

Völker

Einhörner

Pegasi

Erdponys

Drachen

Greifen

Kristallponys

Zebra

Lunar Ponys

Changelings

Fraktionen, Reiche und Organisationen

Zirkel der Sterne

Götter und Religion

Der in Equestria am meisten verbreitete Glaube ist der noch junge Kult der Sonnenprinzessin, der Celestia als höchste und einzige Göttin verehrt. Daneben existiert noch der Glaube an die Götter Ora, Uisce, Awan, Pun, Sitara und Thalon, der vor allem auf dem Land und bei naturverbundenen Equestrianern verbreitet ist.

Im verborgenen werden auch Nightmare Moon und Discord von verschiedenen Kulturen verehrt, diese Organisationen werden aber von den Paladinen des Sonnenordens mit aller Macht bekämpft.

Tod und Jenseits

Die meisten Wesen, die an die den alten Göttern folgen, glauben daran dass ihre Seelen nach dem Tod in den Sternenhimmel aufsteigen. Die Hüterin des Himmels, Awan, wacht über die Seelen die durch ihr Reich nach oben steigen und sorgt dafür, dass sie ihren Weg finden. Um ihre Aufmerksamkeit zu erlangen und die Seelen vom Körper zu trennen, werden die Toten in Gemeinden des Alten Glaubens meist bei Nacht im Feuer bestattet. Der Rauch steigt nach oben und nimmt diese Seele mit sich, die verbleibende Asche wird Ora zurück gegeben, denn ihre Essenz ist nur geliehen. In Uisce verehrenden Gemeinschaften am Meer wird der Körper auf einem Floß dem Meer übergeben, je nach Region oft auch in Verbindung mit einer Feuerbestattung, indem das Floß entzündet wird.

In der Kirche der Celestia wird gelehrt, dass die Seelen zur Sonne aufsteigen und in ihrer Wärme in einem Paradies leben. Die Kraft der Seelen in der Sonne gibt ihr ihre Wärme und Kraft. Deshalb werden Celestia gläubige prinzipiell am Tag bestattet und ihr Körper, je nach Region im ganzen oder zu Asche verbrannt, wird an einem möglichst sonnigen Ort begraben, nur wenige Meter unter der Erde, damit ihre Seele sobald sie bereit zum Übergang ist, die Sonne gut sehen und zu ihr aufsteigen kann. Verbleiben die Körper aber in zu tiefen oder zu dunklen Gewölben, kann es passieren, dass sie ihren Weg nicht finden und gar als Untote wieder auferstehen. Man sagt sich auch, Seelen, die ihren Weg nicht zur Sonne finden, werden des Nachts von Nightmare Moon gefangen und auf den Mond verbannt, wo sie der dunklen Göttin dienen müssen. Manche Nightmare Moon Kultisten rauben angeblich sogar mit Absicht Leichen um sie in unterirdischen Mausoleen zu verstecken und ihre Seelen Celestia zu verwehren. Die meisten Leichen in diesen Mausoleen stammen aber oft aus älteren, düsteren Zeiten.

Die neuen Götter

Celestia, die Prinzessin der Sonne

Gesinnung: Rechtschaffen gut

Domänen: Sonne, Schutz, Herrlichkeit, Adel, Ordnung, Gutes

Aspekte: Sonne, Licht, Wärme, Feuer, Ordnung, Gerechtigkeit

Bevorzugte Waffe: Hellebarde

Übliche Darstellung/Avatar: weißes Alicorn mit mehrfarbiger Mähne

Nightmare Moon, die Märe der Dunkelheit

Gesinnung: Rechtschaffen böse

Domänen: Dunkelheit, Ordnung, Böses, Adel, Krieg, Verzauberung

Aspekte: Nacht, Dunkelheit, Macht, Herrschaft

Bevorzugte Waffe: Sense

Übliche Darstellung/Avatar: schwarzes Alicorn mit nebliger Mähne, schwarzer Nebel

