

ARCANA MECHANICA

DAMPF & DYSTOPIE

AETHERIA

AETHERTECH







IMPRESUM

AUTHOR

Bruno Pierucki

COVERMOTIV

KI generiert

INNENILLUSTRATIONEN

KI generiert

SATZ UND LAYOUT

Bruno Pierucki

VERSION: 0.0.2

ERSCHEINUNGSDATUM: 01 Jul 2025

Copyright © 2024 - 2025 by Nebenwelten

INHALTSVERZEICHNIS

1	Ein Tanz aus Licht	1	3	Von Eis und Feuer: Die Reiche von Aetheria/Aethertech	8
2	Die Kristallzeit: Von der Entstehung bis jetzt	6		Nordmark	9

EIN TANZ AUS LICHT

Vor unzähligen Äonen, als das junge Universum noch von Geheimnissen umwoben war und Sterne mit einem ersten, flackernden Glühen geboren wurden, während Galaxien in stillen, kosmischen Spiralen tanzten, deren ferner Schein wie irisierende Nebel im Äther hing, existierte am tiefdunklen Himmel von Arcanis ein einzigartiges Duett. Zwei Sonnen, Schwestern in einem himmlischen Tanz, sandten ihre unterschiedlichen Farbspektren auf die werdende Welt: Solara mit einem warmen, alles durchdringenden Gold, Lunaris mit einem sanften, pulsierenden Pink-Rosa.

Solara, die goldene Sonne, sandte einen vitalen Glanz aus, der die noch kühle Oberfläche des jungen Planeten erwärmte. Ihr Licht war nicht nur hell, sondern fühlte sich auf der noch unbewohnten Erde wie ein sanfter, wohliger Druck an, ein Versprechen von sprießendem Grün und reicher Ernte. Sie war die stetige Quelle einer fühlbaren Wärme, eines blendenden Lichts, das in den noch formlosen Weiten reflektierte, und einer subtilen Energie, die das innere Glühen des werdenden Arcanis antreiben sollte. Ihre Strahlung umhüllte die ungeformte Welt mit einem goldenen Schleier, der in feinen Partikeln glitzerte und so die Grundlage allen Lebens bildete, das einst unter ihrem warmen Atem entstehen würde.

Doch der wahre Zauber, das tief pochende Herz der Magie, wohnte in *Lunaris*. Diese pink-rosa schimmernde Sonne stellte ein einzigartiges Wunder dar, dessen Anblick ein leises Raunen der Ehrfurcht hervorrief. Ihre Farbe, ein sanftes und doch kraftvolles Rosa, mal wie die ersten zarten Streifen des Morgengrauens, mal wie

das tiefe Erröten einer kosmischen Blüte, glich dem Beginn eines neuen Zeitalters, das in stiller Erwartung lag. Lunaris war mehr als nur eine Sonne; sie war ein pulsierendes Herz reiner, kosmischer Energie, deren sanftes Schlagen in den stillen Weiten des Alls zu spüren schien. Ihre sanfte Strahlung barg Geheimnisse, ein Flüstern unendlicher Möglichkeiten, das wie ein leiser Wind über die Oberfläche streifte, ein Versprechen tiefgründiger Magie, die in der Luft zu vibrieren schien.

Lunaris war eine Quelle unvorstellbarer Schönheit, ein Leuchten, das die Seele tief berührte und einen Moment des stillen Innehaltens erzwang. Ihre Energie war immateriell und doch allgegenwärtig spürbar, ein Gefühl von sanfter Geborgenheit, wie in den Armen einer liebenden Mutter, und ehrfürchtigem Staunen über das Unbegreifliche. Sie war der Ursprung von Magie, Mystik und dem Unbekannten, ein stilles Versprechen unentdeckter Wunder, die in ihren Tiefen schlummerten. Allein ihre Existenz genügte, um das junge Universum in ein andächtiges Schweigen des Staunens zu versetzen.

In den tiefen, leuchtenden Schichten von Lunaris, im Kern ihres pulsierenden, pink-rosa Leuchtens, vollzog sich das Wunder in stiller Pracht. An diesem Ort, wo die solare Energie in ihrer reinsten, fast greifbaren Form existierte und die kosmische Symphonie ihren stillen, aber gewaltigen Höhepunkt fand, entstanden die magischen Kristalle mit einem leisen Knistern reiner Energie. Gleich funkelnden Blüten, deren zarte Formen im warmen Sonnenlicht erblühten und einen subtilen Duft kosmischen Staubs verströmten, nahmen sie Form an.

Diese Kristalle waren weit mehr als bloße, kalte Steine,



die im dunklen, samtigen kosmischen Staub trieben. Sie waren lebendig, pulsierten mit einem inneren Licht und einem kaum hörbaren Summen, und sie wuchsen, indem sie die umgebende Energie aufnahmen wie Pflanzen das Sonnenlicht. Sie stellten die Essenz von Lunariss' Macht dar, die sichtbare Manifestation ihrer geheimnisvollen, fast fühlbaren Energie. Jeder Kristall war ein winziges Spiegelbild der Sonne selbst, ein leuchtendes Konzentrat ihrer Magie, ihrer schimmernden Schönheit und ihrer unendlichen, noch unentdeckten Möglichkeiten.

Die Kristalle schimmerten in allen Rosatönen, von zartem, fast durchscheinendem Pastell, das an gefrorenen Morgentau erinnerte, bis zu tiefem, samtigem Magenta, das in seinem Inneren zu glühen schien, abhängig von ihrer inneren Energie und ihrem Reifegrad, der sich in subtilen Farbnuancen zeigte. Sie pulsierten sanft, gleich kleinen, warmen Herzen, deren Rhythmus mit dem tiefen, unhörbaren Schlagen von Lunariss verbunden war. Jeder Kristall stellte ein einzigartiges Kunstwerk dar, geformt durch die unsichtbare, aber spürbare solare Energie, ein funkelndes Spiegelbild der unendlichen, stillen kosmischen Schönheit.

Die kostbaren und geheimnisvollen Kristalle, deren Oberfläche sich kühl und glatt anfühlte, waren nicht dazu bestimmt, ewig in den stillen, tiefen Schichten von Lunariss zu ruhen. Eines Tages, in einem kosmischen Tanz ohne Klang, der die Zeit selbst in ihren sanften Strömungen zu verändern schien, öffnete Lunariss ihr leuchtendes Innerstes und verstreute ihre Kristalle wie glitzernde Samen im dunklen Universum. Ein sanftes Leuchten erfüllte den Raum, während die Kristalle wie feiner, silbriger Sternenstaub durch die dunkle Leere wirbelten und dabei ein leises, fast spirituelles Wispern hinterließen.

