

Inhalt

Einleitung	2
Überblick	2
Geschichtliches	3
Schöpfungsgeschichte	3
Geschichte Wasinessas, Kapitel 5	3
Ergänzungen zur Geschichte Wasinessas.....	5
Diskussion der Geschichte Wasinessas.....	5
Die Natur der Finsternis.....	6
Die Natur der Geister.....	6
Die Natur der Sphären	7
Die Blutpakhäuser	7
Die Bluteideskorten	8
Philosophien der Magie.....	9
Die Schule des Gleichgewichts (Essenz)	9
Die Schule des Inneren Fokuses (Mentalismus)	9
Die Wege der Geister (Leitmagie)	9
Magische Gegenstände	9
Charaktererschaffung	10
Normale Menschen	10
Mitglieder der Pakt-Häuser	11
Talent: Schattenbann.....	11
Shila, die Goldene, im Jahr 2017 des 5. Zeitalters.....	11
Anhänge	13
Städte und Orte	13
Sprachen.....	14
Klassen	14
Trainingspaket	15
Waffen.....	15
Kampfstile	16
Abkürzungen	16

Einleitung

Die Welt von Wasinessa, um die es in diesem Setting geht, ist in vielen Aspekten eher vom asiatischen Raum inspiriert, aber kein genaues Abbild davon. Die ursprüngliche Absicht hinter diesem Setting war, etwas völlig anderes als man es sonst sieht zu machen. Deshalb habe ich teilweise auf Elemente, die man sonst in vielen Fantasy-Settings findet, wie z.B. unterschiedliche Völker, Bewusst verzichtet. Auch das System für magische Gegenstände habe ich stark verändert.

Was also macht das Setting aus?

Wasinessa ist eine Welt, in der es letztendlich um das Gleichgewicht von Kräften geht und wie diese aus dem Gleichgewicht gebracht wurden. Der Fokus meines Materials liegt dabei auf dem nordwestlichen Teil des Kontinents Sumainan, nur hier und da hab ich einige wenige Ideen eingeflochten, die einen Hinweis geben, wie es in anderen Teilen der Welt aussehen könnte.

Es handelt sich hierbei um ein Werk in Arbeit, deswegen habe ich die meisten Sachen noch nicht entgeltig festgelegt. Wer mag kann mir gerne unter folgender Email-Adresse Ideen und Anregungen zukommen lassen: anika_roehrig@web.de .

Ich freue mich auf Anregungen.

Ich rate dazu, für diese Setting ein Martial Arts Companion, ein Zauberbuch und ein Charakterhandbuch zur Verfügung zu haben. Ein Kampfhandbuch kann ebenfalls nicht schaden.

Überblick

Wasinessa ist in weiten Teilen nicht bewohnbar und die Menschen mussten sich in magische Schutzsphären zurückziehen, die sie vor der Finsternis, die außerhalb wütet, schützt. Es gibt nur wenige passierbare Wege, die durch die Öden führen, die von einer besonderen Organisation, den Bluteideskorten, gepflegt werden. Größere Karawanen werden im Regelfall auch von mehreren Mitgliedern der Eskorten begleitet, die über die seltene Gabe, die Finsternis und ihre Kreaturen auf Abstand zu halten, verfügen.

Die Schutzsphären existieren seit ungefähr 2000 Jahren und sind durch eine Verbindung von Geistern und einer menschlichen Blutlinie entstanden, um der immerweiter vordringenden Finsternis Grenzen zu setzen. Die Sphären sind direkt davon Abhängig, dass das sogenannte Blutpakthaus, mit dem der Geist eine Verbindung eingegangen ist, weiter existiert.

Unfruchtbarkeit ist ein weit verbreitetes Problem bei Mensch und Tier. Etwa 50% der normalen Bevölkerung können sich nicht Fortpflanzen, bei den Blutpakthäusern (oder kürzer Pakthäusern) liegt die Rate durch ihre besondere Verbindung zu den Geistern bei 5%. Dadurch bestimmt sich der Wert einer Person in der Gesellschaft dadurch, ob er sich Fortpflanzen kann und wenn dies nicht der Fall ist, durch die Fähigkeit für die Gesellschaft auf andere Weise nützlich zu sein.

Unter diesem Aspekt ist die Ernährung größtenteils vegetarisch, die Bevölkerung wächst kaum und Nutztiere haben einen deutlich höheren Wert, weshalb die Fortbewegungsart der meisten Menschen laufen ist.

Kriege zwischen Sphären sind selten, da die Öden mit größeren Gruppen schwer zu durchqueren sind. Deshalb werden Streitigkeiten zwischen den Sphären eher auf politischer Ebene, durch Handelsembargos und Zölle, oder in seltenen Fällen durch ehrenhaften Zweikampf entschieden. Das Tragen von Waffen ist in den meisten Sphären stark reglementiert und normalerweise braucht man ein amtliches Dokument oder etwas vergleichbares um Waffen tragen zu dürfen. Karawanenwächter, die nicht zu den Bluteideskorten gehören, bewegen sich daher in einem Graubereich und sind teilweise auch der Willkür der Ordnungskräfte ausgesetzt. Dies hat dazu geführt, dass sich an vielen Stellen waffenlose Kampfkünste entwickelt haben. Dojos und Kampfschulen gibt es in jeder größeren Stadt und hier und da auch in kleineren Orten. Auch spirituelle oder philosophische Klöster lehren Kampfkünste oft als Mittel zur Disziplin und Meditation.

Magie unterscheidet sich in Wasinessa vorallem durch die philosophische Herangehensweise, und nicht dadurch, dass die manipulierten Kräfte anders funktionieren. Auch die Einteilung in "gute" und

"böse" Magie existiert hier nicht. Magie ist einfach Magie und die Menschen sind selbst verantwortlich, wie sie sie einsetzen. Deshalb behandle ich die bösen Spruchlisten aus dem Zauberbuch als geschlossene Listen des entsprechenden Bereichs. Mehr dazu findet sich im Abschnitt Philosophien der Magie.

Geschichtliches

Die folgende Version der Schöpfung und des weiteren Verlaufes der Geschichte, ist die am weitesten verbreitete in den Sphären Garong, Ishtar, Aktar, Reniyaki, Harita und Hang Shan. Angesiedelt ist alles was ich schreibe im Jahr 2017 des 5. Zeitalters.

Schöpfungsgeschichte

"Viele Jahrtausende ist es her, dass die Welt geschaffen wurde.

Zu erst war die Flamme, das Heilige Feuer, das Erste Licht, in der großen Dunkelheit. Lange Zeit brannte das Erste Licht, dann entstand aus der Wärme des Ersten Lichts der erste Boden, die Feste Substanz.

Lange Zeit existierten diese Kräfte neben einander, doch das Erste Licht wurde Heißer und Heißer, breitete sich aus. So brachte die Feste Substanz das Erste Wasser, das Kühle Fließende hervor, um das Erste Licht zu begrenzen.

Äonen vergingen.

Als sich das Erste Licht und das Kühle Fließende einander annäherten, verschmolzen ihre Ränder und stiegen hoch hinauf in die Dunkelheit und wurden zum Leichten Wehendem, zum Ersten Wind.