Die alten Götter

Ora, die Mutter der Natur

Gesinnung: Neutral

Domänen: Heilung, Pflanzen, Tiere, Erde, Befreiung, Ruhe

Aspekte: Natur, Frieden, Tiere, Pflanzen, Heilung

Bevorzugte Waffe: Kampfstab

Übliche Darstellung/Avatar: Hirsch

Uisce, der Herr der Meere

Gesinnung: Chaotisch neutral

Domänen: Wasser, Herrlichkeit, Handwerk, Reisen, Schutz, Wetter

Aspekte: Das Meer und seine Gaben, Wasser, Seefahrt, Stürme

Bevorzugte Waffe: Dreizack

Übliche Darstellung/Avatar: Seeschlange

Awan, die Hüterin des Himmels

Gesinnung: Neutral Gut

Domänen: Luft, Schutz, Wetter, Befreiung, Krieg, Adel

Aspekte: Himmel, Wolken, Luft, Wetter, Treue

Bevorzugte Waffe: Krummsäbel

Übliche Darstellung/Avatar: Pegasus

Thalon, der Bewahrer der Welt

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral

Domänen: Ordnung, Luft, Runen, Feuer, Stärke, Handwerk

Aspekte: Ehre, Tradition, Mut, Geschichte, Ehrlichkeit

Bevorzugte Waffe: Kriegshammer

Übliche Darstellung/Avatar: Greif

Pun, der Schelm der Götter

Gesinnung: Chaotisch Gut

Domänen: Glück, Gemeinschaft, Reisen, Tricks, Chaos, Verzauberung

Aspekte: Feiern, Musik und Gesang, Frohsinn, Unterhaltung, Schabernack

Bevorzugte Waffe: Schleuder

Übliche Darstellung:

Sitara, das Kind der Sterne

Gesinnung: Neutral Gut

Domänen: Magie, Wissen, Runen, Schutz, Verzauberung, Gemeinschaft

Aspekte: Magie, Wissen, Weisheit, Rätsel

Bevorzugte Waffe: Kurzbogen

Übliche Darstellung: Einhorn, Eule

Sonstige Götter

Karga, der älteste der Drachen

Gesinnung: Neutral Böse

Domänen: Böses, Zerstörung, Feuer, Magie, Luft, Krieg, Adel

Aspekte: Gier

Bevorzugte Waffe: Streitaxt

Darstellung/Avatar: Ehrwürdiger Drache

Discord, die Personifikation des Chaos

Gesinnung: Chaotisch böse

Domänen: Chaos, Wahnsinn, Tricks, Böses, Zerstörung, Befreiung

Aspekte: Chaos

Bevorzugte Waffe: Streifflügel

Darstellung/Avatar: Draconequus

Sprachen

- Equis: Die Allgemeinsprache, es gibt aber lokale Dialekte die zusätzlich erworben werden können
- Ainkhürn: Gelehrtensprache der Einhornmagier
- Saddle Arabisch: Sprache der Pferde im Süden
- Malay: Sprache der Zebras, wird komplett in Reimen gesprochen
- Minera: Die Sprache der Kristall Ponies
- Tiersprachen: Jede halbwegs intelligente Tierart spricht ihre eigene Sprache, separat erwerben. Manche Sprachen (markiert mit *) benötigen besondere Organe oder Magie, um sie aktiv sprechen oder gar hören zu können.
 - Raubvögel
 - Singvögel
 - Bären
 - Nagetiere
 - Schafe und Ziegen
 - Rinder und Büffel
 - Rehe, Hirsche, Rentiere und Elche
 - Fledermäuse*
 - Süßwasserfische*
 - Salzwasserfische*
- Greifisch
- Minotaurisch
- Draconic
- Schwarmsprache: Die Sprache der Changelings

Orte

Land und Leute

Equestria ist eine noch junge Nation. Dörfer und Siedlungen entstehen meist in der Nähe der wenigen Städte des Landes, zwischen diesen Ballungszentren ist meist nur unerschlossene Wildnis. Einfach Wanderwege verbinden die Örtlichkeiten, ausgebaute Straßen gibt es kaum. Das Volk auf dem Land besteht fast ausschließlich aus Bauern, meist Erdponys. In den kleinen Siedlungen leben auch oft diverse Handwerker wie Grobschmiede und Müller. Größere Betriebe und höher entwickelte Handwerke wie Schneider, Waffenschmiede, Steinmetze usw. findet man eher in oder nah an einer Stadt.

Da die Pony Rassen Vegetarisch Leben gibt es keine Jäger, aber viele Wildhüter, Holzfäller und Sammler die in kleinen Weilern nahe oder auch in den Wäldern wohnen.

