



Thomas Losleben und Jürgen E. Franke

Die Welt

Der ultimative Reiseführer über
die Länder und Völker Midgards



Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2019-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Redaktion: Thomas Losleben

Autoren: Holger Epp, Jürgen E. Franke, Thomas Losleben, Hans-Joachim Maier,
Isolde Popp, Dirk Richter, Stephan Sumser, Christoph Tinius, Iris Tinius

Lektorat: Jürgen E. Franke, Peter Kathe, Thomas Losleben, Harald Popp, Anja Volkmann-Umierski

Titelbild: Tristan Denecke, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann

Illustrationen: affordable_cat/Shutterstock, Atelier Sommerland/Shutterstock, Mikhail Bakunovich/Shutterstock,
Verena Biskup, Matt Bulahao, camilkuo/Shutterstock, Daniel Eskridjge/Shutterstock, Slava Gerj/Shutterstock,
Bob Greyvenstein (Elite Design Elements © Rising Phoenix Games), Forrest Imel, Larry Jacobsen/Shutterstock,
Verena Lattanzi, Werner Öckl, Swen Papenbrock, Eric Pommer, Dean Spencer (© 2015 Dean Spencer, used
with permission, all rights reserved), Folko Streese, Unholy Vault Designs/Shutterstock, Warpaint/Shutterstock,
Sebastian Watzlawek, Hank Wolf - Detailkarten, Weltkarte: Ulf Lehmann



Inhaltsverzeichnis

Die Vergangenheit Midgards

Vom Aufbau des Multiversums	9
Die Entstehung des Multiversums	10
Die Geschichte der Welt Midgard	13
Die Urzeit	13
Die Vorgeschichte	17
Die Frühgeschichte	19
Die imperiale Zeit	22
Die jüngere Geschichte	26

Die Länder Midgards

Alba	30
Aran	44
Buluga	53
Chryseia	59
Clanngadarn	68
Erainn	79
Eschar	91
Die Feuerinseln	108
Fuardain	114
Das Ikenga-Becken	118
Die Inseln unter dem Westwind	124
KanThaiPan - KuroKegaTi	129
KanThaiPan - das TsaiChen-Tal	136

Die Küstenstaaten	142
Medjis	154
Minangpahit	164
Moravod	173
Nahuatlan	183
Rawindra	192
Die Tegarische Steppe	201
Urruti	212
Valian und der Pfortenarchipel	221
Waeland	232
Ywerddon	242

Nichtmenschliche Völker

Die Elfen	246
Die Gnome	253
Die Halblinge	256
Die Schwarzalben	259
Die Zwerge	265

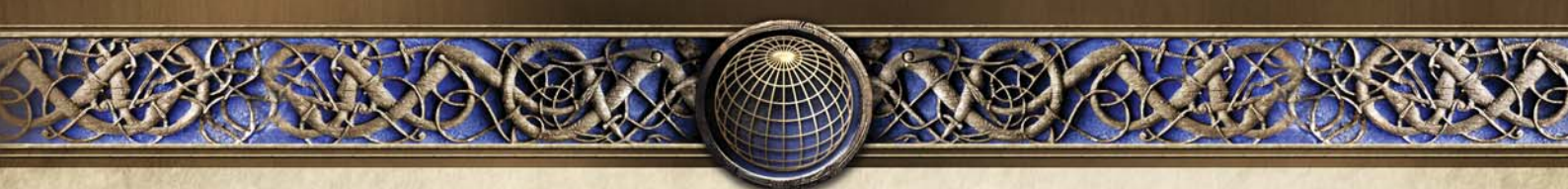
In freier Natur

Die Klimazonen Midgards	271
Der Wettermacher	274
Seereisen	280
Karte der Welt	282



Zum Gedenken an Sven Scheurer
Autor, Lektor und Freund
(1964-2018)

