oder einem Football. Der Planet ist also grob gesagt elliptisch, was zu einer Unmenge von Theorien im Laufe der Geschichte führte.

Ganz geklärt ist das Auftreten dieser seltsamen Form jedoch noch immer nicht.

DIE VÖLKER

Auf Vorya leben Mensch, Tier und Pflanze in reicher Zahl miteinander. Durch die physikalischen Umstände die ein so geformter Planet mit sich bringt, fand eine ganz besondere Evolution statt, und es haben sich natürlich auch Arten entwickelt, die z.B. auf einen Bewohner eines Nachbarplaneten sehr seltsam wirken würden – wie der riesige, wurmartige *Flacier*, der in den Ozeanen Voryas haust, oder das angriffslustige, ochsengroße, giftgrüne Monstrum *Woyl*, der weite Gebiete Voryas sein Revier nennt, und dort entsprechend gefürchtet wird.

Dann gibt es zum Beispiel noch die *Jumerner*. Sie sind eine verwandte Art der Wale, dunkelgraue Säugetiere, die sich mit Vorliebe auf dem Meeresgrund aufhalten, und sich dort zwischen dunklen Korallen verstecken, ständig auf Beute in Form kleinerer Fische lauernd. Jumerner können bis zu 15 Meter lang werden. Sie ernähren sich von Krebsen und kleinen Fischen, manchmal auch von größeren Raubfischen, aber für einen kurzen Zeitraum würden sie auch zurecht kommen, wenn sie lediglich Plankton zu sich nähmen. Wie ihre Verwandten, die Wale, müssen sie spätestens jede Stunde einmal auftauchen, und Luft holen. Die Jumerner wechseln ihre Farbe je nach Gewässer. In wärmeren Regionen können sie leicht zugrundegehen, brauchen nämlich eine Mindesttemperatur die ungefähr dem Erdwert von –20 Grad Celsius entspricht. In jedem Fall färbt sich ihre Haut je nach Wassertemperatur von grau zu violett oder blau. Jumerner sehen wie große Seeschlangen aus.



Krieger aus dem Volk der Kollen, © Sturmfaenger

Im Laufe der Jahrmillionen haben sich nicht nur unzählige Arten entwickelt und sind wieder verschwunden, sondern auch die Zeit hat ihre Spuren hinterlassen – vor allem seit dem die Menschen Vorya bevölkern.
Die späteren Forscher Voryas teilen die Bevölkerung der Länder in Menschen, Halbmenschen und Nichtmenschen ein – letzteres ist eine spezielle Mutation aus Mensch und Tier.

Die Menschen Voryas teilt die moderne Wissenschaft in verschiedene Untergruppen ein, wobei die ungewöhnlichste Erscheinung die Gruppe der *Rotaugen- und Blauzunglermenschen* darstellt, dicht gefolgt von den *Zweimagen-Flüglermenschen*.

DIE MAGIE

Seit ihren Anfängen schreibt die Menschheit der Magie und dem Glauben an das Übernatürliche großen Wert zu.

Erst um 1100 nach Sýl herum, breitet sich eine außerordentliche Abneigung und Furcht gegenüber der Magie aus, unter anderem aus Unverständnis erwachsen, denn die Fähigkeit zur Magie ist (laut Mythologie) nur einem bestimmten Volk zugedacht, nämlich dem der Gerblinger.

Und dieser Geschichten gibt es noch mehr!

Beispielsweise entstand Vorya laut einiger Mythologien aus dem Nichts. In dieser völligen Leere, so heißt es, wurden von einer höheren Macht die sieben Schöpfer geschaffen, die schließlich die Welt Vorya machten. Aber solche Geschichten gibt es haufenweise - jedes Volk hat eine andere!

In den weitesten Teilen Voryas hat sich seit dem 15. Jh. schließlich der Glaube der Sýliens durchgesetzt, nämlich die Verehrung des Schöpfers Sýl als Größten unter den sieben Schöpfern.

Dieser Glaube verliert erst gegen Ende des 19. Jahrhunderts fast völlig an Bedeutung, bevor er später in der Zukunft wieder aufgegriffen wird.

Die Mythologie Voryas ist von großer Bedeutung für die Geschichte. Viele Ereignisse aus frühester Zeit sind nur noch als Legenden und Sagen überliefert.

