

Welt im Umbruch

Table of Contents

| | | |
|--|----------|--|
| 1. Exposé | 1 | |
| 2. Aufbau der Welt | 1 | |
| 2.1. Der Raum | 1 | |
| 2.2. Die Zeit | 1 | |
| 2.3. Sphäre des Willens | 2 | |
| 2.4. Leben, Personen und andere Wesen | 2 | |
| 2.4.1. Natürlich | 2 | |
| 2.4.2. Erleuchtet | 2 | |
| 2.4.3. Berührt | 2 | |
| 2.4.4. Zombie | 2 | |
| 2.4.5. Gespenst | 2 | |
| 2.4.6. Schatten | 2 | |
| 2.4.7. Ausgeglichen | 2 | |
| 2.4.8. Zielfolgend | 3 | |
| 2.4.9. Herausgefordert | 3 | |
| 2.5. Magie | 3 | |
| 2.6. Dämonen | 3 | |
| 2.7. Gottheiten | 3 | |
| 2.8. Rituale | 4 | |
| 3. Die Grasküste | 4 | |
| 3.1. Geographie | 4 | |
| 3.2. Teilgebiete | 4 | |
| 3.2.1. Gebirgsausläufer | 4 | |
| 3.2.2. Ebene | 4 | |
| 3.2.3. Bach von Gebirgsausläufer nach Süden | 4 | |
| 3.2.4. westlicher Wald | 5 | |
| 3.2.5. Meeresgrund | 5 | |
| 3.2.6. Meeresgraben | 5 | |
| 3.2.7. Hügelland | 5 | |
| 3.2.8. Fluss vom Hügelland zur östlichen Spalte | 5 | |
| 3.2.9. Spaltenrand im Meer | 5 | |
| 3.2.10. Spaltenrand im Norden und Nordosten | 5 | |
| 3.3. Einflussgruppen | 5 | |
| 3.3.1. Magier der Städte | 5 | |
| 3.3.2. Landwirte des Bachs, des Ausläufers und der Hügel | 5 | |
| 3.3.3. Das Große Geflecht | 5 | |
| 3.3.4. Siedler des Nordens | 5 | |
| 3.3.5. Der Bund | 5 | |
| 3.3.6. Der Hain | 5 | |
| 3.3.7. Der neue Wald | 6 | |
| 3.3.8. Neue Magier | 6 | |
| 3.3.9. Gottlose | 6 | |
| 3.3.10. Polytheisten | 6 | |
| 3.3.11. Vertrauen in das Buch | 6 | |
| 3.3.12. Bewahrer der Riten | 6 | |
| 3.3.13. Boten des Blubex | 6 | |
| 3.3.14. Verehrer der Ahnen | 6 | |
| 3.4. Charaktere | 6 | |
| 3.4.1. Dandra (w) | 6 | |
| 3.4.2. Buldhar (m) | 6 | |
| 3.4.3. Sorgul (m) | 6 | |
| 3.4.4. Vielfrucht (w) | 6 | |
| 3.4.5. Sarbieri (m) | 6 | |
| 3.4.6. Salbara (w) | 6 | |
| 3.4.7. Sambra (w) | 6 | |
| 3.4.8. Sorei (w) | 7 | |
| 3.4.9. Talagor (m) | 7 | |
| 3.4.10. Sentrax | 7 | |
| 3.5. Wirtschaft | 7 | |

1. Exposé

Eine Welt ist von den sie erhaltenden Gottheiten verlassen worden, da sie zu wenig Unterstützung durch Rituale erhalten haben. Sie ist nun der alten Schranken der Gottheiten beraubt und ist in zuvor unmöglicher Weise in Verwandlung begriffen und beginnt dabei auch auseinander zu brechen. Nun, einige Generationen nach dem Verlassen, mühen sich ihre Bewohner, geringere Gottheiten, Dämonen und sterbliche oder gestorbene Personen, zumeist gemeinsam die Welt soweit in der Existenz zu erhalten, dass auch ihre eigene Existenz und die ihrer Nachkommen möglich bleiben. Dabei erforschen sie die neuen Möglichkeiten durch den Wandel und erleben Abenteuer in neuen Umgebungen und bei Experimenten.

Durch das Auseinanderbrechen entstanden Spalten in der Weltoberfläche. Diese besteht nun aus mehreren Platten, die sich über das Magma bewegen und durch die Spalten getrennt sind. Der Ozean ist in die Spalten gefallen und hat durch Abkühlen der Magmaoberfläche einen neuen dünnen zerbrechlichen Grund. Sein Alter ist nun so trocken wie das alte Festland.