Über die Äonen verschmolzen die Vier immer weiter, wurden größer, wurden mehr, in der großen Dunkelheit, dem Fünften.

Schließlich wurden sie bewusst, sich selbst gewahr, sahen die Anderen, die entstandenen Sterne, die Meere, Flüsse, Seen, die Berge, Täler und Kliffe, die Wolken, den Sturm und den Blitz.

Und sie erfreuten sich aneinander und begannen gemeinsame Werke zu vollbringen.

Sie schufen die Pflanzen, die Insekten, die Tiere und am Ende, das was wir heute als Menschen kennen.

Als die Vier alles Geschaffen hatte, legten sie sich nieder um zu sehen, was sie vollbracht hatten und sich daran zu erfreuen.

Doch schon bald erkannten sie, dass ihre Schöpfungen immer mehr wurden und bald keinen Platz mehr haben würden und es keine Veränderung in ihrem Dasein geben würde.

So traten sie an das Fünfte, die große Dunkelheit heran und baten sie, auch einen Teil beizutragen und ihnen zu helfen Begrenzungen und Veränderungen zu schaffen.

So kamen Hunger, Krankheit und Verlust auf die Welt aber auch die Zuneigung, das Mitleid und die Nächstenliebe.

Die Dunkelheit schuf den Tod und das Alter, doch war sie von nun an auch der Hafen für alle, die sich Ruhe nach einem langen Leben erhofften.

Die Vier und das Fünfte gaben den Schöpfungen die Fähigkeit sich anzupassen und beschlossen dann, sich zu Teilen und zu verschmelzen, als Wächter und Veränderer zu dienen.

Mit der Zeit wurden sie so als Geister bekannt."

-Auszug aus "Die Geschichte Wasinessas" Kapitel 1, Die Erschaffung, älteste bekannte Version, Exemplar der Tempelbibliothek von Shila

Geschichte Wasinessas, Kapitel 5

"Zu Beginn des 4. Zeitalters waren die Reiche der Menschen groß geworden und bedeckten weite Teile des Landes. Sie hatten gelernt sich das Land untertan zu machen und nach ihrem Willen zu formen, hatten viele Gefahren aus ihrem Leben gebannt. Nur Alter und Krankheit hatten sie noch

nicht besiegt, genauso wenig wie ihre Arroganz und Habgier.

Das Einswerden mit der großen Dunkelheit machte ihnen Angst. Der Schrecken des Nicht-Wissen saß tief in ihnen und die große Dunkelheit wurde als das Böse angesehen und sie erkannten nicht mehr den Frieden, in der großen Dunkelheit zu ruhen, um irgendwann wieder aus ihren schützenden Armen empor zu steigen und sich einer neuen Form zu stellen und erneut die Welt zu entdecken. Die Menschen begannen die Dunkelheit zu meiden, selbst die Nächte Taghell zu erleuchten, in der Hoffnung Tod und Alter auf diese Weise fern zu halten.

Tatsächlich starben weniger Leute in diesen Tagen, doch das Alter konnten sie nicht besiegen.

Es wurden mehr und mehr Menschen, deren Körper zu schwach zum Leben waren, die sich aber mit solcher Macht von der Dunkelheit fernhielten, dass sie nicht starben.

Heute weiß man nicht mehr, wer die tiefen Kraftlinien entdeckte und sie als Quelle für Unsterblichkeit zu nutzen begann.

Das waren die Jahre der Blüte, wie sie später genannt wurden.

Doch an den Rändern der Zivilisation begann das Leben zu schwinden.

Die einfachen Menschen hatten keinen Zugang zur Unsterblichkeit der Reichen und Mächtigen. Der Prozess musste über die Jahre immer wieder an den Menschen durchgeführt werden, um die Unsterblichkeit zu erhalten und jedesmal starb ein wenig mehr der Natur am Rand der Zivilisation oder eine weitere Frau oder ein weiterer Mann verlor die Fähigkeit Nachkommen hervor zu bringen. So begann das Leben langsam auszusterben.

Die Menschen in den Städten beachtetes es erst nicht weiter, sie hatten zusammen mit der Erlangung der Unsterblichkeit das Bedürfnis nach Nachkommen verloren.

Doch als die Jahrhunderte ins Land zogen, stießen die toten Wüstenstreifen immer tiefer ins Land vor und es gab kaum noch Menschen außerhalb der Städte.

Es war die Zeit als sich die Finsternis zu erheben begann.

Anders als das Fünfte, die schützende, beruhigende Dunkelheit, verschlang sie das Leben.

Entlang der alten Kraftlinien brach sie nach und nach hervor und begann sich auszubreiten. Mit ihr kamen die Unsichtbaren Schatten, Wesen, die selbst Unsterbliche töten können.

Die Reichen der Menschen kamen immer weiter in Bedrängnis, schon bald gab es nur noch wenige Wege zwischen den Reichen und Städten, die ungefährlich waren. Weite Teile des Landes waren unter der brodelnden, heulenden Finsternis verschwunden, die ersten Städte bereits darin untergegangen.

Als es fast zu spät war, um die Menschen noch zu retten, erhob sich in einigen Städten ein Kult, der die Geister und die schützende Dunkelheit nicht vergessen hatte und bot den Menschen die Möglichkeit zu überleben.

Die Geisterpakete.

Der Kult hatte viel daran gesetzt die Geister durch Meditation und Gebet zu erreichen und letztlich waren sie erfolgreich gewesen.

Die Geister waren zurück gekehrt, doch die Zerstörung war zu weit fortgeschritten, als dass sie sie hätten sofort rückgängig machen können. Statt dessen boten sie den Menschen die Pakete an.

Die Menschen sollten dafür sorgen, dass die Unsterblichen ihr Leben nicht weiter ausdehnen konnten und dafür würde sich ein Geist mit einer Familie dieser Region verbinden um eine Schutzsphäre zu schaffen.

Die meisten Städte und Regionen stimmten zu und etwa ein Jahr später waren alle Schutzsphären errichtet.

Die Familien, die die Verbindungen eingegangen waren, sollten um jeden Preis am Leben gehalten werden, den nur solange noch einer ihrer Nachkommen lebte sollte der Schutz halten.

Die Familien wurden als Blutpakt-Häuser bekannt, trugen sie doch einen Teil der Essenz der Geister in ihren Adern.

Es zeigte sich, dass diese Verbindungen noch andere Effekte hatten. Die Blutpakt-Häuser haben eine höhere Lebenserwartung als normale Menschen und sind oft mit besonderen Gaben gesegnet. Die

Unfruchtbarkeit, die bei vielen Menschen so verbreitet ist, tritt bei ihnen auch nur sehr selten auf, doch ihre Kinder sind wenige.

Der Tod des letzten bekannten Unsterblichen läutete das 5. Zeitalter ein."

-Auszug aus "Die Geschichte Wasinessas", Kapitel 5 Die Geisterpakte, Exemplar der Tempelbibliothek von Shila

Ergänzungen zur Geschichte Wasinessas

"Das 5. Zeitalter begann mit großen Erwartungen. Die Sphären waren errichtet worden, die Geister hatten ihren Schutz gewährt und die Menschen waren zum Glauben zurück gekehrt.