In den Städten blüht der Handel und das Handwerk und eine Bürgerliche Gesellschaftsschicht beginnt sich zu entwickeln. Viele Städte beherbergen eine Magier-Akademie, die größte davon in Canterlot, und auch oft eine Kathedrale oder einen Tempel der Celestia. Auch wenn der

Celestia Kult Equestria derzeit dominiert, findet man immernoch kleine Schreine und Kapellen der alten Götter in kleineren Ansiedlungen.

Kloster und Ordensburgen werden meist außerhalb der Städte errichtet, oft bilden sich um diese aber kleine Siedlungen die den Schutz der Geistlichen genießen und mit ihnen Handel treiben.

Canterlot

Canterlot wurde auf den Ruinen der letzten Stadt der Alicorns erbaut und übernahm auch deren Namen. Die Stadt steht auf einer Klippe eines äußerst Steilen Berges, von dem aus man das Land weit überblicken und Angreifer mühelos abwehren kann. Unterhalb der Stadt erstrecken sich gewaltige Höhlen, Verliese und Kellergewölbe, die noch aus den Zeiten stammen in denen hier Alicorns lebten. Canterlot hat sich zum Kulturellen und Weltlichen Zentrum des Reiches entwickelt. Hier leben vor allem die Wohlhabenden und Handelskarawanen brechen von hier aus auf Reisen über den ganzen Kontinent auf. Außerdem steht in Canterlot die größte Magier Akademie des Landes, die Starswirl Akademie der Zauberkunst, die aber seit einigen Jahrzehnten nicht mehr vom namensgebenden Einhorn Selbst geleitet wird, sondern von einem hohen Magierrat.

In Canterlot gibt es 5 Bezirke:

- Das Marktviertel: Der größte Bezirk Canterlots liegt relativ Zentral in der Stadt und auf dem Plateau auf dem sie errichtet ist. Um von der Bergstraße und dem prächtigen Haupttor die anderen Bezirke zu erreichen, muss man erst das Marktviertel durchqueren. In der Mitte befindet sich der große Marktplatz, um diesen herum stehen die Häuser der Händler, der Dienstleister, das Hauptkontor der Goldhoove Handelsgesellschaft und viele andere Gewerbe, sowie ein Dutzend Gasthäuser in dem Handelsreisende unterkommen. Der Rest des Viertels besteht aus Handwerksbetrieben, die in kleineren Unterviertel organisiert sind, und den Wohnhäusern der Arbeiter und einfachen Bürger.
- Die Unterstadt: Die Unterstadt entstand im Schatten einer mächtigen Felskante, die sie teilweise vom Rest Canterlots trennt und die meiste Zeit des Tages vor der Sonne abschattet. Ursprünglich sollte dieses Gebiet nicht besiedelt werden, doch als immer mehr Bewohner nach Canterlot drangen, ließen sich die Armen und Zwielichtigen hier nieder. Die Unterstadt wird nur selten von der Wache frequentiert, stattdessen sorgen hier Banden für Ordnung, doch meist in ihrem eigenen Interesse. Viele Bewohner aus der Unterstadt arbeiten Tagesüber in Manufakturen im Händlerviertel.
- Die Oberstadt: Auf der anderen Seite der Felskante, die die Unterstadt von Canterlot trennt, befindet sich ein sanfter, von der Sonne beschienener Hang an dem die Oberstadt Canterlots entstand. Hier stehen die Bürgerhäuser reicher Kaufleute, Villen mitsamt ihren Gärten, sowie prachtvolle Bäder, Museen und Opern. Die Oberstadt verfügt über ihre eigene Mauer die sie umringt, auch wenn diese nicht ganz so hoch und Stabil ist wie die Außenmauer Canterlots. An den Toren halten die Stadtwache ausschau nach unerwünschten Personen, doch wer nicht gerade ausschaut als ob er was im Schilde führt oder aus der Unterstadt stammen würde, darf die Oberstadt zumindest Tagsüber betreten.

