Historia Aventurica

Das Schwarze Auge

I2102PDF

Das Schwarze Auge

Historia Aventurica

Ulisses Spiele

Redaktion
Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat
Stephan Naguschewski, Kristina Pflugmacher

Coverbild
Tristan Denecke

Layout
Ralf Berszuck

Innenillustrationen & Pläne
Colin Michael Ashcroft, Boros/Szikszai,
Hannah Böving, Steffen Brand, Tristan Denecke,
Anja di Paolo, Arndt Drechsler, Eva Dünzinger,
FuFu Frauenwahl, Christof Grobelski, Anna Hessmann,
Markus Holzum, Michael Jaecks, Daniel Jödemann,
Nele Klumpe, Markus Koch, Volker Konrad,
Jennifer Lange, Björn Lensing, Melanie Maier,
Luisa Preissler, Janina Robben, Nadine Schäkel,
Verena Schneider, Christian Schob, Karsten Schreurs,
Anna Steinbauer, Mia Steingräber, Florian Stitz,
Lydia Schuchmann, Bryan Talbot, Sebastian Wagner,
Fabrice Weiß, Maurice Wrede

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2015

ISBN (Überarbeitete Neuausgabe) 978-3-95752-227-6

Das Schwarze Auge

Historia Aventurica

Die Geschichte einer Welt

Ein Ergänzungsband für Aventurien
von Florian Don-Schauen und
Daniel Simon Richter

Die Autoren danken ganz herzlich:

Mandy Trave und Tim Friessinger sowie Andrea Richter und Michael Masberg – sowie allen Spielerinnen und Spielern, die sich die Mühe gemacht haben, die Historia durch ihre Anregungen zu verbessern. Ihr seid die Besten!

Ulisses Spiele

Inhalt

Die Historie – ein Vorwort der Bandredaktion **5**
Aventurische Geschichtsschreibung 7
Die Quellenlage für Geschichtsforscher 8
Das Erste Zeitalter – das Entstehen der Welt **11**
Das Erste Zeitalter beginnt 13
Khas Gesetze: Die Welt entsteht 20
Die Entstehung der Welt
aus Sicht des Zwölfgötterglaubens 23
Das zweite Zeitalter – der erste Kampf um die Macht **26**
Das zweite Karmakorthäon und die Sechste Sphäre 29
Die zwölfgöttliche Überlieferung 30
Das Dritte Zeitalter – die Zeit der Drachen **32**
Das Karmakorthäon 38
Die zwölfgöttliche Überlieferung 39
Das Vierte Zeitalter – die Blütezeit der Schrate **40**
Die Schratigen 41
Der Goldene ergreift die Chance 45
Das vierte Karmakorthäon –
die Verbannung des Goldenen 47
Die Überlieferung der Zwölfgöttergläubigen 48
Das Fünfte Zeitalter –
der Äon des Namenlosen und der vielen Völker **49**
Der Namenlose 50
Das fünfte Karmakorthäon –
der zweite Sieg über den Goldenen Gott 53
Die Mythen der Zwölfgöttergläubigen 54
Das Sechste Zeitalter – das Volk des Praios **55**
Die Mythologie der Zwölfgöttergläubigen 57
Das Siebte Zeitalter – die Vielbeinigen **58**
Mythen der Zwölfgöttergläubigen 61
Das Achte Zeitalter – der vergessene Äon **62**
Mythen der Völker 62
Das Neunte Zeitalter – Invasion aus dem Meer **63**
Charyptas Chance 63
Die großen Unterwasserreiche 64
Die Landnahme 65
Pyrdacor 65
Die Völker auf dem Festland 67
Lahmaria – Kontinent der Blauen Mahre 68
Charyptas Verzweiflungstat 71
Das Karmakorthäon 72
Das Zehnte Zeitalter –
Pyrdacor und die Macht der Echsen **74**
Das Erscheinen der jungen Völker –
10.200 bis 9.000 v.BF 75
Die Machtkämpfe in Zze Tha – 9.000 bis 8.000 v.BF 79
Die Echsen auf dem Höhepunkt ihrer Macht –
8.000 bis 7.250 v.BF 82
Der Beginn eines endlosen Krieges –
7.250 bis 5.500 v.BF 85
Der Angriff des Namenlosen – 5.500 bis 4.600 v.BF 88
Die Zeit der großen Elfenstädte – 4.600 bis 4.000 v.BF 91
Der Untergang der Hochelfen – 4.000 bis 3.000 v.BF 95
Pyrdacors Untergang – 3.100 bis 2.100 v.BF 101
Das Karmakorthäon – 2.099 bis 2.000 v.BF 109
Das Elfte Zeitalter – Menschen **112**
Raschtul und Bastrabun – 2.020 bis 1.737 v.BF 112
Frühe Tulamiden und Magiermogule –
1.737 bis 1.325 v.BF 119
Das frühe Diamantene Sultanat – 1.324 bis 1.016 v.BF 130
Die Anfänge des bosparanischen Reichs –
1.016 bis 890 v.BF 134
Erste Begegnungen mit Ureinwohnern –
890 bis 856 v.BF 139
Die frühen Friedenskaiser – 856 bis 795 v.BF 145
Die späten Friedenskaiser – 790 bis 618 v.BF 149
Die Erste Dämonenschlacht und ihre Folgen –
618 bis 568 v.BF 155
Der Sturz in dunkle Zeiten – 568 bis 504 v.BF 159
Die Spaltung der Boronkirche – 504 bis 350 v.BF 165
Eine Zeit der Machtkämpfe – 350 bis 264 v.BF 169
Kriege gegen die Orks – 264 bis 135 v.BF 174
Silem-Horas-Edikt und Ende des
Diamantenen Sultanats – 120 bis 17 v.BF 179
Die Zweite Dämonenschlacht und das Neue Reich –
16 v.BF bis 13 BF 185
Nach Bosparans Fall **189**
Frieden zwischen Menschen und Zwergen –
18 bis 161 BF 193
Theaterritter, Goblins und Drachen – 162 bis 243 BF 198
Die Besiedelung Maraskans – 243 bis 334 BF 204
Die Priesterkaiser – 334 bis 465 BF 208
Rohal – 466 bis 569 BF 219
Borbarad und die Magierkriege – 570 bis 595 BF 225
Nach den Magierkriegen – 595 bis 655 BF 232
Von Manaq bis Baliiri:
Zeit der Aufstände – 656 bis 752 BF 240
Rastullahs Erscheinen – 752 bis 849 BF 251
Die Ausbreitung der Novadis – 850 bis 878 BF 263
Kaiserlose Zeiten – 902 bis 932 B 266
Kaiser Perval und seine Kinder – 933 bis 973 BF 274
Kaiser Reto – 975 bis 993 BF 282
Kaiser Hal und der Dritte Orkensturm – 993 bis 1013 BF 289
Dräuende Schatten – 1014 bis 1019 BF 295
Borbarads Rückkehr – 1019 bis 1021 BF **298**
Borbarads Erben und die Heptarchien – 1022 bis 1027 BF **305**
Das Jahr des Feuers – 1027 bis 1028 BF 310
Der Krieg der Drachen – 1028 bis 1030 BF **312**
Die Ordnung der Reiche
und der Beginn der Splitterdämmerung 313
Die Zeitalter in Kürze **316**
Völker in der Historia Aventurica **319**
Bekannte Herrscher und Herrscherinnen **320**
Index **335**

Die Historie – ein Vorwort der Bandredaktion

Kaum eine phantastische Welt kann auf eine so gründlich ausgearbeitete und facettenreiche Geschichte zurückgreifen wie die von **Das Schwarze Auge**.

Elf Zeitalter, von der Schöpfung über die Zeitalter der Trolle, der Drachen, der Vielbeinigen und der Echsen bis hin zu der Epoche der Hochelfen und schließlich der Menschen – die Welt Dere hat schon einiges erlebt. Nicht alles davon ist bekannt und dokumentiert, aber doch genug, um Quell für zahllose geheimnisvolle Abenteuer zu sein. Für den Band, den Sie nun in Händen halten, haben wir diese Geschichten – in einer denkbaren Sichtweise – sortiert und zusammengefasst.

Ein ganz wichtiger Hinweis jedoch vorweg: Das Buch, das Sie gerade in den Händen halten, enthält viele mögliche Ausführungen und wahrscheinliche Ereignisse, aber erwarten Sie keine vollständige und gänzlich wahre Abhandlung über alle Zeitalter in allen aventurischen Regionen und auch keine vollständige Faktenliste der mythologischen Frühzeit – die gibt es nicht und wird es voraussichtlich auch nie geben.

An vielen Stellen lassen wir gewollt Lücken, an anderen entfernen wir uns gezielt von der bisher gültigen und damit weitverbreiteten Lesart oder schreiben sie um. Es gibt besonders in der aventurischen Schöpfungsgeschichte (aber auch in der Jetztzeit) viele Geheimnisse, es gibt Unklarheiten und Widersprüche, und das ist durchaus so beabsichtigt, denn wir wollen keine allumfassende und endgültige Wahrheit für zentrale Ereignisse und Hintergründe der aventurischen Mythologie publizieren.

Gerade in die Freiräume unserer Darstellung können Sie mit ihren eigenen Ideen springen und dabei auch Ungenauigkeiten, Ungereimtheiten und Widersprüche sowie vage Ausgestaltungen und Lücken nutzen und zur Ausgestaltung Ihres Aventuriens ausfüllen.

Wir wollen mit der **Historia Aventurica** eine Mythologie präsentieren, die einen möglichen Blickwinkel auf die Ereignisse präsentiert, die sich im Nebel der aventurischen Vergangenheit verbergen und von denen aus wir als Redaktion die Welt weiter gestalten wollen. Wir wollen keine allerklärende Kosmologie präsentieren, die zeitlich und physikalisch alle Ereignisse festlegt, sondern wir möchten eine spannende und anregende Sagen- und Erzählwelt anbieten, die eine Möglichkeit beschreibt, wie die aventurische Frühzeit aussehen könnte. Deshalb haben wir als Erzählinstanz in den ersten Kapiteln der Historia, die neun Zeitalter umfasst, ganz bewusst ein Wesen der Welt eingesetzt, das einen eigenen subjektiven Blick auf die Ereignisse hat, nämlich die unsterbliche Riesin Chalwen. Andere Wesenheiten als unsere Erzählerin hätten sicherlich andere Schwerpunkte gesetzt, andere Erklärungen gewählt. Im Mythos jedoch ist die persönliche Färbung einer Erzählung enorm wichtig, ganz im Gegensatz zur Kosmologie, die eine objektive, wissenschaftliche Welterklärung liefern möchte. Der Mythos bleibt auch in Aventurien eine Erzählung – und erst aus dem Mythos leitet der Aventurier für sich seine eigene Welterklärung ab: Er muss daher gar nicht exakt oder widerspruchsfrei sein, solange er auf eine spannende Art und Weise beschreibt, wie es gewesen sein könnte. Und eine die den Glauben des Betreffenden stärkt.

Daraus soll auch die Stärke des Bandes erwachsen: Weniger das unumstößliche Faktenwissen steht hier im Vordergrund, als das Aufzeigen möglicher Begebenheiten, die sich hinter der Entwicklung der Welt verbergen könnten. Nutzen Sie deswegen also die Kapitel zur Frühgeschichte in der **Historia Aventurica** nicht als Faktensammlung für Aventurien, sondern als Inspirationsquelle, um immer wieder neue Geschichten zu spinnen, die Ihrer Gruppe die Welt nahebringen, und die sowohl einem Schamanen die innige Verbindung zu den Himmelswölfen liefern kann, als auch einen Geweihten die Überzeugung, ganz und gar auf dem rechten Weg zu schreiten.

Die **Historia** liefert Ihnen den Ausgangspunkt, der auch der Redaktion von **Das Schwarze Auge** bei ihren zukünftigen Geschichten als Inspirationsquelle dienen wird und die sie im Großen und Ganzen erzählen will. Mit diesem Band haben Sie also die gleiche Grundlage an der Hand. Wir wollen Sie an dieser Stelle einladen, Ihre eigene Interpretation des Mythos zu nutzen und weiterzuentwickeln – denn mit der gemeinsamen Basis, die wir Ihnen jetzt zur Verfügung stellen, liefert die **Historia** ausreichend Freiraum und Leerstellen für jede Spielrunde, um Aventurien weitgehend nach dem eigenen Geschmack zu gestalten. Nur eine gut erzählte Geschichte über Dinge, die uns bewegen, schlägt uns in ihren Bann.

Lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen, wenn ein Magier aus Drakonia, der sich den Drachen nahe fühlt, frühzeitliche Ereignisse völlig anders wahrnimmt als eine Hexe aus dem Überwals, die Sumu zu heilen versucht, oder wenn ein Ritter auf Praios' Wahrheit und Ordnung pocht, wohingegen ein Stammeskrieger der Waldmenschen nur die Wahrheit und Gnadenlosigkeit der Großen Spinne akzeptiert. Wählen Sie den Weg, der Ihrer Gruppe den größten Spiel- und Diskussionsspaß bietet, und zögern Sie nicht, diese Momente auszuschmücken und an Ihren Gusto anzupassen.

Wir geben Ihnen aber die sogenannten *Redaktionskästen* an die Hand, die Ihnen unsere Ansichten und Grundlagen vorstellen, nach denen wir Aventurien künftig weiter gestalten werden. Die müssen für Ihr Spiel in der heimischen Runde aber genau so wenig Diktat sein, wie es die Regeln von **Das Schwarze Auge** sind. Wir möchten Sie stattdessen einladen, sich auf das hier präsentierte Weltbild einzulassen – mit all seinen kleinen Unzulänglichkeiten und Widersprüchen – und Ihre Phantasie spielen zu lassen. Denn darum geht es bei **Das Schwarze Auge** schließlich.

