

Die Welt Kora'esh

Ich blicke über die Hochebene von Mag'und. Das weite, saftige Grasland vor meinen Augen wird jedoch überschattet von der grauen, verbrannten Erde des Schlachtfelds in meinem Kopf, das sich einst über die gesamte Landschaft ausbreitete. Die Schlacht von Mag'und, der Ort meines ersten Todes und meiner ersten Liebe. Hier traf mich der Speer des En mitten ins Herz, zerschlug meinen Körper. Doch nicht in den Armen des Todes sollte ich erwachen, sondern in denen meines Herren. Zum ersten Mal konnte ich ihm in die Augen blicken. Diese waren erfüllt von Liebe. Liebe für die Welt, Liebe für mich.



Heute stehe ich wieder hier. Dieses Mal ohne Armee, jedoch gewappnet mit Worten der Macht, die schärfer sind als jede Klinge, besser schützen als jeder Panzer. Mein Blick richtet sich gen Süden, hin zum Alten Imperium der Menschen. Dort liegen sowohl der Schlüssel zum Ende der Welt als auch zu ihrer Rettung. Die Sucher der Weltentore sind fündig geworden. Ich muss nun die finden, die noch die Liebe der Weltenseele kennen: die letzten Kinder Nawahis!

Kora'esh, was in der Sprache des Waldvolkes „Exil“ bedeutet, ist eine runde Welt wie die Erde, Flora und Fauna sind im Großen und Ganzen ebenfalls ähnlich. Der größte Unterschied, der einem recht bald ins Auge sticht, ist, dass es sich bei ihr nicht um einen Planeten sondern um einen Mond handelt, der zusammen mit zwei anderen Monden (She'tain und Kyi'an) einen größeren Planeten (Althas oder AlThai genannt) umkreist.

Die Population besteht fast ausschließlich aus Menschen, deren Reiche und ihr Fall das Schicksal dieser Welt bestimmen. Allen voran das **Alte Imperium**, das einst die meisten Teile der bekannten Welt umspannte. Der Gründer dieses mächtigen Reiches soll ein Halbgott gewesen sein, der vor vielen Jahrtausenden gemeinsam mit den Geistern der Anderwelt gegen die Dynastie des Stahls ins Felde zog und das Dunkle Zeitalter beendete. Doch auch das Zeitalter des Imperiums selbst wurde über die Jahrhunderte immer dunkler. Die Machtgier seiner Herrscher trieb seine Armeen immer weiter in die Welt hinaus, Ausbeutung und Sklaverei folgten diesen Truppen.

Heute schreiben wir das Jahr 187 nach der Befreiung von diesem Moloch – einer Zeitrechnung, der sich das Imperium nur zögerlich anschließt. Das Joch der Unterdrückung und Ausbeutung nicht länger erduldet, erhoben sich die Provinzen des Reiches und drängten das Imperium auf seine Kerngebiete zurück. Aus den alten Provinzen wurden eigene Reiche und Staaten: die Händlernationalität der Stadtstaaten **Arokams**, das weite **Gaevon** der Nordlandbarbaren, die heilige Insel **Dal'Gorai** und das Seefahrerreich **Kularans**. Daneben existieren das mystische **Men Ekan** im Osten und das verbotene Dschungelreich **Pan'anyat** im Süden.

Auch wenn ein Gelehrter all diese Reiche auf einer Karte finden und sicher ihre Geschichte rezitieren könnte, so ist das nächstgelegene Dorf für den gewöhnlichen Imperialen Bürger bereits ‚Ausland‘. Das Land ist weit, die Wälder noch dicht und voller Gefahren. Hier streifen die **Wildlinge** umher, die man auch kleine Oger nennt. Doch sie haben mehr mit den Menschen gemein, als diesen lieb ist.

Die Welt der Menschen ist dabei sich zu wandeln. In den Städten schärfen die Diener des Stahls bereits wieder ihre gefährlichsten Waffen, ihre Zungen, während ein junger Wildling auszieht, sein Volk zu einen. Einem ebenso jungen Kaiser entgleiten Macht und Verstand zunehmend, was einem alternden Kardinal nur recht sein kann. Auch die Geister richten nach über 30 Zyklen ihre Aufmerksamkeit wieder auf die Sphäre der Sterblichen. Der Dämon im Norden erkennt die Gefahr, die von den Jägern der Tore ausgeht, und entschließt sich, von nun an die Geschehnisse der Welt aktiver zu gestalten, als auch das Waldvolk das Haupt erhebt und sich anschickt, seine Isolation zu beenden. Alle werden sich bald in ein Wettrennen mit der Zeit stürzen. Das Ziel? Die letzten Kinder Nawahis zu finden!

>> [mehr auf www.b-ok.de/de/koraesh/overview.php](http://www.b-ok.de/de/koraesh/overview.php) <<