ANMERKUNGEN

- Der Planet Vorya entstand im April 2003 als Hintergrund für eine Geschichte.
- Vorya ist eine hukarische Bezeichnung, die ich zum basteln übernommen habe und bedeutet „Welt im Wasser“. Einige Völker nennen die Welt tatsächlich „Vorya“, andere haben Begriffe aus ihren Sprachen für die Welt, dessen Bedeutungen aber im Grunde übereinstimmen, da sie sich von der hukarischen Sicht ableiten.

Es ist kein Schnürsenkel...*

Bastler: Doris Baum (KeyKeeper)
Web: -
Genre: Fantasy

Das Universum

Wykar ist eine **Fantasy-Welt** mehr oder weniger klassischer Natur – sie ähnelt ein wenig der Erde in den Kulturen, in Logik und Naturgesetzen. Allerdings gibt es eine auf der Erde unbekannte Energieform, die sich durch die Welt zieht und deren Auswirkungen und Erscheinungsformen die Menschen dort mitunter ganz pauschal als **Magie** bezeichnen. Unbelebtes, Pflanzen, Tiere, „Geister", Völker, eigentlich alles was ist, werden von der Magie beeinflusst.

Was kreucht und fleucht

Es gibt vielerlei magische, seltsame oder normale **Gewächse und Tiere** – unter anderem eine Art fliegenden Kürbis und Würmer, die wie Feuer leuchten. Vielerlei Wesenheiten auf Wykar würde ich unter **Fabelkreaturen, Geister und Feenwesen** zusammenfassen, so gibt es – klassisch – *Drachen* und *Einhörner*, aber auch *Idali*, libellenartige „Blütenfeen", *Keshali*, mystische Nebelfrauen und Alptraumgeister, die *Albe*. Es gibt Kristalle, die des Denkens und der Magie fähig sind – die *Shîrr* – die für eine menschliche Kultur eine zentrale Rolle spielen.

Kaiserin Amyala

war vor fast 1000 Jahren die Strategin und Fürstin, die – ausgehend von einer kleinen Stadt – den Westen des Kontinents Argae unter ihr Herrschaft brachte und so das Yrrandaeische Großreich begründete. Dieses Reich prägte den Westen Argaes (unter anderem Ravenland) nachhaltig in Kultur, Gesetzen und Sprache, obwohl es schon 120 Jahre nach seinem Aufstieg wieder zerfiel. Was heute davon bleibt ist ein multikultureller Stadtstaat, der vom Handel lebt und immer noch ein Zentrum des Wissens und der Kultur ist.

Die Menschenähnlichen

Bis jetzt kenne ich drei **Rassen** der humanoiden Art auf Wykar: Séy, Erryns und Menschen.

Die **Séy** leben zurückgezogen in verborgenen Städten und sind den anderen Völkern in vielen Dingen überlegen: Ihre Technologie ist von ihrer Mächtigkeit her um einiges weiter als die irdische des 21. Jahrhunderts, sie können bis zu 10 000 Jahre alt werden, und sie schaffen es, die meiste Zeit friedlich und ruhig zusammen zu leben. Allerdings ist ihre Geburtenrate sehr niedrig, deshalb sind sie ein zahlenmäßig sehr kleines Volk. In die Belange der anderen Völker mischen sich die Séy sehr ungern und sehr selten ein.

Von den **Erryns** weiß ich im Moment leider noch nicht viel, außer, dass sie kleinwüchsige, zierliche Leute sind, von den Menschen isoliert leben, das kostbare Metall Phen schürfen und dieses an die Séy verkaufen.

Die **Menschen** schließlich sind auf Wykar ähnlich divers wie auf der Erde, es gibt sie in allen Hautfarben und Größen.