Auf einer dieser Platten befindet sich ein Land, Grasküste genannt, das eine einstmals von Gräsern und Getreide bewachsene Ebene und Küste sowie den nahen nun trockenen Seegrund umfaßt. Wie auch sonst häufig, haben sich dort Gemeinschaften verschiedenster Einwohner der Welt gebildet, die dort ein Überdauern suchen: Lebende Ents, die auf den ehemaligen Seegrund zur Spalte gezogen sind, um genug Wasser in der Nähe zu haben. Untote Ents, die im nun zum Leben zu tockenen (nun ebenfalls untoten) Wald geblieben sind. Lebende Menschen, die sich um einige alte Städte gesammelt haben und dort durch Magie ein Überleben suchen. Kleine Gruppen untoter Menschen, die über die weiten

lebensfeindlichen Ebenen ziehen und Verwertbares suchen. Lebende Sporenträger, die die Körper ehemaliger Lebewesen für ihr Überleben nutzen. Untote Sporenträger, die große Teile des ehemaligen Seegrundes auf der Platte erforschen. Tote im Totenreich unterhalb der Platte und dem Magma, die zum Teil die Spalten von unten erkunden. Dämonen aus der Sphäre des Willens gerufen, die Hilfe bieten können und Hilfe erhoffen. Lokale Gottheiten, die Schutz bieten und Unterstützung suchen. Alle diese Gruppen erhoffen, dass ein Weg gefunden wird, die Welt neu stabil zusammenzufügen, sei es durch Aufsteigen niedriger Gottheiten in die Macht der nun vermissten Gottheiten, durch Zusammenwirken vieler lokaler Gottheiten, durch dämonischen Einfluss, durch neue gestärkte Magie, oder durch andere Mittel, die sie sich noch nicht vorstellen.

2. Aufbau der Welt

2.1. Der Raum

Der Raum der Welt ist 3-dimensional, endlich und ohne Ränder. Die drei Dimensionen werden durch West-Ost, Nord-Süd und Oben-Unten aufgespannt. Die Weltenoberfläche variiert gering in der Oben-Unten-Dimension. In der Ebene wiederholt sie sich: Wird eine unendliche Ebene mit Sechsecken ausgefüllt und alle Sechsecke sind identisch und gleich ausgerichtet, so gibt dies ein Bild von dem Raum der Welt an der Oberfläche. Die Sechsecke sind so orientiert, dass eine Kante den Norden mit dem Süden des Nachbarsechsecks verbindet. Im Westen und Osten eines Sechsecks ist je eine Ecke. Über der Oberfläche ist der Luftraum. Dieser wird nach oben durch das Himmelsdach begrenzt. Unter dem Dach bewegen sich gleichförmig eine Sonne und ein Mond von Ost nach West. Sie strahlen einem größeren Winkel von Nord nach Süd als von Ost nach West. Am Rand des Strahlenwinkels ist ihr Licht schwächer als in der Mitte. Die Bahnen wandern über Tage hinweg von einer nördlichen Position zu einer südlichen und wieder zurück. Dadurch gibt es Tage und Jahreszeiten auch ohne der Oberfläche auf einem Globus. Weiterhin gibt es Sterne im Dach. Unter der Oberfläche wird das Gestein durch Magma abgelöst. Darunter gibt es die Unterwelt der Toten. Der Boden der Unterwelt ist auch das Himmelsdach.

Durch das Fehlen der Gottheiten wird der Raum weniger zusammengehalten und dehnt sich aus. Da die feste Oberfläche die sich vergrößernde Fläche nicht mehr füllen kann, reißt sie an den Spalten auf. Das Magma ist (zäh)flüssig und gleicht die größere Weite durch geringere Tiefe

aus. Auch die Höhe des Luftraumes nimmt zu und somit nimmt die Dichte der Luft ab. Auch die Säulen in der Unterwelt und das Himmelsdach haben Risse, jedoch sind sie flexibler als das Gestein und stehen so unter Spannung. Auch wenn das Meerwasser in die Spalten abgeflossen ist und Flusstäler durch Spalten von ihren Quellen abgeschnitten sind, wird durch den heißen Magma-Grund der Spalten verstärkt Wasser verdunstet und so gibt es weiterhin, wenn auch zum Teil neue Flüsse und Seen.

2.2. Die Zeit

Die Zeit verläuft gleichmäßig linear. Magie kann lokal den Zeitverlauf verändern.

2.3. Sphäre des Willens

Diese Sphäre existiert in der Welt neben dem Raum und ist raumlos. In ihr bestimmen Personen mit ihren Wünschen und Willen eine Art Entfernung zwischen sich. Einheimische Personen sind die Dämonen. Diese "nutzen" Sterbliche oder Tote, um mit deren Willen die Struktur der Sphäre zu stabilisieren. Hierzu haben sie Wege gefunden, deren Willen ihrem eigenen anzugleichen. Nun fehlt hier der Wille der alten Gottheiten, so dass auch sie instabil ist.

