

Inhaltsverzeichnis

1 Ikyan: Der Tiefe Himmel	3
1.1 Dongo	4
1.2 Ruyan	5
1.3 Pulvar	5
1.4 Die Gasriesen	5
1.4.1 Fate	5
1.5 Außerhalb Ikyans	6
2 Ilamba: Der stürmische Sektor	7
2.1 Venderous	7
2.2 Luxos	8
3 Von den Prinzipien die die Welt bestimmen	9
3.1 Entropie	9
3.2 Synthese	9
3.3 Potential	10
3.4 Resonanz	10
3.5 Gravitation	10
3.6 Chaos	11
4 Gruppen und Einzigartige	13
4.1 Großer Handelshafen	13
4.2 Die schwarzen Reiter	13
4.3 Die Inhärenten	13
4.4 Die synthetische Hand	14
4.5 Die bunten Vögel	14
4.6 Kult des Gehörnten	15
4.7 Gastone Grasshopper	15

Kapitel 1

Ikyan: Der Tiefe Himmel

Das, was die Bewohner des Ikyan die bekannte Welt nennen, hat sich drastisch vor 150 Jahren verändert. Davor war verteilt auf den 6 Planeten und ihren Monden eine Handvoll von Kolonien, die von den verschiedenen Völkern bewohnt wurden. Besonders auf den inneren drei felsigen Planeten, namens Ruyan, Dongo und Pulvar, gibt es besonders viele und unterschiedliche Kulturen, die meistens von riesigen unverbarten Landschaften getrennt werden. Einzig in den großen Städten leben die Völker Seite an Seite zusammen und üben sich in Diplomatie, Handel und kulturellem Austausch. Die drei äußeren Planeten sind Gasriesen. Es ist ohne besondere und sehr kostspielige Vorbereitung nicht möglich, diese Planeten zu besuchen. Jedoch haben diese viele Monde und kleinere Trabanten, auf denen sich kleine Raumstationen befinden. Diese Orte sind oft sehr isoliert und Kommunikation zu ihnen ist aufgrund der begrenzten Lichtgeschwindigkeit sehr langsam. Zwischen den verschiedenen Planeten wandeln gelegentlich zivile und kommerzielle Raumschiffe, Spelljammer. Die durch Magie betriebenen Konstrukte sind das Herzstück der interplanetaren Reise. Hinter den Gasriesen Arva, Veryan und Königsende befindet sich die orthale Wolke. Eine riesige Sphäre aus Asteroiden, die im tiefen Himmel wandeln. Nur sehr wenige von diesen sind metallischer Natur, da bei den niedrigen Temperaturen sogar Gase anfangen zu gefrieren. Die sporadisch vorkommenden, besonders wertvollen Gase haben die Zwerge dazu gebracht, vor vielen Jahrhunderten in der Orthalen-Wolke Weltraumstationen zu bauen, sodass jetzt in Ikyan alle Zwerge in dieser lebensfeindlichen Region leben. Seltener kommen Händler zu den Planeten, doch sie verweilen nicht lange.

Vor 150 Jahren jedoch erschien aber ohne Vorwarnung ein großes Schlachtschiff im System. Die Winterrose stammt von der großen Republik, einem Staatenbund, der vor tausend Jahren Ikyan besiedelt und aufgebaut hatte, doch dann nach einem kataklymischen Ereignis die Verbindung mit dem Sektor verlor. Nach einem Krieg, der nur wenige Wochen andauerte, war die gesamte Kontrolle über Ikyan in die Hand der großen Republik übergegangen. Da durch den schlagartigen Anstieg an Material- und Arbeitszeit-Abgaben gelegentlich öffentliches Ungehörsam aufflammt, wird durch eine starke Truppenpräsenz die

öffentliche Ordnung geltend gemacht.