Sample file



Vorwort

Midgard unterscheidet sich von vielen anderen Fantasywelten, die von einem einzelnen Autor oder einer kleinen Gruppe am Reißbrett entworfen worden sind. Bei unserer Welt stand am Anfang nur ein grober Rahmen, der erstmals 1989 in der 3. Ausgabe der Regeln formuliert wurde und der in etwa identisch mit der Weltbeschreibung im *Kodex* ist. Zu diesem sparsamen Gerüst lieferten im Lauf der Zeit zahlreiche Autoren in Abenteuern, Quellenbüchern und Beiträgen in Magazinen wie dem *GILDENBRIEF* fantastische Ideen, die die Welt bereicherten und komplexer machten. Es sei aber nicht verschwiegen, dass genauso viele gute Ideen im Papierkorb landeten, weil sie nicht mit bereits vorher etablierten Fakten über die Welt in Einklang zu bringen waren. Das Weltenlektorat musste hier so manche schmerzliche Entscheidung treffen, um die Widerspruchsfreiheit *Midgards* zu sichern. Je mehr Lücken auf der Karte, in der Geschichte und im Weltbild gefüllt wurden, desto weniger Raum blieb für größer angelegte neue Kulturen oder Entwicklungen.

Die Bereitschaft, viele kreative Leute an der Entwicklung *Midgards* teilhaben zu lassen, hat enorm zur Vielfalt der Welt beigetragen, aber die anfängliche Laissez-faire-Einstellung der Lektoren hat im Nachhinein auch zu teils schwerwiegenden Problemen geführt, die anfangs nicht gesehen wurden und nur mit Mühe ausgegült werden konnten. Um nur zwei Beispiele zu nennen:

Ursprünglich kannten die Regeln nur fünf Elemente. Daran hielten sich auch die Autoren des *KanThaiPan*-Quellenbuchs, passten die Auswahl an Elementen aber dem fernöstlichen Hintergrund an: *Eis* und *Luft* wurden durch *Metall* und *Holz* ersetzt. Das wurde spätestens zum Problem, als bei der Entstehung der 4. Regelausgabe ein stimmiger Hintergrund für das Funktionieren von Zauberei entwickelt werden sollte. Um den Spielern eines realitätsnahen Rollenspiels eine sichere Grundlage zu geben, müssen die Gesetze der Magie wie Naturgesetze wenigstens innerhalb einer Welt allgemein gültig sein. Die Lösung war dann das hier im Abschnitt »*Vom Aufbau des Multiversums*« beschriebene System, während die vorherigen Vorstellungen mit dem beschränkten Wissen westlicher bzw. fernöstlicher Zauberer erklärt wurden.

Im dritten Abenteuer des *Zyklus der Zwei Welten* wurde festgelegt, dass *Midgards* Mond außerhalb der eigentlichen Welt liegt und als Gefängnis für den Anarchen dient. Als ein Jahr später der Abschlussband des *Zyklus* erschien, der auf der dunklen Schwesterwelt *Myrkgard* spielt, fiel auf, dass diese Welt dann keinen Mond besitzen kann. Das wäre weiter

nicht schlimm gewesen, wenn nicht eine Reihe von Zaubern des Regelwerks von Mondlicht oder Mondphasen abhängig gewesen wären, wofür dann eigens eine Regelung gefunden werden musste. Dieser Zyklus hat auch eine Reihe von Überlegungen zu Zeitparadoxa, ihren Konsequenzen und der Entstehung von Parallelwelten nötig gemacht, die wesentlich die heutige Struktur des Multiversums beeinflusst haben.