- Der Palastbezirk: Hier stand einst der große Palast der Alicorns, das Zentrum ihres Reiches. Nach der Zerstörung Canterlots blieben noch Teile der Bauwerke intakt und wurden von den Ponys die sich hier niederließen nach und nach befestigt und ausgebaut. In diesen nun erneuerten Gebäuden haben sich unter anderem die Magierakademie Canterlots niedergelassen, die Kirche Celestias mitsamt einem ihr unterstehenden Orden Paladine und einer Klostersgemeinschaft, die Stadtverwaltung Canterlots sowie die Gildenhäuser der Handwerker. Der Bezirk befindet sich etwas weiter Berg aufwärts als die anderen und grenzt direkt an Marktviertel und Oberstadt. Am höchsten Punkt steht eine Trutzburg, besetzt von der Equestrischen Armee, die wachend über Canterlot trohnt. Hinter der Burg befindet sich ein schwerbewachter Zugang zu einem Mondportal.
- Der Hafenbezirk: Der kleinste Bezirk ist der Luftschiffhafen. Dort befinden sich neben den 4 Stegen die ins nichts hineinragen auch die Werften, die Hafenmeisterei sowie diverse Lagerhallen und Manufakturen. Auch findet man hier ein paar Kneipen, in der die Luftschiffbesatzungen auf Landgang ihren Sold verprassen. Die Equestrische Armee unterhält hier eine Kaserne und die Hafenfestung, die vor Angriffen auf dem Luftweg schützen soll.

Um Canterlot zu erreichen braucht man vom Fuß des Berges knapp einen halben Tagesmarsch, entlang an gewundenen Bergstraßen und durch mehrere Höhlen. Deshalb gibt es am Beginn der Canterlot Bergstraße einen Gasthof, in dem man noch einmal Kräfte sammeln kann bevor man den Berg erklimmt.

Besondere Örtlichkeiten

- **Das Gasthaus zum krummen Hufeisen:** Diese Lokalität, direkt Markt von Canterlot, ist bekannt dafür, dass sie bevorzugt von Abenteurern und Reisenden aufgesucht wird. Die Betten sind bequem und erschwinglich, die deftige Hausmannskost (z.B. die beliebte Heusuppe) jeden Bit wert und jeder Krug Bier wird von aktuellen Gerüchten, Klatsch und möglichen Aufträgen begleitet. Der Wirt, Cider Strong, ein bulliges Erdpony mit apfelgrüner Mähne und pastellgelben Fell, war selbst einmal Abenteurer, bis ihn eine Knieverletzung in den Ruhestand zwang. Seine gutaussehende Einhorn Frau Panny kocht meist in der Küche und serviert das Essen, während Sohn Perry, ein Erdpony, hin und wieder nach der Schule im lokal Aushilft. Es gibt einen Schlafsaal, 2 Doppelzimmer und 4 Einzelzimmer. Die Schankstube ist mit rustikalen Holzmöbeln ausgestattet und wird durch ein großes Buntglasfenster erhellt.

Everfree Castle

Everfree Castle ist der Regierungssitz Celestias. Das Schloss wurde kurz nach der Krönung der Alicorn Schwestern erbaut. Die Arbeiter die das Schloss errichteten ließen sich während der Bauarbeiten mit ihren Familien hier nieder und so entstand eine florierende Stadt um das Schloss herum. Everfree Castle ist vor allem das religiöse Zentrum Equestrias, denn die Anhänger des Celestia Kultes wollen ihrer Göttin nahe sein. Die größte Kultstätte ist das Heiligtum der Sonne, eine gewaltige Kathedrale in der auch jährlich die Sommer-Sonnenwende

gefeiert wird. Neben dem Heiligtum der Sonne gibt es auch weitere Tempel und Kathedralen, sowie eine Ordensfestung der Sonnentempler und ein Kloster der Sonne.

Cloudsdale

Die Pegasi, die schon immer ein Volk von disziplinierten Kriegern, Soldaten und Wächtern waren, begannen nach der Gründung Equestrias mit dem Bau einer fliegenden Festungsstadt in den Wolken. Nach 6 Jahren wurde Cloudsdale fertiggestellt. Festung, Garnison und blühende Handelsstadt in einem. Im Kriegsfall kann die gesamte Stadt an die Schlachtlinie verlegt werden, doch da im Kampf gegen Nightmare Moon die Frontlinie nicht klar definiert ist, verbleibt Cloudsdale zwei Tagesreisen (aus Sicht eines fliegenden Pegasus) von Canterlot entfernt über einer Grassteppe, um Angriffe aus dem Norden und Nordwesten abzufangen. In Cloudsdale ist eine Kriegskunst Akademie beheimatet in der Offiziere für die Armeen Equestrias, Leibwächter und Waffenmeister ausgebildet werden. Sie steht im Markt-Bezirk der Stadt, der mit magischen, fliegenden Holzkonstruktionen ausgebaut wurde, damit auch Nicht-Pegasi in diesem Teil der Stadt Leben und Handeln können.