2.4. Leben, Personen und andere Wesen

Auf der Oberfläche, in den Wassern der Flüsse, Seen und Meere sowie im Luftraum gibt es Leben. Lebende Wesen bestehen aus einem Geist in einem passenden Körper. Lebende können sich heilen und Nachkommen zeugen, benötigen aber Nahrung. Untote bestehen auch aus einem Geist und passendem Körper. Letzterer ist jedoch einfacher als bei Lebenden und kann nicht geheilt werden, noch können Untote Nachkommen zeugen. Dafür brauchen Untote keine Nahrung. Tote haben einen Geist und einen Körper in der Unterwelt. Der Körper Toter kann nur dort existieren, benötigt keine Nahrung und heilt langsam Verletzungen. Jedoch ist er schwach und mit ihm kann physikalisch kaum etwas erreicht werden.

Diese Wesen können Freude und Leid und weitere solche Gefühle erfahren und haben eigene Wünsche, Vorlieben und Abneigungen. Das unterscheidet sie von z. B. Maschinen und Automaten. Diese Gefühle und Aktionsgründe sind in dem Geist beinhaltet.

Es gibt drei Ordnungen von Lebewesen: Pflanzen, Pilze und Tiere. In jedem gibt es eine Art, deren Individuen Personen sind: Ents, Sporenträger und Menschen. Personen sind Lebewesen, die einen recht freien Willen haben und zum Denken befähigt sind. Dies trifft auch auf Personen von

außerhalb des Raumes zu, den Dämonen und vielen Gottheiten.

Sporenträger haben einen Körper, der wie bei vielen anderen Pilzen, sich als Geflecht von Fäden ausbreitet. Dieses Geflecht kann Fruchtkörper ausbilden, die die Sporen abgeben. Diese Fruchtkörper sind der Teil des Körpers der Sporenträger, mit denen sie sich verständigen. Doch eine Sporenträgerperson kann mehrere von ihnen haben oder auch zur Zeit keinen. Wie die Ents ihre Körper schneller bewegen können als die meisten übrigen Pflanzen, so können auch die Sporenträger sich schneller bewegen als die meisten Pilze und so recht schnell Fruchtkörper bilden oder in einen gewünschten Platz hinein wachsen. Wollen sich Sporenträger von einem Ort zu einem anderen bewegen, wachsen sie in den Zielort hinein und lassen das Geflecht am Ursprungsort absterben. Das erfordert viel Energie und Nahrung und ist anstrengend. So bewegen sich Sporenträger noch weniger gerne als Ents, sind aber bei Bedarf und ausreichender Nahrung bereit, recht schnell ihren Ort zu ändern. Bei Personen gibt es je drei Arten von Leben, Untot und Tot, die sich in Eigenschaften der Körper unterscheiden. Durch z. B. Magie oder göttlichem Einfluss kann ein Körper passend geändert oder gewechselt werden. Diese Arten sind diese:

2.4.1. Natürlich

Lebensart, die die Wahrnehmung der Umgebung im Raum unterstützt. Gute natürliche Sinne. Verbesserte Intuition, Empatie.

2.4.2. Erleuchtet

Lebensart, die magische Handlungen unterstützt. Der Körper erfasst leichter die magischen Wirkstellen und kann diese feiner beeinflussen. Nur Geister von Personen passen in erleuchtete Körper.

2.4.3. Berührt

Lebensart, die den Austausch mit Gottheiten unterstützt. Der Körper erfaßt leichter die göttlichen Wellen, die die Wünsche, Gebete usw. transportieren. Nur Geister von Personen passen in berührte Körper.

2.4.4. Zombie

Untotenart, die einen Leichnam oder ein Skelett als Körper nutzt. Gute physikalische Wirkmöglichkeit. Sporenträger-Zombies können nicht mehr wachsen und bewegen sich daher anders zu neuen Orten als lebende Sporenträger: Sie ziehen ihr Fadengeflecht zusammen und Kriechen auf ihm über den Boden.

2.4.5. Gespenst

Untotenart, die Luft und Nebel als Körper nutzt. Bietet die Möglichkeit durch Ritze hindurch zu kommen oder etwas zu schweben. Geringe

physikalische Wirkmöglichkeiten. Nur Geister von Personen passen in einen Gespensterkörper.

2.4.6. Schatten

Untotenart, die Licht auf Oberflächen als Körper nutzt. Da das Licht den Körper bildet, erscheint dieser wie ein Schatten dunkler als die Umgebung. Gute optische Wahrnehmung, schnelle Beweglichkeit. Physikalische Wirkmöglichkeit nur im Optischen. Nur Geister von Personen passen in einen Schattenkörper.