Trotz der Fülle an Material waren für den vorliegenden Quellenband einige Lücken zu füllen, sowohl bei den Länderbeschreibungen wie auch bei der Geschichte *Midgards*. Damit werden Fragen beantwortet, die manche Spieler schon seit langem umtreiben, z. B.: Was sind die Himmeldrachen? Was hat es mit der unsterblichen Königin der Amazonen auf sich? Wer oder was lebt auf den entlegenen Inseln unter dem Westwind? Wir haben uns bemüht, genügend Freiräume zu lassen, damit Autoren und Spielgruppen weiterhin eigene Ideen verwirklichen können. Der Weltenführer beschränkt sich auf die großen Linien der Kulturen *Midgards*. Er lässt ausreichend Platz für eine zusätzliche Grafschaft oder bisher ungenannte kleine Städte. Wer ein neues Großreich entwickeln möchte, der muss allerdings die vertraute, in diesem Buch beschriebene Welt verlassen, aber auch dafür bietet das Multiversum einfach zugängliche Optionen: über Sphärenreisen und Weltentore ist man schnell in einer der Parallelwelten *Midgards*, die in ferner Vergangenheit eine eigene Entwicklung genommen haben. Dort findet man weitgehend dieselben Menschen und nichtmenschlichen Völker sowie eine ähnliche Geographie, aber die Geschichte kann zu ganz anderen Kulturen geführt haben.

Der Ausgangsrahmen für *Midgard* orientiert sich an ikonischen Kulturen der irdischen Vergangenheit und geht von einer Welt aus, in der Magie im Alltag eine geringe Rolle spielt. Dadurch fühlen sich Spieler, die ein Basiswissen aus Filmen oder Romanen mitbringen, gleich zu Hause. Es gibt Anknüpfungspunkte an Vertrautes, und die Spielleitung ist bei Einzelheiten, die selbst das dickste Quellenbuch nicht abdecken kann, nicht verloren. *Midgard* ist keine High Fantasy-Welt, in der mit Magie alles möglich ist und Rollenspielabenteurer nie sicher sein können, dass ihre gut durchdachten Pläne nicht doch an einem unerwarteten magischen Gimmick oder einer obskuren sozialen Verhaltensregel scheitern. Umgekehrt sind aber auch ihre eigenen Möglichkeiten, die Umwelt mit Zauberei zu beeinflussen, begrenzt. Das schließt großartige Magie nicht aus, aber dabei handelt es sich auf *Midgard* um singuläre Ereignisse, einzigartige Artefakte oder das Zusammenwirken vieler Zauberer in komplexen Ritualen. In dem bereits erwähnten *Zyklus der Zwei Welten* ist die Spielergruppe zum Beispiel verantwortlich für das Entstehen von *Myrk-*

gard, reist zum Fluggrab des Tancredis, das einer magischen Raumstation gleich hoch über *Midgard* schwebt, übernimmt die Kontrolle und legt damit nach einer Sphärenreise schließlich eine Bruchlandung im Hafen der größten Stadt von *Midgards* Parallelwelt hin.

In den 30 Jahren seit der ersten kurzen Beschreibung *Midgards* sind tausende Arbeitsstunden in die Weiterentwicklung der Welt geflossen, unter anderem in Form von 13 dicken Quellenbüchern sowie zahlreichen Abenteuern. Das hat die Entstehung dieses Buchs kompliziert gemacht - und war viel zeitaufwendiger als gedacht. Statt einfach bei Null zu starten und loszuschreiben, musste sehr viel Material gesichtet und daraus ausgewählt werden. Dabei haben wir einerseits darauf geachtet, dass die Spielleitung die wichtigsten spielrelevanten Informationen findet, auch wenn diese nicht immer die spannendsten sind, z. B.: Wie und wovon leben die Einwohner eines Landes? Wie reagieren sie auf fremde Abenteurer? Wer sind die Machthaber? Welche Gesetze und ungeschriebenen Regeln sind zu beachten? Andererseits sollte auch die Phantasie angeregt werden: Was macht das Land zu etwas Besonderem? Welche magischen Eigenheiten, Fabelwesen und legendären Orte wecken die Fantasie der Spielleitung und die Abenteuerlust der Spieler?