Dieser kosmische Tanz war mehr als ein bloßes, stummes Ereignis; er war ein stiller Akt der Schöpfung, dessen Auswirkungen in den Tiefen des Alls widerhallten. Die Kristalle, durchdrungen von der warmen, pink-rosa Energie der Sonne, die sich fast wie ein sanfter Druck anfühlte, verließen ihre leuchtende Heimstätte und begannen ihre lange, stille Reise. Sie wurden zu Boten der Magie, zu Keimzellen des Wunders, die vom sanften, kaum spürbaren Wind des Kosmos durch das dunkle All getragen wurden.

Ihre Reise führte sie zu einer Ursuppe kosmischen Staubs, die in der unendlichen, stillen Weite des Raumes existierte und deren feine Partikel im fernen Licht der Sterne glänzten. Diese Ursuppe, ein stiller Wirbel aus Materie und Energie, deren subtile Strömungen fühlbar waren, war der Ort, an dem das Unbekannte in stiller Metamorphose Gestalt annehmen sollte – der dunkle, nährende Schoß, in dem eine neue Welt in stiller Erwartung lag, bereit geboren zu werden.

Als die Kristalle auf die Ursuppe trafen, ereignete sich das Unvorstellbare in einem Moment stiller Implosion. Die warme, pink-rosa Energie der Kristalle vereinte sich mit dem kalten, formlosen Staub, und ein neuer, stiller Tanz entfachte, dessen subtile Vibrationen durch den Raum zuckten. Die Kristalle begannen, die träge Ursuppe zu formen, sie in einer stillen Umwandlung zu transformieren und ihr mit einem ersten, kaum wahrnehmbaren Pulsieren Leben einzuhauchen.

Die Ursuppe, einst leblos und ohne Gestalt, begann in stiller Bewegung zu pulsieren, mit einem inneren, sanften Leuchten zu erstrahlen und sich langsam zu verdichten, während feine Partikel aneinander hafteten. Die Kristalle wurden zu den leuchtenden Adern dieser neuen Welt, zu den unsichtbaren Leitbahnen der Magie, die sie in stiller Entstehung formen sollte.

Aus diesem stillen, kosmischen Tanz, aus der lautlosen Vereinigung von Kristallen und Staub, ging Arcanis hervor, ein Planet, der von einer fast greifbaren Magie durchdrungen war, ein Ort, an dem die stillen Gesetze der Natur sich in subtilen Verschiebungen beugen ließen, eine stille Heimstatt unzähliger, noch unentdeckter Wunder.

Aus der Ursuppe, diesem stillen Wirbel kosmischen Staubs und warmer, pink-rosa Energie, ging nicht nur der Planet Arcanis hervor, sondern auch das erste, leise pulsierende Leben. Es war ein Wunder, ein Schauspiel unvorstellbarer Schönheit, die in stillen Farben erstrahlte, und tiefen Geheimnisses, das in der noch reinen Luft lag. Die Energie der Kristalle, in der Ursuppe verteilt, wirbelte und tanzte in stillen Strömungen, formte und erschuf mit unsichtbarer Hand, und aus diesem kosmischen Schmelztiegel kosmischen Ursprungs entfaltete sich Leben in all seinen vielfältigen, stillen Formen. Pflanzen erblühten mit zarten Farben und subtilen Düften, Tiere entwickelten sich mit ersten, leisen Lauten, und inmitten dieses stillen Aufbruchs des Lebens entstanden Wesen von außergewöhnlicher, fast fühlbarer Macht und tiefer Bedeutung: Die Zwölf.

Die Zwölf waren mehr als nur die ersten, tastbaren Lebewesen Arcaniss'. Sie waren außergewöhnlich, einzigartig, geformt mit einer inneren Leuchtkraft. Geformt aus reinstem, fast seidigem Staub und der konzentriertesten, fast vibrierenden Energie der Kristalle, waren sie von Anbeginn an mit der stillen, aber allgegenwärtigen Magie des Planeten verbunden. Ihre Körper schimmerten schwach, ein inneres Echo der warmen, pink-rosa Energie Lunariss', und ihre Geister waren mit der stillen, aber machtvollen Kraft der Kristalle innig verwoben, wie feine Fäden eines unsichtbaren Netzes.

Sie waren nicht allein die ersten, deren Schritte die noch jungfräuliche Erde berührten, sondern auch die mächtigsten, deren Aura eine fast greifbare Kraft ausstrahlte. Als Erste erkannten sie die volle, stille Macht der Kristalle, lernten, deren Energie in subtilen Manipulationen zu lenken und mit einem inneren Gefühl zu beherrschen. Als Erste enthüllten sie die stillen Geheimnisse der Magie, verstanden die leise Sprache der Kristalle, die in subtilen Schwingungen existierte, und lenkten die spürbaren Kräfte der Natur nach ihrem inneren Willen.

Ihre außergewöhnliche Macht, die sich wie ein warmer Schleier um sie legte, und ihr tiefes Verständnis der Kristalle, deren subtiles Pulsieren sie spüren konnten, erhoben die Zwölf zu Göttern, zu stillen Hütern von Arcanis. Sie waren die unsichtbaren Beschützer des Planeten, die leisen Lenker seines Schicksals. Ihre Herrschaft gründete nicht auf dem Donner von Gewalt oder dem kalten Druck der Unterdrückung, sondern auf der stillen Weisheit ihrer Blicke und der sanften Führung ihrer Worte. Sie lehrten die anderen, tastenden Lebewesen, in stiller

Harmonie mit dem Pulsieren der Natur zu leben, die subtile Magie der Kristalle mit Respekt zu nutzen und eine friedliche Gesellschaft in stiller Eintracht zu errichten. Die Zwölf waren die ersten Könige und Königinnen, deren stille Autorität respektiert wurde, die ersten Lehrer, deren Worte wie sanfter Regen fielen, und die ersten Beschützer, deren Anwesenheit ein Gefühl stiller Sicherheit vermittelte – die ersten Götter von Arcanis, deren Macht sich in stiller Erhabenheit zeigte.