Nach der Herstellung der himmlischen Ordnung investierte die große Republik eine große Menge an Arbeitskraft zum Bau eines Weltentorhafens hinter der Heliopause. Die dort stationierten Portale werden von Schiffen der großen Republik benutzt, um den Transport in die anderen Sektoren zu ermöglichen. Den normalen Bewohnern ist es aber durch die extrem hohen Strahlungen nicht möglich, mit gewöhnlichen Spelljammern die Heliopause zu verlassen.

1.1 Dongo

Ein wahres Paradies für Entdecker ist Dongo. Der Wüstenplanet ist am wenigsten erkundet und seine Landstriche sind von gigantischen Wehen geprägt. Die wellenartige Form und die ständige Bewegung des Sandes durch die tiefen Winde brachten der Wüste den Namen Dongo Dilizinga. Ohne jegliche Plattentektonik ist der Planet arm an natürlichen Rohstoffen, sodass sich große Besiedlung nie gelohnt hat. Die sich bewegenden Wehen offenbaren jedoch gelegentlich verschollene Komplexe, die gelegentlich wahre Schätze beinhalten. Abenteurer und Entdecker reiten auf Sandschiffen über die windenden Sande.

Der Wasserarme Planet schien in der Vergangenheit einen eigenen Mond gehabt zu haben, denn ein dünner Ring aus Gestein ziert den golden rot schimmernden Planeten. Die kleinen Brocken haben aufgrund ihrer fehlenden Atmosphäre eine sehr geringe Temperatur. An Tagen der orbitalen Resonanz regnen diese Brocken auf den Planeten und das kühlende Gestein mit Wassereinschlüssen bringt segensreiche Ernten.

Dongo ist in mehrere Provinzen aufgeteilt, die von einem demokratisch gewählten Gouverneur dezentral regiert werden. Jede Provinz besteht aus einer Provinzhauptstadt, auch Königsstadt genannt, den umliegenden Dörfern und großen Leerflächen, in denen offiziell nur die Wüste gilt. Tatsächlich entstehen in diesen wenig überwachten Regionen aber häufig Siedlungen von Bürgern oder Gesetzlosen, die aufgrund der sich ständig bewegenden Dünen ein nomadisches Leben führen. Berichte vom Banditen häufen sich seit Neuestem.

Die Bewohner Dongos führen meistens ein sehr bescheidenes Leben. Die meisten in der Städter sind im Vertrieb von Waren tätig. Die Händler laufen durch die Straßen und ziehen hinter sich ihre Karren voll mit waren herum. Dazu kommt noch ein großer Teil von Arbeitern im Dienstleistungssektor und Handwerker. Die Bewohner auf dem Land sind meistens Landwirte und Steinbruch-Arbeiter. Gelegentlich findet man auch den ein oder anderen Freiberufler und Künstler sowie Derwisch, Bauarbeiter und Tagelöhner. Sie alle eint ihre fast schon Versessenheit darauf akribisch Notizen zu führen. Die regelrechte Schreibwut der Bürger lässt bibliothekenweise Notizbücher füllen. Von Dingen wie die Anzahl der Fußgänger auf dem Markt bis zu der Position der Planeten im Nachthimmel, die stetig anwachsende Enzyklopädie hat einen wahren Giganten eines Bürokratieaperates geschaffen.

Es liegt an den Leuten, Dongos, ob sie ihren Tag in den örtlichen Teehäusern, Badeanstalten, auf den Plantagen der Oasen, in den windenden Sänden oder im

kühlen Eisregen verbringen wollen. In den Sand von Dongo kann jede Geschichte geschrieben werden.

1.2 Ruyan

Ruyan ist ein sehr kleiner felsiger Planet. Die dünne Atmosphäre macht längere Unterfangen sehr anstrengend, weswegen das wirtschaftliche Treiben auf Ruyan sehr langsam verläuft. Doch seid nicht überrascht, wenn die Elfen der Ruya ihr Gemüt schlagartig ändern und sich heißblütig über Liebe, Politik oder Philosophie streiten. Man sagt, dass sie das Licht der Sonne so weit in sich aufgenommen haben, dass alleine ihre Präsenz die Stimmung in jedem Raum aufheizt. Ihre reiche Kultur, voll von Musik, Tanz und Kunst, macht sie zu den besten Handwerkern Ikyans, falls man sie dazu überredet, ein solches Unterfangen anzufangen. Eine Muse ist natürlich Pflicht für ein ruyanisches Meisterwerk...

