

We

We besteht aus 3 Kontinenten.

Den Blumenlanden, dem Drachenland und dem Olymp. Über allem schwebt Nirwana, das Reich der Gottheiten. Die Kontinente liegen im ewigen Meer, dessen Rand nie erreicht wurde. In den Tiefen des ewigen Meeres sind die Nixenvölker daheim.

We ist eine Welt der Märchen und Geschichten. Es ist eine Welt voller Schönheit und Magie, doch auch voller Grausamkeit und Gefahr. In We zeigt sich der Kern eines jeden Wesens in seinem Äußeren, da We ein Reich der Hülle ist.

Es ist das 7. Reich, das Märchenreich der Natur, daher erinnert vieles auf We an Märchen von Midgard und Mictlan.

Auf den Blumenreichen findet man die europäischen und westasiatischen Märchen. Hier leben Dornröschen und Schneewitchen und auch der böse Wolf ist auf den Blumenlanden beheimatet. Scheherazade erzählt hier dem Sultan ihre Märchen und in mancher Lampe der südlichen Blumenlande wohnt ein Dschinn.

Der Westen der Blumenlande besteht vor allem aus tiefem Wald, bewohnt von allerlei Tieren und manchen Hexen, die die Gestalt von Tieren annehmen können. Der Osten ist kaum bewaldet. Hier leben die weisen Vinar der Blumenlande.

Im hohen Norden bedecken Eis und Schnee das Land, und weit im Norden liegt der Palast der Schneekönigin. Nach Süden wird es wärmer, das Land wird grün und fruchtbar, bis dann im Süden Wüste den Osten der Lande bestimmt, während der Westen in tropische Dschungel übergeht.

Das Drachenland wird von Drachen und Tigern beherrscht. Es ist das Land der ostasiatischen Märchen und Legenden. Momotaro der Pfirsichjunge lebt hier, ebenso wie die Drachenprinzessin und das Affenvolk.

Das Land ist rund und von weißem Sandstrand umgeben, der an ein Gebirge grenzt. Innerhalb der Berge liegt ein dichter Dschungel, in welchem auch die Affen leben. Vier Reiche ziehen sich über Dschungel und Berge. Der Dschungel umgibt ein Steppenlandschaft, in welcher die fünf Reiche liegen und in der Mitte liegt der See in dem die sechs Inseln der Geister und Dämonen zu finden sind.

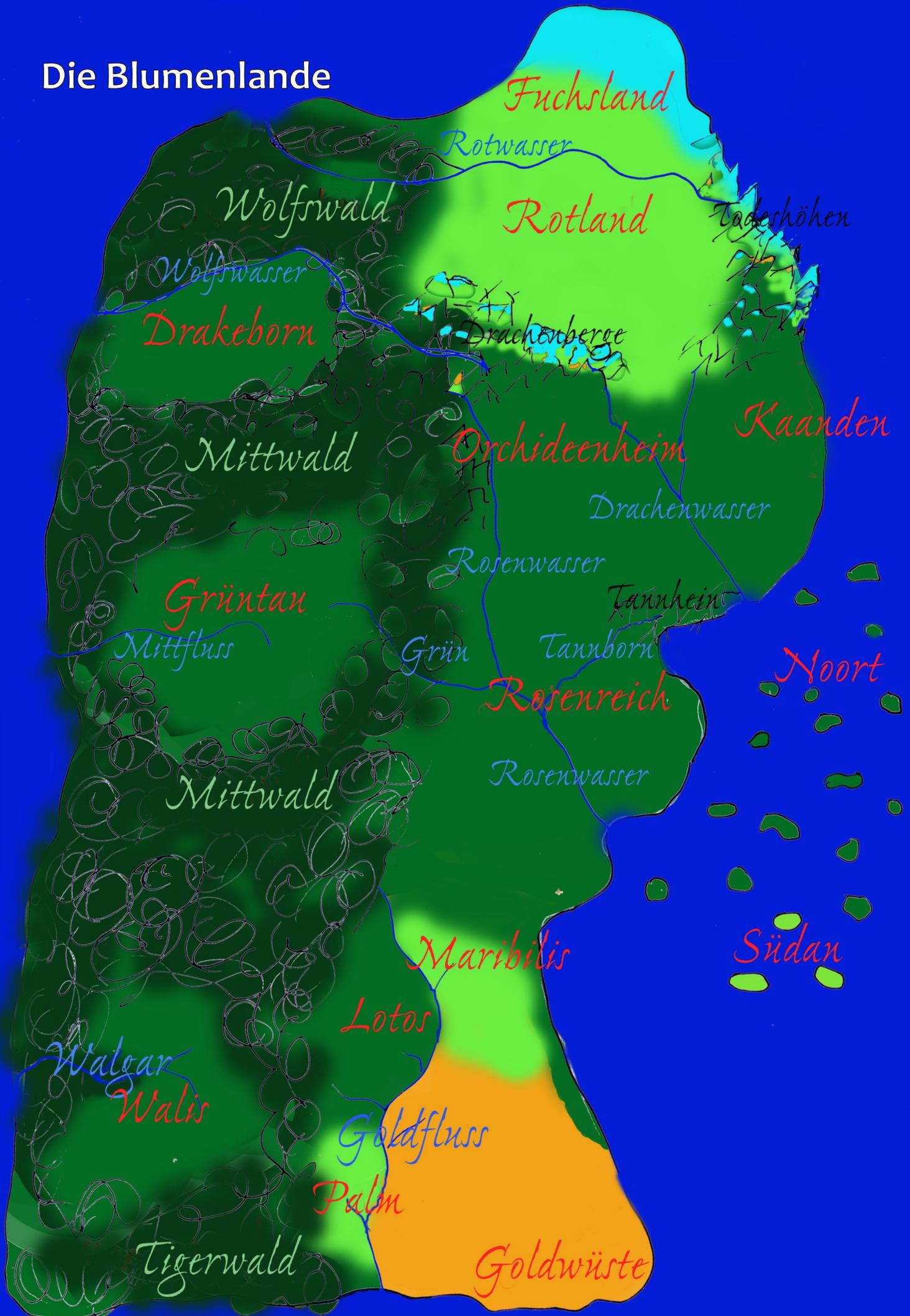
Die Gipfel der Berge sind mit Schnee bedeckt, ansonsten ist das Wetter im Drachenland die meiste Zeit mild. Im Winter gibt es allerdings Schnee und im Sommer wird es etwa einen Monat lang sehr warm.

Der Olymp wird von den griechischen Gottheiten bewohnt. Sie sind keine Götter, sondern Vinar, verfügen aber über mächtige Magie. Dabei handelt es sich nicht um einzelne Vinar, sondern um Familien, in denen der Name immer an das älteste, gleichgeschlechtliche Kind weitergegeben wird. In den Höhlen des Olymp gibt es ein Portal nach Midgard, welches nach Griechenland führt.

Am Fuße des Olymps leben einfache Vinar ohne magische Fähigkeiten.

Nirvana ist der Sitz des indischen Götterpantheon. Auch sie sind nicht im eigentlichen Sinne Gottheiten, sondern Vinar mit hoher magischer Macht, die auch in die Geschehnisse der einfachen Vinar eingreifen. Das Land ist sehr weit und sehr farbenfroh und neben den magischen Vinar von vielen Tieren bevölkert.

Die Blumenlande



Fuchsland

Weit im hohen Norden bedeckt Eis das halbe Land. Im Norden endet das Fuchsland am ewigen Meer, im Westen am Wolfswald und im Osten liegen die Todeshöhen, die kein Vinar bestieg und lebend zurückkehrte. Im Süden zieht Rotwasser die Grenze, hinter dem das Rotland beginnt. Fuchsland ist im wesentlichen Steppenland, dessen Norden fast das gesamte Jahr von Schnee und Eis bedeckt ist. Hier leben die Fuchsländer, deren Wappen ein roter und ein weißer Fuchs vor grünem Grund sind. Der Fuchs gilt als intelligent und vielseitig. Im Eis ist sein Fell weiß, zwischen dem Gras und der roten Erde der Steppe ist es rotbraun. Die Fuchsländer leben in Clanen, bestehend aus Geschwistern und ihren Nachfahren. Jeder Clan hat seine eigenen Ahnen, welche die verstorbenen Vorfahren des Clans sind. Die Ahnen werden geehrt und nehmen am Leben des Clanes teil. Sitzen die Fuchsländer beisammen, bleibt ein Platz für die Ahnen frei. Sie erhalten einen Teil des Essens, der anschließend verbrannt wird, und sie werden bei Entscheidungen befragt. Hierfür gibt es Rituale die jedem Clan eigen sind.

Es hat auch jeder Clan eigene Symbole und Muster die seine Kleidung zieren.

Die Fuchsländer sind zu einem großen Teil Normaden. Sie ziehen in Gruppen durch das Land, auf festen Wegen. Nur einige von ihnen kehren jeden Winter in ihre festen Behausungen zurück, ein Teil von ihnen ist auch im Winter unterwegs und lebt in Zelt-Koten und Schneehäusern.

Weit im hohen Norden, dort wo der Schnee das ganze Jahr über nicht schmilzt, lebt die Schneekönigin in einem Palast aus Eis.

Die Sprache im Fuchsland entspricht dem Polnisch auf Mictlan, ihr Wappentier ist der Fuchs. Die Fuchsländer sind eher kleine Vinar, mit dunklem glattem Haar und häufig blauen Augen. Sie tragen bunte Kleidung und Felle gegen die Kälte ihres Landes.

Rotland

Zwischen den Drachenbergen und Rotwasser liegt das Rotland, benannt nach der roten Erde, die auch Rotwasser seinen Namen gab. Der Unterschied zwischen Fuchsland und Rotland ist scharf und deutlich. Das Rotland wird von der roten Burg aus regiert. Hier herrscht das Königspaar mit absoluter Macht über das gesamte Land. Der Titel des Königs wird immer an das älteste Kind weitergegeben und dieses regiert bis zu seinem Tode. Es ist verpflichtet sich zu verheiraten und Nachkommen zu zeugen, damit die Linie weitergegeben wird.

Die Rotländer leben in Städten und Dörfern in dem Land, das sehr strenge Winter und eher milde und kurze Sommer kennt. Sie sind bekannt für ihre Kunstfertigkeit im Handwerk und haben ihren Reichtum im wesentlichen durch Handel erworben. Zum einen verkaufen sie ihre eigene Arbeit zum anderen kaufen und verkaufen sie die Waren ihrer Nachbarn. Aus den Fuchslanden kaufen sie Felle und aus Orchideenheim Glas, Tuch und Porzellan um sie jeweils weiter zu verkaufen.