Doch schon bald mussten sie entdecken, dass es bloß ein Aufschub war und sie nicht einfach alles wieder erlangen würden, was sie verloren hatten.

Auch wenn die Zahlen geborener Kinder wieder stiegen und die einzelnen, geschützten Regionen unter der stabilen Herrschaft der Bluteid-Häuser standen, änderten sich die Verhältnisse außerhalb der Sphären nicht. Die ungeschützten Wege waren zwar gangbar, aber nach wie vor gefährlich, führten sie doch nicht selten nur einige Meter an der Finsternis vorbei.

Nach und nach bildeten sich spezielle Eskorten, die in der Lage waren die Finsternis zumindest bis zu einem gewissen Grad auf Abstand zu halten. Viele von ihnen gehörten den Bluteid-Häusern an, da ihre Mitglieder oft mit einem besonderen Verständnis für die Kraft und Linien des Lebens selbst gesegnet sind. Später wurde daraus eine Einrichtung, die jedes Mitglied der Bluteid-Häuser, das über diese Gabe verfügte, dazu verpflichtete, für 10 Jahre als Eskorte zu dienen.

Es gelang auch an einigen Stellen Transportsysteme einzurichten, die es ermöglichten, zwei Regionen direkt zu verbinden.

In der zweiten Hälfte des 5. Zeitalters begann wieder ein Umdenken einzusetzen.

In einigen Regionen kam es zu Aufständen gegen die Blutpakt-Häuser, da sich die Menschen durch ihre längere Lebenserwartung und besonderen Gaben bedroht fühlten und es die ersten Zweifel an den Geisterpakten gab. Viele Menschen begannen wieder nach Macht und Wohlstand zu streben, statt durch ihre Lebensweise zu versuchen, die Gefahr der großen Finsternis im Zaum zu halten.

Es war die Zeit in der die ersten Regionen fielen."

-Auszug aus "Ergänzungen zur Geschichte Wasinessas" von Wan Mau Re'Ena Sirium, im Jahr 1897 des 5. Zeitalters

Diskussion der Geschichte Wasinessas

"Heute wird angenommen, dass die Geister keinen Anteil an der sich erhebenden Finsternis hatten, sondern erst spät erkannten, dass die Menschen etwas furchtbares taten.

Seit Jahrhunderten hatten sie sich wenig bis garnicht mit den Menschen auseinander gesetzt und waren durch andere Teile der Schöpfung gestreift. Erst als die Finsternis zu erscheinen begann, wurde ihnen bewusst, dass es noch einen weiteren Aspekt in der Schöpfung gab, den sie bisher nicht gesehen hatten.

Heute glauben viele Theologen und Priester, dass die Finsternis eine Gegenbewegung zur Schöpfung ist, gestärkt durch die Missachtung der Menschen, die versucht haben, den Kreislauf von Tod und Wiedergeburt zu durchbrechen.

Die genaue Herkunft der Finsternis ist noch immer nicht geklärt und seit der Zeit der Geisterpakte sind 2000 Jahre vergangen und die Präsenz der Geister ging kurz nach dem Abschluss der Pakte wieder zurück. Heute wissen wir, dass sie irgendwo da draußen sind, die Schutzsphären gegen die Finsternis eine ständige Erinnerung an ihre Macht, auch wenn sie nicht bei uns weilen.

Es wird ebenfalls vermutet, dass es noch irgendwo Unsterbliche gibt, die dem Abschluss der Geisterpakte und der Finsternis entgangen sind, da auch heute die Finsternis nicht zurückweicht und an die Schutzsphären brandet.

Über die Jahrhunderte haben einige der Schutzsphären aufgehört zu existieren, die Vermutung liegt nahe, dass dies durch die Ausrottung des Blutpakt-Hauses der jeweiligen Region zustande kam. Noch immer gibt es viele Menschen, die keine Nachkommen hervorbringen können und es scheint auch einige der Blutpakt-Häuser getroffen zu haben. Aus den letzten 10 Jahren sind mir aber zwei Fälle bekannt, die darauf schließen lassen, dass Unsichtbare Schatten für die Ausrottung des Blutpakt-Hauses verantwortlich sind. Wie sie jedoch die Schutzsphären durchdringen konnten ist bisher nicht bekannt."

-Auszug aus "Diskussion der Geschichte Wasinessas", Anmerkung zu Kapitel 5, Die Geisterpakete, von Rische Sí Nu Mej, im Jahr 2017 des 5. Zeitalters

Die Natur der Finsternis

Im Zusammenhang mit der Geschichte ist es wichtig zu erwähnen, dass die Begriffe "Dunkelheit" und "Finsternis" nicht das selbe bezeichnen, auch wenn diese Unterscheidung für die meisten Menschen in Sumainan eine sehr subtile oder garnicht vorhanden ist.

Auch wichtig ist die Tatsache, dass die Finsternis heute nicht mehr so gefährlich und allumfassend ist, wie zur Zeit der Endstehung der Sphären. Das ermöglicht umfangreicheren Handel und hier und da trauen sich auch kleine Karawanen von wenigen Wagen ohne den Schutz der teuren Bluteideskorten kurze Strecken in den Öden zurückzulegen.

Generell tritt die Finsternis heute in drei verschiedenen Varianten auf. Die erste und von den Rändern der Sphären auch leicht zu erkennende Variante sind "Pfützen", die sich in Bodenvertiefungen sammeln, und ähnliche Eigenschaften zu haben scheinen wie eine zähe Flüssigkeit. Diese "Pfützen" scheinen sich zu bewegen, aber keiner weiß genau wie, weil sie schlicht nicht dabei beobachtet werden. Man weiß nur, dass sie die Vertiefungen wechseln, in denen sie sich befinden, und sich in der Nähe von Lebewesen sammeln, die in den Öden unterwegs sind. Damit in berührung zu kommen ist nicht empfehlenswert, da diese schwarze Substanz hochgradig ätzend ist und jegliches organisches Material in Sekunden einschmilzt.

Die zweite Variante sind die "Wände" die eher die Qualitäten eines Gases haben, das in einem bestimmten Bereich verankert ist. Diese "Wände" wogen leicht im Wind, breiten sich aber weder aus, noch ändern sie ihre Position. An viel Stellen führen Karawanenwege durch enge Korridore in diesen "Wänden". Einen solchen Weg zu passieren ist für viele Menschen verstörend und kann zu Anfällen von Klaustrophobie führen. Auch diese Variante sollte auf Grund der ätzenden Natur nicht berührt werden.

Die letzte Variante sind die Schattenwesen.

Diese waage humanoiden Gestalten sind der Schrecken der Karawanen und die meisten Wächter und Händler, die mit den Karawanen reisen, sind ihnen schon begegnet. Sie tauchen oft wie aus dem Nichts auf und die Größe der Gruppe kann von einer Handvoll bis zu mehreren Dutzend reichen. Ihre peitschenartigen Arme hinterlassen Verbrennungen und Verätzungen und sie scheinen fast unsubstanziell zu sein, wenn es darum geht, sie zu treffen.