Ihre Herrschaft war von der stillen Tiefe der Weisheit und der klaren Strenge der Gerechtigkeit, von der sanften Umarmung der Harmonie und dem stetigen, unaufhaltsamen Fortschritt gezeichnet. Sie formten die Welt nach ihrem inneren Ebenbild, erschufen eine Zivilisation, deren Fundament die stille Kraft der Magie und das tiefe Verständnis der lebendigen Natur bildeten. Sie waren die Hüter des unsichtbaren Gleichgewichts, die stillen Garanten des Friedens, die Zwölf, deren wache Augen über Arcanis lagen. Doch selbst die mächtigsten Götter, deren Haut die subtilen Schwingungen der Macht zu spüren vermochte, waren nicht gefeit vor den heimlichen, süßen Versuchungen der Macht...

Die Herrschaft der Zwölf über Arcanis war lange eine Ära des stillen Friedens und des unaufhaltsamen Fortschritts, eine Zeit, in der das leise Summen der Magie allgegenwärtig war. Sie lehrten mit sanfter Stimme, führten mit ruhiger Hand und schützten mit wachsamen Sinnen. Doch die immense Macht, die ihnen die Kristalle mit ihrem warmen Pulsieren verliehen hatten, erwies sich als zweischneidiges Schwert, dessen scharfe Klinge unbemerkt zu schneiden begann. Mit der Zeit begann die Macht, wie ein stilles Gift, zu korrumpieren und die einst so edlen Herzen der Zwölf in ihren innersten Kammern zu verdrehen. Eifersucht schlich sich zwischen sie, wie giftiges Unkraut, dessen Ranken sich unbemerkt ausbreiteten und die Saat des Zorns in ihren Gedanken säten.

Einst leicht zu übersehende kleine Differenzen, wie kaum hörbare Misstöne in einer stillen Melodie, wuchsen zu unüberwindlichen Gräben, die sich wie tiefe Risse durch das Gefüge ihrer Gemeinschaft zogen. Unterschiedliche Ideale bezüglich der stillen Führung von Arcanis, der subtilen Nutzung der Magie und der fernen Zukunft des Planeten spalteten die Zwölf in verfeindete Lager, deren stille Feindseligkeit mit der Zeit anschwellte. Machtgier, einst ein fernes, schemenhaftes Gespenst, manifestierte sich als greifbare Realität, deren kalte Berührung ihre Herzen umklammerte und die Götter in einen erbitterten, immer lauter werdenden Kampf um die Vorherrschaft stürzte.

Der Götterkrieg begann nicht mit dem ohrenbetäubenden Knall einer kosmischen Explosion, sondern mit leisen, fast unhörbaren Flüstern, mit hinterhältigen Intrigen, die wie Schatten in den Ecken lauerten, und verdeckten Angriffen, die sich wie kalte Nadelstiche anfühlten. Doch bald entfesselte sich die volle, ohrenbetäubende Wut der Zwölf, deren Zorn wie ein Sturmwind über das Land fegte, und Arcanis erlebte eine Zeit des Grauens, deren Schreie in den Himmel stiegen und deren Dunkelheit sich wie eine kalte Decke über die Welt legte. Die einst in ihrem stillen Streben nach dem Guten vereinten mächtigen Götter richteten nun ihre zerstöre-

rischen Kräfte aufeinander, deren Entfesselung die Luft zum Knistern brachte. Die Erde bebte unter der dröhnenden Last ihrer Kämpfe, Vulkane brachen mit ohrenbetäubendem Getöse aus und spien glühende Lava, Flüsse änderten mit reißender Gewalt ihren Lauf, und die Natur selbst schien sich mit stummem Entsetzen gegen die tobende Zerstörung aufzubauen.

Die Magie, einst zum stillen Wohle Arcanis eingesetzt, deren sanfte Strömungen das Leben nährten, wurde nun als grausame Waffe missbraucht, deren Entfesselung die Luft mit einem stechenden Geruch von verbrannter Erde und freigesetzter Energie erfüllte. Die Zwölf entfesselten ihre Kräfte rücksichtslos, ihre ohrenbetäubenden Kämpfe verwüsteten ganze Landstriche, deren einst fruchtbarer Boden nun von tiefen Narben gezeichnet war, zerstörten Städte, deren Mauern unter dem Gewicht der magischen Angriffe zerbröselten, und forderten unzählige Leben, deren Schreie im Lärm des Krieges verhallten. Die einst so friedliche Welt verwandelte sich in ein lautes, chaotisches Schlachtfeld, dessen Boden von Blut und Staub getränkt war, und die Bewohner von Arcanis litten unter den grausamen Folgen des Götterkriegs, dessen Echo in ihren Herzen widerhallte.

Der Konflikt war nicht allein ein Kampf um die kalte Umklammerung der Macht, sondern auch um tief verwurzelte Ideale, deren Zusammenprall wie das Aufeinanderprallen von unnachgiebigen Felsen war. Es war ein Krieg, der die lebendige Seele Arcanis' zerfetzte, dessen Schreie die einst so reine Luft erfüllten, die sanfte Harmonie des Planeten in einem ohrenbetäubenden Crescendo der Zerstörung zerriss und seine Zukunft in eine dunkle, ungewisse Ferne stellte. Der Götterkrieg der Zwölf war eine Tragödie epischen Ausmaßes, ein ohrenbetäubendes Inferno aus Macht und Zerstörung, ein schrecklicher Beweis, dass selbst die mächtigsten Wesen, deren Sinne die subtilsten Schwingungen des Universums wahrnehmen konnten, der schleichenden Korruption nicht entrinnen konnten und der grausame Preis für ungezügelter Macht die völlige Zerstörung sein konnte.

Als die Zerstörung ihren ohrenbetäubenden Höhepunkt erreichte und Arcanis unter der erdrückenden Last des Götterkriegs zu zerbrechen drohte, dessen Risse sich wie klaffende Wunden über die Oberfläche zogen, erkannten die Zwölf in einem seltenen Moment stiller Klarheit die schreckliche Wahrheit. Ihre nagende Eifersucht, ihre kalte Machtgier und ihre unversöhnlichen, unterschiedlichen Ideale hatten sie in einen tobenden Strudel aus ohrenbetäubender Gewalt und alles verschlingender Zerstörung getrieben, der nicht nur ihre geliebte Welt, sondern auch sie selbst in den Abgrund zu reißen drohte. Die einst so mächtigen Götter, deren Augen die Zerstörung widerspiegeln, sahen sich am dunklen, kalten Rande des Abgrunds.