1.3 Pulvar

Pulvar ist ein sehr waldiger Planet mit großen türkisen Ozeanen. Hier leben alle möglichen Völker (von den Zwergen abgesehen), da es reichlich Essen und Platz gibt. Auf Pulvar befinden sich auch die größten Städte Ikyans mit ihren eigenen regionalen Besonderheiten als Schmelzziegel der Völker. Aufgrund dieser Hochkultur hat hier auch die Große Republik ihren lokalen Regierungssitz aufgebaut. Der große Reichtum, der dadurch nach Pulvar gekommen ist, zieht Siedler aus ganz Ikyan an.

1.4 Die Gasriesen

Die vielen Monde der Gasriesen zu beschreiben ist ein Unterfangen, das viel Zeit bräuchte, da sie alle sehr unterschiedlich in ihrer Natur sind. Es gibt Trabanten so klein wie Asteroiden und so groß wie Planeten. Manche haben ihre eigene Atmosphäre, andere nicht. Manche sind gigantische Wasserwelten, andere öde Wüsten. Arm, reich, warm, kalt, vulkanisch, still, was man sich vorstellen kann, und sogar unglaubliche Orte kann man dort finden. Sie alle eint der Mut der Siedler die diese zum Teil lebensbedrohlichen Landschaften sahen und sagten:

Hier möchte ich mein Leben aufbauen

1.4.1 Fate

Fate ist ein vergleichsweise karger und kleiner Mond ohne wirkliche Bodenschätze oder diverser Flora und Fauna. Jedoch hat sich auf dem Mond von Arva ein üppiger Dienstleistungssektor gebildet. Der größte Teil der Einnahmen dieses wahrlich wunderlichen Ortes besteht aus Touristen auf der Suche nach dem

Glück. Ob man in einem der vielen Spielhäusern, Bordellen oder Wetthäusern geht, wird man immer die gleiche Szene sehen: Gewinner und Verlierer stehen Seite an Seite, nehmen sich in die Arme, vertrinken ihren Frust oder werden vom Sicherheitspersonal auf mehr oder weniger milder Weise aus dem Etablissement befördert. Ein besonderer Anblick auf Fate ist der hohe Anteil an Warforged. Diese fühlenden Konstrukte haben vor 150 Jahren für den Dreijährigen Krieg Ikyan förmlich überflutet. Doch jetzt, anderthalb Jahrhunderte später, sind diese Wesen ohne einen ihnen bewussten Sinn des Lebens ständig auf der Suche nach einem. Aufgrund ihrer manchmal fast empathielosen Natur eignen sie sich perfekt, um mit Lebewesen in ihren stärksten Gefühlsregungen umzugehen; perfekt für das Leben auf Fate. Besuchern sei aber angeraten, nicht zu lange auf Fate zu verweilen. Das grelle Scheinwerferlicht wirft lange Schatten...

1.5 Außerhalb Ikyans

Ikyan ist der vierte Sektor des großen Imperiums. Diese ist mindestens so groß wie Ikyan mit einer Fülle unterschiedlicher Völker. Doch auch die vier Sektoren sind nicht alles was es in der Welt gibt, weit Außerhalb der Sternensysteme befindet sich eine Welt die es zu entdecken gibt, mit seinen eigenen phantastischen nebeln, Sternenhaufen, kosmische leerräume und weiteren großkaligen Strukturen des Universums. Wesen wie Dämonen, Feen, Teufel, Engel, Automaten und vieles mehr sollen diese Orte bewohnen. Wege dorthin werden wahrscheinlich nur durch Kooperation mit diesen phantastischen Wesen entdeckt. Wer weiß, was in der Zukunft auf die große Republik zukommt ...