Im Folgenden sind die Autoren und wesentlichen Ideengeber für die einzelnen Länder aufgeführt. Die Liste ist sicherlich nicht erschöpfend, dafür haben einfach zu viele Spieler zur Gestaltung der Welt beigetragen. Die Verfasser der Kapitel dieses Weltenbuches sind durch Kapitälchen markiert.

Alba: JÜRGEN E. FRANKE, Ludger Fischer, Gerd Hupperich, Thomas Kreutz

Aran: Christian Effner, HOLGER EPP, Thomas Losleben, Judith Schadt, Christoph Tinius, Iris Tinius

Buluga: Peter Kathe, THOMAS LOSLEBEN

Chryseia: Frédéric Garnier, Gerd Hupperich, Peter Laubender, Rico Nielin, Alexander Nikomedes, DIRK RICHTER, Christoph Tinius, Carsten Wille

Clanngadarn: JÜRGEN E. FRANKE, Sven Scheurer

Erainn: JÜRGEN E. FRANKE, Karl-Georg Müller, Manfred Roth

Eschar: JÜRGEN E. FRANKE, Heinrich Glumpler, Stephanie Lammers, Harald Popp, Isolde Popp, Rainer Nagel, Christiane Ulrich

Feuerinseln: Alexander Huiskes, STEFAN SUMSER

Fuardain: JÜRGEN E. FRANKE, Sven Scheurer

Ikenga-Becken: DIRK RICHTER

Inseln unter dem Westwind: JÜRGEN E. FRANKE

KanThaiPan: Gerd Hupperich, Harald Popp, ISOLDE POPP

Küstenstaaten: Ralf Bleh, Lars Böttcher, Robert Eibl, Michael Haberer, Gerd Hupperich, Peter Kathe, Stephanie Lammers, Rico Nielin, Isolde Popp, DIRK RICHTER, Sven Scheurer, René Schwab, Fabian Wagner

Medjis: Rolf Bittner, Jürgen Buschmeier, Yvonne Hörde, Markus Kässbohrer, Jörg Prahler, DIRK RICHTER

Minangpahit: HANS-JOACHIM MAIER

Moravod: Alexander Huiskes, Zoran Ignjatov, THOMAS LOSLEBEN, Fabian Wagner

Nahuatlán: Alexander Huiskes, THOMAS LOSLEBEN

Rawindra: Ludger Fischer, Thomas Kreutz, THOMAS LOSLEBEN

Tegarische Steppe: Arne Clasing, THOMAS LOSLEBEN, Volker Passow, Arne Steinforth

Urruti: Jürgen E. Franke, THOMAS LOSLEBEN, Thomas Wagner

Valian und der Pfortenarchipel: Stephanie Lammers, Rainer Nagel, Isolde Popp, CHRISTOPH TINIUS, IRIS TINIUS

Waeland: Jürgen E. Franke, Alexander Huiskes, Peter Kathe, Stephanie Lammers, THOMAS LOSLEBEN, Olaf Möhle, Rainer Nagel, Harald Popp, Sven Scheurer

Ywerddon: JÜRGEN E. FRANKE

Elfen: Jürgen E. Franke, CHRISTOPH TINIUS, Iris Tinius

Gnome: JÜRGEN E. FRANKE, Alexander Huiskes, Gerd Hupperich, Peter Kathe

Halblinge: Christian Herwig, ISOLDE POPP

Schwarzalben: JÜRGEN E. FRANKE

Zwerge: Gerd Hupperich, THOMAS LOSLEBEN

Die Vergangenheit Midgards

Vom Aufbau des Multiversums

Midgard ist nur eine von vielen Welten, die sich mehr oder weniger voneinander unterscheiden, neu entstehen und auch wieder vergehen können. Sie sind in einen magischen Raum eingebettet, der sie umhüllt und auch durchdringt. In den Magiergilden rings um das Meer der Fünf Winde wird er meist **Empyräum**, d. h. Feuerhimmel, genannt.