Im Westen liegt der Wolfswald, im Süden die Drachenberge und im Osten die Adler aus den Todeshöhen, so dass die Vinar von Rotland darauf angewiesen sind, sich auch verteidigen zu können. Der König regiert das Land, und schützt es vor Wölfen, Drachen und Todesadlern die sich in sein Land verirren.

Ihr Sprache entspricht dem Tschechisch von Midgard, ihr Wappen ist der rote Falke auf schwarzem Grund. Die Rotländer sind groß, mit hellem, meist rotem Haar und hellen Augen.

Todeshöhen

Im Nordosten der Blumenländer liegen die Todeshöhen: hohe, schroffe, zum großen Teil vereiste Berge in denen die schwarzen Adler leben. Hier sollen in tiefen Höhlen magische Steine verborgen sein, denen man alle möglichen Kräfte nachsagt. Doch niemand, der die Todeshöhen betrat, kehrte zurück.

In den Todeshöhen leben nur sehr vereinzelt Vinar. Es ist dort sehr gefährlich und nur wenige überleben.

Die Berge sind steil und zerklüftet. Im wesentlichen bestehen sie aus schwarzem und weißem Stein. Hier wachsen nur wenige Pflanzen die einigen kleinen Nagetieren als Nahrung dienen. Die Herren der Todeshöhen sind die Todesadler.

Schwarze, mächtige Adler, die in den Höhen der Berge ihre Horste haben. Die Todesadler finden sich in Paaren zusammen, die gemeinsam ihr Nest bauen, Junge bekommen und jagen. Sie sind besonders große und kräftige Vögel, die einem Vinar ernsthaft gefährlich werden können. Gerade in den Felsenhängen der Todeshöhen kann ein Angriff durch einen Adler zu einem Absturz führen und damit tödlich sein.

Die übliche Nahrung der Todesadler besteht in den kleineren Tieren, die in den Bergen hausen, doch sie jagen auch größere Tiere und sogar Vinar, wenn sie hungrig sind. Dabei jagen sie Ihre Opfer und stoßen sie in die Schluchten der Berge.

Es geschieht auch, dass sich die intelligenten Adler in Schwärmen zusammenschließen, in das Rotland eindringen und dort das Vieh auf den Weiden reißen. Dabei gehen sie durchaus intelligent vor, vermeiden Konfrontationen mit Vinar, haben aber auch schon Vinar angegriffen und getötet.

Wolfswald

Im hohen Norden ist der Wald meist verschneit. Der Wolfswald ist ein dichter, kalter Wald mit vielen Tannen. Hier leben Elfen und Wölfe. Die Werwölfe der Blumenländer halten hier im Sommer und im Winter zur Sonnenwende Feiern ab und einige grüne Hexen und Seher leben hier. Es gibt keine eigene Sprache des Waldes, die meisten von ihnen sprechen Drakisch, das den Ungarischen entspricht.

Im Osten des Waldes liegt eine große Lichtung, durch die die Rotwasser fließt. Hier lebt das Volk der Elfen. Ein ganzes Königreich findet auf der Lichtung platz.

Die Elfen stammen aus Mictlan. Es handelt sich um die kleinen, geflügelten Luftelfen, deren Vorfahren vor über 1000 Jahren ihren Weg nach Mictlan fanden. Hier auf der Lichtung haben sie sich angesiedelt und ihr Königreich errichtet. Es geschieht, dass magische Elfen die Lichtung verlassen und als Hexen oder Magier tiefer im Wald leben.

Im Wald leben einige Werwölfe, die sich dorthin zurück gezogen haben. Das Jahr über sind es nur einige von ihnen, zu den Sonnenwenden kommen hier aber viele Wölfe zusammen. Sie haben engen Kontakt zu den im Wald lebenden Wolfsrudeln, die dem nördlichen Teil des Waldes seinen Namen gaben.

Unterstützt durch die Werwölfe können die Wölfe für die Vinar eine am ernsthafteste Gefahr werden. Es geschieht auch, dass sie das Vieh der Vinar reißen.

Die Fuchsländer hingegen geben dem Wald Opfergaben. So lassen die Wölfe das Vieh im Norden in Ruhe.

Allgemein wird der Wolfswald gemieden. Er gilt als unheimlicher, gefährlicher Ort. Der Rand des Waldes ist noch harmlos. Hier sammeln die Leute Beeren, Reisig und Holz. Doch wer sich tiefer in den Wald wagt, begibt sich in Gefahr und kehrt nicht unbedingt wieder.

Drachenberge

Nur wenige Viren leben in den Drachenbergen. Diese bauen einfache Hütten aus Stein in die dunklen Berge und bebauen einige der kargen Hänge. Die Drachenberge sind hoch, schroff und bestehen vor allem aus schwarzem Gestein. Hierher kommen die Drachen der Blumenländer. Sie sind größer und deutlich aggressiver, als ihre domestizierten Artgenossen aus Drakeborn, und die Bewohner der Drachenberge leben in beständigem Respekt vor den Drachen. Sie bringen ihnen Opfergaben und beten die Drachen an.

Sie leben in kleinen Siedlungen, von selten mehr als fünf Hütten. Die Bewohner einer Siedlung sind meistens miteinander verwandt und auch ihre Seelen kehren häufig in ihre Dörfer zurück. Ihre Häuser sind einfach gehalten, mit farbenfrohen Dächern. Jedes Dorf hat seinen Opferplatz, an dem sie Gaben für die Drachen hinterlassen – Obst, kleine Tiere und kunstvolle Handwerkskunst. Die Drachen lassen die Dörfer und ihre Bewohner in Ruhe, wenn sie mit den Opfergaben zufrieden sind. Immer wieder verlassen Drachen die Berge um in den benachbarten Ländern Opfer zu suchen.

Die Sprache der Vinar in den Drachenbergen entspricht dem Katalanischen und ihr Wappen ist ein orangeglänzendes Drachenei unter einem schwarzen Berg. Sie sind klein und schlank, mit weißem Haar und sonnengebräunter aber heller Haut. Sehr wenige von ihnen haben goldglänzende Augen.

Drakeborn

Am südliche Ufer des Wolfswassers, westlich der Drachenberge, umgeben von Wald, liegt das geheimnisvoll Drakeborn. Hier werden die Drachen von We geboren. Die Drachen bauen auf der Lichtung des Wolfswaldes Nester in die Erde, bedecken diese mit Lehm, Steinen und Erde und bewachen sie, bis ihre Jungen schlüpfen. Es handelt sich um Echsen mit Flügeln und farbenfrohen Schuppen. Sie können ein wenig Feuer speien, produzieren aber nur kleine Flammen. Hierfür müssen sie allerdings ausreichend genährt sein. Die Drachen von Drakeborn sind dabei ausgesprochen Wasserscheu. Wasser schadet ihnen.

Die größeren und wilderen Drachen verlassen irgendwann ihre Heimat und ziehen gen Osten in die Drachenberge. Einige der Drachen bleiben aber im geschützten Drakeborn, pflanzen sich fort und führen ein friedliches Leben. Drachen gibt es dabei in verschiedenen Größen. Die Kleinsten messen gerade mal einen halben Meter vom Maul bis zur Schwanzspitze, die größten können bis zu 10 Meter lang werden.

Sie sind intelligente, oft wilde und für Vinar gefährliche Bewohner der Berge.

Die Vinar von Drakeborn, die Drakenen haben einen Hochfürsten und mehrere kleinere Fürstentümer, sind aber insgesamt eher egalitär. Die Fürsten und der Hochfürst haben ihre Titel aufgrund des Vertrauens, das ihnen entgegen gebracht wird. Allerdings hat Drakeborn eine Hohepriesterin der Drachen und ihre Kirche der Drachen, die im Kontakt zu den Drachen der Drachenberge stehen.

Sie Drakenen leben in befestigten Siedlungen über das Land von Drakeborn verteilt, zwischen den Nestern der Drachen. Sie bebauen das Land und füttern die Drachen, wofür diese sie nahe genug an ihre Nester lassen, dass die Vinar abgefallene Schuppen einsammeln könne. Drachenschuppen sind aus verschiedenen Gründen sehr wertvoll.

Die Sprache von Drakeborn entspricht dem Ungarischen und ihr Wappen ist der Drache. Die Bewohner von Drakeborn sind meistens blond, hoch gewachsen und kräftig.

Orchideenheim

Das Königreich hat seinen Namen von den überall wachsenden Orchideen. Das Land wird von einer Familie regiert. Ihr Symbol sind drei Orchideen und sie sitzen auf dem Orchideenthron, der in der purpurnen Stadt im Palast der Königsfamilie steht. Besonders bekannt sind die Orchideer für ihre Bauten und ihr Kunsthandwerk. Das Land liegt zwischen den Flüssen Rosenwasser und Drachenwasser. Im Norden grenzt es an die Drachenberge und im Süden an Rosenreich, mit dem es regen Handel treibt, sich aber auch immer wieder mal bekriegt. Der Palast von Orchideenheim ist besonders prunkvoll. Er liegt in Orchidee, der Hauptstadt des Landes, und erstrahlt in Gold, Weiß und Lila, den Farben der Königsfamilie. Die Königsfamilie herrscht absolut über das Reich und lebt in großem Reichtum. Sie sind umgeben vom Königshof – dessen Farbe strahlendes Weiß ist, dem lilanen Stab, der der Magie mächtig ist, und der goldenen Garde, den Kriegern des Landes.

Jedes Jahr gibt der Königshof einen Ball zu dem es auch Wettkämpfe gibt. Wer sich in einem solchen Wettkampf oder auch auf dem Ball hervor tut, kann dabei einen Platz bei Hofe oder in der Garde erringen, was eine große Ehre bedeutet und sich auch finanziell lohnt, da der König für die seinen auch im Alter sorgt.

Ihre Sprache entspricht dem Italienisch von Mictlan. Ihr Wappen ist die Orchidee. Die Orchideer sind meistens blond, manche haben auch hellbraunes Haar. Ihre Augen sind gewöhnlich grün oder blau, bei heller Haut.

Kaanden

Kaanden, die Lande von Ka'a liegen an der östlichen Küste der Blumenländer. Weites Land fällt sanft ab zu einer sandigen Küste. Die Ka'a sind Fischer und Seefahrer. Sie verbinden Handel mit Piraterie und ihre rotblauen Segel und der Schädel einer gehörnten Seeschlange, der Havblodhorn verbreiten Angst und Schrecken auf See. Die Ka'a beten zur Mutter See – in ihrer Sprache Hav'na, der sie Blut und Gold opfern und achten Mut und Treue.