In einem Moment stiller Klarheit, inmitten der ohrenbetäubenden Kakophonie des Krieges, der tiefen Verzweiflung, die sich wie eine kalte Hand um ihre Herzen legte und des bitteren Opfers, das in der Luft lag, trafen sie eine folgenschwere Entscheidung. In einem letzten, verzweifelten Akt der Selbsterhaltung, dessen kalte Logik ihre verzweifelten Herzen durchdrang, und des schmerzhaften Opfers, das wie ein schwerer Stein auf ih-

ren Seelen lastete, lösten sie ihre physischen Formen auf, deren einstige Pracht nun zu Staub zerfiel. Sie erkannten mit schmerzlicher Klarheit, dass ihre Körper, ihre einst so geliebten menschlichen Hüllen, sie nur an den endlosen Krieg fesselten, dessen eisiger Griff sie zu ersticken drohte, und dass sie die alles verzehrende Zerstörung nur durch die vollständige Auflösung ihrer physischen Existenz aufhalten konnten, indem sie sich dem Unbegreiflichen hingaben.

Ihre Essenzen, ihre unsterblichen Seelen, ihre immense Macht, die sie über unzählige Äonen in sich angesammelt hatten wie kostbare, aber gefährliche Juwelen, verschmolzen in einem stillen Akt der Hingabe mit der reinen, warmen Energie Lunariss, ihrer kosmischen Mutter. Gleich einem mächtigen Fluss, der sich tosend in die unendliche Weite des Ozeans ergießt, kehrten sie zu ihrem Ursprung zurück, zu der leuchtenden Quelle, aus der sie einst entsprungen waren. Sie gaben alles auf, was sie einst mit Stolz gewesen waren, ihre Individualität, ihre greifbare Existenz, um das zu retten, was sie einst mit so viel Mühe und Liebe erschaffen hatten, den sterbenden Planeten Arcanis.

Ein strahlendes Licht, heller als tausend Sonnen, erhellte den dunklen Himmel Arcaniss, ein überwältigendes Leuchten unvorstellbarer Schönheit, das selbst die Narben des Krieges für einen Moment überstrahlte, und tiefer, unendlicher Trauer, die wie ein stiller Schrei durch das Universum hallte. Die Zwölf wurden in diesem Moment zu reiner, ungebundener Energie, zu leuchtenden Wesen aus reinem Licht und fließender Magie, die in die warme, pink-rosa Umarmung der Sonne zurückkehrten, wie Kinder in die Arme ihrer Mutter. Ihre einst so prächtigen Körper zerfielen zu feinstem kosmischem Staub, ihre Namen verblassten aus dem kollektiven Gedächtnis der Welt wie ferne Echos, doch ihre reine Essenz, ihre unsterbliche Magie, ihre gewaltige Macht lebten weiter, untrennbar vereint mit der leuchtenden Sonne, die sie einst mit ihrem warmen Licht geboren hatte.

In der unendlichen Weite von Lunariss fanden sie ihre ewige Heimstatt, einen stillen Ort tiefen Friedens und unendlicher Ruhe, ferne der ohrenbetäubenden Konflikte, die sie einst so grausam entzweit und ihre Welt in den Abgrund gerissen hatten. Sie wurden zu einem untrennbaren Teil der leuchtenden Sonne, zu einem ewigen Bestandteil der Magie, die nun Arcanis durchströmte wie das Blut in den Adern eines lebenden Wesens. Sie waren nicht länger die Zwölf, die mächtigen Götter, die einst über die Geschehnisse der Welt herrschten; sie waren etwas Größeres, etwas Unfassbareres, etwas Ewigeres, das nun im Herzen der Sonne schlummerte und wachte zugleich. Sie waren die stillen Hüter der Magie, die unsterblichen Wächter von Arcanis, für immer und ewig verbunden mit dem fragilen Schicksal des Planeten, den sie einst mit ihrem göttlichen Atem erschaffen hatten. Als die Zerstörung ihren ohrenbetäubenden Höhepunkt erreichte, als die einst so vielfältige und lebendige Landschaft Arcaniss durch die grausamen Kämpfe der Götter verwüstet und entstellt wurde und die Welt am kalten, dunklen Rande des Abgrunds stand, erkannten die Zwölf in einem seltenen Moment der Demut die verheerenden, unumkehrbaren Folgen ihres sinnlosen Krieges. Inmitten des oh-

renbetäubenden Chaos, der grausamen Zerstörung und des tiefen, alles durchdringenden Leids erkannten sie die schreckliche, bittere Wahrheit: Ihre einst so segensreiche Macht, ihre nagende Eifersucht und ihre unersättliche Machtgier hatten sie in einen reißenden Strudel aus ohrenbetäubender Gewalt getrieben, der alles zu verschlingen drohte, was ihnen einst heilig gewesen war.

Von ihrem neuen, leuchtenden Refugium in Lunariss aus, in ihrer reinen, ungebundenen Energieform, blickten die Zwölf nun in stiller Wehmut auf Arcanis herab, ihre einstige Heimstatt, ihre geliebte Schöpfung. Sie sind nicht länger die greifbaren Götter, die einst über die Geschehnisse der Welt herrschten und deren Schritte die Erde erzittern ließen, aber sie sind weiterhin auf einer tieferen Ebene mit ihr verbunden, für immer und ewig in die lebendige Seele des Planeten eingegraben wie unauslöschliche Runen. Sie sind die stillen Wächter, die unaufmerksamen Beobachter, die ewigen Hüter der Magie, die nun aus dem warmen Herzen der Sonne auf ihre sterbende Welt blicken, deren Leiden sie einst selbst verursacht hatten.

Gelegentlich kehren sie für kurze, flüchtige Momente zurück, nicht in ihren einst so prächtigen, physischen Gestalten, sondern als kaum wahrnehmbare Echos ihrer einstigen Existenz. Sie manifestieren sich als flüchtige Visionen, die in den tiefsten Träumen der sterblichen Bewohner erscheinen wie ferne Erinnerungen, als kaum hörbare Flüsterstimmen, die im Wind erklingen wie das Rauschen ferner Blätter, oder als mächtige, aber vergängliche Wesen aus Licht und Schatten, die für kurze Zeit über die gezeichnete Welt wandeln, um das prekäre Gleichgewicht zu wahren oder die tastenden Sterblichen auf ihrem mühsamen Weg zu leiten. Doch ihre wahre, ungebundene göttliche Präsenz, die einst die Himmel erfüllt hatte, können sie nicht lange auf der sterbenden Oberfläche von Arcanis halten. Die Welt, die sie einst mit so viel Liebe und Sorgfalt formten, ist nun zu instabil, zu gezeichnet von den Narben ihres Krieges, um ihre reine, gewaltige Energie auf Dauer zu ertragen. Die tiefen Narben des verheerenden Götterkriegs sind zu tief, zu schmerzhaft, und die einst so reine Magie, die sie einst mit so großer Selbstverständlichkeit beherrschten, ist nun wilder, unberechenbarer und auf ewig von den dunklen Schatten ihrer Kämpfe verdorben.