Für die Stabilität der Welten und ihre Lage im Multiversum ist das Verhältnis zwischen den Kräften der Ordnung und des Chaos, repräsentiert durch die beiden **Urstoffe Metall** und **Magan**, entscheidend. Welten, die in gleichem Ausmaß geordnet sind, gehören zu einer von fünf **Ebenen**, was sich auch in der Anzahl ihrer dominanten **Elemente Eis, Erde, Feuer, Wasser, Luft oder Holz** widerspiegelt (Arkanum, S. 31ff). Welten, in denen jeweils dieselben Elemente vorherrschen, bilden eine **Sphäre** innerhalb ihrer Ebene. Die Zahl der Welten innerhalb einer Sphäre variiert, ist aber tendenziell umso größer, je chaotischer die entsprechende Ebene ist.

Das größte Maß an Ordnung und eine damit einhergehende Unveränderlichkeit besitzen die Welten der **Elementarebene**. Sie besteht aus 6 Sphären, in denen jeweils ein einziges Element vorherrscht und die auch nur je eine einzige Welt enthalten. Diese sechs Welten sind die Heimat der Elementarwesen im engeren Sinn.

Die **Urwelten** zeigen schon eine deutlich größere Vielfalt, wirken aber gegenüber *Midgard* noch roh und unfertig. Eine

typische **Urwelt** bietet Vulkane, deren feuriges Gestein auf eisige Gletscher trifft, sturmgepeitschte Urozeane, reißende Ströme, die sich ihren Weg durch junge, schroffe Gebirge bahnen. In jeder der 15 Sphären dieser Ebene dominieren zwei Elemente die darin enthaltenen Welten. Urwelten, die eine besondere Beziehung zu *Midgard* haben sind **Thurisheim**, eine Welt von Feuer und Eis (vgl. S. 234), **Moanaloa**, eine Wasserwelt mit zahlreichen Feuervulkanen (vgl. S. 109) und **Undanëia**, eine sturmgepeitschte Wasserwelt, die man über ein nur wenigen bekanntes Weltentor im Meer vor der Wüste Gond erreichen kann. Die Bewohner der Urwelten wie die *Dvergar*, die Elementarzwerg, haben zwar eine enge Bindung an eines der Elemente, ähneln aber doch in vieler Hinsicht den Wesen *Midgards*.

Midgard gehört zur Ebene der **Mittelwelten**, in denen ein ungefähres Gleichgewicht zwischen den Mächten des Chaos und der elementaren Ordnung herrscht. Ihre 20 Sphären werden durch je drei dominierende Elemente bestimmt; für *Midgard* und seine dunkle Schwester *Myrkgard* sind dies Erde, Wasser und Luft, für die Dschungelwelt *Rrakssakul*, die Nestwelt der *Sritras* (vgl. S. 199), Erde, Holz und Luft. Trotz der Vielfalt an Lebewesen und Kulturen, die sich in den Mittelwelten entwickelt haben, und trotz aller Unterschiede zwischen ihnen, gelten hier überall dieselben Gesetze der Natur und der Magie.

Die Welten in den 15 Sphären der **Nahen Chausebene**, die durch jeweils vier Elemente charakterisiert sind, unterscheiden sich auf den ersten Blick nicht von den Mittelwelten. Sie sind aber reicher an Magie und magischen Wesen, und der Besucher stößt oft auf Dinge, die mit seiner auf *Midgard* bezogenen Naturkunde nicht vereinbar sind. *Realtaileann*, die Heimat des Elfenurvolks der *Alfar* und der *Gnome Midgards*,



ist zum Beispiel eine Welt ohne Sonne in der von den Elementen Erde, Holz, Luft und Wasser dominierten Sphäre. Dennoch ist es warm, und Tier- und Pflanzenwelt gedeihen im Licht von Myriaden silberner Sterne.