Zu ihren Nachbarn auf dem Festland halten sie Frieden und treiben Handel. Allerdings dulden sie kein Übertreten des Grenzfluss Drachenwasser.

Die Ka'a leben in Fürstentümern, ohne einen gemeinsamen König. Sie haben einen jährlichen Thing, zu dem sich alle Fürsten und Fürstinnen treffen, um sich zu besprechen. Dies bedeutet jährlich ein Fest, dass stets in einem anderen Fürstentum abgehalten wird. Unter rotblauen Bannern schlagen die Fürsten und ihr Gefolge ihre Lager auf um sich für einen Monat zu treffen. Dieser Monat ist grundsätzlich im Winter, wenn das Land von Schnee bedeckt ist und kaum Schiffe die nördliche See befahren, kurz bevor die Aussaat im Frühjahr ansteht.

Jede Fürstentum hat seine eigenen Farben und ein Wappentier, welches auch als Totem der fürstlichen Familie gilt. Eine fürstliche Familie regiert nur mit Zustimmung des Volkes, und kann daher auch abgesetzt und ersetzt werden. Es geschieht immer wieder, dass in Kaanden Fürstenfamilien durch andere ersetzt werden.

Der Fürst oder oder die Fürstin bleibt grundsätzlich im Land. Nur zum jährlichen Rat verlässt er oder sie ihr Land. Die fürstlichen Geschwister hingegen befehligen häufig Schiffe. Es können aber auch andere Ka'a ein Schiff übertragen bekommen, oder sich selbst eins erobern.

Ihre Sprache entspricht dem Portugisischen und ihr Wappentier die gehörnte Seeschlange. Wie in Orchideenheim haben sie helle Haut und helle Haare. Manche haben auch rotes Haar. Ihr Haar ist meist lang und dicht.

Mittwald

Der Mittwald umgibt Grüntau. Er gehört keinem Land und keinem Reich an. Hier leben ein paar Gesetzlose, welche in den Königreichen nicht mehr geduldet werden, Hexen und Kobolde. Der Wald ist ein dichter, mitteleuropäischer Wald mit dichtem Unterholz in dem sich Bären, Wölfe und Wildschweine finden, aber auch Rehe, Hirsche, Hasen und allerlei Getier. In den Bäumen haben Waldvögel ihre Nester und auch manche Käfer leben im Wald. Der Mittwald verbindet den nördlichen Wolfswald mit dem südlichen Tigerwald. Geht man von Norden nach Süden, wird es stetig wärmer. Der kühle Nadelwald im Norden geht langsam in einen Laubwald über, um gen Süden zum tropischen Dschungel zu werden. Somit hat der Mittwald weder einheitliches Klima noch Flora oder Fauna. Er ist die Verbindung von Wolfswald und Tigerwald und zieht sich entlang von Orchideenheim und Rosenreich bis Maribilis und Lotos, wo aus den Eichen, Linden und Buchen Zypressen, Orangen- und Kirschbäume werden. Gerade hier im Süden ist der Mittwald wunderschön und Farbenfroh. Der Wald gehört zu den Ländern an denen er sich entlang zieht, wird aber allgemein ebenso wie der Wolfswald von den Vinar der Dörfer und Städte gemieden. Sie halten sich an den Waldrand, wo sie finden, was der Wald ihnen gibt, und auch Bäume schlagen, dringen aber nicht tiefer in den Wald ein. Es ist bekannt, dass viele nicht aus dem dichten Wald zurückkehren.

Grüntau

Südlich von Drakeborn, umgeben vom Mittwald liegt Grüntau. Es handelt sich um friedliches, abgeschiedenes Königreich, das seit altersher von einem Königsgeschlecht regiert wird. Das älteste Kind des alten Königspaares erbt den Thron. An seinem 21. Geburtstag findet traditionell eine Feier statt, zu der die Prinzen und Prinzessinnen der umliegenden Reiche eingeladen werden, damit ein Gemahl oder eine Gemahlin für den Thronerben gefunden wird. In Grüntau entspringen zwei große Flüsse: Die Grün und der Mittfluss. An ihren Quellen liegen die beiden großen Städte von Grüntau: Mittstein und Grün. In Grün liegt der Königspalast, in Mittstein der Palast der Zauberer. Hier werden die magischen Wesen von Grüntau versammelt und ausgebildet.

Allgemein wird in Grüntau viel Wert auf Bildung gelegt. Es gibt allgemeine Schulen und fast jedes Kind lernt hier lesen, schreiben, rechnen und die Grundlagen über das Leben im Wald. Auch einfache Vinar können in Grüntau daher lesen und Bücher sind verbreitet.

Grüntau treibt regen Handel mit seinen Nachbarn und vertreibt vor allem den reichen Überschuss seiner Ernten. Hierfür ziehen die Händler von Grüntau an die Handelsstätten von Orchideenheim und Rosenreich, da nur sie die Wege durch den Wald kennen und ungefährdet hindurch reisen können.

Sie reisen dabei nie alleine, sondern haben magische Wesen des Lebens, der Idee und der Natur bei sich, die ihnen den Weg weisen und die Kräfte des Waldes beruhigen. Die Vinar von Grüntau sind mit den Gefahren des Waldes vertraut und wissen, wie man sich dort sicher bewegen kann. Trotzdem haben sie Respekt vor dem Wald und betreten ihn nicht ohne Grund und ohne Vorbereitung.

Neben Vinar leben auch Einwanderer aus fremden Welten in Grüntau, wie Elfen, Feen, Dämonen oder auch Menschen. Inmitten von Grüntau steht der weiße Brunnen, ein Portal in die verschiedenen Welten.

Das Wappentier von Grüntau ist ein Hirsch und die Sprache entspricht dem Keltischen. Die Bewohner von Grüntau haben helle Haut und meist braunes oder rotes Haar.

Tannhein

In Tannhein entspringt die Tannborn. Es sind die Berge im Osten an der Grenze zwischen Orchideenheim und Rosenreich. Hier treffen die beiden Reiche aufeinander. Der nördliche Tannhein gehört offiziell zu Orchideenheim und der südliche zum Rosenreich. Doch die Tannheiner sehen sich als Tannheiner. Sie sprechen eine eigene Sprache, ein Gemisch aus Rosen und Orchidee, und haben eigene Bräuche und Vorstellungen von der Welt. Im wesentlichen halten sie Vieh auf den Weiden und bestellen in den Tälern die Felder. Die Tannheiner leben recht abgeschieden und weitgehend autark von dem was ihnen die Berge geben.

Tannhein hat keinen König, sondern einen Rat der Ältesten und den Kreis der zwölf, welcher aus magische Begabten der 12 Magie-Richtungen besteht. Keines der beiden Gremien ist berechtigt Gesetze zu erlassen. Die Gesetze von Tannhein sind uralte und werden nicht geändert. Sie werden nur ausgelegt und ihnen entsprechend wird Recht gesprochen. So gibt es in jedem Ort eine Person welche Recht spricht. Dies ist der Richter oder die Richterin. Diese Person hat da alte Recht studiert und kann es nun auslegen.

Die Sprachen in Tannhein sind Rosen (das dem Französischen von Midgard entspricht), Orchidee, (das dem Italienischen von Midgard entspricht) und Tannisch, eine Mischsprache. Ihr Wappen ist die Gemse. Sie sind hellhäutig mit braunem bis schwarzem Haar und meist braunen, eher selten blauen oder grünen Augen.

Rosenreich

Das Rosenreich wird von der träumenden Königin regiert. Sie liegt auf ihrem Bett und schläft. Niemand hat sie je wach gesehen. Dort liegt sie seit nun mehr 900 Jahren und das Land lebt seit dem in Wohlstand. Es ist unbekannt warum sie schläft und wie sie so lange schlafen kann ohne zu verhungern oder auch nur zu altern.

Wichtig ist hierbei eine Kugel, die neben ihrem Bett auf dem Nachttisch steht. Diese Kugel scheint von farbigem Rauch erfüllt zu sein, der ständig seine Farben ändert. Nur der Rat der Königin kann sagen, was der Rauch der Kugel bedeutet und lenkt entsprechend die Geschicke des Reiches.

Seinen Namen hat das Rosenreich von den überall im Land wachsenden Rosen. Besonders der Königshof ist von Rosenranken umgeben. Allgemein lieben die Rosener Blumen und die Natur. Besonders im Frühling, wenn alles erblüht, ist das Land wunderschön, bewachsen von unzähligen Blumen. Die meisten Blumen sind Rosen, aber längst nicht alle. Rosenreich hat eine sehr üppige und Farbenfrohe Natur.

Der Hof ist deutlich bescheidener als der Palast von Orchideenheim. Es ist alles etwas ruhiger. Rosenreich ist ein friedliches Land, das mit seinen Nachbarn Handel treibt und in Frieden lebt. Das Land ist in 6 Provinzen unterteilt, die jeweils von einem Herzog oder einer Herzogin regiert werden. Die Provinzen wiederum sind jeweils in Regionen unterteilt, die von Grafen und Gräfinnen verwaltet werden.

Es gibt in jeder Grafschaft eine Stadt und eine Reihe kleinerer und größerer Dörfer. Die Stadt ist dabei nicht unbedingt Sitz des Grafen oder der Gräfin, aber stets Sitz von Verwaltung und Handel.

Die Sprache Rosen entspricht dem Französischen von Midgard und das Wappen der Rosen ist die Nachtigal in der roten Kugel. Die Rosener sind dunkler als ihre Nachbarn im Norden. Ihre Haut ist hell, doch ihr Haar braun oder rot und die Augen oft braun.

Noort

Die Inseln der Ostsee sind sehr fruchtbar. Die Bewohner von Noort leben in kleinen Siedlungen auf den Inseln. Jede Insel hat ihre eigene Struktur und Gemeinschaft. Allerdings teilen sie als gemeinsame Weltsicht die Feindschaft mit den Ka'a.

Jede Insel hat ihre eigene politische und soziale Struktur. Eine übergeordnete Autorität kennen die Noorten nicht, was sie nicht daran hindert zusammen zu arbeiten, wenn es z.B. die Verteidigung gegen die Ka'a erfordert.

Verbreitet ist es, dass eine Insel eine Stadt hat, die von kleinen Siedlungen und einzelnen Gehöften umgeben ist. Sie bauen kompakte Häuser aus Holz, mit tiefreichendem Reeddach. Die Häuser haben meist ein Erdgeschoss und ein ins Dach gebautes Dachgeschoss. Zu einem Gehöfte gehören meist mehrere solcher Häuser.