2.4.7. Ausgeglichen

Totenart, die eine ereignissarme Existenz fördert. Der Körper ermöglicht wenig Einfluss ist aber auch sehr stabil.

2.4.8. Zielfolgend

Totenart, die hilft, ein Ziel zu verfolgen. Der Körper hat gute Wahrnehmung und kann sich gut ausdrücken. Nur Geister von Personen passen in einen Zielkörper.

2.4.9. Herausgefordert

Totenart, die hilft, Herausforderungen zu bestehen. Gute Einflussmöglichkeit aber auch leicht zu behindern bzw. beeinträchtigen. Nur Geister von Personen passen in einen Forderkörper.

2.5. Magie

In dem Raum der Welt können Geister und außerräumliche Wesen auf die Materie einwirken. Dies wird mit Magie bezeichnet. Es gibt spezielle materielle oder energetische Stoffe, magische Stoffe genannt, die das den Geistern und Wesen ermöglichen. Diese sind unter anderem in den Körpern der sterblichen und gestorbenen enthalten.

Ein solcher materielle Stoff, Seele, zeichnet die Körper der lebenden und der Zombies aus. Dieser Stoff ermöglicht auch den Körper von Gespenstern, die dadurch dort sein können, wo zuvor viele Lebewesen oder deren Leichen waren oder nun sind. In geringen Umfang gelangt er auch mit dem Staub in die Luft. Der Körper der Schatten nutzt einen anderen, einen energetischen, dieser Stoffe, Aura. Die Körper der Toten basieren auf einem materiellen Stoff, Embrosia, der in der Unterwelt vorkommt, aber nicht auf der Oberfläche oder im Luftraum. Magie über diese Wirkung des Geistes auf seinen Körper hinaus ist auch möglich und ist Magie im engeren Sinne und wird von Magiern gewirkt. Dabei greift ihr Geist entweder über ihren Körper hinaus auf anderes zu oder sie nutzen andere Wesen, vorallem Dämonen, zu ihren Zwecken. Lang anhaltende Magiewirkung ohne eigene Konzentration durch den Magier ist nur durch Nutzung solcher anderer Wesen möglich. Die Grundlage, dass Dämonen auf die räumliche

Welt einwirken können, basiert auf drei weiteren magischen Stoffen. Einer, Magium, wird z. B. in Metalle eingearbeitet, um die daraus gebildeten Geräte zu verzaubern. Ein anderer, Monwurz, kann Lebewesen durch Nahrung gegeben werden, um diese empfänglicher für Zaubereffekte zu machen. In geringerem Umfang ist er auch natürlicher Weise in den Körpern vorhanden. Der dritte Stoff, Manna, bildet die Grundlage der Magie, die weder Metalle noch Lebewesen betreffen. Jedoch ist er schwerer zu handhaben als die beiden anderen. An den Spalten haben Magier noch weitere, bisher unbekannte magische Stoffe gefunden, die ebenfalls Einfluss ermöglichen. Wieder andere neue Stoffe ermöglichen evtl. auftretenden neue Gottheiten mit neuen Wirkaspekten stärkeren Einfluss, was die Personen aber (noch) nicht herausgefunden haben. Sie vermuten jedoch diese Einflusseigenschaft auch dieser Stoffe, konnten jedoch noch keinen Geist oder außerräumliches Wesen finden, denen der Einfluss ermöglicht wird.

2.6. Dämonen

Dämonen sind die Personen in und aus der Sphäre des Willens. Das Verhältnis dieser Personen und der des Raumes ist häufig von Gegenseitigem Benutzen (zum Zaubern einerseits, zum Stabilisieren der Sphäre andererseits) geprägt, kann aber auch Kooperation zu beiderseitigem Nutzen beinhalten. Es gibt viele Typen von Dämonen, z. B. welche von recht einseitigem Willen (und Zielen).

Wirkt ein Dämon innerhalb des Raumes, so übt er Einfluss über einen der drei magischen Stoffe oder einem der neuen Stoffe aus. Dabei bleibt er selbst entweder verborgen oder er nutzt eine Art Gastkörper. Dieser kann ein Körper eines Wesens des Raumes sein, der dann besessen ist, oder ein zum Typ des Dämon passender eigener Körper. Letzteres kommt vor allem bei Beschwörungen von Dämonen vor. Da ein Dämon im Raum keinen natürlichen Körper hat oder braucht, ist er in der Anwendung der Magie flexibler als Wesen des Raumes selbst. Dies begründet, dass sie häufig für Zauber genutzt werden.

Eine Art, Personen des Raumes zur Stabilisierung der Sphäre zu nutzen, ist der eines Dämonenpactes: Nach seinem Sterben erhält die Person einen zielführenden Körper und der Geist weilt in der Sphäre mit dem Ziel, den dortigen Aufgaben mit seinem Willen nachzukommen.