Aufzeichnungen aus früheren Zeiten weisen darauf hin, dass es diese Wesen auch in gefährlicheren Varianten gab, von kleinen Wesen, die in Schwärmen auftauchten und in rasender Geschwindigkeit einen Menschen unter sich begraben konnten, bis zu den seltenen magiekundigen Wesen, die die schwarze Substanz selbst in eine bestimmte Richtung lenken oder einen wahren Säureregen auf Karawanen niedergehen lassen konnten.

Diese Varianten sind jedoch seit vielen Jahren nicht mehr gesichtet worden.

Die Natur der Geister

Hier und da kann sich in diesen Texten zwar das Wort "Götter" verirrt haben, gemeint sind jedoch immer Geister.

Götter im Sinne eines mächtigen Phanteons, das über die Welt und die Schöpfung wacht, gibt es in Wasinessa nicht. Viel mehr sind Geister ein Bestandteil der Natur und gleichzeitig ihre Schöpfer. Geister können viele verschiedene Formen annehmen und haben nur begrenzte Macht, die davon abhängt, was sie sind und zu welchem Bereich der Schöpfung sie gehören. Die Fünf Urelemente, die in der Schöpfungsgeschichte erwähnt sind, existieren als abstrakte Vorstellungen über den anderen Geistern, die aus ihnen hervorgegangen sind. Sie sind nicht personifiziert. Dazu kommt, dass die Geister nicht zwingend gut sind. Anderswo findet man in Abgrenzung dazu das Wort "Dämon". In Wasinessa gibt es auch das nicht, da die Natur des jeweiligen Geistes von seiner Persönlichkeit abhängig ist und eine klare Abgrenzung zwischen "gut" und "böse" auch hier nicht möglich ist. Geister sind zwar einzigartig, aber das bezieht sich nicht auf ihren Machtbereich. Geister können eine ähnliches Äußeres haben, ihr Machtbereich aber fundamental anders sein. Gleichesam gilt, dass Geister, die ein völlig unterschiedliches Äußeres haben, über einen ähnlichen Machtbereich verfügen können.

Generell ist die Vorstellung von Geistern wie sie in der oben erzählten Schöpfungsgeschichte vorkommen etwas, das in den genannten Sphären und anderen in der Nähe gelegenen verbreitet ist. Andere Regionen können eine andere Vorstellung davon haben, was genau Geister sind und wie sie genannt werden. Auch der Begriff "Geister" kann nicht überall das selbe bedeuten. In anderen Regionen werden sie vielleicht "Engel" oder "Ahnen" genannt.

Seit den Tagen der Entstehung der Sphären haben sich die Geister wieder zurückgezogen. nur selten wird einer gesehen und viele Menschen glauben nicht mehr daran, dass es sie gibt.

Zu erwähnen ist noch, dass es keine parallelen Ebenen, wie z.B. eine Geisterwelt gibt. Wenn die Geister nicht mehr hier sind, sind sie schlich an einem anderen "physischen" Ort. Wenn aber z.B. ein Stein oder ein Baum als der Wohnort eines Geistes gilt, kann er darin Unterschlupf finden, ohne eine Höhle oder etwas dergleichen darin zu haben. Das beschreibt eher eine Art Verschmelzung mit dem Gegenstand.

Die Natur der Sphären

Wie genau die Sphären funktionieren weiß niemand und bisher ist es auch niemandem gelungen, ihre Wirkung dauerhaft zu replizieren.

Sie sind weder sichtbar noch spürbar und ihre Grenzen sind durch Wegsteine gekennzeichnet, weil sie nicht zu sehen sind. Für die Finsternis und ihre Kreaturen sind sie Wände, die sie schlicht nicht passieren können.

Von den Rändern einer Sphäre aus, sieht man noch immer Pflanzen außerhalb, je weiter man sich jedoch von den Sphären entfernt, desto verstreuter und kleiner sind die kleinen "Inseln" des Bewuchses in den weiten der Öden. Oft sind am Rand der Sphären auch "Pfützen" schwarzer Substanz zu sehen, neben denen sich die Knochen kleiner Tiere befinden.

Das größte Verständnis der Sphären haben durch ihre Bindung natürlich die Blutpakhäuser.

Soweit man heute weiß, ist seit den Tagen der Entstehung keine neue Sphäre entstanden, wohl aber einige zusammengebrochen. Dies ist teilweise auf Aufstände zurück zu führen, weil die Menschen ihren Glauben an die Geister verloren haben und den Pakthäusern vorwarfen, ihren Einfluss lediglich auf alte Legenden zu Gründen, die keinen Wahrheitsgehalt haben, und teilweise auf das Aussterben einer Paktfamilie. An einigen Stellen weiß man aber einfach nicht was dazu geführt hat.

Die Blutpakhäuser

Im Allgemeinen bilden die Pakthäuser die herrschende Klasse in den Sphären und für sie ist die ansonsten seltene Anrede in der dritten Person üblich. Wie genau sich die Stellung der Häuser ausprägt kann sehr unterschiedlich sein. Die Sphären Ishtar, Garong und Aktar z.B. überlappen sich teilweise und bilden somit einen großen Raum an der Westküste von Sumainan und haben sich unter der Führung der Mal Turins von Ishtar zusammengeschlossen. Darunter liegt eine Beamtenhirarchie, da es keinen echten Adel außerhalb der Blutpakhäuser gibt. In Renyaki andererseits, gibt es eher ein

feudales System. Auch hier gibt es keinen Erbadel im klassischen Sinne, sondern Personen wird Land für herausragende Dienste verliehen. Normalerweise aber lediglich zwei Generationen. Das bedeutet, dass sich spätestens die Enkel der ursprünglichen Lehnsnehmer um Exzellenz bemühen müssen, da sie sonst das Lehn nicht halten können.

Die Nomaden der Sphäre Ari Bantu haben wieder ein ganz anderes System. Bei ihnen besitzen die Mitglieder ihres Pakthauses eher eine spirituelle Bedeutung und werden als Berater gesehen, die den Kontakt mit den Geistern halten. Herrschen tun sie allerdings nicht.

Generell sind die Bewohner der Sphären stark bemüht ihr Pakthaus am leben zu halten. Auf Grund der engen Verbindung zu den Sphären sind die meisten Paktfamilien nicht kriegerisch orientiert, haben aber meist eine Form von Selbstverteidigung gelernt.

Ehen zwischen Mitglieder verschiedener Paktfamilien sind nicht selten, da es jedoch nur wenige dieser Familien gibt und ein Mitglied selten mehr als 2 oder 3 Nachkommen hervorbringt, exestiert nur in wenigen Sphären die Vorstellung, dass "das Blut rein gehalten werden muss". Das bedeutet, dass Ehen mit Mitgliedern der Oberschicht der eigenen Sphäre auch nicht selten sind. Gelegentlich auch mit Menschen aus dem gemeinen Volk.

Für die Blutpakthäuser spielt die Erhaltung des Hauses ene übergeordnete Rolle, denn sollte das Haus aussterben, bricht auch die Sphäre zusammen. Dementsprechend können unfruchtbare Ehen schnell und umstandslos beendet werden, bzw. ist es kein Tabu neben einem poliisch gewählten Partner Liebhaber oder Mätressen zu haben, die die Erbfolge sichern sollen.