Widersprüche zur bisherigen Geschichtsschreibung

Wenn Sie die Beschreibungen in diesem Band mit dem vergleichen, was in anderen Publikationen steht, werden Sie bald auf einige Abweichungen stoßen. Hierfür gibt es zwei Gründe: Erstens haben sich im Lauf der bald dreißigjährigen Geschichte der Weltbeschreibung immer wieder Fehler und Ungenauigkeiten eingeschlichen. Manchen Ereignissen sind in verschiedenen Büchern unterschiedliche Jahreszahlen, mitunter aber auch ganz unterschiedliche Details zugeordnet worden. Teilweise wurden solche Fehler später korrigiert, aber durch diese Korrekturen sind oft genug neue Widersprüche entstanden. Gehen Sie davon aus, dass die Ereignisse, die in der **Historia** beschrieben werden, eine plausible Form der Entwicklung sind – und nutzen Sie die *Redaktionskästen*, um in ihrer Spielgruppe ein gemeinsames Weltverständnis für Aventurien aufzubauen. Ein markantes Beispiel für einen solchen Widerspruch ist der genaue Übergang vom Zehnten zum Elften Zeitalter – hier fanden sich nicht nur unterschiedliche Ereignisse in der Geschichte, die diesen Übergang markiert haben sollen, sondern auch Jahreszahlen, die nicht zueinander passen wollten.

Aber es gibt noch einen anderen Bereich, bei dem wir offenen Auges von bisherigen Darstellungen abweichen, und dies ist die Frühzeit der Welt. Die genaue Analyse der vorliegenden Texte zeigt, dass jede Form der Geschichte stark aus der Perspektive jetziger Völker und Religionen beschrieben wird. Vor allem aus der Sicht der Menschen, insbesondere von Anhängern des Zwölfgötterkultes. Das gilt nicht nur für aventurische Texte (in denen eine subjektive Darstellung durchaus sinnvoll und gewollt ist), sondern auch für angeblich objektive Schilderungen. Um den Blick aber ausdrücklich weg von den Menschen zu lenken, haben wir uns entschlossen, einige Aspekte, wie zum Beispiel die Insektoiden, neu in die Historie aufzunehmen und anderes auf neue Weise zu interpretieren. Dadurch wird das Gesamtbild der aventurischen Frühgeschichte noch facettenreicher, vielseitiger und (so hoffen wir) spannender und geheimnisvoller.

Ein Beispiel: Nehmen Sie die Zahl Zwölf, die aus Sicht der Zwölfgötterkirche natürlich ungemein wichtig ist. So ist es in ihrer Überlieferung auch durchaus einleuchtend, dass zu Anbeginn der Zeit zwölf Götter aus Los' Tränen hervorgegangen sind und dass es später zwölf Große Drachen gegeben hat. Wenn man sich jedoch von der zwölfgöttlichen Sichtweise löst, dann stellt sich die Frage, warum es denn genau zwölf Große Drachen gegeben haben soll. Ist es nicht viel einleuchtender, wenn ihre Zahl ursprünglich höher war, einige von ihnen jedoch die Äonen nicht überlebt haben und auch die Erinnerung an sie inzwischen verloren gegangen ist? Ebenso könnte es zur Zeit der Schöpfung viel mehr (oder viel weniger) Götter gegeben haben. Und wir halten dies sogar für sehr wahrscheinlich.

Chalwen erzählt

Ganz willentlich haben wir uns entschieden, eine erzählende Figur zu benutzen, um die verklärte Frühzeit zu beleuchten – sodass die Verklärung für Sie als Leser auch nachvollziehbar wird. Die Sonderstellung der Frühzeit kann nur erfahrbar gemacht werden, wenn wir eine Person benutzen, die in ihrer eigenen Sichtweise darüber berichtet. Wir haben die Riesin Chalwen gewählt, die als Unsterbliche (siehe Seite 16) perfekt geeignet erscheint, um solche Informationen zu vermitteln. Zum einen ist Chalwen nicht mehr, das heißt, ihre Ansichten können durchaus hinterfragt, aber nur schwer bestätigt oder widerlegt werden, zum anderen ist sie als Menschenfreundin bekannt genug, um ein solches Erbe in Träumen und auf apokryphen Tafeln hinterlassen zu haben. Mit anderen Wesenheiten (wie z.B. Pyrdacor) ist sie jedoch so sehr verfeindet, dass ihr Bericht (nach irdischen Standards) nicht als verlässliche Quelle dienen kann. Chalwen hat bereits das Erste Zeitalter miterlebt, bleibt aber immer in ihrer Sichtweise gefangen. Und genau das trägt unserer Vorstellung Rechnung, dass es auch andere Interpretationen der Frühzeit geben darf.

Um Missverständnissen vorzubeugen, können wir es nicht häufig genug sagen: Chalwens Texte sind subjektiv, Satinav oder Fuldigor würden sie ganz sicher anders erzählen. Sie sind auch nur durch zweite oder dritte Hand überliefert und daher ohnehin bereits durch Interpretation eingefärbt. Sie stellen einen Blickwinkel in die Frühzeit dar und sollen vor allem als Anregung dienen, die Frühzeit erzählerisch zu nutzen – oder genauer: sich die Frühzeit als Erzählraum nutzbar zu machen. So können Sie Teile der **Historia** immer wieder auch Ihren Spielern zugänglich machen, um Chalwens Auslegung im Spiel zum Geschichtenerzählen zu nutzen. Sie können die Ansichten der Riesin infrage stellen, die Helden über einen Beweis für diese oder jene Enthüllung stolpern lassen, oder Chalwens Erzählung an einigen Stellen sogar widerlegen.

Andere Kontinente

Dieses Buch dreht sich um die Geschichte Aventuriens, nicht um diejenige auf anderen Kontinenten oder unter der Meeresoberfläche. Natürlich lässt sich diese Grenze nicht überall ziehen, denn die Entstehung der Welt umfasst nicht nur einen Kontinent, sondern eben die ganze Welt. Auch die in diesem Band vorgenommene Unterteilung in Zeitalter betrifft ganz Dere, nicht nur Aventurien, ebenso die verheerenden Kriege gegen die Dämonen im Zweiten und Fünften Zeitalter oder gegen die Horden des Namenlosen im Vierten und Fünften Zeitalter – sie haben die ganze Welt in Brand gesetzt, und danach war nichts mehr so wie zuvor. Eigentlich kann man erst ab dem Sechsten Zeitalter überhaupt von Aventurien, Myranor oder Uthuria sprechen, denn bis dahin haben die göttlichen Kriege die Gestalt der Landmassen und Meere immer wieder so grundlegend verändert, dass sie danach völlig anders geformt waren. Und selbst in der Folgezeit sind noch riesige Inseln und Landmassen im Meer versunken oder daraus aufgetaucht. Auch dies hat natürlich Folgen für die ganze Welt.

Dennoch wäre der Umfang dieses Bandes bei Weitem gesprengt, würde man versuchen, die Geschichte Uthurias, Myranors und aller unterseeischen Kulturen in der gleichen Ausführlichkeit darzulegen, wie dies hier für Aventurien geschieht. Andere Regionen rücken deswegen nur in den Fokus, wenn sie entweder zentral für die ganze Welt sind (wie die Entwicklungen der maritimen Völker im Neunten Zeitalter) oder aber eine besondere Rolle für Aventurien spielen (der Auszug der Hjaldinger aus dem güldenländischen Hjaldingard).

Jahreszahlen

Auch in diesem Band wird nicht festgelegt, welches Zeitalter wie lange gedauert hat. Bei den Ereignissen der ersten Zeitalter werden Sie also vergeblich nach Jahreszahlen suchen. Erst mit Beginn der frühesten bekannten Zeitrechnung, dem orkischen Mondkalender, beginnt auch die Jahreszählung dieses Buches. Allerdings sind dann viele Daten genauer verzeichnet als bisher – ist in früheren Publikationen nur das Jahrhundert genannt, finden Sie jetzt zumeist genaue Jahreszahlen, um die Relation der einzelnen Ereignisse besser einschätzen zu können.

Aventurische Geschichtsschreibung

Am Anfang eines Buches über aventurische *Geschichte* muss die Frage stehen, wie aventurische *Geschichtsschreibung* eigentlich funktioniert. Wer weiß was über welche vergangenen Ereignisse (oder glaubt es zu wissen), wie wird dieses Wissen gewonnen und weitergegeben? Und warum geht Wissen im Lauf der Zeit verloren?

Geschichte ist die Geschichte der Sieger

Die Überlieferung von Geschichte ist immer subjektiv: Eigene Errungenschaften werden überhöht dargestellt, feindliche Leistungen hingegen heruntergespielt oder sogar verschwiegen. Das ist in der irdischen Geschichtsschreibung nicht anders als in der aventurischen. So beziehen die Menschen sehr viele Ereignisse aus frühen Zeiten auf ihre eigene Rasse, auch wenn zu der betreffenden Zeit noch gar keine Menschen existierten. Und zwölfgöttergläubige Chronisten gehen gerne davon aus, dass die Zahl Zwölf eine wichtige Rolle gespielt hat: zwölf Götter, die aus Los' Tränen hervorgegangen sind, zwölf Große Drachen, zwölf Erzdämonen und so weiter. Das ist nur eine Interpretation, denn die wirklichen Zahlen liegen fast immer deutlich höher.

Es ist keineswegs so, dass man nur den Menschen eine Geschichtsverfälschung vorwerfen kann. Es kommt sogar vor, dass die Entscheidung, die Vergangenheitsdarstellung zu verändern, von ‚ganz oben' kommt: von den Göttern selbst. Bestes Beispiel für von den Göttern verbotenes Wissen ist der Name des Namenlosen: Er wurde aus dem Gedächtnis der Welt gelöscht, um dem Gott seine Macht zu nehmen. Ähnlich verhält es sich möglicherweise mit den Vorfällen des Achten Zeitalters – niemand kann etwas über dieses Zeitalter sagen, nicht einmal der Chronist, der doch sonst so gut informiert ist. Und dies ist mit Sicherheit kein Zufall. Was aber dahintersteckt und wer warum dafür gesorgt hat, dass dieses Wissen so gründlich gelöscht wurde … wer weiß?

Geschichte ist subjektiv

Es mag nicht verwundern, dass viele Ereignisse in der elfischen Überlieferung völlig anders klingen als in der menschlichen, zwergischen, echsischen oder orkischen. Selbst wenn sich ein aventurischer Geschichtsschreiber der Wahrheit verpflichtet fühlt und versucht, die Ereignisse möglichst objektiv darzustellen, so sind doch seine Kenntnisse begrenzt. Vor allem aber bewertet und versteht er die Welt stets anhand des eigenen Werte- und Moralsystems. Spätestens bei der Auswahl, welche Ereignisse er für berichtenswert hält und welche nicht, ist sein persönliches Empfinden entscheidend, sodass selbst das intensivste Bemühen um Objektivität zum Scheitern verurteilt ist.

Das gilt ganz besonders für die Chronisten und weiteren Autoren der **Historia**: Zwar haben sie sich redlich bemüht, eine möglichst genaue Chronik der Welt anzufertigen, aber auch sie mussten auswählen und einem besonderen Element Deres Rechnung tragen: Sie ist eine phantastische Welt!

Sehen Sie es also bitte allen Schreibern nach, wenn sie ihnen die Geschichte aus einem Blickwinkel präsentieren, den Sie vielleicht nicht teilen. Und bitte nutzen Sie diese Widersprüche, um sich selbst in der Welt so einzurichten, wie es Ihnen und Ihrer Runde am besten gefällt.

Eine Zentrierung auf menschliche Sicht ist, dieses Wortspiel sei erlaubt: menschlich. Wo es einem menschlichen Schreiber noch halbwegs leicht fallen mag, sich in elfische oder zwergische Anschauungen hineinzuversetzen, würden sich Abkömmlinge der Schwarzpelze und der unterschiedlichen geschuppten Kulturen vermutlich mit Recht über unfaire Behandlung beschweren. Tun Sie uns also den Gefallen, und genießen Sie diese Literatur *cum grano salis*, wie der Bosparaner zu sagen pflegt. Auch wenn dieser Band eine Auslegung der Erkenntnisse über die aventurische Historie repräsentieren mag, so ist nicht ausgeschlossen, dass in Zukunft neue Forschungsergebnisse hinzukommen oder sogar aktuelle Behauptungen widerlegt werden.

Zum Vergleichen: die inneraventurische Darstellung

Gerade bei den geheimnisumwitterten frühen Epochen haben wir das, was wohl ‚Wahrheit' ist, den Überlieferungen unterschiedlicher Kulturen gegenübergestellt. Selbst die gelehrtesten Aventurier verfügen nur in seltensten Ausnahmefällen über Wissen, das über die Sicht ihrer Kultur hinausgeht. Als Meister erhalten Sie in diesem Band jedoch viel mehr Details, und daraus können Sie möglicherweise Zusammenhänge erkennen und Abenteuer konstruieren, die Ihre Spielrunde in ganz fremde Welten führen.

Der Geschichtsband in der Hand von Spielern

In erster Linie ist das Buch, das Sie hier in Händen halten, eine große Sammlung von Meisterwissen. Dennoch kann es auch für Spielerinnen und Spieler von großem Interesse sein, vor allem wenn sie Spaß daran haben, mehr über den Hintergrund ihrer Helden zu wissen und zum Beispiel etwas über eine mögliche Familiengeschichte erfahren wollen. Die Ereignisse der jüngeren Geschichte bieten sehr viele Möglichkeiten für spannende Hintergründe eines Helden – sei es eine Veteranin aus den Schlachten gegen die Heptarchen, sei es ein Vertriebener, der vor dämonischen Angreifern flüchten musste und nie wieder sesshaft wurde oder die Erbin eines zu Unrecht abgesetzten Adelshauses.