Crystal Empire

Das Crystal Empire ist älter als Equestria und liegt auf einer ungewöhnlich milden und fruchtbaren Ebene im Norden Equestrias, an den Füßen der Kristallberge. Die Region ist reich an Mineralien und die natürliche Magie der Kristalle sorgt für das günstige Klima. Das Crystal Empire ist eine eigenständige Nation, ist aber durch die Bemühungen Celestias ein Bündnis mit Equestria eingegangen. Beide Reiche stehen sich bei um Übergriffe von Monstern aus dem Norden, von jenseits der Kristallberge, abzuwehren.

Die Hauptstadt des Crystal Empires beherbergt zwar nicht die größte, aber dafür die Älteste Akademie des Wissens und der Magie auf dem Kontinent. Hier werden seit Jahrhunderten die Geheimnisse der magischen Kristalle erforscht und auch die mineralische Alchemie.

Griffonia

Das Reich der Greifen
Hauptstadt Griffonstone

Everfree Forest

Der mächtige Everfree Forest wuchs durch den Einfluss des Baumes der Harmonie und ist der tiefste und dunkelste Wald des Kontinents. Dennoch strotzt er nur so vor Leben und den verschiedensten Tierarten, aber tief in seinem inneren haben sich viele Kreaturen niedergelassen, die aus längst vergangenen Zeitaltern stammen und von der Welt außerhalb längst vergessen sind.

(Neu-)Unicornia

Unicornia liegt an der Hufeisenbucht und ist formell gesehen ein eigenes Königreich, gehört aber als Vasallenstaat dem Reich Equestria an. Unicornia wurde vom alten Einhornkönig Platinum in Equestria neu gegründet und geht auf das ursprüngliche Unicornia auf dem alten

Kontinent zurück. König Platinum war nur schwer davon zu überzeugen, der Gründung Equestrias seinen Segen zu geben und gründete deshalb erst einmal sein eigenes Reich neu. Seine Tochter überzeugte ihn letztendlich der Gründung Equestrias zuzustimmen, aber Unicornia und sein König behielten eine Sonderstellung innerhalb des Reiches Equestria. Heute wird Unicornia von eben jener Tochter regiert und ist bekannt für Mode, rauschende Feste, Kunst und Handwerk. Der Celestia Glauben hat hier noch nicht den alten Glauben komplett verdrängt, deshalb werden vor allem Uisce und Pun, aber auch Sitara hier noch im großen Stil verehrt und verfügen über eigene Tempel.

Wichtige Städte in Unicornia sind die schnell wachsende Hafenstadt Baltimare, ein Umschlagsplatz für alle Waren die über das Ostmeer nach Equestria kommen, und Mareseille, Regierungssitz und Hauptstadt des Reiches und Sitz einer einflussreichen Magierakademie, der Königlichen Akademie der Sitara.

Unicornia, das vor allem als Heimstadt für die flüchtenden Einhörner aus Alt-Unicornia gegründet wurde, wird immer noch mehrheitlich von Einhörnern bewohnt, aber immer mehr Erdponys, Pegasi und andere Völker breiten sich im Königreich aus. Auf dem Land sind die Erdponys sehr willkommen als Arbeiter, Grundbesitzer sind aber fast immer Einhörner. In den Städten kommt es hin und wieder zu Problemen, denn manche Einhörner sind nicht einer Meinung mit der Königin wenn es um Einwanderungspolitik geht.

Die Insel Mane

Die Insel Mane wurde früh entdeckt, als die Siedler über die Landbrücke im Nordosten nach Equestria kamen. Einige Ponys, die müde von den Strapazen der Wanderung waren, setzten auf die Insel über und ließen sich nieder. Sie gründeten dort ein Fischerdorf und verehren in ihrer kleinen Kapelle seit jeher Uisce, den Herrn der Meere. Seitdem ist das Dorf nur langsam gewachsen, aber wird in der Zukunft sich zu einer großen Stadt entwickeln.