2.7. Gottheiten

Gottheiten sind Wesen, die einen großen Einfluss auf die Welt haben. Große Gottheiten sind nicht an die Welt gebunden und können sie verlassen. Lokale Gottheiten sind auf die Welt angewiesen

und können sie nicht als solche verlassen. Jedoch können lokale Gottheiten auch zu großen werden und anders herum. Lokale Gottheiten haben meist einen Ort im Raum oder einen Bereich in der Sphäre, auf den sich ihr Einfluss konzentriert. Wesen des Raumes und der Sphäre können zu lokalen Gottheiten werden und anders herum, wobei für die Möglichkeit, ein Wesen des Raumes oder der Sphäre zu werden, es unerheblich ist, ob die Gottheit zuvor das eine oder das andere schon einmal war.

Die meisten Gottheiten sind Personen, doch einige wenige sind ohne Willen oder können nicht denken. Diese wirken auf grundlegende Eigenschaften der Welt ein. Die große Gottheit der Zeit ist ein Beispiel für eine Nicht-Personen-Gottheit. Wird sie gestärkt, wird zeitverändernde oder -abändernde Magie schwieriger.

Die Wirkung der Gottheiten ist nicht auf Magie angewiesen aber dennoch beschränkt.

Koordinierte Achtung oder gar Anbetung stärkt eine Gottheit und ihre Wirkungsmöglichkeit.

Weiterhin kann eine umfassendere göttliche Wirkung durch Fokussierung durch geringere Wesen in einem lokaleren Bereich verstärkt werden. Gottheiten können auch magische Stoffe zu ihrem Nutzen anwenden.

2.8. Rituale

Rituale sind umfangreichere Handlungen nach einem Plan. Der Umfang kann sowohl durch die aufgewandte Zeit oder durch die beteiligten Wesen umfangreich sein.

Rituale werden oft für Magie, Anbetung von Gottheiten und zur Fokussierung von göttlichen Wirkungen eingesetzt.

So wurden Rituale zur Stärkung jener Gottheiten benötigt, die die Welt zusammengehalten haben. Als diese Rituale in ihrer Kraft nachliefen, haben diese Gottheiten gemerkt, dass sie sich selbst zu sehr anstrengen müßten, um die Welt weiterhin zu sichern und haben sich abgewandt.

3. Die Grasküste

3.1. Geographie

Das Gebiet, das nun Grasküste heißt, umfaßt die durch eine Spalte abgetrennten südöstlichen Ausläufer eines Hochgebirges im Nordwesten, die ehemals fruchtbare und namensgebende Ebene südöstlich davon im Nordosten und der Mitte. Südlich der Ebene ist die ehemalige Küste, die nun einen Abhang zum ehemaligen Meeresgrund bildet. Im Westen der Ebene ist der nun untote Wald. Dieser wird im Süden durch die ehemalige Küste begrenzt. Östlich der Ebene sind kleine Hügel mit weiterhin fruchtbarem Ackerland.

Südlich der Hügel zieht die alte Küste nach Nordost. Im Norden und Nordosten wird die Ebene durch die Spalte begrenzt. Die Spalte zieht im Osten durch den ehemaligen Meeresgrund zu einem ehemaligen Meeresgraben und durchläuft diesen nach Süden. Südlich der ehemaligen Küste erstreckt sich der ehemalige Meeresboden weiter als es hier betrachtet wird. Ebenso wird das Gebiet westlich des untoten Waldes nicht betrachtet. Das Wasser, was in den Hügeln als Regen fällt, fließt nun über den ehemaligen Meergrund nach Südost und Ost zur Spalte nördlich des ehemaligen Grabens und bildet eine neue fruchtbare Gegend. Hierhin zum Rand der Spalte sind die lebenden Ents gezogen.

Den Quellen des Hochgebirges beraubt, sind der Hauptfluss der Ebene (Grüner Fluss aus den Ausläufern kommend und ehemals nach Südosten und dann Süden fließend) und Nebenflüsse (Waldschatten aus dem Norden des westlichen Waldes kommend nach Osten in den Grünen Fluss, Nordwasser kam aus dem Norden und floss südöstlich von Waldschatten in den Grünen Fluss, Braunbach kam aus dem östlichen Hügelland) trockengefallen. Nur einige kleinere Bäche führen nah südlich des Ausläufers sich vereinigend noch das restliche Wasser der Ausläufer nach Süden.