Die Inseln sind von Natur aus bewaldet, aber von den Vinar gerodet. Sie treiben Anbau und auch Handel mit dem, was sie erwirtschaften. Da sie ihre Waren verteidigen müssen, haben die Noorten geschulte und gut bewaffnete Krieger und wendige Schiffe.

Die Bevölkerung teilt sich in Bauern, die das Land bestellen und Handwerker sind, und Seefahrer, die ebenso Krieger sind. Frauen haben dabei ebenso wie Männer Berufe, sind aber, solange sie kleine Kinder haben, von anderer Arbeit freigestellt.

Ihre Sprache entspricht dem Schottisch-Gälischen (Ersisch) auf Midgard und ihr Wappentier ist der Seeadler. Die Inselleute sind klein und zierlich, mit heller Haut und braunen Haaren. Im Norden ist das Braun eher hell, nach Süden wird es dunkler.

Südan

Südlich von Noort liegen die drei Inseln von Südan. Diese Inseln sind verbunden und werden von der Hexe des Ostens regiert. Die Hexe des Ostens ist eine Verstandeshexe und da sie vom Kernwasser getrunken hat, ist sie gänzlich golden. Auf Südan liegt auch die goldene Akademie, die größte und bedeutenste Akademie der Blumenländer. Hier ist jede und jeder willkommen, die oder der willens und in der Lage ist Wissen aufzunehmen und zu mehren.

Die Hexe lebt auf der östlichen der drei südanesischen Inseln, auf der westlichen Insel liegt die goldene Akademie und auf der südlichen Insel befindet sich das Handelszentrum von Südan.

Das Land ist deutlich weniger fruchtbar als Noort und im wesentlichen leben die Südanesen von dem was das Meer ihnen gibt. Sie sind Fischer und Perlentaucher. Eine Besonderheit von Südan sind die dort liegenden magischen Korallenriffe, welche die Hexe als ihren persönlichen Besitz ansieht. Einigen ihrer Untertanen erteilt sie die Genehmigung, Korallen zu entnehmen, um sie in Schmuck umarbeiten, oder auch um ihre Magie zu nutzen.

Wer sich unbefugt an den Korallen zu schaffen macht, wird verfolgt und hingerichtet.

Die Hexe ist die Herrscherin der Inseln. Sie ist oberste Richterin und Königin. Dabei ist ihrer Herrschaft streng, aber gerecht. Ihre Gesetze sind durchaus klug gewählt und zeugen von Weisheit und auch die Hexe hält sich an ihre eigenen Gebote.

Die Häuser der Südanesen sind aus Lehm und Stein erbaut. Sie bestehen gewöhnlich aus zwei Etagen, wobei die obere Etage in das tief gezogene Dach gebaut wurde. Die Häuser der Südanesen ähneln denen der Iren auf Midgard. Ebenso erbauen sie hohe, runde Türme, als Symbol des Verstandes für die Hexe des Ostens.

Ihre Sprache entspricht dem Irischen auf Midgard und ihre Wappen ist das Kleeblatt vor goldenem Grund. Ihre Haut ist von der Sonne gebräunt und ihre Haar von dunklem Braun oder Rot. Viele von ihnen haben grüne Augen.

Maribilis

Das Land grenzt im Norden an die fruchtbaren Wiesen und Felder von Rosenreich und im Süden an die Goldwüste. Im Osten liegt das weite Meer und im Westen wird es abgegrenzt vom Goldfluss hinter dem Lotos liegt. Maribilis besteht aus warmem Steppenland. Das Land lebt im wesentlichen vom Handel zwischen den Völkern. Im Süden haben sie die Handelsplätze an der Wüste, im Norden die Handelshäuser der Rosen, an der Küste liegen ihre Häfen in denen sie mit Südan handeln und die Ka'a wahlweise abwehren oder als Handelspartner willkommen heißen. Gerade die magischen Korallen aus Südan sind in Maribilis sehr beliebt. Mitten in Maribilis steht der orangene Sonnenturm, ein hoher Turm, dessen Spitze eine orangene Kugel bildet. Er ist das Zentrum der Lichtmagie. Nahe dem Turm liegt die Sonnenstadt, in welcher die Akademie des Lichts liegt.

Im Westen von Maribilis liegt Lotos und dahinter der Wald. Auch hier treiben sie Handel. In Maribilis selbst liegen Werkstätten in denen sie feinste Handwerksware herstellen. Die Maribilis wird zu allen möglichen Zwecken genutzt. Als Medizin und als Rauschmittel. Die Seher von Maribilis nutzen die Knollen für ihre Visionen.

Ihre Häuser sind bestehen aus hellem, mit Lehm verputzten Stein, die sie eng beieinander bauen, so dass sie schmale, schattige Gassen bilden. Dabei sind bunte Bilder auf dem Lehm sehr verbreitet. Ihre Kleidung besteht aus langen, farnefrohen meist leichten Stoffen. In Maribilis wird sowohl Seide als auch Baumwolle hergestellt, verarbeitet und verkauft.

Ihre Sprache entspricht dem Spanischen aus Midgard und ihr Wappen zeigt die in dem Land so verbreitete Maribilisblüte. Ihre Haare sind schwarz und ihre Augen dunkel. Ihre Haut ist von hellem Braun.

Lotos

Das Land der Lotosblume ist reich an Vegetation und sehr warm. Es grenzt an die nördlichen Ausläufer des Tigerwaldes und den südlichen Mittwald. Viele Legenden der Lotosianer ranken sich um das im Wald liegende Walis, und noch mehr um die schwarze Fee im südlichen Tigerwald. Lotus ist ein sehr friedliches Land, in dem Malerei und Kaligraphie zur besonderen Blüte gelangten. Gerade das Zeichnen von Blüten und Vögeln wird in Lotos hoch geschätzt. Es ist hier auch weit verbreitet Vögel zu halten.

Die Form des Lotos wird im Land Lotos gerne als Vorbild verwendet. So gibt es einer offenen Lotosblüte nachempfundene Brunnen und Gärten und die Dächer erinnern an umgedrehte Blüten.

Die Lotosblume wird auch angebaut und genutzt. Man kann sie essen, Lotosseide herstellen und den Lotos als Heilpflanze nutzen. Die meisten Lotosianer pflanzen und nutzen Lotos, so dass die hellrosane Pflanze überall im Land, teils auf weiten Feldern, wächst.

Die Vinar von Lotos leben in großen Gemeinschaften zusammen in sehr farnefrohen und kunstvoll gestalteten Palästen. Dabei leben gewöhnlich Großfamilien zusammen, die über die weibliche Linie verwandt sind.

In Städten sind die Wohngebäude aneinander gebaut und mehrere Stockwerke hoch. Hier leben Handwerker, Händler und Gelehrte. Auf dem Land stehen einzelne Häuser über das Land verteilt, inmitten der Felder und Wiesen.

Die Sprache in Lotos ist Persischen, das Wappen ziert eine Lotosblüte und ein Kolibri. Ihr glattes Haar ist schwarz und ihre Augen ebenso fast schwarz. Nur wenige von ihnen haben helle Augen und weißes Haar. Ihre Augen gelten als faszinierend, da sie Mandelförmig sind.

Walis

Umgeben von Dschungel grenzt Walis an den Tigerwalde. Walis wird von Naphte, einer silbernen Hexe, beherrscht. Der Name Naphte wird dabei immer weitergegeben. Die Königin wählt eine Nachfolgerin, eine silberne Hexe, welche sie zu sich in ihren Palast holt, und zur nächsten Herrscherin ausbildet. Als Geisthexe wird sie in den Blumenlanden auch als Fee bezeichnet. Sie benutzt einen silbernen Zauberstab als Symbol ihrer Macht und als Hilfe für ihre Zauber. In ihrem Garten leben verschiedene Eichhörnchen, Murmeltiere und andere Hörnchenarten. Sie hat auch ein Streifenhörnchen als Haustier, welches sie stets begleitet. Walis ist von einer Art unsichtbaren Schutzhülle umgeben, welche die schwarze Hexe aus dem Tigerwald und ihre Schergen abhält.

Das Land um den Fluss Walgar herum ist fruchtbar und sehr warm. Am Fluss betreiben die Waliser Anbau, im weniger fruchtbaren Land weiter vom Fluss entfernt sind die meisten von ihnen Hirten und am Waldrand leben die Handwerker, welche aus dem Holz des Waldes kunstvolle und sehr stabile Werkzeuge, Waffen und Möbel fertigen.

Walis ist durch seine Lage im Wald abgeschieden. Sowohl der Mittwald als auch der Tigerwald gelten als gefährlich und werden gemieden.

Die Sprache von Walis entspricht dem Hebräischen von Midgard und ihre Wappen ist der Löwe. Die Waliser sind dunkelhäutig, mit glattem schwarzem Haar und strahlend bunten Augen, in blau, grün, violett und sogar gelb und rot. Viele von ihnen sind zartgliedrig und schlank. Ihre Ohren sind leicht spitz.

Palm

Palm besteht im wesentlichen aus Steppenland. Im Westen grenzt es an den Tigerwald, und die Bewohner leben in der Angst vor der schwarzen Hexe. Es gibt eine Wacht, die rote Wacht, welche das Land vor der schwarzen Hexe schützt. Hier sind die mächtigsten magischen Wesen aus Palm Mitglieder. Es ist eine Ehre zur grünen Wacht zu gehören. Die Mitglieder der roten Wacht haben keinen persönlichen Besitz, doch sie haben das Recht auf Unterkunft, Nahrung und alles was sie für ihre Aufgabe benötigen. Sie leben in den roten Türmen in denen sie mit allem versorgt werden, was sie brauchen.

Im Norden von Palm liegt Lotos und im Osten die Goldwüste. Sowohl mit Lotos, als auch mit den Bewohnern der Goldwüste treiben die Palmesen regen Handel. Im Süden zieht sich Palm bis ans Meer, wo es eine Stück Küste hat. Hier liegt eine Handelsstadt, und einige Fischerstädtchen.

Das Land verdankt seinen Namen den Palmen, die hier wachsen. Manche wachsen wild, sie werden aber auch gepflanzt und kultiviert. Die Palmesen nutzen die Früchte der Palmen, ihr Holz, ihre Blätter und Wurzeln, so wie verschiedenste Tierarten, die auf Palmen leben.