Kapitel 2

Ilamba: Der stürmische Sektor

2.1 Venderous

Um diesen Planeten zu beschreiben, bräuchte man ein ganzes Menschenleben und selbst das würde nicht annähernd die Gefahren, aber auch die Schönheiten dieses Planeten beschreiben.

Dieser Planet besteht zu 90% aus einem wabernden, niemals stillstehenden Gas. Dieses Gas hat eine erstaunliche Dichte. Denn auf diesem Gas. Auf der Plane-tenoberfläche schwimmen "feste Landstücke". Diese sind ständig in Bewegung durch das unberechenbare Gasmeer, welches unter dem Land herrscht. Noch dazu ist dieses Gas unglaublich wertvoll; es ist womöglich magisch oder sehr kraftvoll/potent. So dass man dadurch Energie gewinnen, Apparaturen betreiben und Schiffe steuern/zum Fliegen bringen kann.

Zusätzlich besitzt Venderous unzählige Monde, welche stetig mehr oder weniger zu werden scheinen. Jeder Mond beherbergt absolute elementare Kräfte. Zum Beispiel besteht der eine aus komplettem Feuer und Hitze, der nächste Mond hingegen ist die Kälte pur.

Diese Monde beeinflussen auch das Klima/die Welt um sich herum. Das bedeutet dir Landmassen, von Venderous, welche nahe an dem kalten Mond sind, sind karg, kalt, unfruchtbar und man findet kaum Leben. Anders ist es unter dem Mond des Wassers oder dem grünen Mond, dort sprudelt es förmlich nur so von Leben und es gedeiht an jeder Ecke. Jedoch ist die Landschaft so fruchtbar, dass die Tiere und Pflanzen dort mehr als nur gefährlich sind. Riesige Ameisen, giftige Katzenisse, Seen so groß und so reißend, dass riesige Schiffe bersten, Ungeheuer! Genauso hart wie die Flora und Fauna auf dem Planeten sind, so sind auch dessen Einwohner. Starke, froh gewachsene Goliath. Aber mit Stärke alleine hätten sie keine Überlebenschance. Sie haben sich die Natur zu nutzen gemacht. Tiere gezähmt, Gifte gewonnen und das Gas verarbeitet, Apparaturen gebaut und Waffen entwickelt.

Neben den Goliath leben auch Minotauren auf diesem harten Planeten, beide leben mehr oder weniger in Frieden und Wohlstand miteinander...
Gerüchten zufolge wurde der Planet vor Jahrtausenden von einem sehr mächtigen Drachen erschaffen. Welches Wesen der Welt könnte wohl sonst für so eine extreme, aber atemberaubend schöne Welt verantwortlich sein? Und aus diesem Grund wird dieser Drache, "der große Alte", wie eine Art Gott verehrt. Jeder Goliath hält Drachen für heilig und die Sprache der Drachen wird von Generation zu Generation weitergelehrt. Ob dieser Drache wirklich im Inneren des Planeten lebt und seit Jahrhunderten/Jahrtausenden schläft oder dieser schon lange tot ist oder woanders ist, wird wahrscheinlich für immer ein Rätsel bleiben.

Nicht ohne Grund sind relativ schnell andere Rassen, andere Fraktionen und auch Piraten auf sie aufmerksam geworden. Trotz der Umstände und der gefährlichen Umgebung haben die Bewohner von Venderous sich ein profitables Leben aufgebaut, mit genügend Rohstoffen, Essen und Technik, welche vielleicht nicht den üblichen Normen und Standards entsprechen, diesen aber in keiner Weise im Nachteil zu sein scheint. Die Bewohner von Venderous würden viele als ziemlich eigen und vielleicht sogar komisch beschreiben, leben sie doch eher in beständiger Kultur und Glauben. Große Teile der Bevölkerung sind allerdings der Außenwelt sehr zugetan. Viele besitzen einen Entdeckergeist, welcher seinen Gleichen sucht. Eben diese Neugierde wird Ihnen entweder zu einer Großmacht verhelfen oder Ihr Untergang sein...

2.2 Luxos

Ein Planet als Modehauptstadt.