Rovenberg

ist eine ravenländische Stadt und der Sitz des Geschlechts derer von Rovenstien – der politischen Erzfeinde des Königshauses. Vor 200 Jahren war es die Hauptstadt des Landes, aber seitdem das Königswälder Geschlecht in Ravenland an der Macht ist, schrumpfte die Bevölkerung der Stadt zusammen. Nur die wenigsten der alten Prunkgebäude wurden in dieser langen Zeit gepflegt und so hat Rovenberg vor allem im morgendlichen Nebel oftmals die Atmosphäre einer Märchenstadt, deren Bewohner vor ein paar hundert Jahren in einem Zauberschlaf fielen, und die inzwischen etwas zerbröckelt, von Spinnweben bedeckt und von Ranken bewachsen ist. Man munkelt außerdem, es gäbe unter dem Burgberg eine Unterstadt, in der wahlweise Alben, Zauberwesen, Ketzer, Geister oder eine wilde Mischung aus allen vieren wohnen.

Idali

Die Idali, auch Blütenfeen genannt, sind kleine Wesen mit Libellenflügeln, vier Armen und Vogelfüßen, die zurückgezogen in Auen und Wäldern des Westens von Argae leben sollen. Sie hören und riechen mit einem „Geweih", ähnlich Mottenantennen und trinken Nektar mit einer langen Rüsselzunge. Davon abgesehen ist an ihnen bemerkenswert, dass sie ein intelligentes Volk zu sein scheinen, und dass sie sich durch Bestäubung vermehren.

Heshar

Das Heshar, auch Juwelengras genannt, ist eine Pflanze der Opalwüste. Das Besondere an diesem Gras ist, dass es aussieht wie aus grün gefärbtem Glas gemacht. Nach der Blüte entfärbt es sich und wird ganz durchsichtig, wie Diamant. Nach dem Verstreuen der Samen zerfällt es langsam zu dem bunt glitzernden Staub, der der Opalwüste ihren Namen gab.

Zivilisationen und Nationen

Die mir bisher wirklich bekannten Menschennationen sind: Yrrandis, Ravenland, Tenais Rein, Shîrratri, Chru Dsjian Tel, die Opalwüste und Imelaju, aber ich hoffe, noch einige andere zu entdecken.

Yrrandis (ein freier Stadtstaat) und **Ravenland** erinnern ans europäische Mittelalter im Übergang zur Renaissance.

Die **Tenais Rein** (auch bekannt als „Das Nordland") sind vier verbündete Fürstentümer im Norden von Ravenland, deren Bewohner im Wesentlichen kulturell hochstehende Waldjäger sind.

Shîrratri ist ein Land im Dschungel im Osten, am anderen Ende des Kontinents, dessen Kultur von der Götterverehrung der magischen Kristalle, der Shîrr, geprägt ist, mit deren Hilfe die Einwohner zaubern können.

Chru Dsjian Tel, das Reich des Maskenkaisers ist der südliche Nachbar Shîrratris, ein riesiges Imperialreich, das einen göttlichen Drachen verehrt und statt auf Magie auf Dampfkraft baut.

In der **Opalwüste** siedelt in den Oasenstadtstaaten ein Volk, dessen Lebensweise von seiner dualistischen Religion geprägt wird – dem Dualismus zwischen Hitze und Wasser, Kampf und Magie und Mann und Frau.

Imelaju schließlich ist ein riesiges Inselarchipel, auf dem gewandte Segler ihre in zwei Reiche gespaltene Hochkultur errichtet haben, die auf dem Glauben beruht, dass irgendein Wesen die ganze Welt träumt. ;-)

Ausblick

Ich gehe davon aus, dass Ravenland, Yrrandis, Shîrratri, Chru Dsjian Tel, die Opalwüstenstädte und Imelaju in der nahen **Zukunft** Wykars auf verschiedene Weisen einen technologischen Stand erreichen werden, der mit der irdischen Renaissance vergleichbar ist – und dass alle sechs Kulturen sich gegenseitig entdecken und in Konflikten aufeinander treffen werden. Und ich halte es für wahrscheinlich, dass sich dann auch die Séy gezwungen sehen werden, in diese Konflikte einzugreifen.

Shîrr

Die Shîrr sind Götter und Beschützer der Menschen in Shîrratri. Sie wohnen in bunten Kristallen nicht größer als eine Handfläche und jeder von ihnen bekommt einen menschlichen Diener zugewiesen. Dafür, dass der Mensch ihm dient, erhört der Shîrr dessen Gebete und wirkt Magie für ihn. Je nach seiner Farbe ist der Shîrr aber auf einen bestimmten Aspekt der Magie beschränkt – die fünf Aspekte sind: Illusion, Wahrnehmung, Verwandlung, Bewegung und Beherrschung. Es gibt mächtige Kristallgötter, denen mächtigen Menschen dienen, und schwache Shîrr, die schwache Diener haben – die ganze Kultur der Shîrratrish hat sich um ihre Götter und deren Magie entwickelt.