Dennoch sei an dieser Stelle noch einmal jedem Spieler, der in diesem Buch liest, die Grundregel der Trennung von Spieler- und Heldenwissen dringend ans Herz gelegt. Kein noch so gelehrter Held verfügt auch nur über einen Bruchteil des Wissens, das hier niedergelegt wird. Im Gegenteil: Aventurische Gelehrte sind nicht selten fest davon überzeugt, dass sich die Dinge ganz anders zugetragen haben, als sie in diesem Buch dargestellt sind. Das ist ihrer Herkunft, ihrem Kenntnisstand und vor allem ihrem Glauben geschuldet. Nutzen Sie diese Abweichungen, denn für viele Behauptungen dieses Buches und der inneraventurischen Geschichtsschreibungen werden Sie keine (schriftlichen) Beweise finden. Wenn ein Gott sich offenbart, dann legen seine Anhänger dieses Ereignis für die Nachwelt nieder, in mündlicher Überlieferung oder seltener auch in schriftlicher Form. Diese Überlieferung kann ein getreuer Tatsachenbericht sein oder eine mythische Überhöhung. Da in Aventurien aber Götter existieren, muss es sich dabei nicht um ein Hirngespinst eines berauschten Visionärs handeln, das Ereignis kann tatsächlich stattgefunden haben. Nutzen Sie diesen phantastischen Hintergrund und die Ungewissheit, welche dieser bedeutet, im Spiel, nutzen Sie die Texte in diesem Band als eine von vielen möglichen Wahrheiten. Lassen Sie ihre Helden zu Werkzeugen eben jener Mächte (einerlei ob Gott oder Unsterblicher) werden, die die Welt in ihrem Sinne gestaltet sehen wollen.

Selbst das, was als Überlieferungen und Sagen den unterschiedlichen Kulturen zugeordnet ist, steht dort zumeist nur wenigen Wissenden zur Verfügung – selten aber können Helden dieses Wissen und damit Erleuchtung erlangen oder zu zweifeln beginnen. Gönnen Sie sich als Spieler also ruhig den Spaß, sich in der Vergangenheit Aventuriens umzusehen, aber vergessen Sie nicht, Ihren Helden dieses Wissen so zu präsentieren, wie es die Dynamik Ihrer Runde verlangt. Die eine Spielrunde mag Freude an einer klar aufeinander aufbauenden Abfolge der Ereignisse haben, andere mögen geschichtliche Schlaglichter vorziehen, die zu freien Interpretationen einladen.

Die Quellenlage für Geschichtsforscher

Aventurische Gelehrte, die sich für die Vergangenheit ihres Kontinents oder ihrer Welt interessieren, haben unterschiedliche Möglichkeiten des Erkenntnisgewinns. Doch jede einzelne davon ist unvollkommen und fehlerbehaftet. Als Mitglied der irdischen Informationsgesellschaft fällt es uns mitunter schwer, uns in diese unsystematische, von Fehlinformationen behaftete und oft auch widersprüchliche Form der Informationssammlung und -weitergabe hineinzudenken. Doch gerade dieses Spielen mit fehlenden Informationen, mit Unbekanntem und Rätselhaftem, kann besonders spannend werden. Und für ein farbiges Charakterspiel kann es auch besonders reizvoll sein, dem eigenen Helden fehlerhaftes Wissen mitzugeben, dem er jedoch voller Überzeugung anhängt.

Im Folgenden finden Sie einige Gedanken dazu, aus welchen Quellen Aventurier ihr Geschichtswissen erhalten können.

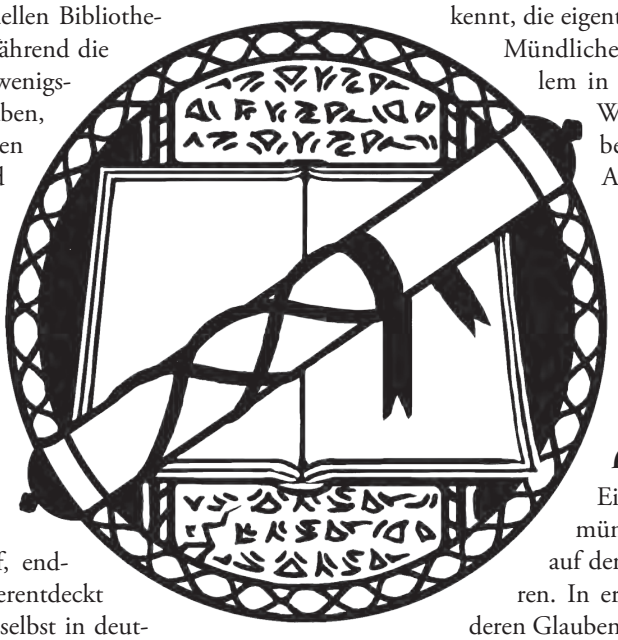
Schriftliche Zeugnisse

Seit es Schrift gibt in Aventurien, werden Berichte über wichtige Ereignisse festgehalten. Das war schon zu Zeiten der Echsen so, ebenso bei den Trollen. Von den Drachen wurde sogar bekannt, dass sie in Drakonia eine Halle des Bundes besitzen, in denen die sogenannte *Drachenchronik* auf magische Weise niedergelegt wurde. Ob andere, frühere Kreaturen schriftliche Zeugnisse hinterlassen haben, ist heute nicht mehr bekannt – auszuschließen ist es jedoch nicht. Dennoch gibt es kaum noch jemanden, der die hochkomplexen Schriften der echsi-

schen Hochkulturen entziffern kann, und selbst dann ist es schwierig, die benutzten Sprachbilder zu entschlüsseln und zu entscheiden, ob es sich um niedergeschriebene Legenden und Gleichnisse oder um Tatsachenberichte handelt.

Kulturen sind gekommen und gegangen, und mit ihnen auch ihre Schriften und ihre Aufzeichnungen. Mit dem Untergang großer Städte sind ganze Bibliotheken verschwunden – abgebrannt, in Kriegen zerstört oder einfach nur vergessen und vermodert. Vermutlich schlummern noch so manche Schriftstücke irgendwo an geheimen Orten, und sollten sie eines Tages gefunden und entschlüsselt werden, könnte dies so manches Weltbild erschüttern.

Andererseits sind selbst die aktuellen Bibliotheken nicht gerade gut sortiert. Während die großen Schriftensammlungen wenigstens thematische Abteilungen haben, sind die Bücher und Schriftrollen in anderen Bibliotheken und Schreibstuben eher willkürlich in die Regale gestellt worden. Häufig sind die Schriftstücke nicht nach Themen sortiert, sondern nach Sprachen, nach Alter oder auch nach Herkunft. Selbst der belesenste Bibliothekar kennt nicht alle seine ‚Schätzchen' – oder er beherrscht deren Sprache und/oder Schrift nicht –, und so wartet manches Buch seit Jahrhunderten darauf, endlich von einem Kundigen wiederentdeckt zu werden. (Bedenken Sie, dass selbst in deutschen Museen und Archiven bis heute noch regelmäßig spektakuläre Schriftzeugnisse entdeckt werden – wie mag es da erst in aventurischen Bibliotheken zugehen, die über keinerlei Karteikartensysteme oder dergleichen verfügen?).



In Aventurien stellt sich eine Bibliothek, in der sich nur ein Blibliothekar auskennt, als Erzählmittel dar. Sollten Sie es für besser halten, dass diese Biblithek katalogisch erschlossen ist, dann handhaben Sie es gerne so. Wir gehen davon aus, dass die Katalogiesierung das größte Geheimnis eines jeden Bibliothekars ist, es gibt dort keine öffentlich zugänglichen Gesamtkataloge oder Schlagwortverzeichnisse.

Mündliche Überlieferung

Natürlich werden viele wichtige Ereignisse auch von Generation zu Generation weitergegeben, und zwar in Form von Sagen und Legenden. Selbst in vielen Märchen steckt häufig eine verborgene Wahrheit, die jedoch ohne entsprechenden Kontext nur schwer zu entschlüsseln ist. Solche Überlieferungen unterliegen aber ebenfalls der Gefahr der subjektiven Einfärbung. Heldentaten des eigenen Volks werden ausgeschmückt und überhöht dargestellt, während Niederlagen entweder umgedeutet oder einfach verschwiegen werden. Gerne wird göttliche Einflussnahme unterstellt, um zu ‚beweisen', dass das eigene Volk die besondere Gunst dieser Gottheiten genießt. Oft wurden Sagen auch gezielt verändert, um ihnen eine andere Aussage zu geben. Wenn etwa ein anderes Herrschergeschlecht an die Macht kommt, will es die Taten seiner Vorgänger schmälern und die eigenen in besseres Licht stellen. So wird dann gezielt dafür gesorgt, dass bestimmte Erzählungen verboten oder abgewandelt werden – oder es werden sogar Dichter, Sänger und Poeten damit beauftragt, neue Geschichten zu erdenken, die den eigenen Ruhm mehren sollen. Möglicherweise sind manche Märchen eine Reaktion auf solche propagandistischen Aktivitäten, denn wenn die Taten verschlüsselt dargestellt werden, verstehen die neuen Machthaber ihren Sinn nicht und tolerieren Erzählungen, in denen der Wissende Informationen erkennt, die eigentlich unerwünscht sind.

Mündliche Überlieferungen sind vor allem in Kulturen verbreitet, die wenig Wert auf Schriften legen, etwa bei Nivesen, Orks und Goblins. Aber auch beim einfachen Volk, das ja bekanntlich kaum in der Lage ist zu schreiben, sind Geschichten, die abends in der Spinnstube oder am Herdfeuer weitergegeben werden, oft der einzige ‚Geschichtsunterricht'.

Ahnengeister

Eine sehr spezielle Form der mündlichen Überlieferung beruht auf der Befragung der eigenen Vorfahren. In erster Linie diejenigen Kulturen, deren Glauben auf Geistern beruht, holen sich gerne den Rat ihrer Ahnen ein. Da diese möglicherweise sogar Augenzeugen besonderer Vorfälle waren, können sie natürlich sehr detailliert darüber berichten. Allerdings neigen diese Geister auch nicht gerade zu Objektivität, denn der eigene Tod befreit nicht von Gefühlen wie Stolz und Ehrgeiz. Außerdem werden zumeist nur solche Geister befragt, deren Aussagen zu der Erwartung der Häuptlinge oder Schamanen passen. Welcher Schamane, der etwas auf sich hält, würde schon einen Ahnen rufen, der die Leistungen des eigenen Volkes ständig in Zweifel zieht? Darüber hinaus sind die Erzählungen der Geister häufig sehr bildhaft und symbolbeladen – auch hier ist viel Spielraum für Interpretation und Missverständnisse.

Es gibt eine weitere Quelle, die auf der Schwelle zwischen mündlicher Überlieferung und dem Wissen der Ahnen steht: *Ak'Szash*, das Gedächtnis des Lebens, das auch Sphärengedächtnis genannt wird. Nach dem Beginn der Welt, der Ordnungsschaffung durch Kha und vor allem des sterblichen Lebens wurde dieser Ort durch Nandus am Raschtulsturm begründet – und Kha gestattet den dominierenden sterblichen Völkern hier, Kontakt zu den Seelen der Ahnen aufzunehmen. Deswegen sind die Aussagen von Ak'Szash auch widersprüchlich, denn sie sind durch die Sichtweise des jeweiligen Volkes geprägt. Und heute geht das Verständnis erst langsam vom Echsischen in das der Menschen über.

Göttliche Inspiration

In heutigen Zeiten gilt vor allem Hesinde als Göttin der Geschichtsschreibung – sie ist aber bei Weitem nicht die einzige Wesenheit, der die Erinnerung an Vergangenes als hohes Gut gilt. Tairach und die Himmelswölfe schätzen ebenfalls die Überlieferung, insbesondere Hesinde aber nutzt die schriftliche Niederlegung und den Diskurs darüber. Und so sind viele Zeugnisse aus neuerer Zeit durch ihre Priesterschaft und deren Schriften geprägt.

Doch selbst wenn man davon ausgeht, dass die Göttin sich eigentlich an alle Ereignisse seit ihrer eigenen Seinswerdung erinnern müsste (wie könnte eine Göttin des Wissens jemals etwas vergessen?), so teilt sie dieses Wissen nicht mit den Sterblichen. Warum eine angeblich allwissende Göttin ihre Kenntnisse aber nicht mit ihren Anhängern teilt, darüber philosophieren die Gelehrten schon lange. Manche sagen, dass die Sterblichen einfach nicht die richtigen Fragen stellen oder sich schlicht nicht als würdig erwiesen haben. Andere schieben es darauf, dass der Geist eines Sterblichen nicht in der Lage sei, die Antworten einer Göttin zu begreifen, weswegen der größte Teil jeder Antwort unverstanden verhallt. Wieder andere glauben, dass in den wenigen Offenbarungen (denn eine Weisheitsgöttin orakelt nicht) die Wahrheit steckt, dass die Völker sie nur noch nicht begriffen haben.

Weniger gottesfürchtige Philosophen (Praiospriester nennen sie mitunter auch Ketzer) behaupten, Hesinde verfolge ausschließlich eigene Ziele. Sie teile nur das Wissen, das ihr behagt oder ihren Plänen dient – oder mache es nur solchen Wesenheiten zugänglich, mit denen sie sich gerade in Allianz befindet. Schließlich gibt es noch diejenigen, die behaupten, Hesinde (oder wahlweise ein anderer Gott oder Unsterblicher) warte darauf, dass der Fragende sich der Antwort als würdig erweist. Sie vertreten die Theorie, ein jeder Sterbliche könne das Wissen erlangen, er müsse es nur finden, entschlüsseln und – das ist das Wichtigste – andere Sterbliche von seiner Kenntnis überzeugen! Einige wenige behaupten sogar, das Mysterium von Kha hindere die Götter daran, den Sterblichen alle Geheimnisse preiszugeben.

Als Fazit kann man sagen, dass wohl kein Gott seinen Anhängern das Geschichtswissen im Schlafe einflüstert. Aber mitunter bekommen die Priester doch einen Hinweis, wo zum Beispiel eine bislang vergessene Schrift zu finden ist. Ebenso tun das diejenigen, die sich vor den Augen einer Gottheit bewiesen haben, ganz einerlei ob karmale Agenten (also Geweihte) oder weltliche Anhänger.