Jeder, der ein gewisses Ansehen genießt und mit etwas Geld in der Tasche herumläuft, kennt diese Stadt. Sie und vor allem ihr Präsident und HauptModeDesigner Francesco Silvair geben die nächsten Trends des Universums vor. Für jedermann gibt es einen Stil und er hat es sich zur Aufgabe gemacht, für jede Art von Mensch, Ork, Elf, Zwerg, Tiefling, Drache etc. diesen Stil herauszufinden. Er hat sich auf die Fahne geschrieben, dass es niemanden gibt, den er nicht perfekt aussehen lassen kann. Er ist ein Meister der Künste, der Kleidung und einer der charismatischsten Menschen der ganzen Welt. Seine unzähligen Liebschaften, Bettgeschichten und Affären nutzen ihn als Inspiration und Muster. Seine Frau hat da wenig gegen, denn sie steht ihm was Lustjungen/Männern in nichts nach.

Die Stadt ist bunt, laut, lustig und lebensfroh. Sie ist die Stadt, die niemals schläft. Man sagt: Solange man nicht ein Wochenende wach in Luxos verbracht hat, hat man keine Ahnung, wie man feiert.

Kapitel 3

Von den Prinzipien die die Welt bestimmen

Es gibt bestimmte Prinzipien oder Mechanismen, die die Realität definieren. Diese Prinzipien haben unabhängig voneinander die verschiedensten Völker entdeckt und zu beschreiben versucht. Hier wird nur ein kleiner Einblick in ihr Wesen gewährt, aber am Ende ist es der Glaube, der aus Prinzipien einen Gott macht. Und so wie jeder ein anderes Bild dieser Prinzipien hat, so drücken sich die Priester und Gotteskrieger ihren Glauben auf unterschiedliche Art und Weise aus.

3.1 Entropie

Stetig nagt der Zahn der Zeit. Metall verrostet, Laub wird zu Humus, Berge weichen Flüssen, und Wesen Sterben. Auch wenn für einen Moment die Ordnung wächst, strebt das System immerzu an durcheinander zu geraten. Das ist das Wesen der Entropie, es beinhaltet Zerfall und Wandel. Die Jünger der Entropie verschreiben sich zum Beispiel dem Tod von Wesen, führen Historie über die Welt, oder befassen sich mit der Mehrung und Wahrung der natürlichen Zerstörung. Eine Kriegerin der Entropie würde sich zum Beispiel in den Kampf gegen unnatürlichen Untot verschreiben. Die genauen Eide sind sehr persönlich und unterscheiden sich Teilweise sehr. So verschieden sind die Eide gleich der Art der Entropie.

3.2 Synthese

Man sagt das erste Leben auf der Welt entstand im Zufall. Moleküle ordneten sich zufällig an im Inneren eines Vulkan, Unterwasser und abgeschirmt von Strahlung. Doch von Zufall kann es nicht sein: Falls die Voraussetzungen perfekt vorhanden sind wird es immer dazu kommen. Das ist die Natur der Synthese,

es beinhaltet Ordnung, Wachstum, und Verknüpfung. Die Jünger der Synthese üben sich zum Beispiel in der Schaffung neuer Verbindungen, Kunstwerken, oder Ehen. Sie sind manchmal als Heiler tätig oder unterstützen große Bauvorhaben. Manche Jünger verschreiben sich sogar der Unterstützung der Ausgebeuteten. Eine Kriegerin der Synthese würde sich zum Beispiel in den Kampf gegen Menschenhändler verschreiben. Auch hier gibt es sehr unterschiedliche Missionen. So vielseitig sind die Eide gleich der Art der Synthese.