Wie schon in Maribilis und auch in der Goldwüste, bestehen die Gebäude der Palmesen aus hellem Lehm und sind mehrere Stockwerke hoch, so dass sie Schatten werfen. Das Land ist sehr warm, im Sommer zur Mittagszeit wird die Hitze unerträglich. Selbst im Winter ist es immer noch angenehmen warm.

Regiert wird Palm von einer Königsfamilie, deren ältestes Kind stets den Palmenthron besteigt, wenn der alte König oder die alte Königin stirbt.

Die Sprache in Palm entspricht dem Türkischen von Midgard und das Wappen ist ein roter Turm. Auch die Palmese haben schwarze Haare und braune Haut. Auch ihre Augen sind schmaler als die der Nordländer und braun oder schwarz.

Goldwüste

Die Goldwüste hat ihren Namen vom goldenen Glanz des Sandes und den reichen Goldvorkommen an der Küste zu verdanken. Es liegen an den Oasen vereinzelt prunkvolle Städte mit den goldenen Palästen ihrer Kalifen. Die Häuser der einfachen Vinar sind aus Sandstein gebaut und bilden schmale, schattige Gassen und einige wenige große Straßen und Plätze. Die größte Stadt ist Wahäb (Gold), deren Prunkvoller Palast aus reinen Gold gebaut wurde. Wahäb liegt am Goldfluss. Sie liegt inmitten des fruchtbaren Flusstals, an der Grenze nach Palm. Vor der schwarzen Hexe sind die Wahäber durch ihre Nachbarn geschützt. Sie treiben Handel mit Palm und schicken ihre Flussboote bis zur Küste und gen Norden bis nach Lotus und Maribilis.

Eine verbreitete Strafe in den Städten der Goldwüste ist die Verbannung aus der Stadt. Der Verurteilte bekommt einen Schlauch Wasser, ein Brot und ein Tuch zum Schutz vor der Sonne. So wird er in die Wüste geschickt. Viele verenden nach einem Tag elendig, doch die Glücklichen unter ihnen stoßen zu den Verdammten, den Wüstenräubern, welche sich zusammenschlossen und gemeinsam in der Wüste überlebten. Ihr Symbol ist die Sandschlange und das sandfarbene Tuch, welches sie tragen.

Die Sprache der Goldwüste entspricht dem Arabischen und das Wappen der Goldwüste ist die Sonne. Die Bewohner der Goldwüste haben goldbraune Haut, goldblonde Haare und braune oder gelbe, mandelförmige Augen. Sie sind hochgewachsen und schlank.

Tigerwald

Im Tigerwald herrscht die schwarze Hexe. Sie ist eine Todeshexe, welche sich einen schwarzen Turm erbauen ließ und ihr Reich mit fester Hand führt. Ihr Wald ist ein Dschungel den sie unter ihrer Kontrolle hat. Sie beherrscht die hier lebenden Menschen ebenso wie die Tiere und den Dschungel und wacht eifersüchtig über ihren Besitz. Sie lebt in einem schwarzen Palast mitten im Wald.

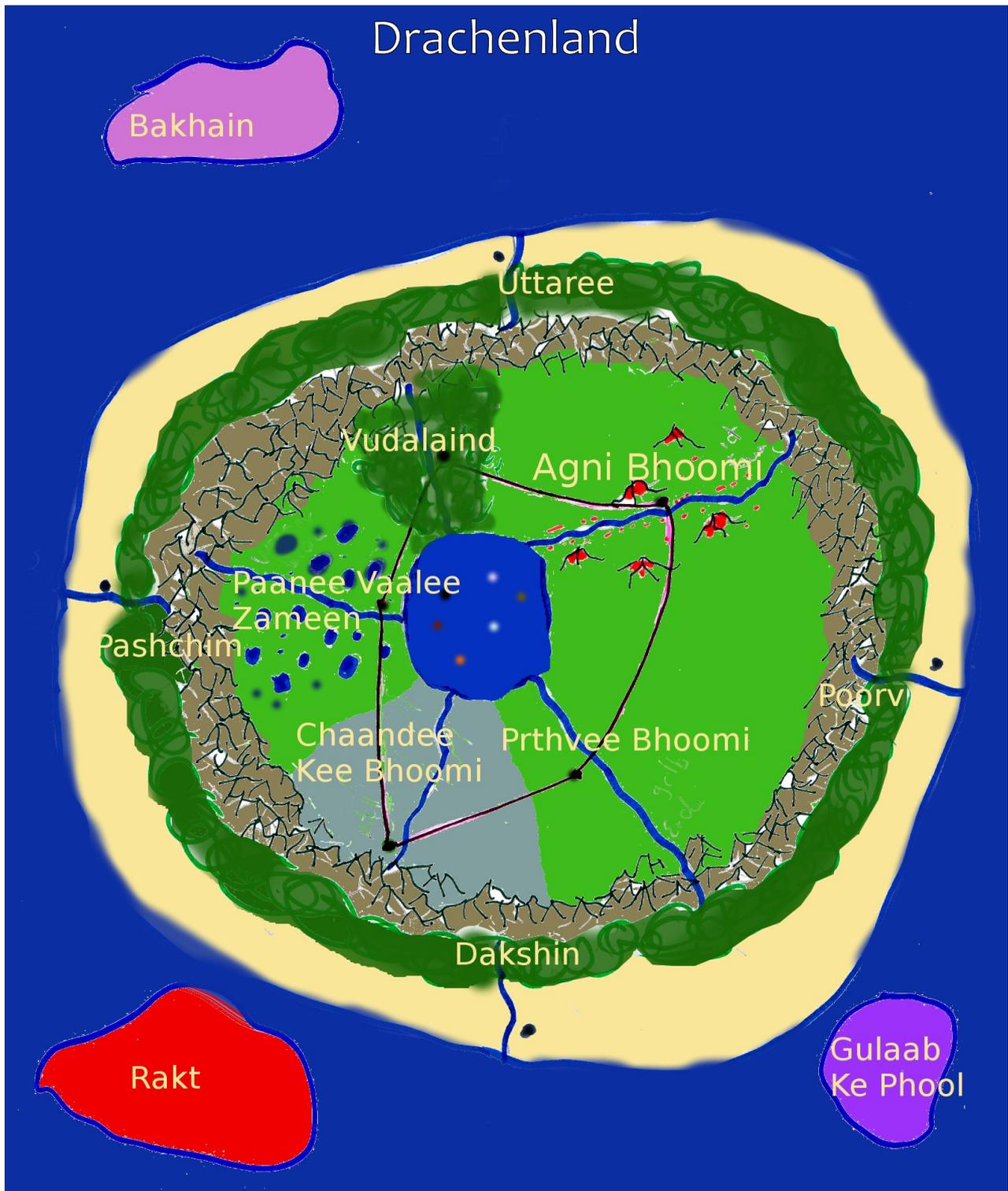
Ihr Volk lebt in kleinen Lichtungen verteilt im Tigerwald. Sie bauen auf eine Lichtung ein Haus, welches von dem Land, das sie bebauen, umgeben ist. In dem Haus, das sie prunkvoll ausstatten und mehrere Stockwerke hoch bauen, wohnen mehrere Familien, die sich als ein Dorf ansehen. In der Mitte des Hauses liegt ein Garten mit Wasser. Das Ganze ist von einer Mauer umgeben um die Gefahren des Dschungels abzuwehren. Diese Mauern sind durch die Magie der schwarzen Hexe geschützt. Da der Dschungel gefährlich ist, bleiben die Vinar des Tigerwaldes in ihren Häusern und haben nur wenig Austausch.

Es gibt einige Pfade, die durch Magie geschützt sind, aber auch diese sind nicht ungefährlich, da die Magie hier nur schwach ist. Sicherer sind Wege durch die Luft. Die Vinar des Tigerwaldes haben Luftschiffe, die von heißer Luft getrieben werden und mit denen sie von Lichtung zu Lichtung fliegen. Die Flachdächer ihrer Häuser bieten gute Landeplätze für die Luftschiffe.

Der Dschungel ist von wilden, gefährlichen Tieren und Pflanzen bewohnt. Besonders die halbintelligenten Tiger des Dschungels sind gefährlich. Sie greifen auch Vinar an und töten sie, wenn diese sich in den Dschungel wagen. Dazu kommen Schlangen, giftige Insekten, Arachniden und fleischfressende Pflanzen von außergewöhnlicher Größe.

Die Sprache des Tigerwaldes entspricht dem Hindi, ihr Wappen ist der Tiger vor schwarzem Grund. Die Bewohner des Tigerwaldes haben mit den Walisern die spitzen Ohren und die dunkle Haut gemeinsam.

Drachenland



Leben - Vudalaind
 Körper - Rakt
 Kern - Uttaree
 Zeit - Paanee Vaalee

Idee - Gulaab Ke Phool
 Verstand - Poorv
 Natur - Pashchim
 Materie - Prthvee Bhoomi

Raum - Bakain
 Hülle - Dakshin
 Geist - Chandee Kee Bhoomi
 Tod - Agni Bhoomi

Im Süden lebt der Tiger, im Norden lebt der Drache, um die Insel lebt das Nixenvolk.
 In der See sind die sechs Inseln der Geister und Dämonen und unter der See liegen die sechs Höhlen der Hölle.

Nixen

Das Drachenland ist umgeben von Meer und um die Insel lebt das Volk der **Ningyo**, wasseratmende Nixen, die in den Tiefen des Meeres leben. Sie sehen landlebenden Vinar sehr ähnlich, haben aber Fischschwänze, Schwimmhäute zwischen den Fingern, spitze Zähne, Nickhäute und Kiemen in der Nase.

Ningyo können auch Luft atmen, trocknen an Land aber schnell aus und reagieren sehr empfindlich auf Sonne, wenn sie ihr ungeschützt ausgesetzt sind.

Sie leben in kleinen Gruppen zusammen, die gemeinsam das Meer durchstreifen oder sich an die Meeresriffen ansiedeln. Ihre Strukturen sind meistens sehr demokratisch. Nixen stimmen sich untereinander ab und kennen keine Herrschaft.

Ihre Ernährung besteht aus Fischen, Muscheln und Meerespflanzen. Von den Landbewohnern halten sie sich fern. Sie sind allerdings Humanoide und einige von ihnen verfügen über Magie. Wassermagie ist besonders stark bei ihnen vertreten, aber nicht ausschließlich.

Auf Landbewohner üben sie häufig einen besonderen Reiz aus, verführen sie auch schon mal, halten sich aber gewöhnlich an ihre eigenen Leute.