Unsterbliche und Uralte

An einigen Orten in Aventurien leben Wesenheiten, die schon seit mehreren Zeitaltern die Geschicke der Welt beobachten. Drachen und Elfen können in einzelnen Fällen Jahrtausende alt werden, doch es gibt auch noch ältere Wesen. Niemand weiß so genau, welches Alter ein Riese erreichen kann, aber es scheint, als seien diese Wesen schon immer da gewesen: Fuldigor, der Alte Drache, der irgendwo im Ehernen Schwert haust, ist hier das wohl prominenteste Beispiel.

Natürlich ist es möglich, diese Wesen nach ihren Erlebnissen zu befragen. Doch selbst, wenn sie sich dazu herablassen sollten, eine Antwort zu geben, bleibt eine solche stets zutiefst subjektiv. Ein Wesen, das so lange lebt, denkt in völlig anderen Dimensionen als ein Sterblicher. Dementsprechend fallen seine Aussagen immer kryptisch aus. Gerade bei Fuldigor ist jede Antwort so vielschichtig, dass der menschliche Geist wohl niemals in der Lage sein kann, sie zu begreifen. Selbst die Antwort auf eine einzelne Frage kann so komplex geraten, dass der Fragende beim Versuch, sie zu verstehen, in den Wahnsinn abgleitet – oder Jahrzehnte damit verbringt, die Wahrheit hinter der vermeintlich trivialen Aussage zu enträtseln.

Steinerne Zeugen

Natürlich ist auch die Archäologie eine Methode des Erkenntnisgewinns. Aus den Grundrissen uralter Ruinen kann der Fachkundige manches über die ehemaligen Bewohner schlussfolgern. Malereien an Kryptawänden berichten aus dem Leben der Verstorbenen oder erzählen längst vergessene Legenden.

Doch selbst hier gilt: Jeder Forscher kann nur aufgrund seines Vorwissens neue Erkenntnisse gewinnen. Hinweise auf Dinge, die nicht in sein Weltbild passen, wird er entweder einfach übersehen oder uminterpretieren: Es ist viel einfacher, von einer zufälligen Anordnung oder einer bedeutungslosen Ausnahme auszugehen, als die Grundlagen der eigenen Theorien anzuzweifeln.

Erschwerend kommt hinzu, dass die Archäologie als eigene Wissenschaft in Aventurien kaum existiert. Zwar sendet die Hesindekirche immer wieder Forscher aus, um nach Spuren alter Zivilisationen zu suchen, eine systematische Erforschung und Dokumentation findet dabei aber nur selten statt. Viele Archäologen sind oft nichts anderes als bessere Grabräuber, die ohne Zögern wertvolle Keramik mit aussagekräftigen Bildern zerschlagen, wenn sie darin Goldmünzen vermuten.

Wandelbare Überlieferung

An der Schwelle von mündlicher und schriftlicher Geschichtsschreibung steht das Faedhari, das legendäre und magische Geschichtsbuch der Elfen, dass eine nicht chronologisch geordnete Sammlung von Legenden in Liedform darstellt. Seine Besonderheit ist, dass es stetig im Wandel ist. Es schreibt sich selbst fort (ebenso wie die bereits erwähnte Drachenchronik), aber es verändern sich bei dieser Fortschreibung immer auch wieder bestehende Passagen, allein durch die Vorstellungen und Überlieferungen der elfischen Legendensänger geformt.

So in etwa kann man auch die Historia begreifen, denn gerade die aventurische Frühgeschichte formt sich zum Großteil durch den jeweiligen Blickwinkel des Betrachters.

Das Erste Zeitalter – das Entstehen der Welt

(aus der Sicht der Unsterblichen Chalwen)

Chalwen ist eine Unsterbliche, die seit der Erschaffung der Welt in ihrem Reich zwischen dem heutigen Aranien und Maraskan existiert hat. Sie muss als eine der wenigen Unsterblichen gelten, die ihren angestammten Platz in Aventurien (und damit in der Dritten Spähre) nicht verlassen hat, bis der Konflikt mit dem Großen Drachen Pyrdacor ihr Ende besiegelte. Das geht sogar so weit, dass sie sich den Körper einer Riesin erwählte, um über die Welt zu wandeln. Chalwen gilt nicht nur als Schirmherrin der Menschen, vor allem der Sumurrer, sondern auch als vollendete Hellseherin. Ob ihr gerade Letzteres zum Verhängnis wurde, bleibt hinter den Schleiern der Geschichte verborgen. Es ist aber zu vermuten, dass Pyrdacor sie genau deshalb so vehement angriff und schließlich vernichtete.

Die Zeitalter

Die Geschichte der aventurischen Welt wird in Zeitalter oder Äonen aufgeteilt. Allerdings gibt es schon unter Menschen mindestens zwei unterschiedliche Auffassungen, wie genau diese Einteilung zu erfolgen hat. Auch andere Völker folgen abweichenden Zeitrechnungsmodellen. So kennen die Tairachpriester der Orks das *Chruag Maruchk*, das Altern der Götter, die echsischen Priester bezeichnen solche Zeitabschnitte hingegen als *Zsaah'T*.

Die konkreteste Annahme unter den gelehrten Menschen, denn das Konzept der Zeitalter ist keinesfalls Allgemeinwissen in Aventurien, besagt, dass sich die Welt gerade im Übergang vom Elften zum Zwölften Äon befindet – oder dass nach Borbarads Fall gerade das Zwölfte Zeitalter begonnen hat. Jedes Volk glaubt zu wissen, dass die Zeitalter unter der Herrschaft einer Rasse stehen. Viele Völker streiten gerade deswegen so erbittert – um die Herrschaft (ob tatsächlich oder eingebildet) über ein Zeitalter zu gewinnen, oder sie eben nicht zu verlieren.

Selbst unter aventurischen Gelehrten ist die Theorie der Zeitalter jedoch nur wenig verbreitet und gilt im besten Falle als zweifelhaft. Schließlich besagt sie, dass die Menschen eine recht junge und vor allem unbedeutende Rasse sind – und dieser Gedanke behagt nur den wenigsten Menschen. Neben einigen wenigen Mystikern und Geschichtsgelehrten innerhalb der Hesindekirche sind es zumeist Recken, die tiefen Einblick in die Hintergründe des jüngsten Borbarad-Konflikts hatten, oder jene die der Drachenchronik ansichtig wurden, die sich mit der Vorstellung der Zeitalter konfrontiert sahen. Vor allem die Zeugen der Prophezeiung des Allvogels am Raschtul Kandscharot in der Nähe von Drakonia erfuhren hier von dem beginnenden Karmakorthäon – und mussten daraufhin erst einmal forschen, was es damit überhaupt auf sich hat (eine Erklärung des Begriffs Karmakorthäon finden Sie auf Seite 12).

Interessanterweise kennen die Kulte der Echsenvölker diese Theorie schon lange, vermutlich weil sie Ssad'Navv als Gott verehren, jenen Zeitfrevler, der heute über den Lauf derselben wachen muss. Ebenso wissen die Weisesten unter den Trollen um die Abfolge der Zeitalter. Ihr Volk existiert schon so lange, dass sich dieses Wissen über die Ahnengeister wie von allein weitergetragen hat. Der orkische Aikar Brazoragh, der Auserwählte des orkischen Schöpfergottes, nimmt die derzeitige Zeitenwende sogar zum Anlass, dafür zu kämpfen, dass das anbrechende Zeitalter zum Zeitalter der Orks wird. Offensichtlich hat er das Karmakorthäon schon lange kommen sehen. Elfen hingegen ist die Theorie der Zeitalter in der Regel gänzlich unbekannt, oder sie interessieren sich nicht dafür, und bei den Zwergen kennt man nur die sogenannte Heldenzeit, deren Hereinbrechen möglicherweise nur zufällig mit dem Beginn des jüngsten Karmakorthäons übereinstimmt.

Tatsächlich ist die Einteilung in Zeitalter (oder Äonen) keine substanzlose Theorie oder auch nur eine Erfindung der Menschen. Wir als Redaktion nutzen sie, um die Geschichte Aventuriens zu ordnen, auch wenn die inneraventurischen Einteilungen von Volk zu Volk und von Zeit zu Zeit unterschiedlich sind. Im Anhang finden Sie eine Gegenüberstellung der Zeitaltereinteilungen aus unterschiedlichen Kulturen.

Gemäß der hesindianischen Überlieferung, der unter Gelehrten wohl häufigsten, gestalten sich die Zeitalter folgendermaßen:

- **1. Äon:** die Schöpfung
- **2. Äon:** die Gigantenkriege
- **3. Äon:** Zeit der Drachen
- **4. Äon:** Zeit der Trolle
- **5. Äon:** Zeit des Namenlosen
- **6. Äon:** Zeit des Ersten Volks Praios'
- **7. Äon:** Zeit der Vielbeinigen (die ‚Unaussprechlichen')
- **8. Äon:** *der vergessene Äon*
- **9. Äon:** Zeit der maritimen Wesen (‚Lahmaria')
- **10. Äon:** Zeit der Echsen
- **11. Äon:** Zeit der langlebigen (häufig auch alten) Völker (damit sind Elfen und Zwerge gemeint)
- **12. Äon:** Zeit der kurzlebigen Völker
- **13. Äon:** Die letzte Schlacht – das Ende der Welt

Wie üblich bei menschlichen Theorien ist diese Einteilung nicht immer ganz zutreffend, wir stellen Ihnen in diesem Band auch noch andere Sichtweisen dar. Über die Dauer eines einzelnen Zeitalters soll auch hier keine konkrete Aussage getroffen werden, jedoch können Sie davon ausgehen, dass es mindestens einige Tausend Jahre sind bis hin zu möglicherweise einigen Hunderttausend Jahren (vor allem bei den ersten Äonen). Der Übergang von Zeitalter zu Zeitalter findet nicht abrupt statt, sondern mit einer Übergangszeit, dem ‚Karmakorthäon'.

Mystiker behaupten, in einer solchen Übergangszeit entscheide sich, welches Volk den kommenden Äon dominiere. Und besonders frevlerische Seelen vertreten sogar den Standpunkt, dass in dieser Zeit die Götter darum kämpften, wer von ihnen im kommenden Zeitalter in der Götterfestung Alveran Aufnahme finde und wer sich weiterhin als ‚niederer Gott' oder ‚Halbgott' bezeichnen lassen müsse. Tatsächlich wählt Kha, die die Gesetze der Welt gemacht hat, in dieser Zeit jene Götter aus, die die Geschicke der Welt im kommenden Zeitalter lenken dürfen. Dass also an dieser Theorie etwas dran ist, sollten Sie Ihren Helden besser nicht verraten, sollen die nicht bald nähere Bekanntschaft mit der Inquisition machen …

Strittig ist unter den Kennern heute vor allem, ob man sich noch im Karmakorthäon vom Elften zum Zwölften Zeitalter befindet oder bereits im Zwölften Äon. Die Kirchen der Zwölf leugnen Letzteres vehement, denn das würde im schlimmsten Falle nach ihrer Überlieferung bedeuten, dass die Welt jederzeit enden könnte und der Götterkrieg bevorstünde.
Im Folgenden beginnen wir mit der ausführlichen Schilderung aus Sicht der Riesin Chalwen.

Die Zeit vor der Zeit

Ich war noch nicht entstanden, aber ich bin mir gewiss, dass vor dem Anbeginn der Zeit nichts als Chaos war. Allumfassendes Chaos. Damit ist nicht das gemeint, was ihr euch üblicherweise darunter vorstellt, also etwa das, was ihr in dem Studierzimmer manches vertrottelten Magus vorfindet mögt. In dem Chaos, von dem ich spreche, gibt es keine Studierzimmer, keine Zimmer, ja noch nicht einmal oben und unten. Denn dieser Zustand beschreibt die totale Abwesenheit jeglicher Ordnung und Gesetzmäßigkeit.
Das heißt: Es gab keine Elemente, kein Dere, keine Sphären und schon gar keine Lebewesen irgendwelcher Art – nicht einmal grundlegende Gesetze für die Dinge. Selbst die Zeit existierte nicht. Deswegen ist es auch unmöglich zu sagen, wie lange diese Epoche dauerte – denn ohne Zeit dauerte sie ebenso gut eine Ewigkeit wie auch nur einen winzigen Augenblick. Oder, wenn euch das lieber ist: weder das eine noch das andere, denn es gab weder Augenblicke noch Ewigkeiten.

Kryptisch? Kryptisch!

An dieser Stelle müssen wir uns für die etwas rätselhaften Formulierungen entschuldigen, die unsere Chronistin an einigen Stellen für die Beschreibung des Ersten Zeitalters gewählt hat. Doch sie lassen sich wohl nicht vermeiden: Wie soll man eine Welt beschreiben, die noch nicht existiert, eine Welt, in der es noch nicht einmal einen Zeitenfluss gibt? Und die trotz dieser Zeitenlosigkeit ein ‚Irgendwann' hat, denn *irgendwann* beginnt die Zeit zu fließen …

Nun, wir geben es zu: Die Entstehung der Welt ist etwas, das in letzter Konsequenz über das menschliche (elfische, zwergische, trollische …) Vorstellungsvermögen hinausgeht. Uralte Wesen wie Chalwen, auch ein später geschaffenes wie Fuldigor, können möglicherweise begreifen, wie dieser Zustand wirklich war, aber unsere Sprache ist nicht in der Lage, ihn wirklich treffend zu vermitteln. Also geht Chalwen den Weg, der einer Prophetin in einer solchen Situation bleibt: Sie nutzt unvollkommene und kryptische Beschreibungen, mit denen sie sich wenigstens der Realität annähert. Immer wieder wird deswegen ihre Erzählung auch gefärbt sein und nicht der letzten Wahrheit entsprechen. Doch wir sollten damit ganz zufrieden sein: Denn würde Chalwen einen Weg finden, diesen Zustand für ein sterbliches Wesen wirklich nachvollziehbar zu machen, dann würde sich vermutlich herausstellen, dass dieser Geist für solches Wissen einfach nicht geschaffen ist. Zudem bietet es dem Meister die Möglichkeit, viele Wahrheiten neben der hier dargelegten Geschichte zu benutzen. Auch Chalwen bietet nur eine Mythologie, eine Erzählung wie die Welt geformt sein könnte. Die kryptischen Formulierungen wollen und sollen gerade Platz lassen, um weitere Geschehnisse zu erfinden und solche, die hier dargestellt sind, weiterzuspinnen.