3.3 Potential

Situationen in denen der Ausgang ungewiss ist begegnen uns jeden Tag: Ein Felsen steht auf einen Berg, im Tal links ein Dorf, im Tal rechts ein Fluss, wo wird der Felsen hinrollen? Für einen mag es ungewiss sein aber der Gelehrte mag wissen wie der Wind sich drehen wird. So ist das Wesen des Potentiales, es beinhaltet Möglichkeiten, Zufall, und Wahrscheinlichkeiten. Ein Jünger des Potential mag sich dem Sammeln von Wissen zu verschreiben, sucht Ordnung in zufällig erscheinenden Prozessen, oder versucht die das Schicksal vorauszusagen oder zu manipulieren. Eine Kriegerin des Potential würde sich zum Beispiel in den Kampf gegen Demagogen verschreiben. Jeder Auftrag ist mit einem persönlichen Schicksal verbunden. So ungewiss sind die Eide gleich der Art des Potential.

3.4 Resonanz

Wissenschaftler haben Experimente konstruiert die ihr Ergebnis ändert wenn es Beobachtet wird oder nicht. Andersherum muss also auch die Welt einen Effekt auf den Geist haben. Menschen sagen der Glaube kann Berge bewegen doch gehen sie selber zum Berg um ihren Glauben zu bewegen. Genau dort wird die Verbindung zwischen Geist und Welt am klarsten, das ist das Wesen der Resonanz. Jünger der Resonanz verschreiben sich zum Beispiel in Mediation zwischen Kulturen und der Natur, Besänftigen Geister von Lebenden und Toten, oder begeben sich auf die mystische Suche nach dem Geist der Welt. Eine Kriegerin der Resonanz würde sich zum Beispiel in den Kampf gegen einen Naturschänder verschreiben. Die Gelübde sind stark abhängig von der Natur die sie umgeben. So multiplex sind die Eide gleich der Art der Resonanz.

3.5 Gravitation

Es scheint eine Kraft zu geben die Materie zu einander Anzieht. Aus Staubwolken werden Planeten, die Sternensysteme wirren um ein Zentrum, die Zentren bilden lange Spinnennetz-förmige Ketten, und Menschen begegnen sich immer zweimal im Leben. So ist das Wesen der Gravitation, es beinhaltet Zusammenhalt und Treue. Jünger der Gravitation befassen sich zum Beispiel mit Parteien, Ländern und Unionen. Sie fungieren als Diplomaten oder Politiker aber können

auch sich dem Mystizismus der Weltentstehung oder Kosmologie verschreiben. Eine Kriegerin der Gravitation würde sich zum Beispiel in den Kampf gegen Eidbrecher verschreiben. Jedes Versprechen ist ein heiliger und bilateraler Akt. So universell ist der Eid gleich der Art der Gravitation.

3.6 Chaos

Log eintrag: *Mein Schiff segelt schon seit Monaten durch die tiefe dunkle Leere. Kein Sternenlicht das mir den weg weist. Die Detektoren zeigen den Ausendruck an: 1 Atom pro kubikmeter. Hier bin ich ganz allein. Mein Schiff fängt langsam aus Auszugasen. Die Atome der Hülle wollen unbedingt die Leere draußen Füllen. Das Metall wird zu Gas. Nicht nur mein Schiff wird zerrissen. Ich fühle wie es an meinem verstand zerrt. Ich weis, dass es hier ist. Umso tiefer ich in den leeren Raum fahre umso lauter wird das Rauchen meines Radios. Hier sollte nichts sein. Kein Teilchen da um wärmestrahlung abzugeben. Der weite ewige Raum. Ich glaube es hat mich nicht einmal bemerkt. Doch ich habe es bemerkt. Ist es das was die Hexenmeister Chaos nennen, Tohuwabohu...*

Kapitel 4

Gruppen und Einzigartige

4.1 Großer Handelshafen

Mehrere dieser Häfen gibt es auf der ganzen Welt, nicht nur im Ikyan. Sie sind Dreh- und Angelpunkt für jedermann, Metropole jeden Handels und die Hauptstädte der Wirtschaft. Betrieben von penibel ausgewählten Köpfen der Handelsgilde, sind diese riesigen Städte gleichzeitig Marktplatz, Schiffswerft, Bank, Hotel für müde, und Restaurant für hungrige Wildspacer. Es gibt nichts, was eine solche Metropole nicht hat, ob man eine bestimmte Waffe, einen Trank oder einfach nur "Gesellschaftsucht, hier an diesem Ort findet man buchstäblich alles!