Die Kristalle, die leuchtenden Überreste ihrer einst so gewaltigen Macht, sind nun die kostbare Quelle der Magie für die sterblichen Bewohner von Arcanis, die einst nur staunende Zeugen ihrer göttlichen Taten gewesen waren. Einst die unerschöpfliche Quelle ihrer göttlichen Macht, sind die Kristalle nun die zerbrechlichen Schlüssel zu den verborgenen Geheimnissen Arcaniss, deren Oberfläche in den unterschiedlichsten Farben schimmert. Sie erinnern die Sterblichen auf schmerzhaft Weise an die Zwölf, an ihren verheerenden Krieg, an ihre unermesslichen Opfer und an die ewige, unzerbrechliche Verbindung zwischen der sterbenden Welt Arcanis und der fernen, warmen Sonne Lunariss. Sie sind die stumme Erinnerung an eine ferne Zeit, als mächtige Götter über die Geschehnisse der Welt herrschten und deren Willen das Schicksal des Planeten bestimmte, und die ständige, mahnende Erinnerung daran, dass selbst die größte Macht unwei-

gerlich Verantwortung erfordert und ungezügelter Stolz
in den Abgrund führen kann.



DIE KRISTALLZEIT: VON DER ENTSTEHUNG BIS JETZT

Deine Welt beginnt mit den **Kristallen**, die aus dem Nebelhaufen (oder durch Lunaris) entstanden sind. Von diesem Moment an können wir die **Kristallzeit (KZ)** als absolute Zeitlinie beginnen.

Die Natur deiner Zeitmessung: Die **Kristallzeit** sollte nicht nur ein Name sein, sondern auch eine **Funktion**. Vielleicht reagieren die Kristalle selbst auf den Energiefluss der Welt oder die Strahlung der Sonnen und **„ticken“** dadurch voran. Spezielle, magisch verstärkte Kristalle könnten als **„Primär-Chronometer“** dienen, die als Basis für alle anderen Zeitmesser genutzt werden.

—
Ära 0: Die Ursprungs-Kristallisation (KZ 0 - ca. KZ 10.000)

Diese Phase ist die geologische und elementare Entstehung deiner Welt.

KZ 0: Die **Kristalle** entstehen oder werden in den Nebelhaufen **„geschickt“** und formen die Grundlage der Welt. Lunaris, die pink-rosa Sonne, ist die dominante Kraft, die die Welt mit ätherischer Kristallenergie durchdringt. **KZ 1 - 2.000:** Die Welt formt sich. Kontinente erheben sich, Ozeane füllen sich. Die magische Energie der Kristalle durchdringt alles, beeinflusst Wetter, Geologie und prägt die Landschaft mit kristallinen Formationen und Aether-Adern. **KZ 2.001 - 10.000:** Erste präbiotische Prozesse. Entstehung einfacher Lebensformen (Mikroorganismen, primitive Pflanzen), die sich an die hohe Kristall- und Aether-Energie anpassen. Die Welt ist ein wilder, ungezählter Ort voller unbekannter Energien.

—
Ära 1: Das Zeitalter der Elementaren Schöpfung (ca. KZ 10.001 - KZ 50.000)

Das Leben entwickelt sich, beeinflusst durch die Kristall-Magie.

KZ 10.001 - 25.000: **Entwicklung komplexen Lebens.** Riesige, oft kristallin verstärkte Pflanzen und Tiere dominieren. Die ersten **elementaren Wesen** (Aether-Elementare, Kristall-Golems, Dampf-Geister) manifestieren sich aus den natürlichen Energien der Welt. **KZ 25.001 - 40.000:** **Entstehung erster intelligenter Lebensformen.** Vielleicht sind sie anfangs primitiv, leben in Harmonie mit der Natur, verehren die Sonnen und die Kristalle als Götter. Ihre Anatomie könnte selbst kristalline Elemente aufweisen. **KZ 40.001 - 50.000:** **Die ersten „Götter“ steigen herab oder manifestieren sich.** Sie sind möglicherweise keine Schöpfer, sondern **mächtige ätherische Entitäten**, angezogen von der reichen Magie der Welt. Sie lehren die Völker rudimentäre Formen der Magie und des Handwerks. Hier beginnt auch die Kommunikation der Götter mit den Völkern, oft durch heilige Kristalle oder Orakelstätten.

—
Ära 2: Die Ära der Erleuchtung und Ersten Harmonie (ca. KZ 50.001 - KZ 70.000)

Das Zeitalter, in dem die Zivilisationen aufblühen und die Magie verstehen lernen.

KZ 50.001 - 55.000: **Entdeckung der grundlegenden Magie.** Die Völker lernen, die von den Göttern gezeigten Wege der Magie zu verstehen und zu beherrschen.



schen. Erste **Ärkane Formeln** werden als Teil von Ritualen entwickelt. * **KZ 55.001 - 65.000: Goldenes Zeitalter der ersten Kulturen**. Die Völker leben unter der Obhut der Götter, Städte entstehen, die sich um große kristalline Energiequellen oder von Göttern geschenkte Artefakte zentrieren. Magie ist integraler Bestandteil des täglichen Lebens und der Technik (Proto-Magie-Technik: z.B. schwebende Steine durch Aether-Formeln). Die **ersten Ür-Formeln** werden in großen Kristalltafeln oder heiligen Runen verewigt. * **KZ 65.001 - 70.000: Beginn der Rivalitäten unter den Göttern**. Machtansprüche entstehen, die Götter beginnen, ihre Anhänger gegeneinander auszuspielen. Erste kleinere Kriege zwischen den Völkern entbrennen, die jeweils von ihren Göttern unterstützt werden.

—
Ära 3: Der Götterkrieg (ca. KZ 70.010 - KZ 70.200)

Das zentrale Ereignis, das die Welt für immer verändert.