Die Ponies auf der Insel Mane sind eher Eigenbrötler und Leben in den Tag hinein. Faktisch gehört die Insel zum Reich Equestria, aber die Bewohner schert das nicht sehr. Große Ereignisse verschonten die Insel meist und alles was abseits von ihr passierte, interessierte die Ponies dort nicht sonderlich.

Der eisige Norden

Die Eiswüste nördlich der Bergkette, die das Crystal Empire im Norden begrenzt, ist ein raues und unerforschtes Land voller Gefahren. Die meiste Zeit des Jahres ist das Land mit Schnee bedeckt und selbst im Sommer steigen die Temperaturen nicht über 10 Grad Celsius. Nur wenige Pflanzen und Kreaturen vermögen es, in dieser Region zu überleben. Doch von denen die es tun, bleiben nur die kräftigsten und zähesten übrig. Und so gibt es selbst hier einige Ponys, meist Erdponys die in wilden Stämmen leben, von den Völkern im Süden Wildponies genannt. Sie behaupten sich gegen die Kälte, aber auch gegen die vielen Raubtiere und Monster, die aus Equestria vertrieben wurden und in dieser Region ihr Exil verbringen.

Gerüchten zufolge, stammen auch die Wildponies von den Ponies im Süden ab, wurden jedoch verbannt, da sie an dunkle Götter glaubten.

Um zu verhindern das Wildponies, Wolfsrudel und andere gefährliche oder unerwünschte Kreaturen aus dem Norden die Berge überqueren und auf Raubzug in Equestria einfallen,

werden die Pässe von einer Allianz von Equestria, dem Krystal Empire und dem Königreich von Yak-Yakistan bewacht. Doch hin und wieder schlüpfen kleinere Gruppen unter dem wachsamen Blick der Passfestungen hindurch und sorgen für Unruhe im Norden Equestrias.

Der Mond

Während die Oberfläche des Mondes eine lebensfeindliche Einöde ist, auf der ohne mächtige Magie kein Pony überleben kann, ist sein inneres Gefüllt mit wertvollen Bodenschätzen, vor allem dem begehrten Mondsilber. Um diesen Rohstoff abzubauen, erschufen alten Völker wie Drachen und Alicorns mächtige Portale, mit denen man den fernen Himmelskörper erreichen konnte. Sie trieben tiefe Tunnel und Minenschächte in das Gestein und machten diese mit allerlei Pflanzen und Magie bewohnbar. Es gibt Luft von Pflanzen die im dunkeln leben, equestria ähnliche Schwerkraft dank magischer Konstrukte, Nahrung und sogar schummeriges Licht, das von großen Pilzen abgestrahlt wird. Dennoch sind die Lebenbedingungen dort oben harsch und die Bergarbeiter klagten über die lange Zeit ohne Sonnenlicht.

Als Luna sich als Nightmare Moon offenbarte, enthüllten sich auch ihre Diener, die Lunar Ponies, die in verlassenen Gängen und Höhlen im Mond warteten. Nachdem sie geschlagen wurden, zogen sie sich dorthin wieder zurück und begannen unter Herrschaft von Nightmare Moon ihr Reich aufzubauen. Die großen Mondportale wurden versiegelt, um weitere Invasionen vom Mond zu verhindern, doch müssen die Lunar Ponies und ihre Verbündeten weitere Portale kennen, über die sie immer wieder zu verdeckten Missionen in Equestria aufbrechen.

Zeitleiste

Die Entstehung der Welt

Das ewige Nichts teilt sich auf in Ordnung und Chaos. Die Götter erwachen aus der Ordnung, erschaffen die Welt und schirmten sie gegen das Chaos ab. Sie schufen das Land, den Himmel und das Meer und letztendlich die Alicorns und die Draconequis als Diener und beauftragen sie die Welt zu Formen und zu Hüten.

Doch Discord sieht die Schöpfung und beneidet sie, denn er kann nichts erschaffen, da er aus dem Chaos stammt. Er kann nur verdrehen und pervertieren. Und er ist einsam. Deshalb will er den Göttern die Welt entreißen, sie selber Formen und Beherrschen. Er zieht die Draconequis auf seine Seite und verdreht sie nach seinem Vorbild.