Während die nahen Chaoswelten und ihre Bewohner aller Magie zum Trotz noch den Verhältnissen auf *Midgard* ähneln, sind die 6 Sphären der **Ebene der Finsternis** von chaotischem Zauber durchdrungen. Sie sind die Heimat dunkler Dämonen, an deren Spitze finstere Dämonenfürsten stehen, die mit ihren arkanen Kräften die von ihnen beherrschten Welten nach Belieben gestalten. In den Sphären dieser Ebene sind jeweils fünf der sechs Elemente gleichermaßen vertreten. *Limos*, der Heimat des Vampirdämons Lyakon (vgl. *Arkanum*, S. 42), mangelt es zum Beispiel nur an dem Element Holz, das auch für das Leben an sich steht. Es ist eine finstere Höhlenwelt mit unterirdischen Seen und Lavaströmen, in der Menschen und andere Wesen, die aus den Mittelwelten entführt worden sind, ein erbärmliches Dasein fristen, um den ärgsten Hunger Lyakons und seiner dämonischen Diener nach Blut zu stillen.

Jenseits der finsternen Welten liegt das **Absolute Chaos**, in dem eine völlige Vermischung der Elemente stattgefunden hat und alle Gesetze durch chaotische Magie aufgehoben sind. Durch zufällige Umgruppierung der Elemente kommt es vereinzelt zur Ausbildung von Landschaften und Wesen, die Erscheinungsformen *Midgards* und anderer Mittelwelten ähneln, die aber vergänglich sind. Meist sind die Ausgeburten des Chaos jedoch so fremdartig, dass sie den Geist menschlicher Besucher in den Wahnsinn treiben würden. Selbst die Dämonen der Finsternis meiden diesen Bereich des Multiversums, da hier nichts von Dauer ist.

Von den Spirituellen Gefilden und ihren Machthabern

Selbst die einfachsten Lebensformen *Midgards* besitzen eine rudimentäre Form von kollektivem Bewusstsein ihrer Art. Menschen und vergleichbar intelligente Wesen besitzen außerdem die Fähigkeit zur Selbsterkenntnis und damit einhergehend ein Ichbewusstsein und eine Seele.

Das aus dem Leben gewachsene Bewusstsein hat die Kraft, das Empyräum in der direkten Nähe *Midgards* zu beeinflussen. Als erster Bereich der Spirituellen Gefilde bildet sich die **Anderswelt**, die in vieler Hinsicht ein Spiegelbild der urchtlichen Welt ist, bevor ihre intelligenteren Geschöpfe sie verändert haben. Die starken Anima von Tieren und intelligenten Völkern führt später zur Entstehung von **Totemgeistern**, die mit ihrer arkanen Macht Teile der Anderswelt umgestalten

und daraus ihre eigenen *Geisterwelten* erschaffen, die Schamanen während eines *Geisterlaufs* (s. *Das Arkanum - Ergänzungen*) besuchen. Jede belebte Welt des Multiversums hat ihre eigene Anderswelt, da die arkanen Gesetze, die zu deren Entstehung führen, überall dieselben sind.

Aus dem Glauben und der Anbetung der Menschen und anderer beseelter Wesen werden **Götter** geboren, seit der Gelbe Herr das Wissen um die dafür nötigen Rituale in den Mittelwelten verbreitet hat (s. S. 15). Sie sind die mächtigsten Wesen in der Anderswelt und schaffen sich dort ihre eigenen dauerhaften Domänen, wobei sie von den Vorstellungen ihrer Gläubigen geleitet werden. Zu manchen Götterdomänen gehören auch die **Nachwelten** ihres Glaubens, während sie in anderen Religionen einen eigenen Bereich der Anderswelt einnehmen. Form und übernatürliche Bewohner dieser jenseitigen Orte und die Art der Existenz der Seelen, die nach dem Tod dort landen, werden ebenfalls von den Vorstellungen der Anhänger des jeweiligen Glaubens geprägt.