Abgesehen davon sei darauf hingewiesen, dass nicht einmal Chalwen das Erste Zeitalter von Anfang an erlebt hat. Niemand hat das, denn niemand existierte, bevor irgendetwas zu existieren begann.

Das Erste Zeitalter beginnt

So brodelt das Chaos vor sich hin, bis auf einmal etwas Merkwürdiges geschieht: Irgendwo bildet sich eine erste, zaghafte Ordnung heraus, erste Gesetzmäßigkeiten entstehen. Aus dem Chaos schälen sich zwei Urprinzipien, für die die Gelehrten später die Bezeichnungen *Sikaryan* (die körperliche Urkraft, die Form der Welt, körperlich und magisch fassbar) sowie *Nayrakis* (die geistige Urkraft, das Muster der Welt, körperlich und magisch nicht fassbar) finden – auch hier gilt, dass diese Beschreibungen unvollkommen sind, aber sie sollen an dieser Stelle ausreichen. Es sind diese beiden Prinzipien, die ihr letztlich Sumu und Los nennt, sie sind die ersten, die grundlegenden Unsterblichen, die so fundamental für die Schöpfung sind, dass sie alle nachfolgenden Wesenheiten überstrahlen und jeder Unsterbliche – später auch jeder Sterbliche – ein Teil von ihnen ist. Ich mag sogar behaupten, dass sie derart grundlegend sind, dass sie in uns allen aufgegangen sind. Sie sind Boden und Saat der Schöpfung zugleich – alles erwächst aus ihnen und jedes Ding ordnet sich einem Prinzip unter.

Als sich diese beiden Prinzipien erst einmal gebildet haben, da ist es, als wäre Ordnung ansteckend. Dort, wo sie entstanden sind, greift die Ordnung um sich: Das Chaos löst sich auf, wird zu einer Welt mit Regeln. Doch viele dieser Regeln widersprechen sich zunächst und kämpfen um die Vorherrschaft. Das ist es, was ihr als den Kampf zwischen Mutter Sumu und Vater Los begreift, selbst wenn das nur ein Bruchteil dessen ist, was wirklich geschah. Am besten lässt sich das an den Elementen erklären: Zuerst existieren nur zwei Elemente, nämlich Licht und Dunkelheit. Doch dann entsteht eine Ordnung, in der alle Materie in die drei Elemente Hartes, Weiches und Flüssiges unterteilt wird, und diese Unterteilung ist genauso wahr und richtig wie die andere – und doch kann eigentlich nur eine solche Unterteilung zutreffen. Nichtsdestotrotz besagt eine andere Regel, alles bestehe aus den Elementen Wasser, Luft, Gestein und Leben, und dies ist genauso richtig wie die später entstehende Unterteilung in über hundert verschiedene Elemente, bei denen zum Beispiel Eisen, Silber und Kohle als eigene Elemente gelten.

Der Kampf unterschiedlicher Ordnungen dauert ein halbes Zeitalter, und nur nach und nach können sich bestimmte Systeme gegen die anderen durchsetzen. Ich habe es erst später gesehen, und selbst ich bin nicht sicher, dass ich dieses Sein begreife … ich begreife aber, was folgt.

Andere Welten

Auch wenn es für die Geschichte Aventuriens wenig Bedeutung hat, will ich an dieser Stelle nicht verschweigen, dass Dere keineswegs die einzige existierende Welt ist. Vielmehr sind an anderen Orten im Chaos andere Welten entstanden. Wie diese Entstehung im Einzelnen abgelaufen ist, ist an dieser Stelle nicht von Belang, aber es ist bemerkenswert, dass die Entwicklung der unterschiedlichen Welten unabhängig voneinander geschehen ist. Das hat konsequenterweise die Folge, dass in anderen Welten auch andere Naturgesetze gültig sein können.

- Vor der Zeit: Chaos
- Der Anfang allen Seins: Sikaryan und Nayrakis
- Erste Unsterbliche

Erst zu späterer Zeit sind Verbindungen zwischen den einzelnen Welten entstanden, mit dem Limbus als Zwischenmedium. Und erst dadurch sind Reisen in Feen- oder andere Welten möglich geworden. Eines müsst ihr verstehen: Jede dieser Welten hat sich ihre Ordnung gesucht, und weil sie sich voneinander trennten, läuft zum Beispiel die Zeit in einigen Feenwelten völlig anders als in Aventurien oder Myranor.

Die Unsterblichen

Sobald es eine Ordnung gibt, können auch erste Wesenheiten entstehen. Und so tauchen erste Kreaturen auf, zunächst noch ohne Gestalt und Leib. Ja, auch ich bin damals entstanden. Oder eher das, aus dem ich im Laufe der Zeit geworden bin. Und da das Prinzip des Alterns und des Todes noch nicht existiert, sind die in dieser Zeit entstehenden Wesen unsterblich.

Bald stellt sich heraus, dass jedes dieser Wesen eine andere Natur, einen anderen Charakter hat. Es gibt Mächtigere und Schwächere, es gibt Neugierige und Desinteressierte, einige fühlen sich bestimmten Elementen oder Prinzipien nahe, andere bestimmten Naturphänomenen oder Erscheinungen. Und wir alle haben die Macht, die Welt um uns herum nach unseren Vorstellungen und Bedürfnissen zu formen. Doch dort, wo zwei von uns sich begegnen, da entsteht immer wieder Uneinigkeit, da manche Wünsche und Ideen der Einzelnen unvereinbar sind. Und schon kommt der Streit in die Welt: Häufig arbeiten die Unsterblichen gegeneinander und machen die Arbeit der anderen wieder zunichte. Das geschieht gar nicht unbedingt aus bösem Willen, sondern einfach aus dem Bedürfnis heraus, die Welt zu formen – ungeachtet dessen, ob jemand anderes schon zuvor an diesen Formen gearbeitet hat. So ist die Welt im ständigen Fluss, und selbst Naturgesetze, die eben noch gegolten haben, können wenig später schon ungültig sein.

Wandelnde Berge und lebende Wälder?

Wenn Sterbliche mit Dingen konfrontiert werden, die ihre Vorstellungskraft übersteigen, behelfen sie sich mit Erklärungen, die weit hergeholt sein mögen, es ihnen aber leichter machen, sich das Unvorstellbare vorzustellen. Aus dieser Einfalt heraus haben die Sterblichen Aventuriens Legenden ersonnen, in denen Giganten von mehreren hundert Meilen Größe über die Welt stampfen – und wenn diese sich zur Ruhe legen, werden sie zu Gebirgen. Und warum auch nicht? Jede Form der Vorstellung enthält ein Korn Wahrheit.

> Es ist absolut unwahrscheinlich, dass ein Gebirge oder ein Fluss sich jemals erhoben hat und über das Land gewandelt ist. Auch wenn sie in den Legenden mit Raschtul, Sokramor oder dem Yaquir in Verbindung gebracht werden. Vielleicht sind diese Landmarken beseelt, aber in gigantischer Form haben sie das Land nicht geformt. Dennoch ist es durchaus richtig, dass viele Gebirge, Flüsse oder Seen von der Existenz eines Unsterblichen erfüllt sind (oder waren).

Wenn einer von uns Unsterblichen eine körperliche Gestalt annimmt, stellt sich der sterbliche Geist darunter zumeist ein gigantisches, irgendwie sich selbst ähnliches Wesen vor

Giganten wandeln über Dere

– doch damit liegt er falsch. Denn ‚Gestalt annehmen' heißt fast immer, dass wir in etwas Vorhandenes einfahren. Das kann ein Gebirge (oder auch nur ein Berg), ein Fluss, ein See, eine Quelle sein. Wir sind und waren das, was jene Begriffe überhaupt erst formte. Durch uns hat die Welt Gestalt bekommen. Nicht umgekehrt, auch wenn es für euch beinahe unmöglich erscheint. Aber auch ein Fluss, der von einem Unsterblichen erfüllt ist, erhebt sich kaum als wässrig durchscheinende Gestalt aus seinem Bett. Er nimmt wahr, was in ihm und in seiner Umgebung vorgeht. Es ist auch durchaus möglich, dass sich das Wasser des Flusses zu einer plötzlichen Springflut erhebt und jemanden verschlingt, der seinem Ufer zu nahe kommt. Doch der Unsterbliche tut das mit den Mitteln, die einem Fluss zur Verfügung stehen.

Am besten kann ich das wohl an mir selbst erklären, denn ich habe mir irgendwann ein kleines Bergmassiv als meine Heimat erwählt – die Menschen haben diesen Gebirgszug später Chalwens Thron genannt. Doch keiner der Gipfel dieses Gebirges hatte Beine oder Arme, und auch ein Gesicht hätte man vergeblich gesucht. Dass in einer Höhle eines dieser Berge irgendwann ein vergleichsweise großes Sitzmöbel mit einer steinernen Gestalt darauf zu finden war, war nicht meine Idee – vielmehr haben Menschen diese Figur aus meinem Felsen geschlagen, damit sie sich meine Präsenz besser vorstellen können. Was ihr heute *Chalwens Thron* nennt, war allein ein Ort, dem ich gerne innewohnte, um über die Welt zu blicken, und später auch, um mit den Sterblichen Kontakt zu pflegen. Dann erst, als es nötig wurde. Und selbst ich vermag nicht zu sagen, ob ich diesen Ort formte oder die zahllosen Besucher, die ich im Laufe der Zeiten dort empfing.

Aber auch ohne Augen und Ohren konnte ich damals wahrnehmen, was in meinem Gebirge vor sich gegangen ist. Und ich hatte Macht darüber – denn die Macht, meine Umgebung zu formen, ist zwar im Lauf der Zeit schwächer geworden, aber über die Berge und die Felsen habe ich sie nicht verloren. Ich konnte Felsstürze auslösen und damit Wesen, die ich in meinem Reich nicht haben wollte, den Zugang in meine Täler und Schluchten verwehren – oder sie sogar unter Geröll begraben, wenn sie nicht einsichtig waren. Ich konnte auch Stürme aufkommen oder sie abflauen lassen. Ich konnte Quellen entspringen und versiegen lassen, konnte mich schütteln, um neue Schluchten und Höhlen zu schaffen. Wenn mir danach war, konnte ich dafür sorgen, dass Wälder und Wiesen an meinen Hängen entstanden, in denen sich Getier tummelte.

Aber euch Sterbliche muss ich dabei vermutlich daran erinnern, dass Wesen wie ich einen anderen Zeitbegriff haben. Will ich einen Wald wachsen lassen, so ist er nicht am nächsten Tag plötzlich dort zu finden – das läge zwar auch in meiner Macht, aber normalerweise gibt es keinen Grund für eine solche Eile. Es kann Jahrhunderte währen, bis dieser Wald so aussieht, wie ich ihn mir wünsche. Und dennoch hat es für mich nicht länger gedauert als das, was ihr einen Augenblick nennt, denn mein Wollen hat durch die nayrakische Kraft, die mir innewohnt, Gestalt angenommen, sobald ich es gedacht habe.

Deswegen kümmert die meisten Unsterblichen auch das Schicksal einzelner Sterblicher nur wenig. Interessiert es euch, wenn ein Grashalm an eurem Weg umgeknickt wird? Warum sollte sich ein Unsterblicher dann für einen verhungernden oder erfrierenden Menschen interessieren? Nur wenn es kein Grashalm, sondern eine schön blühende Blume ist, dann seht ihr möglicherweise doch genauer hin und vermeidet es, sie zu zertreten. So ist es auch mit den Unsterblichen. Was welcher Unsterbliche jedoch unter einer „schönen Blume" versteht, das ist wohl bei jedem anders.

In frühen Zeiten hatten viele Landschaften eigene ‚Schutzgötter', also Unsterbliche, die sie belebten und beschützten, aber das hat sich nach und nach geändert. Wir heißen zwar Unsterbliche, doch das bedeutet nur, dass wir nicht altern. Auch uns kann der Tod oder, schlimmer noch, das Ende der Existenz ereilen. Im Laufe der Zeitalter hat es fürchterliche Kriege gegeben, die viele von uns ihre Existenz gekostet hat. Selbst unter denjenigen, die in einem Kampf nicht völlig vernichtet werden, gibt es viele, die so viel von ihrer Macht und Stärke verlieren, dass sie fast in Bedeutungslosigkeit versinken. Aus menschlicher Sicht könnte man sagen: Sie schlafen. Das trifft sogar insofern zu, als dass eine lange Ruheperiode zu einer Erholung führen kann, sodass dieser Unsterbliche vielleicht irgendwann doch wieder in Aktion tritt. Doch selbst ein derartig ‚schlafender' Unsterblicher beeinflusst seine Umgebung manchmal noch, wenn auch nur noch in geringem Maße. Bei mir selbst war das anders, denn in meiner Liebe für die Schöpfung und sogar für die Sterblichen erwählte ich mir schließlich den Körper einer Riesin, um mein Sein in der Welt zu verankern. Und aus genau diesem Grund seht ihr mich bis heute so, obgleich ich sehr viel mehr war und bin als eine einfache Riesin.