4.2 Die schwarzen Reiter

Erst wenn ein Pirat von sich sagen kann, dass er von einem der "schwarzen Reiter" gesucht wird, erst dann kann er sich ein wahrer Pirat nennen können. Diese Kopfgeldjäger, welche für die große Republik ihre Aufträge, Attentate und Hinterhalte durchführen sind eiskalte Killer. Jeder von ihnen agiert anders. Der eine eiskalt, ruhig und aus dem Schatten, ein Anderer mit roher Gewalt, mit dem Kopf durch die Wand oder wieder ein anderer durch Gifte.

Niemals hat jemand diese Gestalten auf den Hals gehetzt bekommen und überlebt und von ihnen zu berichten. Das meiste, was man über sie weiß sind bloß Gerüchte. Es gibt aber Gemunkel darüber, dass bereits große, mächtiger Piraten oder Köpfe der Handelsgilde von ihren Künsten Gebrauch gemacht haben soll.

4.3 Die Inhärenten

Eine Organisation, welche es sich zur Aufgabe gemacht hat, die komplette Welt zu einem. Unter einer Flagge, einer Führung, einem Mann. Wendole Grant.

Der fanatische, egomanische (An-)Führer der Inhärenten. Er ist groß, wunderschön, mächtig, allwissend, klug, empathisch, euphorisch, sympathisch, charis-

matisch, stark, einfach perfekt. Zumindest denken und verbreiten das seine Anhänger. Er wird von seinen Anhängern so sehr in den Himmel gelobt, dass man glauben könne, dieser sterbliche Mensch sei ein Wesen puren **Potenzials**. Er möge seine Feinde ohne Geste, fast ohne Worte woge stimmen und auf seine Seite ziehen. Er möge Länder, ganze Planeten zusammenschieben und vereinen. Ob nun Wendole Grant wahrlich perfekt ist oder diese großen Diplomatischen erfolge aufgrund der Inhärenten kommen ist fast zweitsächlich. Für die große Republik ist die Sache jedenfalls klar. Grant ist die meist gesuchte Person der Republik und wurde in Abwesenheit schuldig gesprochen mit den Inhärenten eine subversive Struktur aufgebaut zu haben, dessen Ziel es ist die freiheitliche Demokratie durch ein diktatorisches totalitäres Regime zu ersetzen.

4.4 Die synthetische Hand

Ein Ort an dem geholfen wird.

Die hier lebenden sind meist gelehrte Apotheker, Köche oder geübte Heiler. Sie haben es sich zur Lebensaufgabe gemacht Frieden und Ruhe Zwischen die Planeten und darüber hinaus zu tragen. Entweder durch Magie, geschickten Fingern oder angelerntem Können wissen sie fast jedem mit seinem Problem zu helfen. Sie agieren unabhängig von jeglichen Politischen Auseinandersetzungen. Aus diesem Grund hat keine Fraktion das Bedürfnis ihnen schaden zuzufügen. Sogar die schlimmsten aller Piraten würde so etwas nicht einfallen. Ein weiterer Grund für ihre vermeintliche Sicherheit ist, dass sie keine Reichtümer oder ähnlich Wertvolles horten. Sie leben ab von solchen weltlichen Belangen.

Ihr Credo: Jeder verlorenen Seele, welche Hilfe benötigt hat hier Hilfe zu erwarten. Ein hungriger Seemann wird Essen erhalten, ein verletzter Krieger der Republik wird Heilung erwarten können und auch ein Freudenmädchen mit ungewolltem Kind unter dem Herzen wird hier Abhilfe finden. Die meisten unter ihnen haben ihren persönlichen Eid der **Synthese** gewidmet. So bildet die Hand die größte dezentrale Vereinigung von Jügern des Weltgesetzes.