Und: Nein, man kann sie nicht so einfach kaputtmachen! Und wer sie klaut, der wird von den Shîrr-Priestern geköpft! ;)

* Der Herausgeber weist jegliche Verantwortung für die tatsächliche Verwendung dieser bescheuerten Überschrift weit von sich – obwohl sie von ihm vorgeschlagen wurde ;)
Und auch nach 12 Jahren besteht die Bastlerin immer noch darauf, dass ihre Welt doch in der Tat wirklich kein Schnürsenkel ist.

ZEWRYNTH – EINE WELT MIT ZWEI SONNEN

Die Beschreibung meiner Welt habe ich aufgrund mangelnden schreiberischen Talentes lieber den Bewohnern selbst überlassen. Bühne frei für die Bewohner Zewrynths:

Bastler: Esther Zwanger (Ghikra)
Web: -
Genre: Fantasy mit Science-Fiction Elementen

Tiefblaugeboren Chaemroth aus Blaustadt vom Volk der Yervari

(Humanoide, für gewöhnlich grünhäutige Wesen mit Nasenbehaarung)

Über die Welt außerhalb von *Blaustadt* kann ich nicht viel sagen, denn ich habe diese Stadt in meinem Leben noch niemals verlassen. Wozu sollte ich auch? Wozu sollte ich mich von den wunderschönen, edlen, blau strahlenden Gebäuden in ihren komplexen, vollkommenen geometrischen Formen abwenden. Als Blaugeborener von Blaustadt, und damit als Mitglied der hohen Gesellschaft, besitze ich einen Sitz im Rat, außerdem eine Führungsposition in der Gilde der Werkzeugherstellung und ein wundervolles Anwesen.

So wie vieles in Blaustadt ist es fünfeckig, mein Haus selber hat die Form eines riesigen Dodekaeders, aus dem viele kleinere geometrische Formen hinausragen. Vom Dach und von den vielen Terrassen aus hat man eine wunderbare Aussicht auf den riesigen Garten und die gesamte Stadt in ihrem Blau. Ich kann sogar eines der fünf Stadttore überblicken und zusehen, wenn jemand, der nicht vollständig in der edlen Farbe gefärbt ist, vom Stadttor gefressen wird. Gerne genieße ich ein solches Schauspiel hin und wieder mit meiner edlen blauen Gefährtin.

Über Blaustadt gibt es unendlich viel zu erzählen, sie ist die älteste Stadt auf dem Planeten und die Hinterlassenschaft einiger erstaunlicher Hochkulturen. Eines dieser Völker bestand aus schwebenden Dodekaedern (daher auch unsere Schwäche für Geometrie), welche keine Sprache hatten, sondern deren Kommunikation in dem blitzschnellen Austausch von Laserbildern bestand. Ich wünschte, es gäbe die Urvölker noch! Schwebende Quallen, Geometriewesen, Kristallwesen und viele andere. Das waren noch Zeiten!

Utyuaer dar en Eelaîr, Giftmischerin, Yervari aus Doppelstadt

Über meinen Planeten gibt's nich viel zu sagen, außer dass mit sämtlichen Bewohnern was nicht stimmt. Erst gestern ist wieder jemand in mein Alchemiegeschäft gekommen und hat mir ein Grundstück in der Hauptstadt Dantasdan angeboten, dafür, dass ich ihm ein Gift mixe, von dem ein Tropfen genügt, um einer ganzen Großstadt den Saft abzudrehen, na klar! Wäre ja kein Problem gewesen, das Gift und so, nur hat die Sache einen Haken: Ich kann Doppelstadt nicht verlassen und wenn ich's versuche, werd ich gnadenlos abgemurkst, ne danke! Was soll ich dann mit 'nem Grundstück in Dantasdan!?