* **KZ 70.010: Der Große Götterkrieg bricht aus**. Die Götter, die einst Führer waren, bekämpfen sich nun direkt. Ihre Auseinandersetzungen erschüttern die Welt. * **KZ 70.010 - 70.150: Chaos und Zerstörung**. Riesige Landschaften werden verwüstet, Städte zerstört. Die ursprünglichen, mächtigen arkanen Formeln der Götter hinterlassen tiefe Spuren in der Realität (z.B. schwebende Ruinen, verstrahlte Kristallwüsten, Aether-Tornados). * **KZ 70.151 - 70.200: Das Ende des Götterkrieges und der Götterexodus**. Aus unbekannten Gründen (oder durch die Erschöpfung/Zerstörung aller Götter) ziehen sich die Götter von der Welt zurück. Sie verlassen die Völker, die nun auf sich allein gestellt sind. Viele verlieren den Glauben, andere gründen neue Kulte basierend auf ihren Erinnerungen. Die direkten, einfachen **Götter-Formeln** sind für die Menschen nicht mehr zugänglich.

—
Ära 4: Das Zeitalter des Vergessens und der Entfremdung (ca. KZ 70.201 - KZ 72.000)

Die Welt erholt sich, aber das Wissen um die Götter und ihre Magie verblasst.

* **KZ 70.201 - 71.000: Wiederaufbau und Überleben**. Die überlebenden Völker kämpfen ums Überleben in einer gezeichneten Welt. Das Wissen um die direkten Götter-Formeln geht verloren oder wird zu Legenden. Die Menschen beginnen, die Magie durch **Beobachtung und Experiment** neu zu entschlüsseln. * **KZ 71.001 - 72.000: Die Große Trennung**. Die Magie wird in den Augen vieler zu etwas Unverständlichem oder Gefährlichem. Es entstehen erste Schulen oder Geheimgesellschaften, die versuchen, die **Ärkane Formeln** der Götterzeit zu rekonstruieren, oft mit nur geringem Erfolg oder gefährlichen Mutationen. Das Wissen über die Kristalle und den Aether wird wiederentdeckt, aber auf eine praktischere, weniger göttliche Weise.

—
Ära 5: Das Zeitalter des Dampfes und der Aether-Technologie (ca. KZ 72.001 - KZ 73.500)

Das aktuelle Zeitalter – dein Steampunk-Setting.

* **KZ 72.001 - 72.500: Die Dampf-Revolution**.

Der Mensch entdeckt die Kraft von Dampf und Getrieben. Erste komplexe Maschinen entstehen, die unabhängig von direkter Magie funktionieren. Städte wachsen, die auf Kohle und Wasser basieren. * **KZ 72.501 - 73.000: Wiederentdeckung und Integration von Aether/Kristall-Magie**. Wissenschaftler und Alchemisten entdecken, dass die magische Energie der Kristalle (der Aether) **gezähmt und als Kraftquelle** für Maschinen genutzt werden kann. Dies führt zur Entwicklung von **Aether-Kondensatoren, Glyphen-Akkumulatoren** und dampfbetriebenen Geräten, die durch **arkane Formeln** verstärkt oder betrieben werden. Hier entstehen die ersten **Uhrwerk-Magier** oder **Äther-Ingenieure**. * **KZ 73.001 - 73.500 (Aktuelle Spielzeit): Blütezeit der Steampunk-Zivilisation**. Luftschiffe durchkreuzen den Himmel, getrieben von Dampf und Kristallenergie. Fabriken spucken Rauch und Zahnräder aus. Arkane Formeln sind nicht mehr mystische Gebete an Götter, sondern präzise, technische Gleichungen, die oft in Kristalle eingraviert oder in mechanische Vorrichtungen integriert werden. Die Welt ist voller Entdeckungen, aber auch von den Ruinen und Geheimnissen des Götterkrieges gezeichnet. Die Spieler finden sich in dieser Zeit wieder, wo die Suche nach verlorenen arkanen Formeln, dem Wiederaufbau einer durch Götterkrieg zerrütteten Welt und dem Aufstieg neuer Technologien im Mittelpunkt steht.

VON EIS UND FEUER: DIE REICHE VON AETHERIA/AETHERTECH

Dieser Kontinent pulsiert im Rhythmus zischender Dampfmaschinen und dem subtilen Flüstern magischer Energien, einer einzigartigen Symphonie, die den Takt des Lebens bestimmt. Eine Ära des wagemutigen Fortschritts hat hier Einzug gehalten, in der hoch aufragende Zeppeline den Himmel durchqueren, angetrieben von komplexen Zahnradwerken, die mit leuchtenden, stabilisierenden magischen Feldern verschmelzen. Diese Luftschiffe sind nicht nur Transportmittel, sondern auch schwimmende Wunderwerke der Ingenieurskunst, oft verziert mit kunstvollen Verzierungen und getragen von dem Stolz ihrer Erbauer.

Die Städte erstrecken sich als Labyrinth aus dampfbetriebenen Fabriken, deren Schornsteine unermüdlich Rauch in den Himmel speien, und eleganten Arkaden, die mit filigranen Metallarbeiten und schimmernden Glasdächern geschmückt sind. Überall ist das geschäftige Treiben von Händlern, Handwerkern und Abenteurern zu beobachten. Der warme Schein gasbetriebener Laternen vermischt sich mit dem geheimnisvollen Leuchten magischer Artefakte, die in Schaufenstern ausgestellt sind oder als praktische Hilfsmittel im Alltag dienen. Inmitten dieser Symbiose aus Technologie und Arkana erheben sich stolze Magierakademien, deren Türme in den Himmel ragen, oft verziert mit astronomischen Instrumenten und Schutzrunen. In ihren Hallen wird nicht nur das Wissen um die elementaren Kräfte gelehrt und perfektioniert, sondern auch an neuen Zaubern und Theorien geforscht, die die Grenzen der Realität verschieben.

Doch abseits der urbanen Zentren zeugen dampfbetriebene Lokomotiven von kühnen Ingenieursleistungen,

die das Land auf kunstvollen Schienennetzen durchqueren und entlegene Siedlungen mit den Metropolen verbinden. Diese stählernen Ungetüme sind mehr als nur Transportmittel; sie sind Symbole für den unbezwingbaren Drang nach Fortschritt und Entdeckung. In entlegenen Winkeln des Kontinents finden sich uralte magische Stätten und von Runen übersäte Monumente, stumme Zeugen einer längst vergangenen Ära, in der Magie vielleicht noch allgegenwärtiger war als heute. Diese Orte flüstern von alten Göttern und längst vergessenen Zivilisationen, deren Wissen und Macht noch immer nachhallen und die Fantasie der Menschen beflügeln.