Abgesehen ihrer helferisch tätigen Art fungieren sie ebenso als eine Art Universität oder Lehrstätte, für all das, was lokalen Jünger eben so am besten können. Sie bilden die nächsten Köche, Heiler, Ärzte und Apotheker aus. Damit der Nachschub nicht stockt und die Lehren ihres Credos in die weite Welt hinausgetragen wird. So haben sich schon wahre Zentren der Expertise gebildet.

4.5 Die bunten Vögel

Eine Truppe welche für eine ausgeglichene Welt sorgen möchte. Sie glauben an die Balance. Keine Macht, sei sie böse oder gut darf zu mächtig werden. Kein Vorsatz, noch die **Synthese** oder die **Entropie** darf vorherrschend sein. Die gesamte Welt sollte in kompletter Balance und Eigenheit existieren. Nur so kann sie überdauern. Vor allem sind die bunten Vögel in Ilamba tätig.

Sie sind für die freie Entwicklung aller Völker, gegen Unterdrückung, für Unabhängigkeit, gegen Abhängigkeiten. Mal verdeckt, mal sehr offen sorgen sie dafür, dass Ausgeglichenheit herrscht. Sie beschützen, was sich zu schützen lohnt. Sie stellen sicher, was bewahrt werden sollte. Oder sie zerstören, was nicht existieren sollte.

Alle Führungsmitglieder der Bunten Vögel werden demokratisch gewählt und sind nicht länger als 2 Perioden, á 5 Jahre, im Amt. Die meisten Mitglieder haben sich der Künste, der freien Entfaltung hingegeben. Und tarnen somit ihre Mitgliedschaft bei den Vögeln. Ob als Barde, Schriftsteller, Künstler, Bildhauer, Model, Architekt oder Modedesigner. Viele der Mitglieder genießen großes Ansehen in den Gesellschaften. Auch über Planeten hinaus.

Aber keiner der Vögel wird seine wahre Lebensaufgabe jemals vergessen oder gar hintergehen.

4.6 Kult des Gehörnten

Eine dunkle Vereinigung. Schwarze Magier, dunkle Kultisten, Hexenmeister des **Chaos** und Teufelspaktierer sollen die Mitte des Kults bilden. Sie sind äußerst gut vernetzt und infiltrieren mittlerweile größere Organisationen und sogar die große Republik.

Die Republik erkennt in ihrem treiben den Willen eine neue Weltordnung zu erschaffen. Eine in der sie sich selbst zur Elite erheben und ihren Gott verbreiten. Für sie sei es notwendig **Chaos** die Ordnung bringen, *id est* ein Machtvakuum installieren und Zwietracht sähen.

Ob sie wirklich missgewiste Jünger des **Chaos** sind oder sich dahinter eine andere mächtige Entität versteckt, ist ein gehütetes Geheimnis unter den Kultisten. Berichten zu folgen soll es eine gehörnten Kreatur aus, da einige der bekannten Anhänger des Kults abgeschnittene Tiefling-Hörner tragen. Eingenäht in dessen Roben oder als Kopfschmuck zieren die Hörner ihr Haupt, Hinterkopf, Rücken oder Brustkorb. Kult jagt Tieflinge und rotten diese aus. Zum einen für ihren SSchmuck", zum anderen, weil sie diese als Verräter erachten.

Beschmutztes Blut, nicht würdig zu leben.

4.7 Gastone Grasshopper

Einer der gefürchtetsten Piraten Ikyans. Bestehend aus einem reinen Chitinpanzer gleicht sein Körper einem harten Stein. Auf seinem Schiff der "Green Meadow" sind hauptsächlich Insekten Stämmige Seemänner vertreten. Alle mit ihren gewissen Vorteilen, runden sie die sechs-/bzw. achtbeinige Crew ab. Ihr Schiff selbst besteht aus einer blühenden Blumenwiese, die zu Leben scheint und der Crew sowie vor allem Captain Grasshopper eine unheimliche Macht zuteilwerden lässt. Sollte man jemals ihre Flaggen am Horizont entdecken, hilft nur eins: fliehen! Und beten, dass sie einen nicht finden...