3.2. Teilgebiete

3.2.1. Gebirgsausläufer

Fruchtbar und bis auf die Wesen, die die großen Flüsse benötigten, noch annähernd alte Populationen. Lebender kleiner Wald und Landwirtschaft. An der Spalte Vorkommen neuer magischer Stoffe. Dort neue Ansiedlungen von Personen, die diese suchen und untersuchen. Sonst gibt es hier als Rohstoffe Erze und magische Stoffe zum Handel mit den Magierstädten in der Ebene. Weiterhin Nahrungsmittel von der Landwirtschaft.

3.2.2. Ebene

Untote oder verdorrte Gräser. im schmalen Band zwischen westlichem Land und neuem Bach überwiegen die untoten bei weitem. Sonst mehr verdorrte Überreste als untote Gräser. Diese Überreste dienen nun mehreren Ansammlungen von Sporenträger als Nahrung.

Drei alte Städte an den alten Flussläufen werden weiterhin von Menschen bewohnt und von Magie versorgt: Nordbrück an der Einmündung des Waldschatten (Suchen nach Verwertbaren in den Ablagerungen des Waldschatten), Nordmarkt nordöstlich der Einmündung des Nordwassers (religiöses Zentrum, starker Kontakt mit den Sporenträgern) und Grashafen an der alten Küste am Ende des Grünen Flusses (Suchen nach Verwertbaren in dem alten Endlauf des Grünen

Flusses und der alten Küste).

Untote Menschen durchstreifen die Ebene und haben einige neue Siedlungen gegründet: drei an der nördlichen Spalte, wo sie die Wirkung der Spalte auf das verdorrte Gras untersuchen, und in der Ruine der Stadt Bündel südlich der Einmündung von Waldschatten und westlich der Einmündung von Braunbach. Dies ist das Zentrum der untoten Menschen im Westen der Ebene und Kontakt zu den Sporenträgern dort.

3.2.3. Bach von Gebirgsausläufer nach Süden

Der neue Bach bietet Leben eine neue Grundlage. An ihm entlang hat sich haben sich Pflanzen und Tiere ausgebreitet. Auch lebende Menschen haben sich hier niedergelassen. Der nördliche Teil auf der alten Ebene wurde schnell besiedelt. Der südlich auf dem ehemaligen Meeresgrund wird gerade besiedelt, da dort der Boden noch salzig ist und weniger Frucht tragen kann.

3.2.4. westlicher Wald

Einst war er ein großer vielfältiger Wald. Doch nun fehlt ihm genügend Wasser, so dass dort nur noch wenig kleines oder noch weniger künstlich unterstütztes Leben gefunden werden kann. Die Bäume sind nun entweder abgestorben oder untot. Die gebliebenen Ents sind ebenfalls untot. Dort ist ein heiliger Hain der Ents, der nun von den Untoten betreut wird.

3.2.5. Meeresgrund

Der ehemalige Meeresgrund ist bedeckt von Leichen ehemaliger Meeresbewohner, die nicht mit in die Spalte gerissen wurden. Untote Sporenträger wagen sich am weitesten dort vor und nutzen meist die Gespenst-Gestalt. Sie unterstützen auch Sporenträger-Zombies, die besser mechanisch handeln können

3.2.6. Meeresgraben

Der Meeresgraben hatte vor dem Auftreten der Spalten andere Bedingungen als das flachere Meer. Nun wirkt hier die Spalte auf diese anderen Überreste und bringt Stoffe hervor, die sonst nicht in dem Gebiet Grasküste vorkommen. Nur wenige wagen sich in diese Tiefe.

3.2.7. Hügelland

Weiterhin fruchtbar, wenn sich auch die Niederschlagsmengen verlagert haben: Von Nordwesten mehr nach Süden. Dadurch ist auch der Hauptabfluss an neuer Stelle. Wenig neue magische Stoffe an der Spalte. Die Gesteine der Hügel vermindern deren Auftreten. Gute Kontakte zu den zur Spalte gezogenen lebenden Ents.

3.2.8. Fluss vom Hügelland zur östlichen Spalte

Er verläuft durch ehemaligen Meeresgrund und die Ents machen seine Umgebung urbar. Durch die

Nähe zur Spalte und den Hügeln reichlich Niederschläge.

3.2.9. Spaltenrand im Meer

Die lebenden Ents beginnen, von dort Wasser zu entsalzen und zu nutzen. Besondere Stoffe wegen Spalte durch flachen Meeresgrund lassen sich dort finden.

3.2.10. Spaltenrand im Norden und Nordosten

Untote Menschen haben drei Siedlungen an der Spalte errichtet und untersuchen deren Wirkung auf verdorrtes Gras.