Die Spirituellen Gefilde *Midgards* sind in das Empyräum eingebettet und eng mit der Welt verbunden. Sie sind praktisch der realen materiellen Welt überlagert und nur einen Bruchteil in Richtung der prinzipiellen Achse des Multiversums - einer vierten räumlichen Dimension - verschoben, was sie vor sterblichen Augen verbirgt. Die Spirituellen Gefilde lassen sich daher nicht mit magischen Mitteln wie *Reise zu den Sphären* erreichen, mit denen man fremde Welten aufsuchen kann.

Die Entstehung des Multiversums

An den Wurzeln der Zeit war die Welt noch eine ununterscheidbare Ebene aus schlammigem, warmem Wasser, durchquirlt mit feinen Luftblasen und übersät mit schwimmenden Inselchen aus zähem Gestein. *Midgard* war noch völlig ungeordnet, und die Elemente noch miteinander vermischt wie Honig, Milch und Butter in einem Kessel über dem Feuer.

Der Schöpfer Mahal schied zum ersten Mal die Elemente und formte sie zu den Zwergen, die er über ganz *Midgard* verteilte. Dann blies er kühlen Wind über die schlammige Ebene, damit sie an der Oberfläche zu einem Kalkgrund erstarrte. Darenin ritzte er den Plan, nach dem die Zwerge als seine Bauleute die Welt bauen sollten, um ein schönes und brauchbares Haus zu werden.

- aus der Schöpfungsgeschichte der Zwerge -

Am Anfang ist das Nun, das absolute Chaos, ein brodelnder Ozean aus glühendem Schöpfungsstoff. In seinem innersten Kern birgt es das Bewusstsein, die Gottheit Maat. Der ordnende Gedanke erschafft sich aus dem Stoff des Chaos einen Körper, der von den Gezeiten des Nun dahingetrieben wird. Der ordnende Gedanke formt eine Pyramide, einen Ankerpunkt in den Fluten, und schaut sich von der Spitze aus um. Da erkennt Maat, dass sie allein ist. Ihre Einsamkeit gebiert einen Seufzer und eine Träne, das erste Götterpaar: Satis, die klare Luft, und Kebechet, die lebensspendende Feuchtigkeit. Dieses Paar hat drei Kinder: Serkef, den feurigen Todesbringer, Chepru, den geheimniswahrenden Gott des Unterirdischen, und Pachet, die eisige Göttin der äußeren Himmel. In ihrer Fünfheit überwinden die Götter das Chaos um die Pyramide der Maat und schaffen die kosmische Ordnung.

- aus der Schöpfungsgeschichte der Meketer -

Die Schöpfungsgeschichten vieler Völker *Midgards* haben einige Motive gemeinsam: einen anfänglichen Zustand der Unordnung, den Eingriff eines Schöpfergottes, der wiederum weitere Gottheiten um sich sammelt und ihnen die Gestaltung der Welt überträgt. Diese Gedanken sind nicht weit von der Wahrheit entfernt, was nicht verwundert, da eine der an der Formung des Multiversums beteiligten kosmischen Mächte den Keim des Götterglaubens gelegt hat.

Am Anfang waren die Urstoffe von Ordnung und Chaos - bei den Meketern (s. S. 91) *ma* und *hton* genannt, von den Grauen Meistern (s. S. 26) mit *Metall* und *Magan* identifiziert - gleichmäßig über den Raum verteilt. Diesen Zustand bricht der **Schöpfer** auf, und aus den nun lokal verschiedenen Konzentrationen der Urstoffe bilden sich die sechs Elemente *Erde, Eis, Holz, Wasser, Feuer und Luft*. Während diese in unterschiedlichem Maß ärmer an *Magan* sind als der zuvor existierende gleichmäßige Zustand, entstehen zum Ausgleich sechs Entitäten, die reich an *Magan* sind und denen der Schöpfer ein Bewusstsein verleiht. Jede dieser aus dem Chaos geborenen **Urmächte** (vgl. *Arkanum*, S. 52) hat eine Verbindung zu einem der Elemente:

- ◆ Der Gelbe Herr (Erde)
- ◆ Der Weiße Herr (Eis)
- ◆ Der Grüne Herr (Holz)
- ◆ Der Schwarze Herr (Wasser)
- ◆ Der Rote Herr (Feuer)
- ◆ Der Blaue Herr (Luft)

Der Schöpfer verleiht diesen Mächten einen Teil seiner Schöpferkraft, damit sie als **Gestalter** das im Entstehen begriffene Multiversum in seinem Sinn ausformen.