Unsterbliche als Prinzipien

Noch schwieriger zu erklären ist die Natur der Unsterblichen, die keine Landschaft wählen, sondern ein Prinzip wie Liebe, Hass, Fruchtbarkeit oder Kampf verkörpern. So stellt ihr Menschen euch Rahja als Verkörperung der Liebe zumeist in Gestalt einer wunderschönen und sehr sinnlichen Frau vor – aber auch dies ist eurem Bedürfnis geschuldet, ein Bild vor euch zu sehen. Rahja hat keinen Leib. Sie ist dort, wo sich Wesen lieben – und ja, das heißt, dass sie an vielen Orten gleichzeitig ist. Es gibt aber auch Orte, an denen ihre Präsenz besonders stark ist, und das aus unterschiedlichen Gründen. An einem solchen Ort geschieht es viel häufiger, dass Wesen in Liebe zueinander entbrennen. Und Vergleichbares gilt für sehr viele Unsterbliche.

Das Geschlecht der Unsterblichen

Als wir Unsterblichen entstanden sind, gab es noch keine Unterscheidung in männliche und weibliche Wesen. Dementsprechend haben wir auch kein Geschlecht. Aber hier schlägt die Vorstellungskraft (oder vielleicht die mangelnde Vorstellungskraft?) von euch Sterblichen erneut zu, denn ihr habt für jeden Unsterblichen festgelegt, ob er Männlein oder Weiblein ist. Kurioserweise seid ihr euch aber nicht immer einig – Simia zum Beispiel gilt in manchen Völkern als weiblich, in anderen als männlich; bei Mada ist es ebenso. Sobald diese beiden Völker in Kontakt miteinander treten und sich

Der Kampf um die Naturgesetze

Die Welt aus Drinnen und Draußen entsteht

von ihren ‚Göttern' erzählen, kommt es mitunter zu großer Verwirrung, im schlimmsten Fall sogar zu handfestem Streit.

Würde es euch gefallen, wenn ich von Praios erzähle, wie „es sich mit dem Hesinde" streitet – ich denke nicht. Also bleibe ich der Einfachheit halber bei den Namen und dem Geschlecht, die den betreffenden Unsterblichen üblicherweise von euch Menschen zugeordnet wurden. Durch den Lauf der Zeiten haben sich in den Kulturkreisen jene Vorstellungen etabliert, die ihr heute kennt … und die meisten von uns haben nicht umsonst Vorstellungen geprägt, die unter euch als männlich oder weiblich gelten. Sie sind Ausdruck von Wünschen, die ihr an uns richtet und die unseren Bildern entsprechen. Oder denen wir in euren Bildern entsprechen wollen. Und natürlich offenbaren wir uns Völkern und Kulturen immer in einer Form, die dem sterblichen Auge gefällig ist, sonst würdet ihr ja auch kaum auf unsere Stimme hören, nicht wahr? Und ich bin sicher, dass eure Verehrung uns auch geformt hat, denn ich bin sicher, dass Mada ein echter Kerl war, selbst wenn eure größte Kultur im Elften Zeitalter von dieser Gottheit als Frau reden wird. Und nein, ich kann nicht erklären, warum das so ist. Ich nehme es nur wundernd zur Kenntnis. Vielleicht hat sich dieses Bild in meinem Verstand aber auch erst geformt, nachdem ich die Gestalt einer Riesin angenommen hatte. Es könnte sein, dass meine eigene Körperlichkeit mir die Notwendigkeit einer Trennung der Geschlechter überhaupt erst vor Augen geführt hat. Ich kann es nicht sagen …

Kinder der Unsterblichen

Ohne feste Geschlechtlichkeit hatten wir Unsterbliche zu Beginn keine Kinder, wie Sterbliche sich das vorstellen: Es wurden keine wilden Orgien gefeiert, nach der eine Unsterbliche für eine Zeit, die ihr nicht in Tagen, Wochen oder Monaten ermessen könntet, einen dicken Bauch vor sich herumtrug, um schließlich einen krähenden Jung-Unsterblichen hervorzubringen. Nein, auch dieses Bild ist nur eurer eingeschränkten Vorstellung, eurer Geschlechtlichkeit geschuldet.

Will ein Unsterblicher ein neues Wesen erzeugen, dann braucht er dafür keinen anderen, muss keine irgendwie gearteten Balzrituale durchführen und sich später möglicherweise noch um den Familiensegen kümmern, wie das bei vielen von euch Sterblichen wohl der Fall ist. Wir erschaffen einfach ein

Sterbliche, Unsterbliche und Götter

Chalwens Meinung in Ehren, aber an dieser Stelle denken wir, dass es nottut, das Gespinst aus Sterblichen, Unsterblichen und Göttern ein wenig zu entwirren. **Das Schwarze Auge** trifft folgende grundsätzliche Unterscheidung in Bezug auf alle Wesen: Es gibt Sterbliche, Unsterbliche und Götter.

Die meisten Wesen sind vergänglich: Sterbliche werden geboren und vergehen wieder. Es ist äußerst selten, aber durchaus möglich, dass sie sich im Laufe ihres Lebens über ihr Dasein erheben und zu Unsterblichen werden. Unsterbliche können also geboren werden, aber sie können auch erschaffen werden – so sind die ersten Wesen im Ersten Zeitalter entstanden. Diese Unsterblichen sind nicht nur alt, sondern auch sehr mächtig. Ihr Leben endet nicht von allein, aber es ist möglich, einen Unsterblichen zu zerstören und sein Dasein zu beenden. Diese Unsterblichen können sogar zu Göttern werden.

Im Gegensatz zur gängigen Meinung, die in Aventurien kursiert, gibt es letztlich nur zwei Formen von unsterblichen Wesen: Unsterbliche und Götter. Giganten und Halbgötter sind lediglich Begriffe, die die unterschiedlichen Glaubensausbildungen nutzen, aber dasselbe kennzeichnen: Unsterbliche. Wichtiger ist, woher diese Wesen ihre Macht beziehen – nämlich aus dem unmittelbaren Schöpfungsakt der Welt. Unsterbliche können Karma besitzen, die ordnende Kraft, die aus dem Nayrakis erwächst. Sie können das Karma für sich und ihre Zwecke einsetzen. Götter jedoch können das Karma auch kanalisieren, sie können es anderen Unsterblichen oder sogar Sterblichen willentlich zur Verfügung stellen, damit diese für ihre Prinzipien streiten. Götter sind nämlich eigentlich die Verkörperung von umfassenden Prinzipien. Ihr Dasein endet nicht und sie sind auch beinahe nicht zu vernichten. Allerdings kann es geschehen, dass die Verkörperung zerstört wird oder vergeht, dennoch bleibt das Prinzip immer erhalten. Manchmal verleibt sich ein anderer Gott dann dieses Prinzip ein und das Vergehen einer Verkörperung hat scheinbar keine Auswirkungen auf die Welt.

Götter, die in Alveran ihre Heimstatt haben, verfügen sogar über besonders große Karmavorräte – jene, die in der Götterfestung residieren, sogar über annähernd unerschöpfliche. Aber auch Götter, die nicht in Alveran leben, können mit größerem Aufwand ihr Karma kanalisieren. Im Laufe der Zeitalter haben unterschiedliche Götter in Alveran gelebt, ein Ausschluss bedeutet jedoch nicht zwingend, dass eine Gottheit keine Gottheit mehr ist.

Das Karma, die göttliche Kraft, ist grundsätzlich ungefärbt. Sie steht jedem Wesen zur Verfügung, das versteht, sie zur Wirkung zu bringen: also jedem Wesen, das sie im Sinne und gemäß der Prinzipien der gebenden Gottheit einsetzen will. Und dadurch, dass das Karma durch ein Prinzip fokussiert wird, das der jeweiligen verehrten Gottheit zugeschrieben wird, erhält das Karma das, was ein Geweihter mit der Liturgie Große Seelenprüfung als einem Gott zugehörig erkennen kann. Daher kommt es immer wieder auch zu Verwirrungen, woher Geweihte wie die des Swafnir oder des Nandus ihre karmale Kraft beziehen.

Wesen nach unseren Vorstellungen. Alle sterblichen Rassen, ja, auch ihr Menschen, sind auf genau diese Weise entstanden … nun gut, fast alle Rassen. Aber dazu später mehr. Das Hervorbringen eines weiteren unsterblichen Wesens geschieht eigentlich genauso, kostet jedoch viel mehr Kraft und Anstrengung. Dennoch ist nichtsdestotrotz auch das ein Schöpfungsvorgang, der nichts mit Kopulation oder Schwangerschaft zu tun hat. Es kommt auch vor, dass mehrere Unsterbliche gemeinsam ein neues Wesen erschaffen, aber dies ist eher die Ausnahme als die Regel. Und gut, manchmal braucht es Zeit bis des Geistes Kind in die Welt treten kann. Einige der wichtigsten Unsterblichen sind aber nur durch gemeinsame Anstrengungen anderer Unsterblicher ins Sein getreten – insofern könnte man da schon von einer Paarung sprechen, selbst wenn sie nur wenig mit eurem Geschlechtsakt zu tun hat.

In manchen Legenden erzählt ihr euch davon, dass sich ein Unsterblicher mit einem Sterblichen vereint habe und dabei ein Kind entstanden sei – in besonders fantasievollen Erzählungen ist dann auch noch die Rede davon, dass dieses Kind von einer anderen (sterblichen) Mutter ausgetragen worden sei. Nun ja, die Weisen unter euch sagen, dass in jeder Legende ein wahrer Kern steckt. Aber es ist häufig eben auch nur ein Kern. Zumeist handelt es sich wirklich nur um fantasievolle Erzählungen. Dabei will ich gar nicht ausschließen, dass ein Unsterblicher einen neuen Unsterblichen erschafft und nicht einfach fertig in die Welt entlässt, sondern einer sterblichen Frau ‚übergibt' – entweder indem er ein vorhandenes Kind durch seinen überderischen Funken zu einem Unsterblichen macht, oder indem er sein Geschöpf einfach in den Leib der Auserwählten einpflanzt. Ob die Mutter begreift, was dabei vor sich geht, mag von Fall zu Fall verschieden sein. Wohlwollende oder fantasievolle Unsterbliche sind sicherlich in der Lage, einen solchen Akt mit Visionen und Träumen zu umrahmen, in denen die Mutter einen unglaublichen Liebesakt zu erleben glaubt. Und gnädiger wäre das allemal.

Ich werde an dieser Stelle kein Wort darüber verlieren, wie es zum Sein von Ishyatralin kam, der mein Sprößling ist, und den ihr als meinen Sohn Felsknacker begreift. Denn das ist und bleibt mein eigenes Geheimnis, eines, das wiederum vermutlich aus meiner angenommenen Körperlichkeit resultiert.

Was sind Götter, was sind Halbgötter?

Sei es Einfalt, sei es mangelndes Interesse oder auch gezieltes Verschweigen – eure Priester, jene der Zwölfgötter zuvorderst –, machen sich die Definition des Begriffes ‚Gott' üblicherweise sehr einfach: Für sie sind jene zwölf Wesenheiten, die heute in Alveran herrschen, die zwölf Götter – und damit die alleinigen Götter. Das war aber nicht immer so – und auch die Priester der Zwölf müssen die Existenz des Namenlosen, wie sie ihn nennen, akzeptieren. Sie haben auch den Begriff der Halbgötter geprägt, den ich nicht kannte, um jene Wesenheiten zu erklären, die eben nicht Teil ihres Pantheons sind, die aber so einflussreich sind, dass selbst ihr sie nicht ignorieren könnt.

Betrachtet man die Überlieferungen eurer Zwölfgötter etwas genauer, stellt sich schnell heraus, dass gerne jene zwölf Wesen als Götter bezeichnet werden, die angeblich aus Los' ersten Tränen entstanden.

Götterkinder und Halbgötter

Um Missverständnisse zu vermeiden, möchten wir an dieser Stelle die Ausführungen Chalwens etwas präzisieren. Denn in der Tat wird der Begriff des Halbgottes von den Anhängern unterschiedlicher Religionen teilweise geradezu inflationär benutzt. Er vermischt dabei eigentlich ganz verschiedene Begriffe.

- Zunächst ergibt sich in vielen Religionen das Problem, einen festen ‚Stab' an Göttern zu besitzen (so zum Beispiel die zwölf Götter), aber dennoch andere göttliche Wesen irgendwie erklären zu müssen. Denn die Existenz solcher Wesen lässt sich nicht leugnen. Daher werden sie kurzerhand zu Kindern der Götter des eigenen Pantheons gemacht. Mit diesem geschickten Kniff lässt sich die Göttlichkeit solcher Wesen erklären, ohne damit die unanfechtbare Herrschaft des gesamten Pantheons in Gefahr zu bringen. Somit tauchen Unsterbliche, die in einer Religion zwar bekannt sind, aber nicht zu den ursprünglich verehrten Göttern zählen, als Halbgötter auf. Im Zwölfgötterkult trifft das zum Beispiel auf Kor, Levthan, Nandus, Mada, Swafnir und Aves zu. Oder es betrifft Wesenheiten, die ein Zwölfgöttergläubiger beinahe gar nicht begreifen kann wie Mokoscha. Dass die Herkunft dieser ‚Halbgötter' gerne mit farbenfrohen Erzählungen ausgeschmückt wird, in denen sich die Götter voller Inbrunst gegenseitig verführen oder auch mal besonders attraktive Sterbliche in ihr Schlafgemach holen, gehört zur Legendenbildung. Es kann so gewesen sein, es kann sich aber auch ganz anders zugetragen haben. ‚Halbgott' ist also ein aventurischer Begriff, unter dem sich sowohl Götter wie auch Unsterbliche wiederfinden lassen – abhängig vom Pantheon des Gläubigen.
- Eine andere Gruppe, deren Mitglieder häufig als Halbgötter bezeichnet werden, sind jene Wesenheiten, die von den Unsterblichen erschaffen und mit genug Macht ausgestattet wurden, um selbst unsterblich zu werden. Die Erschaffung eines solchen Wesens ist jedoch mit so viel Aufwand verbunden, dass der Erschaffende einen Teil seiner eigenen Kraft in sein ‚Kind' einfließen lassen muss. Daher ist es auch nicht sehr verwunderlich, dass es nur wenige solche Kreaturen gibt. Ein bekanntes Beispiel für einen solchen Halbgott ist Ucuri, der von Praios erschaffen wurde. Aber auch die Großen Drachen und viele Alveraniare zählen hierzu.
- Zuletzt werden häufig auch Sterbliche, denen Unsterblichkeit verliehen wurde, als Halbgötter bezeichnet. Satinav, wie der Echsenmagier Ssad'Navv in späteren Zeitaltern genannt wird, gehört in diese Kategorie.