Iarileth, Bibliothekarin, Schreiberin und Lehrerin vom Volk der Seyasati (ein geflügeltes Echsenvolk)

Ihr solltet meine Heimat sehen. Die riesigen Felsentürme von *Tiardrad* mit ihren vielen verzweigten Brücken und Plattformen, die vor lauter Pflanzen überquellen. Wir nennen uns nicht umsonst die „Meister des Gartenbaus". Es ist wundervoll, diese Schönheit von einer Landschaft zu überfliegen, dieses Ergebnis von friedlichem Zusammenleben mit der Natur. Hier, weit abgeschieden von all den Yervari und Anuiden mit ihrer gefährlichen Technologie und ihrer manchmal doch recht feindseligen und nicht ganz nachvollziehbaren Verhaltensweise, verbringe ich gerne meine 800 Jahre, die mir gegeben sind. Unsere Nachbarn, die Baumdrachen, sind sehr angenehme Zeitgenossen und unsere Völker pflegen eine jahrhundertelange, tiefe Freundschaft.

Herr Oberstudyenrat, Yervari-Albino

Ja, schon recht! Ich bin eine miese schlechte Missgeburt, weil ich blassorangegelblich-rosagetönte Haut habe anstatt grüner so wie jeder normale Yervari. Und nein, meinen Namen verrate ich euch nicht! Verdammt mich halt! Das mit dem komischen Verhalten ist nur ein blödes Vorurteil. Dass wir versucht haben, Dantasdan hochzujagen, die Herrscher abzumurksen, dass wir die Weltherrschaft an uns reißen wollen und dabei nicht noch irgendwelche anderen Völker an unserer Seite dulden, ist ja wohl verständlich und noch lange kein Grund, uns Albinos, oder auch Studyenraete, im Gildenordnungsamt auf die Liste der Verbotenen zu setzen! Und jetzt hinfort, ich hab zu tun.

Oguraulk von den Thrinn, den feurigen Drachen aus dem Vulkanland Enothlor

Ich hasse Humanoide wirklich! Kein Wunder, in ihrer Machtgier haben sie hier entsetzlich gewütet und so viele von uns mussten mit dem Leben bezahlen! Nun ist zum Glück erstmal Ruhe, nur die Experimente der Humanoiden werden immer gefährlicher und wir müssen sorgenvoll beobachten, wie große Landstriche unbewohnbar werden und die grässlichsten Plagen und Gefahren entstehen. Ich frage mich, wie lange ich und mein geliebter Vulkan hier noch in Frieden leben können. Alles, was ich will ist, in meinem Vulkan oder auf den Felsen zu sitzen und Schriften der Seyasati zu studieren.

Namenlos, Mitglied der Nanriin (Bösartige kleine geflügelte Steine)

Peng! *Explodier* Hihihihi, wuahahaha!

ZR'TON

EIN UNIVERSUM WEITER

Bastler: Andreas Felsenstein (Alpha Centauri)
Web: -
Genre: Low-Tech-Alienplanet
gebastelt seit: 2011

DER PLANET

Zr'ton ist auf den allerersten Blick eine der Erde höchst ähnliche Welt. Es handelt sich um einen runden Planeten mit Meeren und Kontinenten, der, gemeinsam mit einem kleinen Mond, einen Stern umrundet, der unserer Sonne nicht unähnlich ist. All dies spielt sich in einem Universum ab, dessen physikalische Gesetzmäßigkeiten sich kaum von unserem unterscheiden. Genau genommen befindet sich das Zr'ton-Universum von uns aus gesehen exakt ein Universum weiter.

LEBEN AUF ZR'TON

Bewohnt wird der Planet Zr'ton allerdings nicht von Menschen, Hunden und Vögeln, sondern von Wesen, deren Erscheinungsbild deutlich von dem abweicht, was wir von der Erde kennen: Fast alle besitzen ein stabiles metallisches Außenskelett, das sie dazu befähigt, elektrische Ladung aufzunehmen und zu speichern. Dies ist einer Folge der Klimabedingungen des Planeten, denn Blitze und Gewitter sind dort viel häufiger als auf der Erde. Köpfe haben die meisten Tiere nicht, das zentrale Nervensystem sitzt meist in der Mitte des Körpers. An einer unterschiedlichen Anzahl von Gliedmaßen befinden sich dann verschiedene Sinnesorgane und Greifarme.