Die Gestalter geben den Welten der Elementarebene als Horde der einzelnen Elemente und der Ebene der Finsternis als kreatives, mit Magie leicht zu beeinflussendes Spielfeld ihre Form. Auf den finsternen Welten mit ihrem hohen **Teil an** freiem *Magan* bilden sich spontan neue Geschöpfe, ähnlich den sechs Herren, jedoch geringer an Macht: die **Dämonenfürsten der Finsternis** und ihr Gefolge. Statt im fairen Wettstreit für eine bessere Schöpfung zusammenzuarbeiten, gebärden sich die Gestalter aber als tyrannische Machthaber, die die Werke der anderen zerstören und nach alleiniger Dominanz streben. Statt im Sinn des Schöpfers zu kooperieren, will jeder von ihnen das Multiversum ganz nach seinen eigenen Vorstellungen formen. In ihrem großen Schatten tun es ihnen die Dämonenfürsten gleich und versuchen in kleinerem Rahmen, ihre Herrschaftsbereiche abzustecken und auf Kosten anderer zu erweitern.

Der Schöpfer sieht dem Treiben der Gestalter eine Weile zu, ist aber nicht zufrieden. Ihm missfallen der unbelebte statische Zustand der Elementarwelten und die Vergänglichkeit der kurzlebigen Chaoswelten in der Ebene der Finsternis, die dem regellosen und rivalisierenden Vorgehen der Urmächte zu verdanken sind. Der Schöpfer greift noch einmal direkt ein und erschafft mit der Kraft seines Geistes die Ebene der Mittelwelten, in der elementare und chaotische Kräfte im Gleichgewicht sind. Er sorgt für Ausgewogenheit zwischen den Bestandteilen des Multiversums und etabliert mathematischen Gesetzen folgende Regeln für eine bestmögliche Weltenordnung. Diese Regeln werden in den Harmonien des **Weltenlieds** festgeschrieben, die die Kakophonie des Chaos in feste Muster zwingen. Die Regeln führen dazu, dass aus den reinen Elementen die Elementarwesen als Gegengewicht zu den Dämonen der Finsternis geboren werden.

Statt wie vorgesehen die neuen Mittelwelten zu gestalten, geben sich die Urmächte des Chaos weiterhin ihren Machtspielen hin, wenn auch jetzt eingeschränkt von den Regeln des Schöpfers. Ihre eigene Schöpferkraft hilft ihnen allerdings dabei, die Regeln zu beugen. So wird ein großer Teil der Mittelebene in Richtung des Chaos gezogen und entwickelt sich zu den Nahen Chaoswelten. Eine anderer Teil wird unterdessen eines Teils seines *Magan* beraubt, verliert an Vielfalt und wird zu den Urwelten, wo bald schon die mächtigen Herrscher der Elemente wie zum Beispiel der Fürst der Flamme (*Arkanum*, S. 43) ihren Einfluss geltend machen. Auch die verbliebenen Mittelwelten bleiben vor dem Gestaltungsdrang der Herren nicht verschont. So erschafft der Gelbe Herr die Zwerge *Midgards* und bringt ihnen als erstem - und auf lange Sicht einzigem - Volk des Multiversums bei, an Götter zu glauben. Dies führt zur Entstehung einer neuen Art von mächtigen Wesen, die es zwar nicht mit den Urmächten des Chaos