Zwischen Discord und den anderen Göttern entbrennt ein Krieg um die Schöpfung, der damit endet das Discord sich für lange Zeit in das Chaos zurück zieht um neue Kraft zu sammeln. Die Götter sind ebenfalls geschwächt und Alicorns und Draconequis sind stark dezimiert.

Da ihre Macht nicht mehr reicht um die Welt zu verändern, wie sie es einst konnten, erschaffen die Götter 6 mächtige Artefakte, die Elemente der Harmonie, und verstecken sie in einer Schlucht in dem Land, das einst Equestria genannt werden wird. Ora pflanzt einen mächtigen Baum, der die Elemente bewahren soll und dessen Wurzeln bis in jede Ecke des Landes reichen, um die Kraft der Elemente dort zu verteilen.

Die Alicorns sind zu wenige um die Welt zu heilen, selbst mit dem Beistand der Götter. Deshalb erschaffen sie nach ihrem Vorbild die Völker der Welt, in der Hoffnung das sie in der kargen Einöde überleben und durch viele kleine Taten die Heilung der Welt vorran bringen.

Anschließend ziehen sie sich in ihre letzte Stadt zurück, Canterlot.

Die wenigen Draconequus hingegen verstecken sich vor dem Zorn der Alicorns und geraten in Vergessenheit.

Die Welt nach dem Kampf zwischen Ordnung und Chaos war schwer gezeichnet. Sonne und Mond ziehen ihre Bahnen unregelmäßig und langsam, was das Leben auf der Welt äußerst schwierig gestaltet. Nur wenige Pflanzen, Tiere und kleine Stämme von intelligenten Nomaden können sich behaupten.

Ca. 1200 v.E.: Die Erdponys entdecken den Ackerbau und können der harschen Umgebung genug Nahrung abgewinnen, um sesshaft zu werden.

Ca. 800 v.E.: Pegasi entdecken die Wettermanipulation und die Einhörner lernen, mit Hilfe gigantischer Rituale, den Lauf von Sonne und Mond zu steuern, während die Erdponys unter den nun kontrollierten Bedingungen äußerst effizient Ackerbau betreiben können. Die ersten Hochkulturen der Einhörner und Pegasi entstehen und läuten ein Goldenes Zeitalter ein.

18. v.E.: Erste Anzeichen von Discords Rückkehr. Die Einhörner verlieren die Macht über Sonne und Mond, die Ernten der Erdponys sind rückläufig und es fegen Stürme über das Land die nicht einmal die Pegasi bändigen können. Die Reiche drohen am Hunger zu zerbrechen.

3 v.E.: Der Exodus: Die Anführer der 3 Ponystämme entschließen sich unabhängig voneinander, neues Land zu suchen, in dem die Bedingungen besser sind. Sie ziehen gen Westen über eine Landbrücke zu einem ihnen noch unbekanntem Kontinent.

0 v.E.: Nachdem die Anführer der Siedler nach einem besonders heftigen Sturm ihre Differenzen beigelegt haben, gründen sie gemeinsam Equestria.

2 n.E.: Starswirl the Bearded strebt danach, das Reich Equestria unter den Schutz und die Herrschaft der Alicorns zu stellen, die zurückgezogen in Canterlot leben. Doch diese interessieren sich nicht mehr für die Belange der sterblichen. Nur zwei noch junge Schwestern kann Starswirl überzeugen ihm zu folgen.

4 n.E. Nach langen Verhandlungen kann Starswirl auch die Oberhäupter der drei Ponystämme überzeugen, die beiden Alicorn Schwestern Celestia und Luna als Herrscher über Equestria einzusetzen. Da der König der Einhörner seinen Titel und Rang nicht komplett abgeben will, werden sie formal nur als Prinzessinnen eingesetzt, steigen aber in den kommenden Jahren und Ereignissen zu den unangefochtenen Herrschern Equestrias auf.

5 n.E.: Der Bau von Everfree Castle beginnt. Als Standort wurde ein Platz in der Nähe des Baumes der Harmonie gewählt.

8 n.E.: Everfree Castle ist fertig. Aus den Zelten und Hütten der Arbeiter hat sich in der Zwischenzeit eine kleine Stadt entwickelt, die das Schloss umgibt.