Homosexualität ist in den meisten Paktfamilien ein Tabu und wird zum teil hart bestraft.

Die Bluteideskorten

Die Eskorten sind die größte Organisation, die es in Sumainan gibt. Ihre hauptsächliche Aufgabe ist es, den Transport von Waren und Menschen zwischen den Sphären sicher zu stellen doch im Laufe ihrer Existenz sind, vom Rest der Welt recht unbemerkt, auch andere Aufgaben hinzu gekommen. So verfügen sie auch über Aufzeichnungen im großen Rahmen, die sich mit der Finsternis beschäftigen und haben Gelehrte in ihrem Dienst, die auch weiterhin versuchen herauszufinden, wo die Finsternis herkommt und was man gegen sie tun kann. Sie halten auch die Straßen zwischen den Sphären in stand.

Die Sruktur der Eskorten ist dezentral, in jeder Sphäre, in der es Niederlassungen der Eskorten gibt, ist eine Person für die Organisation der Eskorten dort verantwortlich und richtet sich dabei nach dem Ordensregeln, die z.B. besagen, dass nicht deutlich mehr an Bezahlung von Händlern oder anderen Reisenden zu verlangen, als nötig ist um Kosten zu decken. In dringenden Fällen steht es den Führungskräften frei, die Regeln zu beugen oder zu brechen, wenn die Situation es erfordert.

Der bekannteste Teil der Eskorten, sind die zum Dienst verpflichteten Mitglieder der Blutpakthäuser, die über den sogenannten Schattenbann verfügen, einer besonderen Eigenschaft, die nur bei ihnen auftritt. Mehr dazu im Abschnitt Charaktererschaffung.

Sie bilden den Kern der Eskorten, der längere Reisen zwischen den Sphären erst möglich machen. Für viele Pakthäuser ist es eine Frage der Ehre, aus jeder Generation eine Person in den Dienst der Eskorten zu stellen.

Daneben gibt es aber auch normale Wächter, die die Karawanen verteidigen, sowie Handwerker, Arbeiter für die Logistik und Boten in den Diensten des Ordens. Die Eskorten gehören zu den wenigen Institutionen, die eigene Waffenschmiede haben dürfen, ein Privileg, dass sonst vorallem den Ordnungskräften der Sphären vorbehalten ist.

Alle 3 Jahre treffen sich die Führungskräfte der Eskorten in Wusai, einer Stadt in der Sphäre Harita, die an der Ostküste von Sumainan liegt, um die Entwicklung des Ordens zu diskutieren und unter Umständen die Ausrichtung fü die nächsten Jahre zu bestimmen. Das nächste Treffen dieser Art ist im Sommer 2019 angesetzt.

Philosophien der Magie

Die Anfänge der Nutzung von Magie liegen heute im Dunklen. Aus den frühen, bis heute teilweise überlieferten Ritualen, sind die Magieschulen hervorgegangen, die jeweils eine einzigartige Herangehensweise an die Manipulation der Kräfte haben.

Die Schule des Gleichgewichts (Essenz)

Die Anhänger dieser philosophischen Ausrichtung der Magie versuchen sich soweit wie irgend Möglich in ihre Umgebung einzufühlen und die natürlichen, magischen Strömungen die überall vorhanden sind für sich zu nutzen.

Im allgemeinen wird angenommen, dass es für die Manipulation einfacher ist, wenn man nicht versucht, diese Strömungen zu sehr in Unordnung zu bringen und immer einen Ausgleich zwischen dem Vorhaben und der Umgebung herzustellen.

Viele Anhänger dieser Schule erachten es als einfacher für die Manipulation, wenn sie die Strömungen mit den Händen symbolisch manipulieren.

Die Schule des Inneren Fokuses (Mentalismus)

Diese Ausrichtung geht davon aus, dass es Möglich ist, die magischen Strömungen durch bloße Willenskraft zu unterwerfen.

Deshalb erachten Anhänger dieses Pfades Meditation und innere Ruhe als wichtig und üben sich oft in Disziplin.

Aufgrund der Natur der Manipulation, nutzen die Anhänger dieser Philosophie weder Worte noch Gesten, um sich die Konzentration zu erleichtern.

Die Wege der Geister (Leitmagie)

Diese philosophische Herangehensweise ist vielleicht die schwierigste. Ihre Anhänger manipulieren nicht selber, sondern bitten die Geister der Umgebung es für sie zutun.

Verhandlungsgeschick und Einsicht in die Natur der Geister sind daher für sie wichtig. Im allgemeinen erwarten die Geister als Gegenleistung Zeichen der Verehrung, die in lokalen Schreinen, oder wenn sich keine Schreine in der Umgebung befinden, mit Gebeten entgegengebracht werden. Deshalb sind Menschen, die dem Weg der Geister folgen, oft Priester oder sehr gläubig.

Da sie mit den Geistern verhandeln müssen, nutzen die Anhänger dieser philosophischen Schule ihre Stimme, um die Manipulation zu beginnen.

In Wasinessa ist Magie nicht so stark gesplittet wie es eigentlich in Rolemaster vorgesehen ist und permanente magische Gegenstände entstehen nur durch Rituale (mit nicht klarem Ergebnis) oder besondere Ereignisse. Dementsprechend fallen die Alchimistenklassen in Wasinessa weg und es gibt keine Dualmagiekundigen. Wenn jemand trotzdem eine der dualen Klassen spielen will, kann einfach einer der beiden Magiebereiche ausgewählt werden, zu dem der Magiekundige dann gehört, das zu dem nicht berücksichtigten Magiebereich gehörende Primäattribut gestrichen werden und die Kosten für Magiepunktentwicklung und Spruchlisten an die eines Magieres angepasst werden.

Magische Gegenstände

Um die Anzahl der magischen Gegenstände zu reduzieren und sie zu etwas wirklich besonderen zu machen, unterscheiden sie sich in Wasinessa deutlich in Entstehung und Funktion von den normalen Rolemaster-Regeln.

Die Klasse des Alchemisten entfällt in Wasinessa, da magische Gegenstände nur durch Rituale und besondere Ereignisse entstehen. Dementsprechend ist es auch nicht so einfach vorher zu sehen, was genau ein magischer Gegenstand an Fähigkeiten besitzt.

Um das Auswechseln von Gegenständen zu vermeiden, beginnt jeder Gegenstand mit Stufe 1. Jenachdem wie lange ein Charakter einen Gegenstand benutzt gewinnt dieser an Macht, jedoch nur in den Händen des entsprechenden Charakters, für jeden anderen hat der Gegenstand nach wie vor Stufe 1. Ich handhabe die Gegenstände so, dass sie immer eine Stufe aufsteigen, wenn ihr Besitzer aufsteigt. Diese Lösung ist unkompliziert, andere sind aber aufgefordert, diese Lösung an ihr Spiel anzupassen. Gegenstände können, müssen aber nicht, mit neuen Stufen Fähigkeiten hinzu gewinnen oder bestehende verbessern. Egal mit was für einer Fähigkeit oder mit welchem Zauber, gibt der Gegenstand immer nur die Fähigkeiten preis, die er auf der Stufe hat, die er für den entsprechenden Charakter/NSC hat.