3.3. Einflussgruppen

staatsähnlich

3.3.1. Magier der Städte

Die drei Städte an dem alten Fluss werden u. a. durch Magie mit lebensnotwendigem versorgt. Dabei wird sowohl Nahrung aus den Überresten der Gräser um die Städte herum gewonnen als auch magisch unterstützter Anbau und Viehhaltung betrieben. Die daran beteiligten Magier bilden eine Gruppe. Sie betreiben auch weiterhin die Silber-Seele-Herstellung. Sie untersuchen in diesen Magiegebieten, welche alte Magie weiterhin funktioniert und welche neuen Möglichkeiten u. a. durch die neuen magischen Stoffe ermöglicht werden. Nutzen von Dämonen ist bei ihnen verbreitet. Sie unterhalten auch bewaffnete Ordnungskräfte für die Städte und deren Verbindungswege.

3.3.2. Landwirte des Bachs, des Ausläufers und der Hügel

Die genannten Gebiete sind die fruchtbarsten der Grasküste. Die dortigen Landwirte haben sich zusammengeschlossen, damit diese Fruchtbarkeit erhalten bleibt und nicht unter fremde Kontrolle fällt. Sie unterhalten bewaffnete Ordnungskräfte für den Bach, den Ausläufer und die Hügel.

3.3.3. Das Große Geflecht

Ein Zusammenschluss lebender und untoter Sporenträger. Sie meinen, ein großes, die Welt umfassendes Geflecht, wird dem Zusammenhalt derselben geholfen. Sie haben die Ebene bereits mit einem überzogen und bereiten den ehem. Meeresgrund darauf vor. Sie verhandeln mit den Landwirten, wie dies mit der Landwirtschaft auch dort vereinbaren läßt. Bewaffnete Ordnungskräfte für die Ebene werden von ihnen versorgt und richten sich nach ihnen.

3.3.4. Siedler des Nordens

Die Siedlungen an der nördlichen Spalte bildeten einen Bund, der mit Unterstützung des großen Geflechts für Ordnung in diesem Bereich der Ebene sorgt. Auch suchen sie nach Wegen über die Spalte zu anderen Platten zu kommen und waren schon einige Male mit ihren Schiffen

erfolgreich.

3.3.5. Der Bund

Die untoten Menschen der Ruine Bündel kooperieren mit den untoten Ent im Wald und den lebenden Menschen am alten Fluss. Sie bilden eine Ordnungsmacht auf den Verbindungswegen zwischen diesen. Sie kooperieren mit dem Großen Geflecht südwestlich des alten Flusses.

3.3.6. Der Hain

Die untoten Ents des Waldes sind dort die Ordnungsmacht und bewahren den Ent-Hain. Einige wenige lebende Ent werden dort u. a. mit magischer und göttlicher Hilfe versorgt und versehen dort ihren religiösen Dienst.

3.3.7. Der neue Wald

Die lebenden Ents am neuen Fluss sind dort und an der Spalte des Meeresgrundes Ordnungsmacht. Sie halten mit dem Hain Kontakt und achten diesen in religiösen Fragen. Sie hatten bereits Kontakt zu Personen (untote Menschen, Ents und Sporenträger als meistens Zombies und einige Gespenster) einer weiter östlichen Platte.

glaubensorientiert

3.3.8. Neue Magier

Seit der Entdeckung der neuen magischen Stoffe werden sie von vielen Magiern untersucht. Eine Organisation von solchen Magiern bilden die Neuen Magier. Sie veranlassen Expeditionen, um neue Stoffe zu sammeln und statten Labore aus, um sie zu untersuchen.

3.3.9. Gottlose

Viele Personen, die es den alten Gottheiten übel nehmen, nicht mehr für den Zusammenhalt der Welt zu sorgen, haben sich von den Gottheiten abgewandt und erhoffen sich die Sicherung der Welt in Zukunft von der Magie und den Dämonen. Sie lehnen religiöse Rituale ab und konzentrieren sich auf magische Wirkungen und Zusammenarbeit mit Dämonen.

3.3.10. Polytheisten

Einige lokale Gottheiten und ihre Anhänger befürchten, dass wenn der Zusammenhalt der Welt von großen Gottheiten abhängt, ist sie in Gefahr, da diese die Welt verlassen können. Sie suchen ein Zusammenwirken der lokalen Gottheiten zu erreichen, das ohne große Gottheiten die Welt sichert.

3.3.11. Vertrauen in das Buch

Eine lokale Gottheit, genannt "das Buch", die Gottheit der Verwaltung und Ordnung des Reiches, zu der einst die Grasküste gehörte, strebt nach der Größe, um die vakante Aufgabe der alten Gottheiten zu übernehmen und genug Macht zu haben, die Welt zu sichern.

3.3.12. Bewahrer der Riten

Sie bedauern, dass die unterstützenden Rituale

vernachlässigt wurden und so das Aufbrechen verursacht wurde. Daher sammeln sie Überlieferungen über Riten und versuchen daraus zu lernen, welche (fast) vergessene Rituale die Welt stabilisieren. Sie unterstützen Expeditionen in alte Ruinen.