Auch die Pflanzen haben sich an die Klimabedingungen angepasst. Holz ist hier ein evolutionärer Nachteil, es kommt auf Zr'ton so gut wie nicht vor. Stattdessen haben auch die Pflanzen ein metallisches Gerüst. Wälder auf Zr'ton können ebensolche Höhen erreichen wie solche auf der Erde, was tatsächlich aber nur in den Tropen passiert. Der Regenwald ist undurchdringlich und voll von Leben. In den subtropischen und gemäßigten Zonen dominieren Grasländer und Sümpfe, wo es feucht genug ist.

DIE TRCH'ZON

Intelligente Bewohner hat Zr'ton auch. Bei der hauptsächlich auf dem Zentralkontinent vorkommenden Spezies der Trch'zon gehen zwei Gliedmaßen vom Zentralkörper aus, von denen eine deutlich größer ist als die andere. Beide besitzen einen Augenwulst, der jeweils um die gesamte Gliedmaße läuft. Eine bzw. zwei Pupillen können durch den gesamten Wulst bewegen, sodass die Trch'zon perfekte Rundumsicht haben. An der Spitze der größeren Gliedmaße befindet sich ein großes verschließbares Mundfeld, das zur Nahrungsaufnahme dient. Mit einem kleineren Organ am Gliedmaßenansatz können Töne produziert werden. Außerdem hat jede Gliedmaße noch zwei Greifarme, die bei der kleineren wesentlich länger und kräftiger sind, sodass das Trch'zon darauf laufen kann.

Trch'zon haben eine relativ lange Lebensspanne von etwa 60 Erdjahren. Die Fortpflanzung läuft nicht durch Schwangerschaft ab, sondern durch Teilung: Erhält ein Tier von einem Partner ein Befruchtungssekret, setzt diese ein. Dabei behält das Trch'zon seine vordere Gliedmaßen, die hintere wird Teil des Nachkommen. Der Vorgang der Teilung ist überaus langwierig und kräfteraubend, er kann bis zu zwei Jahre dauern. Geschlechter spielen dabei keine große Rolle: Da Trch'zon mehrere Paar Geschlechtschromosomen haben, sind die meisten von ihnen effektiv Zwitter. In einer Partnerschaft ist es nicht unüblich, dass beide Partner sich mindestens einmal teilen.

Der Großteil der Trch'zon lebt in Jäger- und Sammlerverbänden in den dichten Regenwäldern und Savannen des Zentralkontinents. Sümpfe, Flussdeltas und flache Küstenregionen sind besonders dicht besiedelt, da viele Trch'zon-Gruppen eine semiaquatische Lebensweise pflegen. In manchen Regionen haben Entwicklungen hin zu einer sesshaften, landwirtschaftlichen Lebensweise stattgefunden und in einigen davon bilden sich erste Städte und Staaten. Der Bootsbau macht erhebliche Fortschritte und Händler beginnen, zwischen verschiedenen Kulturen hin- und herzureisen.

DIE FELSENSTADT CHTON'S'CHR

Einer der interessantesten Orte der Welt ist die Felsenstadt Chton's'chr. Sie liegt in Äquatornähe einige Kilometer landeinwärts von der Küste aus, nicht weit von der Mündung eines großen Flusses. Die Lage ist etwas abgeschieden, zu erreichen ist die Stadt durch unterirdische Tunnel, die durch das poröse, für die Gegend typische Gestein unter dem undurchdringlichen Urwald hindurchführen. Es gibt, auch in der Umgebung

wesentlich größere Städte als Chton's'chr, doch in ihr hat vor nicht allzu langer Zeit ein gesellschaftlicher Vorgang stattgefunden, der einzigartig ist. Die Bewohner bezeichnen ihn als Erleuchtung. Damals fanden sich einige junge Trch'zon, die enttäuscht von ihren Familien und Gemeinschaften waren und ein neues Lebenssystem erdachten. Sie schrieben philosophische Werke und gaben der damaligen Dorfsiedlung Chton's'chr ein Regelwerk, das dort bis heute befolgt und verehrt wird. Jeder Bewohner der Stadt gehört einer Kaste an, die er sich zu einem frühen Lebenszeitpunkt selbst aussuchen kann. Er wählt auch einen Namen und geht fortan einem seiner Kaste entsprechenden Beruf nach. Am angesehensten sind die Kasten der Philosophen und Verwalter die in einem genau festgelegten Plan Sitzungen und Debatten über alle wichtigen Belange halten. Gerade bei den Philosophen geht es hierbei sehr förmlich und bürokratisch zu. Man hält sich für die weiseste und vollkommenste Gruppe an Wesen, die jemals irgendwo und irgendwann existierten.