Im folgenden ein Beispiel, wie ein solcher Gegenstand aussehen könnte. Natürlich können Gegenstände auch über Stufe 12 weiter an Macht gewinnen, dies ist jedoch dem Spielleiter überlassen.

Saritas Armband

Dieses Armband wurde in den Ruinen von Majita gefunden, einer schon seit den Anfängen der Schutzsphären in Trümmern liegenden Stadt. Es besteht aus einem feinen Silberband, das keine Verzierungen aufweist und einem kleinen Jadeanhänger, in der Form eines zusammengerollten schlafenden Fuchses.

Dieses Armband erhielt Saritas Familie aus Dankbarkeit, da einer ihrer Vorfahren einen Fuchsgeist aus einer Geisterfalle befreite. Es soll Glück und Schutz bringen.

Saritas Familie existiert seit dem Untergang von Majita nicht mehr.

Stufe 1:	+10 auf Defensivbonus (DB)
Stufe 3:	1x täglich Verschwimmen (Zauber)
Stufe 5:	1x täglich Verschieben (Zauber), ermöglicht problemlose Verständigung mit Fuchsgeistern
Stufe 8:	+15 auf Defensivbonus
Stufe 12:	2x täglich Verschwimmen

Charaktererschaffung

Generell ist Wasinessa so gedacht, dass es keine großen Volksunterschiede gibt, die sich in Attributboni niederschlagen. Eine Ausnahme bilden die Mitglieder der Pakt-Häuser, die aufgrund ihrer engen Verbindung mit den Schutzsphären Vorteile genießen. Alle Charaktere starten mit 8 Sprachrängen und 4 geschriebenen Rängen (sofern es eine geschriebene Form gibt) in ihrer Muttersprache.

Eine Auflistung der zugelassenen Kulturen und Jugendfertigkeiten findet sich im Anhang **Kulturen**. Allgemein handhabe ich Talente und Makel so, dass ich Makel für nicht mehr als 20 Punkte gestatte.

Normale Menschen

Menschen haben weder Boni noch Abzüge auf irgendeines ihrer Attribute. Als Progression für Magie- und Trefferpunkte werden die Vorgaben aus den Rolemaster-Grundregeln für Menschen genutzt. Sie verfügen über 3 Hintergrundoptionen, bzw. 30 Punkte für Vorteile und haben eine Seelenstärke von 12 Runden. Etwa 50% der normalen Bevölkerung ist nicht in der Lage Kinder zu haben. Die Lebenserwartung liegt bei etwa 80 Jahren.

Aufgrund des Settings ist das Äußere von Menschen eher an das asiatische und orientalische angelehnt, das heißt, dass dunkle Haare und Augen überwiegen, die Hautfarbe im Schnitt dunkler ist als in Europa und die Menschen kleiner sind.

Frauen reichen von ihrer Größe von 1,50 bis 1,70, Männer 1,60 bis 1,80.

Mitglieder der Pakt-Häuser

Generell unterscheiden sich die Mitglieder der Pakt-Häuser äußerlich nur durch die Größe von normalen Menschen. Allerdings erhalten sie Boni auf mehrere Attribut und können bis zu 300 Jahre alt werden.

Geschick: +2

Erinnerung: +2

Selbstdisziplin: +2

Empathie: +2

Charisma: +4

Stärke: +2

Sie erhalten 2 Hintergrundoptionen, bzw. 20 Punkte für Vorteile. Die Progression von Magie- und Trefferpunktentwicklung richtet sich nach der von Hochmenschen aus dem Rolemaster-Grundregelwerk und sie haben eine Seelenstärke von 8 Runden. Anders als bei der durchschnittlichen Bevölkerung liegt die Unfruchtbarkeitsquote bei ihnen bei ungefähr 5%.

Frauen werden etwa 1,65 bis 1,85 und Männer 1,75 bis ca. 2m.

Bei der Erschaffung können Spieler für ein Pakthaus-Mitglied einen besonderen Vorteil wählen, den Schattenbann.

Talent: Schattenbann

Dieses Talent legt eine unsichtbare Aura um den Charakter, der es besitzt, die es jeglicher Form von Finsternis unmöglich macht, sich aus eigener Kraft dem Charakter zu nähern. Diese Aura hat einen Radius von Metern in Höhe des Charismabonuses des Charakters, aber immer mindestens 1 Meter. Charaktere mit diesem Talent sind entweder 10 Jahre bei den Bluteid-Eskorten gewesen oder immernoch in deren Dienst.

Beachtet bitte, dass es sich um eine Aura und nicht um eine Mauer handelt. Das heißt es können keine Schattenwesen zwischen der Aura und einer tatsächlichen Mauer zerquetscht werden und sie werden auch ansonsten nicht davon zurück gestoßen.

Shila, die Goldene, im Jahr 2017 des 5. Zeitalters

Die Stadt ist heute eines der größten religiösen Zentren des Kontinents Sumainan. Sie liegt im Westen, an der Küste, und ist Sitz des Bluteid-Hauses von Mal Turin.

Ihren Beinamen "Goldene Stadt" hat sie von den Ockerfelsen, auf denen sie sich erhebt und die Abends oft das goldene Licht der Sonne einfangen. Auch viele der Häuser sind mit ockerfarbenen Ziegeln gedeckt, doch gibt es auch ab und an einige rote und blaue Dächer dazwischen.

Vom Meer aus gesehen erhebt sich die Stadt am Eingang eines nach Nordosten führenden Tals, das recht und links vom Hafen wieder beginnt anzusteigen und in die hohen, ockerfarbenen Felsen übergeht, die die Steilküste bilden, die sich über hunderte Kilometer am Rand von Sumainan entlang ziehen.

Der Hafen ist einer der wichtigsten Handelsstützpunkte der Region, da er recht zentral in der Schutzsphäre der Region Ishta liegt und die die Küste zu beiden Seiten deren Schutz genießt. Dadurch können die kleineren Städte Dahira und Enuri erreicht werden, die beide noch zu Ishta gehören.

In Dahira, die südlich liegt, gibt es eine direkte Verbindung (Teleport) in die Stadt Wusai, die an der Ostküste von Sumainan liegt und unter den Schutz der Region Harita fällt. Außerdem überlappen sich noch ein Stück südlicher die Sphären Ishtar und Aktar.

Das nördliche Enuri liegt dicht an der Grenze der Schutzsphäre von Ishta, doch überlappt sie sich dort mit der Schutzsphäre von Garong und so ist von dort problemloser Überlandhandel möglich.

Das Hafenviertel von Shila ist recht groß und bedeckt den ebenen, ringförmigen Streifen Land, der den Hafen umschließt, bevor die Felsen wieder anzusteigen beginnen. Hier mündet auch der Fluss Lakanek ins Meer, der das Tal hinter der Stadt gegraben hat. Über ihn werden auch Handelsgüter transportiert, doch in kleineren Mengen, da er zum größten Teil unbezähmt, wild und nicht großgenug für Transportkähne ist.