Dieser Kontinent ist ein Schmelztiegel mechanischer Innovation und mystischer Kraft, in dem das Rattern von Zahnrädern und das Wirken von Zaubersprüchen den Takt des Lebens bestimmen. Es ist eine Welt voller Geschichten über Erfindergeist, magische Entdeckungen und das ewige Zusammenspiel von Technologie und Magie, das diesen Ort so einzigartig und faszinierend macht. Hier sind die Grenzen zwischen Wissenschaft und Zauberei fließend, und das Streben nach Wissen und Fortschritt kennt keine Grenzen.



NORDMARK

NORDMARK: EIN LAND ZWISCHEN KÜSTE UND GEBIRGE

Nordmark stellt eine bedeutende Region an der nördlichen Küste des Kontinents Aetheria dar, deren spezifische geographische Lage und die Wechselwirkungen mit den angrenzenden Gebieten sowohl die physische Beschaffenheit als auch mutmaßlich die kulturelle Entwicklung prägen. Ein prägnantes Merkmal ist die Topographie: Im Osten und Süden erstreckt sich ein ausgeprägtes Bergmassiv mit markanten Gipfeln und tiefen Tälern. Diese natürliche Barriere dient nicht allein der territorialen Abgrenzung und dem Schutz des Binnenlandes vor äußeren Einflüssen, sondern beeinflusst ebenso das regionale Klima und die Lebensgewohnheiten der dort ansässigen Bevölkerung. Im Norden und Westen öffnet sich das Land zum weiten Ozean, dessen unendliche Weite seit jeher die Seefahrt und den kommerziellen Austausch begünstigt und die kulturelle Identität sowie die wirtschaftlichen Möglichkeiten der Küstenbewohner maßgeblich geformt hat.

DAS KLIMA NORDMARKS

Das vorherrschende Klima in Nordmark zeichnet sich durch gemäßigte Temperaturen und einen deutlichen Wechsel der vier Jahreszeiten aus. Die unmittelbare Nähe zur ausgedehnten Küstenlinie des nördlichen Meeres übt einen spürbaren Einfluss auf die atmosphärischen Bedingungen aus. Dies manifestiert sich in tendenziell

milderen Wintern sowie kühleren Sommern. Die Niederschlagsmenge ist über das gesamte Jahr relativ gleichmäßig verteilt. Eine geologisch bemerkenswerte Anomalie stellt die im Südosten des Territoriums gelegene Wüste dar, deren Entstehung auf einen historischen Konflikt göttlichen Ursprungs zurückzuführen ist.

DIE ANGRENZENDE TERRITORIEN

Nordmark grenzt im Süden an das geheimnisumwitterte Nebelmoor, dessen Beschaffenheit und Eigenheiten unklar bleiben. Im Osten erstreckt sich das Prielthal, dessen Charakteristik durchzogen von Wasserläufen sein mag. Schiffsrouten in nördlicher Richtung führen zur Frostklippe, deren Name auf eine unwirtliche Umgebung schließen lässt, während westliche Seeverbindungen zur Smaragdinsel bestehen, deren Bezeichnung auf üppige Vegetation oder wertvolle Ressourcen hindeutet.

DIE KÖNIGLICHE REGIERUNG UND DER RAT DER LORDS

Die politische Landschaft Nordmarks wird von einer ****monarchischen Herrschaftsform**** geprägt. An der Spitze des Staates steht ein ****König****, dessen Autorität und Entscheidungen die Geschehnisse des Landes maßgeblich lenken. Dieser Monarch trägt die oberste Verantwortung für die Gesetzgebung, die Verwaltung und die Außenpolitik Nordmarks. Ihm zur Seite steht ein einflussreiches Gremium, das aus ****zwölf angesehenen Lords**** besteht. Diese Lords bilden einen beratenden Rat, der dem König in wichtigen Angelegenheiten zur Seite steht.

Ihre Expertise und ihr Einfluss in ihren jeweiligen Regionen oder Fachgebieten sind für die Entscheidungsfindung des Königs von großer Bedeutung. Der Rat der Lords dient als ein wichtiges Kontrollorgan und als eine Quelle vielfältiger Perspektiven, um eine ausgewogene und wohlüberlegte Regierungspolitik zu gewährleisten. Die genaue Zusammensetzung und die spezifischen Aufgabenbereiche der Lords könnten auf Tradition, Landbesitz oder besonderen Verdiensten um das Königreich beruhen. Diese Regierungsstruktur vereint die zentrale Autorität eines Monarchen mit dem beratenden Einfluss eines Adelsgremiums.



TECHNOLOGISCHER FORTSCHRITT UND DIE SICH WANDELNDE GESELLSCHAFT

Innerhalb des Kontinents Aetheria nimmt Nordmark eine unbestrittene Führungsrolle im Bereich der technologischen Innovation ein. Das Land gilt als eine der fortschrittlichsten Nationen. Dieser Fortschritt scheint auch tiefgreifende Veränderungen in der spirituellen und weltanschaulichen Orientierung der Bevölkerung bewirkt zu haben. Der traditionelle Glaube an göttliche Entitäten hat merklich an Bedeutung verloren, und eine zunehmende Hinwendung zu rationalen, wissenschaftlichen und humanistischen Denkweisen ist erkennbar. Dennoch pflegt die nordmärkische Bevölkerung weiterhin ihre kulturelle Identität und ihr reiches Erbe durch die lebendige und gemeinschaftliche Begehung traditioneller Feste. Die allgemeine Mentalität der Menschen in Nordmark wird als lebensbejahend, optimistisch, innovationsfreudig und pragmatisch beschrieben, geprägt von einem Glauben an den Fortschritt und die menschliche Vernunft. Die Regierung unter dem König und dem Rat der Lords spielt eine wichtige Rolle bei der Förderung von Bildung und Forschung, was den technologischen Vorsprung des Landes weiter sichert.