Tatsächlich hat Chton's'chr in den letzten Jahrzehnten einige beeindruckende Leistungen vollbracht. Die Steinbearbeitungskunst sucht ihresgleichen und man ist sogar in der Lage im eingeschränkten Maß elektrischen Strom zu nutzen. Auch der Handel mit den Nachbarstädten floriert und so herrscht zurzeit durchaus gewisser Wohlstand. Aber es gibt auch Probleme: Spione aus anderen Städten versuchen von außen Einfluss zu nehmen und dass bei den Philosophen mittlerweile eine gewisse Dekadenz eingekehrt ist, ist nicht zu leugnen. Und die beiden politischen Figuren, die die Entwicklung der Stadt in den letzten Jahren geprägt haben, Zchot'to sn Thn'sr'zt und Tor'stn sn Roch'z, sind alt. Es bleibt abzuwarten, wie die Stadt die Herausforderungen der nächsten Jahre und vor allem das Erstarken der zumindest bevölkerungsmäßig sowieso schon größeren Nachbarstädte meistern wird.

ANDERE VÖLKER

Auch an anderen Ecken der Welt leben interessante Völker. Weiter im Süden gibt es ein Reich, das ein gut ausgerüstetes und organisiertes Militär besitzt und sich anschickt, der erste echte Territorialstaat der Welt zu werden. In einem abgeschiedenen Bergtal beobachtet ein anderes Volk den Himmel so genau wie sonst niemand und richtet sein Leben komplett nach dem Lauf der Sterne aus. Auf hoher See gibt es ein Volk von Seefahrern, dessen Heimat vor nicht allzu langer Zeit bei einem Vulkanausbruch zerstört wurde. Doch die Geschichten all dieser Völker hier zu erzählen, ist an dieser Stelle nicht möglich. Es sei aber gesagt, dass trotz aller äußerlichen Unterschiede, im tiefsten Inneren Menschen und Trch'zon doch einiges gemeinsam haben. Beide Spezies streben nach Anerkennung, sind fähig zur Liebe, zu Neid und zu Hass. Und welches Schicksal die Welt Zr'ton und ihre Bewohner einmal ereilen wird, kann heute noch niemand sagen.

WELTENBASTLER - DAS KOMPENDIUM DER WELTEN
©2016 Weltenbastler

Organisation: Marc Exner
Texte: Doris Baum, Janina Behrendt, Ulrike Brans, Philipp Emanuel Dollfuss, Marc Exner, Andreas Felsenstein, Johan Geduhn, Susanne Hundseder, Marion Kappler, Christian Kennig, Bettina Lege, Sarah Maier, Ana Meyer, Katrin Mühlfeld, Philipp Müller, Judith Oliva, Cornelia Otto, Ryan Palfreyman, Matthias Platzer, Timo Pollmeier, Manuel Rohland, Florian Ruckeisen, Martin Skopal, Oskar Henry Solich, Wiebke Scholz, Anne Schwaderer, Thomas Trapp, Christine Utz, Iris Wojtech, Esther Zwanger
Bilder: Janina Behrendt, Philipp Emanuel Dollfuss, Ani-Sophie Est, Marc Exner, Andreas Felsenstein, Johan Geduhn, Susanne Hundseder, Marion Kappler, Christian Kennig, Leif Lasinger, Philipp Müller, Bettina Lege, Kerstin Nestler, Judith Oliva, Cornelia Otto, Ryan Palfreyman, Matthias Platzer, Timo Pollmeier, Manuel Rohland, Wiebke Scholz, Anne Schwaderer, Martin Skopal, Thomas Trapp, Christine Utz, Astrid Vollenbruch, Esther Zwanger
Layout: Marc Exner
Lektorat: Philipp Müller