Das Hafenviertel teilt sich nochmal in drei Bereiche. Der Erste, in der Mitte des Hafens und an der Flussmündung, ist einer der ansehnlichsten Teile der Stadt. Zu ihm gehören Piere für Schiffe wohlhabender Händler und wichtiger Persönlichkeiten, sowie Kontore, edlere Absteigen und eine Niederlassung der Bluteid-Eskorten. Dieser Bereich des Hafens spiegelt den Wohlstand der Stadt am besten wieder und erlaubt es dem Besucher sich auf den Rest der Stadt zu freuen.

Der zweite Bereich des Hafens ist den Lagerhäusern und Seeleuten vorbehalten, auch die Werften finden sich hier. Dieser Teil der Stadt ist einer der unscheinbareren und die Piere hier sind dem Frachtverkehr vorbehalten. Es gibt einige Hafenkneipen, doch die meisten Seeleute ziehen es vor ihr Geld im dritten Bereich des Hafens, der auch als Fischmarkt bekannt ist, zu verschleudern.

Der Fischmarkt ist einer der heruntergekommensten, aber auch lebendigsten Teile der Stadt. Wie sein Name schon sagt, herrscht hier immer eine sehr geschäftige Stimmung und es heißt hier kann man den besten Fisch von ganz Ishta bekommen.

Neben den Fischhändlern gibt es hier auch eine unzahl anderer Händler, das Viertel gleicht einem Basar.

Tagsüber ist es das Viertel des Marktes, Nachts und Abends das der Seelaute, ihrer Kneipen, Huren und des Glücksspiels.

Der Rest der Stadt ist weniger homogen in ihrem Erscheinungsbild. Es gibt keine große Trennung zwischen den einzelnen Händler-, Handwerker- und anderen Ständen, auch wenn sich die Gewerbe, die lauter sind oder auf andere Art belästigend wirken können, eher am Rand der Stadt sammeln. Allerdings befinden sich die Tempel überwiegend auf der Nordseite des Flusses, die meisten recht hoch in den Ockerfelsen.

Insgesamt gibt es in der Stadt die Tempel von zwanzig verschiedenen Gottheiten, fünf davon sind sehr groß und es gehört jeweils auch ein Kloster dazu. Eine Besonderheit in der Stadt ist, dass die Tempel eine gemeinsame Sammlung an Schriften unterhalten. Teilweise ist sie auch der Öffentlichkeit zugänglich und eine Pilgerstätte für Theologen und Gelehrte. Sie ist eine der größten Bibliotheken Wasinessas und es gibt hier eine ganze Reihe an Leuten, die die nicht vollständig katalogisierte Menge an Schriften nach dem Verbleib der Götter und einer Möglichkeit, die Finsternis umzukehren, durchforsten.

Theologische und philosophische Inhalte herrschen in der Bibliothek vor, aber es gibt auch Werke mit dem weltlicheren Inhalt von Geschichte und Wissenschaften, so wie eine kleine Sammlung an Gedichtbänden.

Der Wohnsitz des Hauses Mal Turin liegt auf der Südseite des Flusses. Es ist ein mittelgroßes Anwesen, das von einer Mauer umschlossen wird. Dahinter erstreckt sich ein weitläufiger Garten, mit einem Teich und einem künstlichen Bachlauf, über den sich eine kleine, rote Holzbrücke spannt.

Das Haus ist eingeschossig, aus Holz und Naturstein gebaut und umschließt einen Innenhof, in dem sich der Pakthain befindet. Die Bäume hier sind sehr alt und im Zentrum des Hofes befindet sich eine kleine Quelle vor der der Fokus für die Sphäre liegt. In Ishtar ist dieser Fokus ein Steinring, mit dem Durchmesser von einem halben Meter. Die Steine des Rings sind weiß, der Boden des Inneren ist mit grauen Kieselsteinen bedeckt und im Zentrum steht ein einzelner, rötlicher Stein.

Jedes Kind, das im Hause Mal Turin geboren wird, durchläuft an seinem 6. Geburtstag das Ritual der Erkennung. Dabei muss das Kind durch Meditation seinen inneren Fokus finden und darin eintauchen. Während dieser Erfahrung tritt es in einen Trancezustand ein, in dem es einen Tropfen seines Blutes auf den roten Fokusstein geben muss. Durch dieses Ritual wird der Bund erneuert und die Lebenskraft des Kindes mit der Schutzsphäre verwoben. Außerdem lässt dieses Ritual erkennen, ob das Kind tatsächlich zum Haus Mal Turin gehört.

Jedes der Bluteid-Häuser hat ein ähnliches Ritual.

Anhänge

Städte und Orte

Ari Bantu	Eine Schutzsphäre im Landesinneren, die südöstlich von Renyaki liegt. Sie wird von Nomadenstämmen bewohnt und ist relativ groß, aber kaum für den Handel interessant. Ihre Mitte wird von einem großen See dominiert. Gesprochene Sprache ist Tibit.
Aktar	Die südlich von Ishta gelegene Schutzsphäre. Überlappt sich teilweise mit Ishta und ist Ishta untergeordnet. Beamtenhirarchie.
Dahira	Eine südlich von Shila an der Küste gelegene Stadt und gehört genau wie diese zur Sphäre Ishta. Von hier gibt es eine Direktverbindung (Teleport) nach Wusai.
Enari	Eine nördlich von Shila an der Küste gelegene Stadt und gehört zu Ishta.
Garong	Eine Schutzsphäre die nördlich von Ishta an der westlichen Küste von Sumainan liegt. Sie ist mit Ishta verbunden und der Sitz des Pakthauses Markesh. Ist Ishta untergeordnet und von Beamten organisiert.
Ishta	Eine Schutzsphäre, die mit zu den größten gehört. Sie liegt an der westlichen Küste des Kontinents Sumainan und Shila ist der Sitz ihres Pakt-Hauses Mal Turin. Genau wie die Ishta untergeordneten Sphären Garong und Aktar ist sie durch Beamten und nicht durch Adelige organisiert.
Hang Shan	Eine Stadt in einer Schutzsphäre in den trockenen Gebieten von Süd-Sumainan. Sie ist sowohl der Sitz eines Pakt-Hauses als auch eines Magierkollegs. Rivalitäten zwischen beiden sind nicht ungewöhnlich. Die Stadt ist in die Wände einer Schlucht gebaut und ein Großteil ihres Reichtums kommt aus den nahegelegenen Salzminen.
Harita	Eine große Schutzsphäre an der Ostküste von Sumainan.
Karuka	Eine Stadt in der kleinen Schutzsphäre Reniyaki östlich von Shila. Für ihre Seide bekannt. Hat ungefähr 10000 Einwohner.
Lakanek	Ein Fluss, der weite Teile des Kontinent Sumainan durchfließt. Er mündet bei Shila ins Meer und sein Quellgebiet ist heute unbekannt.
Majita	Eine Ruinenstadt nordöstlich von Reniyaki. Die Sphäre ist vor langer Zeit zusammen gebrochen. Der vorherrschende Baustil erinnert an Indien und es wurde dort ein alter Dialekt von Wen Lo gesprochen. Neuere Entwicklungen haben die Sphäre neu erstehen lassen.
Orano	Gebiet in den südöstlichen Wüsten von Sumainan. Wenig Kontakt in den Norden. Seltsame Kultur mit Parallellgesellschaften von Männern und Frauen und seltsamen religiösen Vorstellungen (bisschen arabisch).
Reniyaki	Eine kleine Schutzsphäre östlich von Ishta. Bekannt für Seide und Sitz des Pakt-Hauses Ewiaki. Ist feudal organisiert.
Shila	Der Sitz des Blutpakt-Hauses von Ishta. Eine der größten Städte des Kontinent mit ungefähr 100000 Einwohnern und auch ein religiöses Zentrum. Bekannt für ihre Bronze. Sie wird von dem Fluss Lakanek durchflossen.
Shinjani	Ein kleiner Marktfleck im Osten von Ishta. Hat ein Dojo, in dem die Acht betrunkenen Feen gelehrt werden.
Sumainan	Kontinent der nördlichen Hemisphäre von Wasinessa, auf dem sich unter anderem die Sphären Ishta und Harita zu finden sind.