Unter dem Meer haben die Nixen Behausungen zwischen und unter den Korallenriffen, die sie wunderschön schmücken und herrichten. Leuchtkorallen, glänzende Quallen und Laternenfische erhellen die Unterwasserwelt der Ningyo und lassen sie in allen Farben funkeln und strahlen.

Drache

Im Norden vom Drachenland lebt in den Bergen der Drache Dalong, ein riesiger, schneeweißer Drache, der Feuer speien kann und die schneebedeckten Berge beherrscht. Er ist sehr mächtig und sehr weiß und verfügt über die Magie des Himmels. Das Geschlecht von Dalong ist unbestimmt. Es ist nicht sicher, ob er/sie über ein Geschlecht verfügt. Zumindest existieren 13 Eier des Drachen, welche über das Drachenland verteilt sind und die nächste Generation Drachen ausbrüten.

Dalong ist uralte, es ist nicht bekannt wie alt. Es ist auch unbekannt wie alt Dalong werden kann, und ob Dalong überhaupt sterblich ist. Dalong schwebt oft über den Bergen und über dem Land nahe der Berge. Manche Vinar beten Dalong an, und bauen Schreine und Tempel für den Drachen. Dafür erhalten sie sogar magische Artefakte, gefüllt mit Magie des Himmels.

Tiger

Im Dschungel des Südens lebt Laohu, ein riesiger, weißer Tiger der den Dschungel durchstreift. Laohu trägt die Magie der Erde in sich und ist mächtig und stark. Auch hier ist nicht klar, ob es ein Tiger oder eine Tigerin ist. Laohu ist so groß wie drei Tiger, mit weißem Fell und silbernen Streifen. Es ist unbekannt wie lange Laohu schon lebt und wie lange Laohu noch leben wird, oder ob Laohu überhaupt sterblich ist.

Es gibt aber sowohl Geschichten davon, wie Laohu Tigerinnen geschwängert hat, als auch wie Laohu selbst schwanger war und geboren hat.

Lahous Raum ist der südliche Wald, dort ist Lahou unterwegs. Die Vinar im Süden des Drachenlandes beten Lahou an und bauen Schreine und Altäre für den Tiger. Auch sie erhalten magische Artefakte für ihre Treue.

Die Inseln:

Rakt ist die rote Insel der Krieger.

Die herrschende Magie in Rakt ist Blutsmagie, oder auch Magie des Körpers. Zauberfähige Vinar werden hier zu Schamanen und Schamaninnen, die eine zeitlang alleine durch das Land ziehen, ehe sie sich einem Stamm anschließen.

Das Land ist teilweise bewaldet, teils Steppenland und ein Teil besteht aus Sumpfland. Das gesamte Land ist recht flach und wird von 7 Stämmen bewohnt. Fünf der Stämme leben am Rand, mit jeweils Küstenland, zwei Stämme bewohnen das Land in der Mitte von Rakt. Es ist der Waldstamm und der Steppenstamm.

Die Stämme sind kriegerisch, sehr stolz und führen häufig Krieg miteinander.

Sie sind auch bekannt für ihre leidenschaftliche Liebe und dafür, dass sie stolze, impulsiver Kämpfer und Kämpferinnen sind. Weniger bekannt ist, dass sie heilkundig sind und jeder Stamm seine eigene Kultur hat. Nicht alle Rakta sind Krieger und Kriegerinnen.

Ihre Sprache entspricht dem Mongolisch auf Midgard.

Die Insel Bakain ist von dichtem Fliederwald bewachsen.

In ihrer Mitte sprüht ein Vulkan immer mal Feuer. Er bricht etwa alle 144 Jahre aus, dann wird das Land um ihn herum von Lava durchströmt. Ist die Lava erkaltet, ist das Land fruchtbar und kann für die nächsten hundert Jahre bebaut werden, bis der Vulkan erneut ausbricht.

Auf Bakain leben friedliche und sehr konservative Bauern. Sie sind streng matriarchal. Die Frauen besitzen Land und vererben es an die älteste Tochter. Jüngere Töchter müssen sich als Arbeitskräfte verdingen, oder stehen ihren Schwestern beiseite. Die älteste Tochter heiratet mehrere Männer, mit denen sie ihren Hof betreibt. Wobei sexuelle Treue auf Bakain wenig Bedeutung hat. Das Land hat eine Königin, die aus allen Provinzen des Landes einen Mann heiratet, um so die Provinzen an ihrem Palast vertreten zu lassen.

Die vorherrschende Magie auf Bakain ist die Magie der Ordnung und des Raums.

Sie haben strenge Standesunterschiede, Adel und auch Sklaven auf Bakain.

Ihre Sprache entspricht dem Siamesisch auf Midgard.

Gulaab Ke Phool ist die Insel der Rosen.

Die Insel ist von besonderer Schönheit. Sie besteht sehr weitgehend aus Wüste, mit funkelndem, farbenfrohen Sand. In der Wüste liegen verschiedene Oasen, in denen vor allem Rosen, aber auch andere Blumen und Bäume aller Art wachsen. Hier werden die schönsten Gemälde geschaffen, aber auch Poesie, Musik und Philosophie sind auf Gulaab Ke Phool beliebt und reichhaltig. Es ist ein wunderschöner Garten der Phantasie. Die Phoola sind kreativ und ihre Oasen entsprechend schön und fantasievoll gestaltet.

Die Oasen sind autark, sie stehen jede für sich und versorgen sich selbst. Darum leben auch nicht viele Vinar in einer Oase. Sie sind ganz unterschiedlich organisiert. Das Räteprinzip ist in den Oasen weit verbreitet, es gibt aber auch Könige und Fürstentümer.

Der Weg durch die Wüste zu den Oasen ist schwer und gefährlich. Aber hat man eine Oase erreicht, erwarten einen Schönheit und Erleuchtung. Die Insel zu erreichen ist ebenso schwierig, wie die Wüste zu durchqueren. Nicht jedem gelingt es sie überhaupt zu finden, und dann ist die Insel von Felsen umgeben, an denen die Schiffe zu zerschellen drohen. Doch schon am Strand erwarten einen die Fischer von Gulaab Ke Phool und ihre wundervollen Strände. Die Fischer leben in friedlicher Anarchie, sie kennen keine Machtstrukturen.

Die Sprache der Roseninsel entspricht dem Thai auf Midgard.

Die äußeren Reiche

Uttaree ist das Land des Nordens. Das Land ist kühl und das Meer oft stürmisch, was den Sandstrand häufig leicht grau erscheinen lässt. Doch wenn die Sonne scheint, strahlt auch hier der Sand in hellem Weiß. Am Rand des Meeres reihen sich Fischerdörfer aneinander, die auch stets einige Gärten bewirtschaften, so dass sie Gemüse und Kräuter anbauen können. Der Sandstrand ist reichlich belebt, von Krabben, kleinen Schlangen, Seesternen, Schnecken und Krebsen. Dazu kommen reichliche Vögel, die sich von den Strandtieren ernähren. Die Dörfer sind klein und versorgen sich mit dem meisten selbst. Der Strand ist recht freigiebig. Um Abwechslung zu erhalten, treiben sie aber mit den Vinar aus dem Wald und den Bergen Handel.

Der Fluß Utta fließt aus den Bergen direkt nordwärts ins Meer. Am Ufer des Flusses liegt die Stadt Uttachi, in der die größte Bibliothek der Drachenlande zu finden ist. Hier wird Wissen gelagert und ergründet. Zudem findet in der Stadt der Handel zwischen den Stranddörfern und den Walddörfern so wie den Bergbewohnern statt. Zu Vollmond und zu Neumond findet hier der große Marktplatz statt, an dem jede Uttaree teilnehmen darf, nur eine Anmeldung ist erforderlich, wenn man einen Stand auf dem Marktplatz eröffnen will.

Die Dörfer des Waldes sind durch ein Wegenetz verbunden. Farbige Stangen helfen einem den Weg durch den Wald zu finden, wenn man das zugrunde liegende System kennt. Am Rand des Waldes wachsen Obstbäume, besonders Kirsch- und Apfelbäume sind hier zu finden. Geht man weiter in den Wald hinein, werden sie durch Laubbäume abgelöst.

Die Bewohner des Waldes leben von dem, was der Wald ihnen bietet. Anbau zu betreiben haben sie nicht nötig, und daher nur einige Gärten und Beete in der Nähe ihrer Hütten. Sie leben weitgehend in kleineren Siedlungen, die aus festen Hütten bestehen.

Wie die Fischer können die Waldbewohner gut von dem Leben, was sie im Wald vorfinden, tauschen es aber der Vielfalt gegen Fisch und Metalle aus den Bergen ein. In den Bergen nun betreiben die Vinar Anbau und Viehwirtschaft. Sie graben aber auch im Berg nach Edelsteinen und Metallen, die sie verarbeiten und weiterverkaufen.

Überall in Uttaree sind Tempel und Schreine für Dalong, den Drachen zu finden. Er ist den Vinar hier sowohl Gott als auch Bedrohung. Sie fürchten den Drachen und verehren ihn. Besonders in den Bergen bringen sie dem Drachen Respekt entgegen.

Ihre Sprache entspricht dem Koreanisch auf Midgard. Uttaree wird von Männern dominiert.

Das Land des Ostens ist **Poorv**. Auch hier leben am Strand Fischer die sich aus dem Strand und dem Meer ernähren. Sie leben aber nicht in einer Reihe kleiner Dörfer, sondern in einigen größeren Städten, von denen aus größere gut ausgestattete Fischerboote die Küste entlang fahren. Das Meer ist im Osten deutlich ruhiger als im Westen. Nur der Herbst und der Frühling kennen einige Sturmtage, zu denen man das Meer besser meidet.

Das Land im Osten ist ausgesprochen fruchtbar, was den Vinar von Poorv Wohlstand beschert. Die Stadt Poorvis ist daher eine sehr reiche und prunvolle Stadt. Hier findet täglich Markt statt, nur zu den Feiertagen des Landes ruhen alle Geschäfte.

Neben dem Handel ist es auch eine Stadt der technischen Entwicklung. Allgemein ist Poorv für seine moderne Lebensweise bekannt. Poorvis ist eine Metropole der technischen Entwicklungen des Drachenlandes.

Im Wald von Poorv finden sich daher auch Dschungelstädte, tief im Wald, die durch Dschungelbahnen verbunden sind, so dass man sehr sicher und schnell von einer Stadt zur nächsten reisen kann. In den Bergen graben die Bewohner von Poorv nach Gold und Silber. Die Sprache von Poorv entspricht dem Tschatschikisch auf Midgard. Sie haben einen König.