SPRACHLICHE VIELFALT UND DIE BEEINDRUCKENDEN DIMENSIONEN DES LANDES

Die vorherrschende und verbindende Sprache in Nordmark ist das klangvolle Nordmärkische. Regionale Dialekte existieren, behindern die Verständigung aber kaum. Die geografischen Ausmaße Nordmarks sind in der Tat beeindruckend: etwa 6000 Kilometer breit und 3700 Kilometer lang. Die Regierung muss diese weiten Distanzen bei der Verwaltung des Königreichs berücksichtigen und möglicherweise regionale Verwaltungen oder Beauftragte einsetzen.

DIE URBANEN ZENTREN NORDMARKS: SPIEGELBILDER DER REGIONALEN VIELFALT

Das pulsierende administrative, politische, wirtschaftliche und kulturelle Herz Nordmarks bildet die dynamische Hauptstadt Seestadt, die eine beachtliche Bevölkerung von ungefähr 30.000 Einwohnern zählt. Wie der

Name bereits andeutet, liegt Seestadt an einem bedeutenden See im Landesinneren. Diese Lage macht sie zu einem wichtigen Zentrum des Binnenhandels und der Binnenschifffahrt. Der See ist über einen schiffbaren Fluss mit dem nördlichen Meer verbunden, wodurch Seestadt auch indirekt am maritimen Handel teilnimmt und vom Austausch mit anderen Regionen profitiert, einschließlich der Frostklippe und der Smaragdinsel.

Die Nähe zum See und die Verbindung zum Meer prägen Architektur, Kultur und Lebensweise der Bewohner. Hier befindet sich der königliche Hof, und die wichtigsten administrativen und gesetzgebenden Institutionen Nordmarks haben hier ihren Sitz. Das geschäftige Treiben an den Ufern des Sees, wo sich Kais, Lagerhäuser und Werften befinden, steht im Kontrast zu den prachtvollen Palästen und den ruhigeren Wohnvierteln im Herzen der Stadt. Der Fluss, der die Stadt mit dem Meer verbindet, ist eine Lebensader für Seestadt und wird von einer Vielzahl von Schiffen befahren, die Waren und Reisende transportieren.

Falkenhorst, mit einer Bevölkerung von etwa 12.000 Menschen, liegt strategisch günstig in der Nähe der schützenden und potenziell ressourcenreichen Bergregion im Osten und Süden. Diese Nähe zum Gebirge könnte die Wirtschaft der Stadt durch Bergbau, Holzwirtschaft oder die Verarbeitung von Bodenschätzen geprägt haben. Falkenhorst mag eine robustere Architektur aufweisen, angepasst an das bergige Gelände und möglicherweise kühlere Temperaturen. Es könnte ein Zentrum für Handwerk und spezialisierte Berufe sein, die mit den Ressourcen der Berge in Verbindung stehen. Vielleicht dient Falkenhorst auch als wichtiger Stützpunkt für die Erkundung des Gebirges oder als Handelszentrum für Güter, die aus den Bergregionen stammen.

Eine besonders interessante und vielleicht auch geheimnisvolle Position nimmt Schattenfels ein, das mit seinen rund 4.500 Einwohnern direkt an der unheimlichen Grenze zur weitläufigen Wüste im Südosten und dem imposanten Gebirge liegt. Diese einzigartige Lage macht Schattenfels zu einem potenziellen Tor zu zwei sehr unterschiedlichen Welten. Die Architektur der Stadt könnte von den extremen klimatischen Bedingungen der Wüste beeinflusst sein, mit dicken Mauern und schattigen Innenhöfen. Vielleicht leben die Bewohner von Schattenfels vom Handel mit seltenen Gütern, die in der Wüste gefunden werden, oder dienen als Führer und Kundschafter für Expeditionen in diese unberührte und gefährliche Region. Die Nähe zum Gebirge könnte auch hier Bergbauaktivitäten oder die Gewinnung spezieller Mineralien ermöglichen. Schattenfels könnte eine raue und widerstandsfähige Bevölkerung haben, die an die Herausforderungen ihrer Umgebung angepasst ist.

An der westlichen Küste, wo raue Winde vom Meer wehen und die Wellen an zerklüftete Klippen schlagen, findet sich die robuste Hafenstadt Sturmklippe mit etwa 19.000 Bewohnern. Das Leben und die Wirtschaft dieser Stadt sind stark vom Meer und der Seefahrt geprägt. Der Hafen von Sturmklippe mag ein wichtiger Anlaufpunkt für Fischer, Händler und möglicherweise sogar für die königliche Marine sein. Die Architektur könnte wetterfest und auf die stürmische Umgebung ausgerichtet sein. Die



Kultur der Bewohner wäre wahrscheinlich eng mit dem Meer verbunden, mit Traditionen des Fischfangs, des Schiffbaus und der Seefahrt. Sturmklippe könnte auch ein wichtiger strategischer Punkt für die Verteidigung der Westküste Nordmarks sein.

Im Norden schließlich, eingebettet in die sanfte Küstenlandschaft mit ihren charakteristischen Dünen und vielleicht fruchtbaren Ebenen im Hinterland, liegt Dünenhain mit seinen rund 17.000 Einwohnern. Das Leben und die Wirtschaft dieser Stadt sind wahrscheinlich durch eine Mischung aus Landwirtschaft und Küstenfischerei bestimmt. Die Architektur könnte leichter und an die sandige Umgebung angepasst sein. Dünenhain mag ein entspannter Ort sein als die geschäftige Hauptstadt oder die raue Hafenstadt, vielleicht bekannt für seine malerische Landschaft und seine entspannte Lebensweise. Die Nähe zum Meer und zu fruchtbarem Land könnte eine vielfältige Kultur und Küche hervorgebracht haben.

WIRTSCHAFTLICHE GRUNDLAGEN, RESSOURCEN UND INTERREGIONALE BEZIEHUNGEN

Die Wirtschaft Nordmarks basiert auf dem Abbau von Kupfer und Erz sowie auf der Landwirtschaft. Die Regierung wird wahrscheinlich Gesetze und Fördermaßnahmen erlassen, um diese Wirtschaftszweige zu regulieren und zu unterstützen. Die Beziehungen zu den Nachbarländern könnten durch Handel mit diesen Ressourcen oder durch andere spezifische Güter und Bedürfnisse der jeweiligen Regionen geprägt sein, wobei der König und sein Rat die Außenhandelspolitik festlegen werden.



ARCANA MECHANICA

DAMPF & DYSTOPIE

AETHERIA

AETHERTECH

ARCANA MECHANICA

DAMPF & DYSTOPIE

AETHERIA

AETHERTECH