Wasinessa	Die Welt der Fünf.
Wusai	Eine Stadt in der Harita-Sphäre. Es gibt eine Direktverbindung (Teleport) nach Dahira.

Sprachen

Hitari	Sprache, die in Harita und Wusai gesprochen wird. Hat eine ähnlich komplexe Schrift wie Wen Lo und die beiden Sprachen sind entfernt verwand. Auch hier gilt die Schrift als restriktiert.
Oron	Sprache, die im Südosten von Sumainan vorherrscht. Sie wird von rechts nach links gelesen und hat ein Alphabet von 35 Buchstaben und ein dezimales Zahlensystem.
Tibit	Die Sprache der Nomaden, in den östlichen Steppen. Ihre Grammatik ist hoch komplex, es existiert jedoch keine geschriebene Form.
Wen Lo	Wird vor allem in Ishta, Garong, Hang Shan und Renyaki gesprochen. Wird von oben nach unten und von links nach rechts gelesen. Hat eine sehr komplexe Silbenschrift, die aus über 5000 Zeichen besteht. Diese Schrift zu lernen gilt als restriktiert.

Klassen

Schule des Gleichgewichts (Essenz)

Hexenmeister
Herr der Täuschungen (Illusionist)
Herr der Elemente (Magier)
Mönch
Mystiker des Gleichgewichts (Mystiker)
Schattenaugen (Trickser)
Mönch des Gleichgewichts (Tao. Mönch)
Drachenadept (Elementalist)
Herr der gesch. Zeichen (Runenmagier)
Krieger des Gleichgewichts (Kriegermagier)
Verführer (Enchanter)

Schule des Inneren Fokus (Mentlismus)

Adept der Künste (Barde)
Heiler
Schattenklinge (Magent)
Herr des Geistes (Mentalist)
Mystiker des Inneren Fokus (Mystiker)
Wundheiler
Mönch des Inneren Fokus (Zen-Mönch)
Orakel (Seher)
Adept des nächt. Himmels (Astrologe)
Verführer (Enchanter)
Kriegsadept (Arms Master)
Herr des Schicksals (Hexer)

Wege der Geister (Leitmagie)

Herr der Wildnis (Animist)
Heiler
Hexenmeister
Gesegneter Diener (Kleriker)
Adept der Wildnis (Waldläufer)
Adept der Geistertänze (Dervish)
Herr des Schicksals (Hexer)
Diener der Geister (Priester)
Adept des nächt. Himmels (Astrologe)
Herr der gesch. Zeichen (Runenmagier)

Anderes

Krieger der Wildnis (Barbar)
Dieb
Gelehrter
Kampfadept (Haudegen)
Krieger
Kämpfender Mönch (Kriegsmönch)
Kundschafter
Handwerker (Laie)
Schurke

Kulturen

Hügelmenschen
Küstenmenschen
Landbevölkerung
Nomaden
Stadtbevölkerung
Waldbewohner

Trainingspaket

Abenteurer
Akademiker
Assassin
Athlet
Bauer
Bettler
Bibliothekar
Bodyguard (MAC)
Chi-Meister (MAC)
Detektiv
Doktor
Ehrenkämpfer (MAC)
Einbrecher
Eismagier (F&I)
Entdecker
Erdmagier (F&I)
Eremit (MC)
Famulus (AC)
Feuermagier (F&I)
Führer
Gefolgsmann
Geheimgesellschafter (MAC)
Gildenelementalist (F&I)
Gildennovize (EC)
Händler
Handwerker
Herausforderer (MAC)
Hobbyzauberer (EC)
Hostesse
Houri/Geisha (MC)
Jäger
Kämpe
Kampfschulmeister (MAC)
Kampfsportkünstler (MAC)
Kampfsportler (MAC)
Kampfsportstraßenkünstler (MAC)
Karawanenwächter (MAC)
Klatschtante
Kräuterkundiger
Lichtmagier (F&I)
Manipulator (AC)
Medikus (MC)
Medizinmann (EC)
Meister des Wissens
Mutter/Vater
Nekromant (AC)
Ninja/Shinobi (MAC)
Novize (MC)
Orakel (MC)
Philosoph

Professor
Reisender
Reisender Novize (EC)
Runenmeister (AC)
Schamane
Scharlatan (MC)
Schreiber
Schwindler
Scout
Seemann
Sheriff
Soldat
Söldner
Spinnenmagier (EC)
Spion
Spruchforscher (EC)
Stadtwache
Straßenräuber
Taschendieb
Tempelmönch
Tierarzt
Tierfreund
Tiermeister (MC)
Tierpfleger (EC)
Trankbrauer (EC)
Unterhalter
Waffenmeister (CH)
Waffenmeister (MAC)
Waffentrainer (MAC)
Wahrsager (MC)
Wanderer
Wandernder Mönch (MAC)
Warlock (AC)
Wassermagier (F&I)
Windmagier (F&I)
Wirt

Waffen

Blasrohr
Bola
Chakram
Chigiriki (MAC)
Dolch
Dreiteiliger Stab
Glaive
Handaxt
Jitte
Kampfstab
Kama (MAC)
Katana
Keule

Kometenhammer
Kompositbogen
Kriegsfächer
Krummsäbel
Krummsäbel, lang
Kurbogen
Kurzschwert
Kyotetsu-shoge
Langbogen
Langmesser
Langschwert
Mannfänger
Messer
Morgenstern
Nagamaki
Naginata
Neunschwänzige Katze
Ninjato
No Dachi
Nunchaku
Partisane
Peitsche
Pike
Sai
Schleuder
Seilpfeil
Shuriken
Speer
Stahlpeitsche
Tetsubo (MAC)
Tigerhaken
Tigerklaue
Wakizashi
Wurfpfeil
Wurfspeer

Kampfstile

Rollender Donner
Tai'Chi Chuan

Abkürzungen

MAC = Martial Arts Companion
AC = Arcane Companion
F&I = Fire and Ice
EC = Essence Companion
CH = Charakterhandbuch
MC = Mentalism Companion

Vorsicht, weder bishher vollständige noch
entgeltige Version!