3.3.13. Boten des Blubex

Blubex ist ein einflussreicher Dämon, manche würden ihn Dämonenfürst nennen, der eine Kooperation mit den Personen des Raumes anstrebt, insbesondere mit denen der Grasküste. Er unterstützt hierzu, dass recht viele der ihm folgenden Dämonen Aufgaben in der räumlichen Welt übernehmen und dafür Geister der Personen der räumlichen Welt in seinem Bereich der Sphäre. Er hofft, dass dadurch mehr erreicht werden kann, als wenn sich beide Teilwelten nicht helfen würden. Gerne nimmt er Dienste von (toten) Ahnen an, deren Nachkommen er mit seinen Dämonen unterstützt. Die Boten sind einerseits die von ihm vermittelten Dämonen in dem Raum, andererseits auch Personen des Raumes, die diese Beschwören und sonst seine Idee unterstützen.

3.3.14. Verehrer der Ahnen

Das Zerbrechen der Welt hat die Unterwelt der Toten nicht verschont. Die Verehrer der Ahnen haben davon erfahren und wollen die Aufmerksamkeit, die der Zusammenhalt der Welt bei den Spalten und in der Sphäre erfährt, auf die Unterwelt ausdehnen, dass die Lebenden und Untoten den Toten dort helfen. In ihnen sind Gläubige an den Schamanismus stark vertreten.

3.4. Charaktere

3.4.1. Dandra (w)

Zombie-Mensch, Händlerin. Betreibt Karawanen zwischen dem Neuen Wald, den Magier-Städten und dem Hain. Heuert immer wieder mal neue Wachen und Helfer an. Bietet auch anderen die Reise mit der Karavane.

3.4.2. Buldhar (m)

Lebender Ent an der Spalte am Neuen Wald. Hat eine kleine Fischereiflotte. Verkauft Fische zu lebenden Menschen und Sporenträgern. Rüstet auch einige Expeditionen zur Spalte im Graben von der Spalte aus aus.

3.4.3. Sorgul (m)

Lebender Ent im Hain. Leitet die religiösen Handlungen. Zum Teil auch Orakel. Versucht die Wurzeln der Bäume in die Tiefe wachsen zu lassen um Wasser zu erreichen. Kooperiert mit Sporenträgern und Pilzen um die Wurzeln zu unterstützen.

3.4.4. Vielfrucht (w)

Lebender Sporenträger. Ist in der ganzen Ebene östlich des Baches verbreitet und besitzt viele

Fruchtkörper. Durch die Größe zum Teil etwas träge in der Reaktion, dafür aber gute Botin.

Ratgeberin des Großen Geflechtes.

3.4.5. Sarbieri (m)

und

3.4.6. Salbara (w)

Lebende Menschen. Magier aus Nordbrück. Liegen im fairen/sportlichen Wettstreit um die Erforschung der neuen magischen Stoffe. Sind miteinander befreundet. Rüsten Expeditionen zu der Spalte aus oder kaufen Fundstücke auf.

3.4.7. Sambra (w)

Schatten-Sporenträger. Hat den Graben bereist und ist zurückgekehrt. Sie nutzte eine besonders südliche Sonnenstellung um hineinzugelangen. Kann für Expeditionen in den Graben wertvoll Hinweise geben.

3.4.8. Sorei (w)

Lebender Mensch und

3.4.9. Talagor (m)

Lebender Ent. Sie treiben die Erschließung des südlichen Baches voran um mehr Lebensraum zu gewinnen. Sie sind hierbei helfender Magie gegenüber aufgeschlossen.

3.4.10. Sentrax

Dämon und Vertrauter Blubex. Reist umher und kümmert sich um die beschworenen, von Blubex vermittelten Dämonen. Ist am häufigsten in der Ruine Bündel anzutreffen, wo er einen Stützpunkt hat. Er hat einen Gastkörper in Form eines Vogels in der Größe eines kleinen Menschen.

3.5. Wirtschaft

Nach der Bildung der Spalten und der Nahrungsknappheit ist deren Wert gestiegen. Allgemein anerkannt ist als Geld Silber mit etwas Seeleeren versetzt in Form von Münzen oder Barren. Das Seeleeren erleichtert die magische Kontrolle der Reinheit. Viele haben diese Kontrolle erlernt auch ohne sonst Magie anzuwenden. Diese Mischung ist jedoch schwer herzustellen und dieses Geld ist recht wertvoll. Lokal werden noch andere Metalle oder Edelsteine als Tauschobjekte genutzt. Auch mit Magnum verstärktes Waffenmetall wird gerne dazu genutzt.