Häufig wird in diesem Zusammenhang auch noch der Begriff ‚Gigant' genannt, mit dem diejenigen Wesen bezeichnet werden, die als die ersten Kinder Sumus gelten. Einige dieser Giganten sind – wiederum laut zwölfgöttlicher Überlieferung – später zu Göttern geworden (im Sinne von Herrschern Alverans). Weiterhin kennt die menschliche Begrifflichkeit auch noch Halbgötter, die von Göttern abstammen und zwar ebenfalls in Alveran wohnen, aber nicht herrschen, und die Alveraniare, die zumeist Halbgötter sind, aber nicht zwingend.
Ihr werdet mir hoffentlich zustimmen, dass derartig schwammige Begriffsverwendungen in dieser Chronik nicht weiterhelfen. Ich nenne alle unsterblichen Wesenheiten, die im Ersten Äon zu existieren begonnen haben, einfach **Unsterbliche**. Diese unterscheiden sich von den **Göttern**, die zum selben Zeitpunkt ins Sein traten, dadurch, dass Götter die ordnende Kraft weitergeben können. Die Zahl der Götter ist veränderlich, derzeit herrschen zwölf von ihnen in Alveran. Was ihr **Halbgötter** nennt, ist in meinen Augen einfach eine unsterbliche Wesenheit, die erst nach dem Ersten Äon entstanden ist. Entweder wurde sie von Unsterblichen (das kann einer oder das können mehrere sein) erschaffen, sie sind Teil eines Gottes, den er aus sich herausgelöst hat, oder ein Sterblicher, dem die Gnade der Unsterblichkeit durch einen Gott zuteil wurde.

Namen sind Schall und Rauch

Ich muss an dieser Stelle betonen, dass die Unsterblichen keine Namen haben. Da sie keine Sprache brauchen, um sich miteinander zu verständigen, benötigen sie auch kein Wort, mit dem sie sich ansprechen können. Ihr Wille allein genügt, um sich einem anderen ganz unmissverständlich mitzuteilen – und ihr Wesen beschreibt sie ohnehin besser als jeder Name es je könnte. Sterbliche hingegen pflegen alles mit Namen zu belegen, damit sie darüber sprechen können. Und natürlich geben sie auch den Unsterblichen Namen. Doch so, wie sie die Natur eines Unsterblichen niemals in Gänze erkennen oder gar verstehen können, so bezeichnen viele Namen der Unsterblichen nur be-

Die Macht der Namen

An dieser Stelle müssen wir Chalwen widersprechen. Tatsächlich haben auch Unsterbliche Namen, die sogenannten Wahren Namen. Chalwen hat einen guten Grund, diese Tatsache zu verschweigen, und zwar schlicht den Selbstschutz. Eines der wahrscheinlich bestgehüteten Geheimnisse der Schöpfung ist nämlich, dass die Essenz eines unsterblichen Wesens sein *Wahrer Name* ist. Nicht jeder Unsterbliche ist sich im Übrigen seines Wahren Namens bewusst oder kennt ihn.
In den Legenden und Mythen Aventuriens heißt es, dass jedes Wesen, vielleicht sogar jedes Ding, einen Wahren Namen besitzt. Dieser Wahre Name ist kein einfaches Wort oder eine Aneinanderreihung von Zeichen oder Silben, sondern vielmehr eine Art und Weise der Beschreibung, die sich sogar in Artefaktform oder durch Rätsel manifestieren können. Vielleicht ist es ein Teil der Göttlichkeit, dass Wesen sich dieses Wahren Namens stärker bewusst werden und diese Macht auch gezielt einsetzen können. Man kann also vermuten, dass jene Götter, die im Laufe der Zeitalter zu großem Einfluss gelangt sind, sich ihres Wahren Namens bewusst waren oder ihn sogar zur Gänze kannten.
Ein Wahrer Name lässt sich allerdings von einem sterblichen Geist nicht ohne Weiteres erfassen – bei besonders mächtigen Namen kann es sogar vorkommen, dass er sich einem Sterblichen gar nicht erschließt. Abgesehen von reinem Aberglauben, der es verbietet auch nur die Namen eines Erzdämonen zu nennen, ist echte Namensmagie jedoch nur wenigen aventurischen Völkern bekannt, meist aus der Elementar- oder Dämonenbeschwörung. Vor allem magische Wesen wie Feen, Kobolde oder Elfen besitzen häufig einen Wahren oder Seelennamen, der dem Wissenden Macht über sie verleiht. Auf unsterbliche Wesen angewandt, ist dieses Thema jedoch weitaus komplexer, und die Auswirkungen, würde auch nur eine einzelne Komponente eines solchen Wahren Namens jemals bekannt, dürften drastisch sein. Es lässt sich vermuten, dass ein Unsterblicher großen Schaden erleidet, wenn Teile dieses Namens verloren gehen, zerstört oder getilgt werden. Daher bewahren solche Entitäten ihren Wahren Namen höchst eifersüchtig, denn er ist das Zentrum ihrer Macht und ihres Daseins. Es ist gut möglich, dass sogar Aufstieg und Fall eines Unsterblichen oder Gottes mit diesem Prinzip zusammenhängt. Allein was geschah, als die Götter den Goldenen Gott seines Namens beraubten und ihn zum Namenlosen machten, künden in der Mythologie davon. Es lässt sich auch vermuten, dass der Goldene Gott deshalb so mächtig wurde, weil er seinen Namen kannte und sich dessen Macht zunutze machen konnte.
Viele Unsterbliche und Götter halten daher ihre Wahren Namen akribisch geheim oder verstecken sogar Teile davon in der Welt. Erschaffen sich damit Weltenanker, die sie weniger anfällig gegen einen Missbrauch durch ihren Wahren Namen werden lässt. Die Rätsel, die der Gott Nandus in der Welt hinterließ (siehe dazu weiter unten), sind eine Form solcher Namenssplitter. Dieser Umstand führt vermutlich auch zu dem aventurischen Glauben, dass man einen Halbgott vernichten könne, indem man Artefakte zerstört, die ihm zugeordnet sind. Denn in beinahe allen Erzählungen stellen solche Artefakte letztlich die mögliche Verkörperung eines Namenssplitters dar.
Auch einfache Sterbliche können einen Wahren Namen haben oder im Laufe ihres Lebens erwerben. Allerdings können magische Wesen wie gewöhnliche Sterbliche nur in den allerseltensten Fällen die Vorteile einen Wahren Namens nutzen und ihre Macht vergrößern.

stimmte Aspekte von ihnen. Dass der gleiche Unsterbliche bei verschiedenen Sterblichen ganz unterschiedliche Namen tragen kann, ergibt sich daraus von selbst. Und dass auch der Charakter, den das jeweilige Volk ihm zuordnet, sehr unterschiedlich sein kann, ist dabei nur konsequent. In den folgenden Beschreibungen verwende ich zumeist diejenigen Namen, die euch am bekanntesten sind. Das dient der Vereinfachung, soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich nur um eine von zahllosen möglichen Bezeichnungen dieses Unsterblichen handelt.

Ein paar Unsterbliche

Niemand hat nachgezählt, wie viele Unsterbliche zu Anbeginn der Zeit entstanden sind, obwohl ich annehme, das Kha und Nandus die Zahl und die Prinzipien sehr genau kennen. Die meisten von ihnen sind längst vergessen – entweder weil sie nicht mehr existieren oder weil sich einfach niemand mehr an sie erinnert. Einige waren treue Wegbegleiter, andere haben immer wieder versucht, mich zu hintergehen, um zu noch mehr Macht zu gelangen. Erstaunlicherweise kenne selbst ich nicht alle Unsterblichen, andere habe ich vergessen oder aus meiner Erinnerung getilgt, weil die Begegnungen zu schmerzhaft waren. Wenn ich meine immerwährende Wut auf Pyrdacor, die meine Gedanken trübt, für einen Augenblick vergessen kann, erinnere ich mich jedoch auch an andere. Und ich erinnere mich, dass ich Fuldigor als stoischen Bewahrer und Beobachter schätzte, so verweise ich von Zeit zu Zeit auf seine Sicht der Dinge, vor allem, wenn mein eigener Zorn mich zu überwältigen droht.

Götter und Unsterbliche

Chalwen könnte jetzt willkürlich Unsterbliche aufzählen, die im Lauf der Zeiten eine besondere Rolle gespielt haben. Wir wollen aber an der Stelle eine (sehr wohl unvollständige) Liste von Unsterblichen, Göttern und Prinzipien oder Zuständigkeiten angeben, die man auch im Spiel so verwenden kann. Viele der genannten Wesenheiten tauchen in den Legenden der unterschiedlichsten Völker immer wieder auf.
Durch die Liste wird sehr deutlich, dass an vielen Bereichen mehrere Unsterbliche gleichermaßen interessiert sind. Dass diese Uneinigkeit zu Konkurrenz unter den Unsterblichen und ihren Anhängern führen kann (nicht zwingend muss), ist üblich und von uns durchaus beabsichtigt.

Ankhatep: Kraft, Jagd, Nahrung
Arkan'Szin: Gesetz, Nacht, Unnachgibigkeit, Wissen
Arngrim: Fruchtbarkeit, Aufbruch
Aves: Unrast, Reise, Handel
Bishdariel: Schlaf, Traum, Prophetie, Tod
Boron: Tod, Vergessen, Dunkelheit, Traum
Brazoragh: Hirtentum, Männlichkeit, Sonne, Stärke, Kampf
Bylhara: Fruchtbarkeit, Ernte, Heilung
Bylmaresh: List, Gift, Unausweichlichkeit
Chalwen: Wissen, Prophetie
Charypta: Wasser, Meer, Meerestiere
Chysir: Luft, Sturm, Flug, Weitsicht
Efferd: Wasser, Meer, Wetter, Veränderung
Firun: Kälte, Eis, Tod, Stillstand
Goldener Gott: Herrschaft, Macht, Führung
Graufang: Rache, Vergeltung, Jagd, Zorn
Grispelz: Mütterlichkeit, Gnade
Hazaphar: Stärke, Erz
Hesinde: Wissen, Weisheit, Wandel, Magie
Ifirn: Wildnis, Reise, Frühling, Gemeinschaft
Ingerimm: Feuer, Erz, Fleiß, Sturheit
Kamaluq: Jagd, Ausdauer
Kauca: Luft, Sturm, rohe Gewalt
Kha: Regeln, Gesetze, Unveränderlichkeit
Kor: Wut, Krieg, Gemetzel, Gnadenlosigkeit, Standhaftigkeit
Levthan: Beischlaf, Männlichkeit
Liska: Frieden, Schlaf, Verständigung
Mada: Magie, Freiheit, Selbstbestimmung
Marbo: Tod, Frieden, Vergessen, Geister
Mithrida: Rache, Kampf, Gemeinschaft
Mokoscha: Gemeinschaft, Freundschaft, Fleiß
Mououn: Bewegung, Meer
Nandus: Wissen, Erkenntnis
Numinoru: Unendlichkeit, Meer, Gleichmäßigkeit
Nurti: Humus, Leben, Veränderung, Beginn
Ogeron: Kampf, Zorn
Ojo'Sombri: Verborgenheit, Geheimnisse, Meuchelei, (Hinter)List
Peraine: Humus, Pflanzen, Fruchtbarkeit, Heilung
Phex: Magie, Nebel, List, Rätsel, Lüge
Praios: Feuer, Licht, Wahrheit, Gehorsam
Rahja: Sinnlichkeit, Rausch, Schönheit, Kunst
Rangild: Treue, Liebe, Freundschaft
Ranik: Spiel, Freude, Ausgelassenheit
Raschtul: Erz, Stärke, Treue
Reißgram: Jagd, Geschick, Schnelligkeit
Rondra: Kampf, Gewitter, Mut
Rotschweif: Feuer, Veränderung, Erfindung
Satinav: Zeit, Unendlichkeit
(T)Satuaria: Leben, Schutz, Zorn, heimliche Gemeinschaft
Simia: Erneuerung, Kreativität, Handwerkskunst, Geschick
Sokramor: Nacht, Dunkelheit
Swafnir: Meer, Gezeiten, Kraft, Temperament
Tairach: Tod, Blut, Zorn, Zeit, Magie
Travia: Frieden, Gastfreundschaft, Gemeinschaft, Heim und Herd
Tsa(tuaria): Leben, Humus, Fruchtbarkeit, Kreativität, Geburt

Khas Gesetze: Die Welt entsteht

- Khas unveränderliches System aus Urgesetzen
- Satinavs gescheiterter Versuch, Khas Gesetze zu ändern
- Die Erste Sphäre: das Weltenherz
- Die Zweite Sphäre: die sieben Elemente

Zu Beginn ihrer Existenz hat die Welt noch recht wenig mit der heutigen Welt Dere zu tun. Alles ist in Bewegung, Ozeane und Gebirge sind noch nicht voneinander getrennt, und die Naturgesetze streiten gegeneinander, ohne eine sinnvolle Ordnung zu ergeben. Selbst die sieben Sphären, wie ihr sie heute kennt, existieren noch nicht. Vielmehr gibt es nur das ‚Drinnen' und das ‚Draußen', unzureichend getrennt durch einen durchlässigen Vorhang. Erst viel später wird aus diesem Vorhang das, was ihr heute den Limbus nennt.