Das Land des Südens ist **Dakshin**. Es ist ein sehr warmes Land. Am Strand wachsen Palmen und im Meer findet man die schönsten Korallenriffe. Am Strand findet man funkelnde Seesterne, Schlangen und verschiedenste Muscheln und Schmetterlinge. Im Wald leben Großkatzen, kleinere Raubtiere und vor allem Papageien mit prächtigem Gefieder. Dakshin ist ein Land von besonderer Schönheit, deren Bewohner ein ruhiges und friedliches Leben führen. Auch die Bewohner von Dakshin gelten als besonders schöne, freundliche Vinar.

Sie leben von dem, was die Natur ihnen gibt, und handeln mit ihren Nachbarn im Wald und mit den Vinar aus den Bergen. Edelsteine und -metalle sind hier im Süden besonders beliebt und geben der Stadt Dakchen ihr besonders schönes, funkelndes Aussehen. Es ist die Stadt der Schönheit und der Kunst.

Jedes der Fischerdörfer, ebenso wie die Dörfer im Wald, hat einen Tempel des Tigers, welcher kunstfertig erbaut und reich geschmückt ist. Hier zeigt sich der Reichtum der Siedlung.

Am Strand hoffen die Vinar auf die Unterstützung des Tigers bei der Fischerei und im Dschungel hoffen sie darauf, nicht gefressen zu werden.

Dakchen hält vier mal im Jahr den großen Markt ab, aber ständig ist irgendwo Markt und man kann einkaufen und verkaufen. Die Stadt ist besonders schön, groß und reich. Sie liegt an der Dak, deren Wasser völlig klar aus den Bergen, durch den Wald und den Strand bis hin zum Meer fließt.

Die Berge des Südens sind reich an Rohstoffen, wie Edelmetalle und Edelsteine. Hier wird in den Mienen einiges abgebaut, was dann weiter in den Süden und den Norden gehandelt wird. Und wie im Norden Dalong der Drache, wird im Süden der Tiger Laohu verehrt.

Die Sprache von Dakshin entspricht dem Siamesisch auf Midgard. Das Land wird von den Frauen dominiert.

Im Westen liegt das Land **Pashhim**. Die Vinar von Pashhim leben sehr einfach im Einklang mit der Natur. Sie betreiben keinen Anbau, sondern sammeln und jagen was das Land ihnen gibt. Ihre Behausungen sind sehr einfach und können leicht abgerissen und wieder aufgebaut werden. Ihre Boote sind Kanus und Kajaks, mit denen sie sich aufs Meer hinaus jagen um mit der Harpune zu fischen. Der Strand des Westens ist ähnlich ruhig, wie der Strand des Südens, und die Vinar hier leben ebenso friedlich und von der Natur reichlich beschenkt.

Es gibt eine Stadt, Paschche, welche mehr eine Ansammlung von Hütten ist.

Hier wird das ganze Jahr über Handel betrieben, weshalb immer wieder Vinar aus dem Umland hier anreisen und wieder abreisen.

Einmal im Jahr, wenn die Sonne am längsten scheint, findet hier das große Fest der Sonne statt, zu dem gefeiert und getrunken wird und eine ganze Reihe an Vorführungen zu bewundern sind. Alle Vinar von Pashhim sind zu diesem Fest geladen und viele kommen auch. Der Wald von Pashhim ist ebenso dicht und voller Gefahren, wie der restliche Wald des Drachenlandes. Doch hier leben die Vinar nicht in befestigten Siedlungen. Stattdessen bleiben sie in kleinen Gruppen, die sich ihre Hütten hoch in die Bäume bauen. So halten sie sich von den Tieren und Gefahren des Dschungelbodens fern, und sind auch noch näher an den Früchten der Bäume.

In den Bergen von Pashhim findet sich ein besonderer Schatz: Salz.

Die Berbewohner leben ebenso einfach wie die Pashhime im Wald und am Strand. Und doch graben sie im Berg nach Salz und anderen Mineralien um sie gegen die Früchte des Strandes und des Waldes einzutauschen.

Da auch die Bewohner von Paanee Vaalee Zamen mit Salz und Mineralien erhandeln, haben sich in den westlichen Bergen Handelszentren entwickelt.

Die Sprache von Pashhim entspricht dem Tamilisch von Midgard. Sie kennen keine Regierung.

Die inneren Reiche sind jeweils von einem der fünf Elemente der ostasiatischen 5-Elementetheorie bestimmt. Die alle sind Königreiche mit einem Königspalast, Adelsstrukturen, einer Armee und einer Hauptstadt. Sie liegen entlang der fünf Flüsse, die in den großen See inmitten der Drachenlande fließen, der auch als Mittmeer bekannt ist. Die Städte der fünf Königreiche sind durch eine Straße aus gelben Sand verbunden. Die Straße ist neutrales Gebiet und darf frei bereist werden. Ebenso gelten die Gasthäuser, welche die Straße entlang liegen, als neutral und unterstehen keinem König und keiner Königin. Sie sorgen für sich selbst und werden vererbt oder verkauft.

Das erste Element ist Holz, und das Königreich heißt **Vudalaind**. Vudalaind ist Waldland, welches den Fluss entlang von den Bergen bis hinunter an Mittmeer reicht. Der Wald ist sehr dicht und wird von Affen bewohnt, die ihr eigenes Königreich bilden. Es handelt sich um Affen mit menschlicher Intelligenz und magischen Fähigkeiten. Die Affen von Vudalaind betreiben im wesentlichen Lebensmagie, aber auch andere Magie.

Mitten im Wald liegt die Stadt der Affen, Vudachin, in der auch die Königin der Affen mit ihren 7 Töchtern lebt und ihr Volk regiert. Die Affenkönigin kann sehr wütend werden und gilt allgemein als leicht reizbar. Sie hat 7 Männer geheiratet, aus jedem Affenstamm einen, und von jedem der Männer eine Tochter bekommen.

Der Wald von Vudalaind soll heilende Kräfte haben, die Affen sind aber sehr wählerisch und lassen nicht jeden in ihren Wald. Sie leben in den Bäumen, in die sie sich große, geschlossene Nester bauen. Auch der Palast der Königin wurde in die Baumwipfel gebaut. Die ganze Stadt besteht aus eng zusammenhängenden Nestern, die über Hängebrücken und über die Bäume führende Wege und Treppen verbunden sind.

Die Affen haben einen Bund mit den Tigern des Waldes geschlossen, dass diese ihnen helfen das Land zu verteidigen. Dafür unterstützen die Affen die Tiger mit ihrer Intelligenz.

In mitten des Waldes liegt der Hain des Lebens. Es ist ein heiliger Ort mitten im Wald, eine Lichtung in deren Mitte drei Bäume stehen: Ein Pfirsichbaum, ein Fliederbaum und ein Rosenbaum, alle drei größer als es Bäume ihrer Art gewöhnlich sind. Hier ist ein Treffpunkt und Ruheort der Lebensmagie. Die Sprache der Affen entspricht dem Nepali auf Midgard.

Östlich des Holzlandes liegt **Agni Bhoomi**, das Feuerland. Es ist durchzogen von offenen Vulkanen, aus denen sich beständig die Lava über das Land ergießt. Aus dem Boden des Feuerlandes quellen offene Feuer, die beständig brennen, da unter dem Boden Lava fließt. Es ist ein sehr warmes Land in dem ein sehr ruhiges Volk lebt. Die Vinar von Agni Bhoomi haben gelernt, dass die Natur stärker ist als sie und weichen dem unaufhaltsamen Schicksal eher aus. Sie sind schlank, hoch gewachsen und haben dunkle Haut. Ihre schwarzen Haare sind sehr glatt und meistens tragen sie die Haare lang.

Sie bauen ihre Häuser aus schwarzem Stein und Basalt um die natürlichen Feuerstellen herum und nutzen die Feuerstellen als Treffpunkt. Über dem Feuer wird Fleisch gebraten und im Feuer, in Behältern aus Ton, Brot und Kuchen gebacken.

Auch Wasser ist ausreichend im Feuerland vorhanden. Zwischen den Lavaflüssen, und teils unter ihnen, fließen Wasserströme durch die Erde. Teils bleiben sie unterirdisch, teils treten sie an die Oberfläche als Bäche oder auch Seen.

Die Stadt Agnichin liegt zwischen dem Fluss und einem der großen Vulkane. Lavaströme fließen durch die Stadt, geschützt durch Glas und Metall. Hier lebt der König mit seinen sieben Frauen und 67 Kindern in einem Palast aus Basalt und Marmor. Ebenso hat der Orden der Stille, welcher die Todesmagie praktiziert, hier seinen Sitz. Die Sprache des Feuerlandes entspricht dem Malaysisch auf Midgard.

Das Königreich der Erde ist weites, fruchtbares Steppenland. In **Prtvhee Bhoomi** lebt ein Volk von Bauern und Handwerkern. Das Land ist fruchtbar und sehr weit. Es gibt kleine Seen und Bäche über das gesamte Steppenland verteilt. Im Norden, nahe dem Feuerland, ist es sehr warm, gen Süden wird es kühler, bis die Steppe an das Eisland grenzt. Die Tiere in der Steppe sind zahlreich: Antilopen, Wölfe, Füchse, Murmeltiere, Schlangen und Pferde leben unter anderem im weiten Steppenland.

Das hier lebende Volk ist zu einem Teil sesshaft. Sie leben in Dörfern auf der Steppe verteilt. Dort bauen sie Felder an und üben ihre Handwerke aus. Ein anderer Teil ist nomadisch und zieht von Ort zu Ort, bietet Handwerkskunst an, zeigt Kunststücke und verbreitet Nachrichten und Geschichten. Das fahrende Volk betreibt auch Handel zwischen den Dörfern, so dass über die Steppe hinweg Handel betrieben wird. Im Norden, nahe dem Eisland, liegt die Stadt Prtvchin, die große Stadt der Steppe. Prtvchin ist von einem dauernden Zeltlager umgeben, der Hauptstadt des fahrenden Volkes. Hier in der Stadt lebt die Königin der Steppe mit ihrem Rat und ihrem Hofstaat. In Prtvchin liegt die Akademie der Materiemagie. Die Sprache des Steppenlandes entspricht dem Mandarin auf Midgard.