23 n.E.: Discord erreicht die Sphäre der Welt und stürzt die Schöpfung ins Chaos. Sein erster Angriff richtet sich gegen Canterlot, das er komplett zerstört und alle Bewohner der Welt entrückt. Die Geister der Alicorns wandern zum Himmel, wo sie als die hellsten Sterne von allen

erstrahlen. Dadurch verbleiben auf der Welt nur noch sehr wenige Alicorns. Bekannt sind von diesen nur Luna und Celestia, die zur Zeit von Discords Angriff in Everfree Castle residierten. 29 n.E.: Celestia und Luna verbannen Discord mit den Elementen der Harmonie, die sie zuvor vom Baum der Harmonie erhalten haben. Doch ist der Gott des Chaos nicht vollends besiegt. Seine Anhänger verbreiten weiterhin Chaos und trotz das er in einer Steinstatue gefangen ist, hat er noch genug Einfluss um hin und wieder seine Macht in Equestria zu manifestieren.

117 n.E.: Luna, getrieben von Neid und Einsamkeit ergibt sich einer dunklen Macht, wird zu Nightmare Moon und versucht Equestria zu unterwerfen. Sie schafft es die Sonne für einen Monat zu verbannen (die Lange Nacht) und große Teile Equestrias zu besetzen. Celestia schafft es aber den Bann zu brechen und mit Unterstützung mutiger Streiter Nightmare Moon zurückzuschlagen. Ihre Liebe zu Luna lässt sie aber zögern, Nightmare Moon entkommt und versteckt sich in ihrem Mondreich, um den Krieg nun aus dem verborgenen fortzusetzen. In den folgenden Jahren versuchen ihre Schergen und Monster immer wieder das Reich zu destabilisieren.

----- In diesem Zeitfenster spielt die Kampagne -----

142 n.E.: Der Krieg gegen die Mächte der Dunkelheit endet in einer finalen Schlacht, Nightmare Moons Verbannung auf den Mond und der Errichtung einer mächtigen magischen Barriere um letzteren, um eine Flucht Nightmare Moons zu verhindern.

Persönlichkeiten

Prinzessin Celestia, die Gottprinzessin

Celestia ist derzeit die alleinige Herrscherin über das Reich Equestria, zumindest formell auf dem Papier. Tatsächlich ist sie immer noch jung und unerfahren und wird erst im Verlauf der kommenden Jahrhunderten zu einer weisen und gütigen Herrscherin werden. Der Verrat ihrer Schwester belastet sie schwer, weshalb sie sich oft in ihre Gemächer zurückzieht. Zusätzlich schirmen ihre Berater und die Adligen in Everfree Castle von der Außerwelt ab, um ihren eigenen Einfluss zu erhöhen und indirekt das Reich zu lenken. Dennoch schafft sie es hin und wieder genau im richtigen Moment die richtigen Entscheidungen zu treffen und Equestria durch diese schweren Zeiten zu bringen.

Das einfache Volk verehrt sie wie eine Göttin, denn ihre Macht über die Sonne hat Equestria innerhalb weniger Jahrzehnte zu einem reichen und florierenden Imperium heranwachsen lassen. Verstärkt wird dies durch einen Personenkult, der sie zur Göttin erhob und eine eigene Religion formte. Die Kirche der Sonnenprinzessin hat sich zur Staatsreligion entwickelt (ohne das Celestia dies wollte).

Starwirl the Bearded, der Weise Magier

Spelldancer, Erzmagisterin der Starswirl-Akademie

Königin Platinum, Oberhaupt des Adelskonvents

Königin Platinum ist eines ältesten Ponys in ganz Equestria. Selbst für die Langlebigkeit eines Einhorns ist ihr Alter erstaunlich und sie war sogar bei der Gründung Equestrias persönlich dabei. Sie hat sich für ihr Alter aber gut gehalten und strahlt immernoch etwas von der atemberaubenden Schönheit ihrer Jugend aus. Auch ist sie körperlich noch gesund und geistig auf voller Höhe. Sie besitzt die Weisheit vieler Lebensjahre und ist eine entschlossene Herrscherin über ihr Reich Unicornia.

Radiant Preacher, Erzbischof der Celestia Kirche

Commander Typhoon, Oberkommandierender von Cloudsdale

Twinkie Puddinghead, Präsident des Bardenkollegs zu Baltimare

Magister Sombra, der mysteriöse Magier