Das Eisland ist das Königreich des Metalls, **Chandee Kee Bhoomi**. Das Land ist weitgehend mit Eis und Schnee überzogen. Es ist ein kaltes Land, dessen Boden von Metall durchzogen ist. Vor allem Silber, aber auch Eisen, Gold, Kupfer und Bronze zieht sich durch den Boden von Chandee Kee Bhoomi. Zwischen Eis und Metallen liegt eine etwa 10 Meter dicke Schicht aus gefrorener Erde und Wasser. Die Chandeeene graben durch das Eis und die Erde bis sie an den Metall kommen, das sie gewinnen und verarbeiten. Ihr Land gibt nur wenig an Nahrung. Bäume sind selten, ebenso Gras und Pflanzen. Sie ernähren sich vor allem von den Tieren, die sich in der Kälte angesiedelt haben. Den Fluss entlang und am Mittelmeer leben Pinguine, Schneerobben, Albatrosse und verschiedene Arten an Käfern und Krebsen. Entfernt man sich vom Wasser, trifft man weniger Tiere. Hier draußen leben nur noch ein paar Vögel und Schneehasen, die sich von dem wenigen ernähren, das hier draußen wächst. Allerdings haben die Vinar im tiefen Eis ihre Siedlungen, da sie hier das Metall aus der Erde bergen um es in den Drachenlanden, vor allem in den inneren Reichen zu verkaufen. Am Fluss, nahe der Berge liegt die Stadt Keechin. Eine aus Eis, Gold und Silber errichtete Metropole voller Glanz und Schönheit. Inmitten dieser Pracht liegt der Palast des Königs und seiner sieben Frauen. Jede seiner Frauen ist nach einem Metall benannt: Silber, Gold, Platin, Kupfer, Eisen, Titan und Zinn. Neben dem Palast des Königs liegt in Keechin die magische Akademie des Geistes. Die Sprache im Eisland entspricht dem Bengalisch auf Midgard.

Paanee Vaalee Zameen ist das Reich des Wassers. Es liegt zwischen dem Eisland und dem Waldland. Es besteht im wesentlichen aus Seen und Flüssen in denen die verschiedensten wunderschönen Fische schwimmen. Hier gibt es Goldfische, Kugelfische, Schmetterlingswelse, Blauaugen, Regenbogenfische und viele mehr. Es findet sich auch große Fische, wie Hechte oder Barracuda.

Die Vinar des Wasserlandes sind zumeist Fischer, betreiben aber auch Gartenbau und jagen die kleineren Tiere an Land, wie Murmeltiere, Echsen, Nager und Vögel. Den Fluss entlang liegen kleinere Hafenstädte in denen die Paaneeme Handel treiben und Handwerk betreiben. Hier gibt es auch Schulen und Lehrstätten. Nah dem Meer liegt Paanchin, die große Stadt des Wassers. Sie besteht vor allem aus Kanälen und Wasserstellen. Nur einige Plätze, Straßen und Brücken bieten festen Boden. Die meisten Häuser bilden Inseln im Wasser. Hier hat auch der König des Wasserreichs seinen Palast, den er mit seinen sieben Frauen bewohnt. Die Sprache des Wasserreichs entspricht dem Japanisch auf Midgard.

Die sechs Inseln der Geister

Im Mittmeer liegen unzählige kleine, unbewohnte Inseln. Sechs der Inseln sind deutlich größer und werden von Geistern bewohnt. Zum Teil sind es Geister verstorbener, zum Teil Geister der Natur oder der Ideen der Vinar der Drachenlande.

Die Geister sind nicht gut oder böse. Manche sind allerdings sehr freundlich und den Vinar zugetan, andere haben einen bösartigen Humor, die meisten verfolgen nur ihre Interessen. Für Vinar kann es gefährlich werden, wenn man eine der Geisterinseln betritt. Man sollte einen Geist haben, der dem Vinar Schutz bietet, und den anderen Geistern die Anwesenheit eines Sterblichen erklärt, ansonsten ist man den Launen der Geister ausgeliefert.

Geister sind sehr unterschiedlich. Manche sind sehr mächtig und stark, andere können auch schwach und hilflos sein. Jeder Geist ist von einer Kraft bestimmt, so wie Vinar von 3 Kräften beeinflusst werden.

Es gibt Geister, die aus eigenem Willen in dieser Welt bleiben, Geister die den Weg ins Inferno nicht finden oder zu sehr fürchten, und Geister die nicht die Seelen verstorbener sind, sondern aus den Drachenlanden stammen.

In der Welt der Sterblichen sind Geister meist gut einschätzbar. Man muss wissen, wie man richtig mit ihnen umgeht, dann können sie sogar sehr hilfreich sein. Auf ihren Inseln sind die Geister frei in ihren Handlungen.

Die sechs Inseln sind:

Die schwarze Insel des Todes. Hier wächst kaum etwas, die Insel besteht aus Stein und Feuer. Die Geister der Insel sind ruhig und sehr streng. Sie wachen über die Welt. Mitten auf der Insel brennt das Feuer des Todes.

Die silberne Insel des Geistes. Hier leben vor allem die Seelen toter Vinar. In der Mitte der Insel steht ein Podest, auf dem eine silberne Kugel ruht, die Kugel der Geister.

Die orangene Insel der Schönheit. Diese wunderschöne, von roten und gelben Blumen bewachsene Insel erstrahlt wie ein Feueropal. Die Geister haben Vinar auf die Insel gelockt, die ihnen einen Palast erbaut haben. Inmitten des Palastes ist ein Saal mit einem Dach aus Glas und einem Stab, der im dunkeln hell leuchtet, weil er am Tag das Licht aufgenommen hat. Es ist der Stab der Schönheit.

Die fliederne Insel des Raums. Die Insel besteht aus Fliedersand und ist eine Wüste in der nur einige Bauwerke stehen. Die Geister hier legen Wert darauf, das bestehende zu bewahren. Das Bauwerk in der Mitte der Insel ist das quadratische Haus der Ordnung, mit vier Toren.

Die braune Insel der Materie. Die Insel ist bergig und mit Gräsern und Bäumen bewachsen. Es gibt keine Spuren intelligenten Lebens, aber viele Tiere auf der Insel. Die Geister wollen keine Vinar auf ihrer Insel. Besonders heilig ist der Berg der Materie, mitten auf der Insel.

Die gelbe Insel der Natur. Die Insel besteht aus Moor, Wald und dem Garten der Geister. Sie haben verschiedene Tiere und eine reiche Auswahl an Pflanzen auf ihrer Insel. Es leben sogar einige Vinar hier, die sich den Geisern angepasst haben und mit minimaler Technik ein sehr einfaches Leben führen. In der Mitte der Insel liegt ein Salzsee, der See der Natur. Außerdem liegt auf der Insel der Natur der Zugang zu den Höhlen der Dämonen.

Die sieben Höhlen der Yokai

Unter der den Drachenlanden liegen die sieben Höhlen der Yokai, oder auch die sieben Höllen von We. Der Legende nach komme hier die Seelen bössartiger Vinar hin, doch das ist nicht wahr. Yokai sind eine eigene Art Vinar, welche in den Höhlen unter dem Mittmeer leben. Diese Höhlen sind sehr groß und miteinander verbunden. Die sieben Stämme der Yokai wurden ihrer eigenen Legende nach von den Vinar unter die Erde verbannt, und müssen seit dem dort leben. Immer wieder gelangen zauberfähige Yokai an die Oberfläche und mischen sich dort auf die eine oder andere Art unter die Vinar. Sie hassen die Vinar und richten darum vor allem Schaden an. Doch auch diese Legende ist nicht wahr. Die Yokai stammen aus den Höhlen unter dem Mittmeer. Darum brauchen sie auch kein Sonnenlicht. Stattdessen hat jede Höhle eine Anzahl von Lichtsteinen, die an den Decken hängen. Diese Steine werden durch im Mittmeer wachsende Algen mit Sonnenlicht aufgeladen, verlieren über Nacht aber wieder Leuchtkraft, so dass es auch in den Höhlen Tag und Nacht gibt. Den Dämonen ist gemeinsam, dass ihre Sprache dem Sumerisch von Midgard entspricht.

In der goldenen Höhle des Verstandes leben die Dämonen mit Maschinen, die Feuer und Rauch speien, unter einem alten, weisen König. Auch andere Könige fragen ihn um Rat, wenn sie wichtige Entscheidungen fällen müssen. Im Besitz des Königs befindet sich das Zepter der Macht.

In der lilanen Höhle der Idee wachsen die Dunkelrosen, welche im Schein der Lichtsteine wachsen und gedeihen. Die Rosen können zu vielen verwendet werden: Sie haben heilende Kräfte, man kann sie essen und ihre Fasern zu Kleidung verarbeiten. Die Rosenkönigin ist sehr kreativ und besonders schön. In ihrer Höhle wächst die Rose der Fantasie.

Die blaue Höhle der Zeit ist mit Wasser gefüllt und die Yokai dieser Höhle leben in Luftblasen unter Wasser. Ihre Königin wacht über das Wasser der Zeit, einen Wasserstrudel tief unten, der eine andere Zeiten zeigen kann.

Die graue Höhle der Erkenntnis wird von den grauen Yokai bewohnt. Die Höhle besteht aus Stein. Es ranken Wurzeln und Moose in die Höhle und Kleingetier kommt herein, von denen sich die grauen Yokai ernähren können. Die Königin der grauen Insel gilt als besonders gelehrt. Hier befindet sich auch eine Akademie der Yokai. In den Räumen der Akademie befindet sich der Stein der Weisen.

Die Wände der roten Höhle des Blutes sind aus blutrotem Stein und roter Erde. Hier leben die Neunschwanzfüchse, Blutschlangen und Rotkäfer, die allesamt sehr gefährliche Tiere sind. Die Blut-Yokai sind Krieger und Kriegerinnen, auch wenn sie sich durchaus um ihre Ernährung kümmern. Sie sind die Armee der Yokai und selbst die anderen Yokai fürchten sie.

Die grüne Höhle des Lebens ist von Pflanzen und Tieren aller Art überwuchert. Stets entsteht neues Leben und vergeht wieder. Nur die Yokai können sich des ständig neuen Lebens erwehren. Ihre Königin lebt auf dem Baum des Lebens, in der Mitte der Höhle.

Die weiße Höhle ist die tiefste der Höhlen. Auch unter Yokai ist sie Legende und manche bezweifeln ihre Existenz, doch diese Höhle existiert und in ihr leben die weißen Yokai, die sich völlig von der Oberwelt abgewandt haben. Sie sehen sich außerhalb der Existenz. Sie haben keine Könige und in ihrer Höhle befindet sich ein Möbius Ei.