Doch irgendwann kommt eine Unsterbliche zu dem Schluss, dass dieses Hin und Her keine Dauerlösung ist. Kha, so heißt sie, gehört zu den mächtigsten aller Unsterblichen, wenn sie nicht sogar die allermächtigste nach Los und Sumu ist. Überall in der existierenden Welt betrachtet sie die unterschiedlichen Naturgesetze, und dann sucht sie die besten und die passendsten aus und formt ein Gesamtsystem daraus, in dem alles ineinander passt. Damit legt Kha den Grundstein für eine stabile Welt.

Satinavs Aufbegehren

Natürlich sind nicht alle Unsterblichen mit Khas Gesetzen zufrieden, vor allem wenn ihre eigenen Wünsche unberücksichtigt geblieben sind. Sie versuchen, ihre Vorstellungen trotzdem durchzusetzen und damit Khas System zu Fall zu bringen. Immer wieder revidiert Kha diese Veränderungen, nimmt eventuell kleine Verbesserungen vor, lässt den anderen Unsterblichen aber nicht ihren Willen.

Dann geschieht etwas, dass Kha maßlos erzürnt. Kha hat festgelegt, dass die Zeit unwiderruflich und gleichmäßig in eine Richtung fließt und dass das Voranschreiten der Zeit alle Wesen bindet. Der echsische Magier Ssad'Navv aber widersetzt sich diesem Diktum und versucht, aus der Zukunft mit einem komplizierten Ritual an den Anfang der Zeit zu reisen, um ihre Form zu ändern, denn er lehnt diese Unveränderlichkeit ab und will sie zerschlagen. Doch eine Zeit, die nach Belieben vorwärts, rückwärts oder sogar seitwärts verlaufen kann, hätte extreme Auswirkungen auf die Welt, wie sie zu diesem Zeitpunkt besteht – sie würde ohne diesen tragenden Pfeiler in sich

Die Zeit

Die Zeit auf Dere verläuft wie ein Fluss. Sie hat begonnen und strebt einem Ende zu. Daneben haben sich Welten gebildet, in denen die Zeit schneller oder langsamer fließt, sogar solche, in denen sie stillsteht, aber die bilden die Ausnahme und sind von Dere losgelöst. Der Lauf der Zeit ist eines der wenigen Dinge, die auch ein Gott nicht mühelos oder ungestraft antastet. In Aventurien bedeutet das, dass ein Gott jede Form von Zeitmanipulation teuer bezahlen muss, selbst wenn er nur für einen Augenblick die Zeit anhalten will. Jeder Unsterbliche überlegt es sich also zweimal, bevor er in den Lauf der Zeit eingreift. Das ist schon deshalb bedeutsam, weil Unsterbliche so dazu gezwungen sind, ihre Pläne langsam und vom Ablauf her als das Entrollen eines Fadens zu entwickeln.

Weil aber ein ehemaliger Magier, selbst wenn er einer alten echsischen Kultur entspringt, Wächter über die Zeit ist, kann der Zeitenlauf auch durch mächtige Magie beeinflusst werden. Allerdings sind auch die Konsequenzen für Sterbliche horrend – vielleicht aber nicht ganz so umfassend wie für ein Wesen, das eigentlich kein Ende kennt.

Man kann also festhalten: Die Zeit ist eine Größe, die alle Sterblichen und alle Unsterblichen eint und der sie gleichermaßen unterliegen. Sie ist die Größe, mit der man am besten nicht spielt, will man sich nicht mit dem Universum selbst anlegen.

zusammenbrechen. Daher schreitet Kha mit größter Entschlossenheit ein, lässt den Echsenmagier überwältigen, bevor er sein Vorhaben ausführen kann, und kettet ihn ans Schiff der Zeit. Von dort aus muss der Gefangene seitdem darüber wachen, dass niemand seine Tat zum Vorbild nimmt und den Zeitenlauf zu verändern versucht. Sollte er einen solchen Frevel zulassen, wird Kha ihn bestrafen – und Kha hat klargemacht, dass diese Strafe fürchterlich wäre. Um das alles noch bedrohlicher zu machen, erhebt Kha Ssad'Navv zu einem Unsterblichen, der ewig unter den Qualen leiden würde, die Kha ihm angedroht hat. Ssad'Navv wird in den meisten Kulturkreisen bald Satinav genannt und als Gigant angesehen, weil er am Anbeginn der Zeiten über deren Verlauf wachen muss. Kein Sterblicher könnte sonst auch nur ermessen, dass ein einstmals sterbliches Wesen aus der Zukunft zu derartiger Macht im Ersten Zeitalter gelangen konnte.

Ich bin mir allerdings nie wirklich klar darüber geworden, ob Kha allein im Zentrum der Zeit steht, im Kern aller Zeiten. Ob sie vielleicht verschiedene Zeiten erschaffen hat und Ssad'Navv derart binden konnte, dass er unterschiedliche Ausprägungen der Zeit bewachen muss? Sicher ist eines: Niemals möchte ich Khas Zorn so auf mir spüren, wie dieses arme Wesen. Niemals!

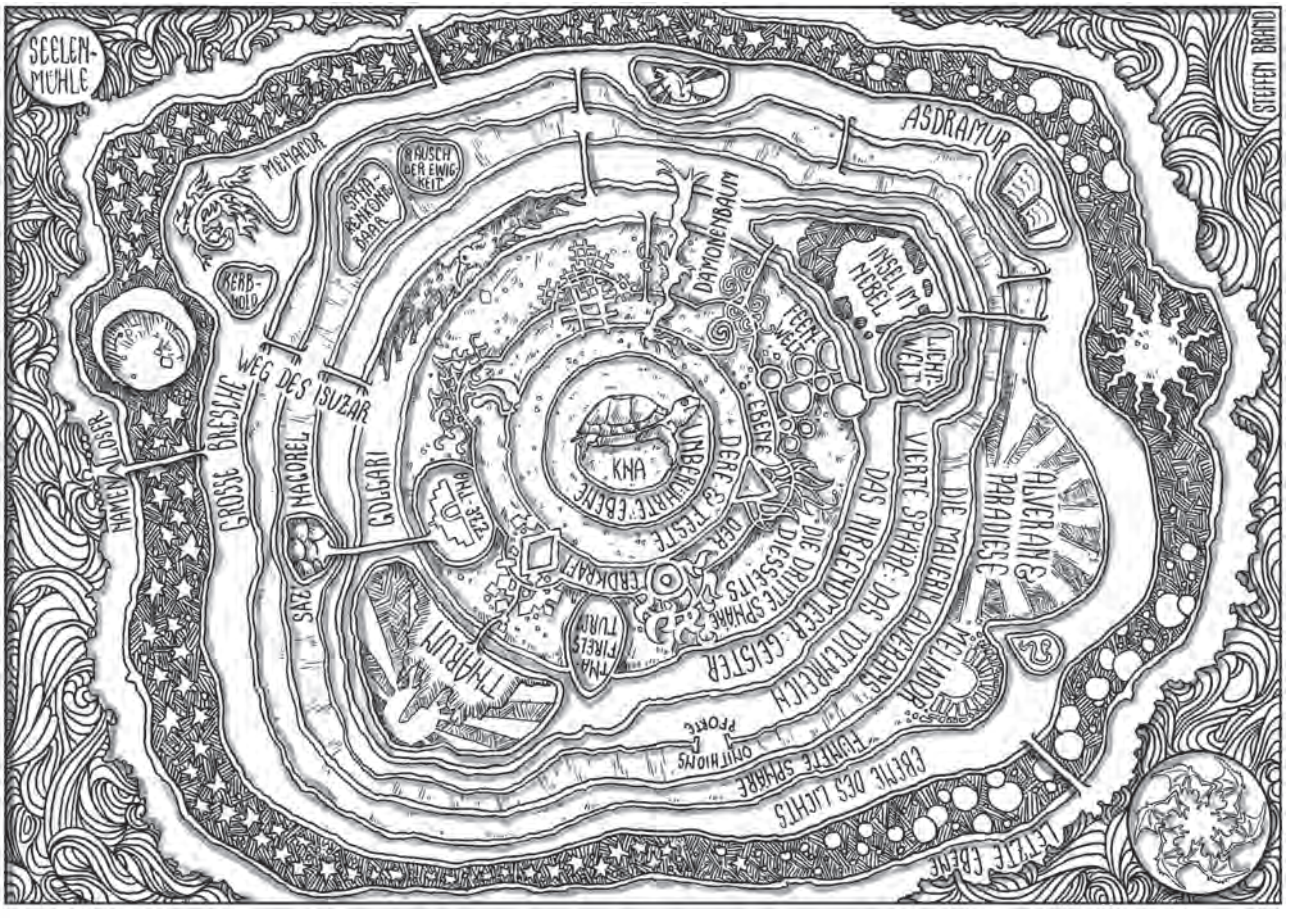
Das Weltenherz: die Erste Sphäre

Nach Satinavs Frevel erkennt Kha, dass immer wieder Unsterbliche versuchen werden, ihr System zu sabotieren, und nicht jedes Mal kann es ihr gelingen, rechtzeitig vorher einzugreifen. Daher beschließt sie, die Weltengesetze für alle Zeit festzuschreiben und durch eine unüberwindliche Mauer vor der Einflussnahme anderer Unsterblicher zu schützen. So erschafft Kha die Erste Sphäre und mit ihr den Ausgangspunkt des Sphärenmodells. Im Inneren dieses Weltenherzes sind alle Naturgesetze festgeschrieben, und es ist seitdem niemandem gelungen, die von Kha erschaffene Mauer zu durchbrechen und die Gesetze zu ändern (das heißt nicht, dass die Gesetze nicht bewusst gebrochen wurden, aber das ist ein anderes Thema).

Der Weltenkern: die Zweite Sphäre

Eines der von Kha festgelegten Naturgesetze besagt, dass sich die ganze Welt aus sieben Elementen zusammensetzt. In der Folgezeit entsteht ein Weltenkern, in dem sich die Essenz dieser sieben Elemente sammelt. Dort koexistieren seitdem Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus, Eis und Magie in ewigem Gleichgewicht. Damit auch sie nicht verändert werden können, erschafft Kha eine zweite Mauer, mit der sie diesen Weltenkern umgibt. Damit ist die Zweite Sphäre entstanden. Und ich muss gestehen, dass selbst ich nicht zur Gänze verstehe, was Kha damit geleistet hat.

Ein Modell der Sphären



Die veränderliche Welt: die Dritte Sphäre

Auf Basis der nun unveränderlichen Naturgesetze und der Elemente kann jetzt endlich eine Welt entstehen, die nicht mehr ständig im Fluss ist. Das Land trennt sich vom Wasser, Ozeane, Seen, Landmassen, Inseln und Gebirge entstehen. Die Sonne folgt einer regelmäßigen Bahn über das Firmament und sorgt für Wärme, aber auch für den Wechsel von Tag und Nacht. Die Winde wehen über die Welt hinweg und schieben die Wolken vor sich her, bis diese sich über dem Land abregnen und die Bäche und Flüsse speisen. Und die Pflanzen und Tiere, die die Unsterblichen geschaffen haben oder noch erschaffen, finden einen Lebensraum, der zuverlässig genug ist, um überleben zu können.

- Die Dritte Sphäre: die Welt der Tiere und Pflanzen
- Alveran und die ersten Götter

Dennoch solltet ihr nicht glauben, die Dritte Sphäre dieser Zeit entspräche der heutigen. Die Kontinente hatten eine andere Form, die Gebirge aus dieser Zeit sind verschwunden, andere entstanden. Jahreszeiten existierten nicht, und keine eisbedeckten Regionen im äußersten Norden.

Stattdessen gibt es damals überall auf der Welt Gegenden, in denen das Element Eis überwiegt: Schneebedeckte Gebirge oder Ebenen, eingefrorene Seen, träge fließende Gletscher. Und anderswo herrscht das Feuer, dort kochen Lavaseen, in Steinwüsten flimmert die Luft.

Mir ist bewusst, dass einem heutigen Menschen diese Vorstellung fremd ist, kennt er doch das Eis nur aus dem hohen Norden, während im Süden trockene Wüsten oder heiße Dschungel zu finden sind. Doch diese räumliche Sortierung ist erst viel später entstanden – zu Beginn der Welt konnte ein vom Eis beherrschter Gletscher ohne Weiteres auch an einer feuerdominierten Wüste vorbeifließen. Das ist die Welt, wie ich sie sehe und begreife. Eure kleinliche Einteilung in Regionen, Landschaften oder Wetter ist etwas, dass sich mir auch nach all den Äonen nicht so recht erschließen kann.

Das Sphärenmodell

Das Schwarze Auge geht davon aus, dass die Welt aus unterschiedlichen Sphären aufgebaut ist. Dieses Sphärenmodell wird inneraventurisch zwar immer wieder diskutiert, grundlegend ist es aber durchaus richtig. Es gibt sieben Sphären, die durch den Limbus voneinander getrennt sind.

Ob diese einander umschließen wie eine Zwiebel, unterteilt in klar sichtbare Schalen und zusammengehalten durch die klebrige Zwiebelhaut, oder ob sie wie die einzelnen Schichten einer Torte aufeinanderliegen, die durch Zuckerguss oder Sirup verbunden sind, ist für diese Betrachtung weitgehend unerheblich.

- **Erste Sphäre**: Das Weltenherz – Ordnung und Stillstand
- **Zweite Sphäre**: Das Werden der Elemente – Dere und Feste
- **Dritte Sphäre**: Heimat der Elemente und Sterblichen – Leben und Fruchtbarkeit
- **Vierte Sphäre**: Das Reich der Toten – Tod und Vergehen
- **Fünfte Sphäre**: Die Zitadelle der Götter – Sphäre der Götter
- **Sechste Sphäre**: Der Sternenwall – Sterne und Kraft
- **Siebte Sphäre**: Unendliches Chaos – Chaos und Brodem, das „Draußen“

Neben diesen Sphären existieren unterschiedliche Globulen, so zum Beispiel die Feenwelten oder Zze Tha, die von der eigentlichen Schöpfung losgelöst zu betrachten sind und in denen ganz eigene Naturgesetze gelten können. Auch die Hohlwelt Tharun ist eine dieser Globulen.

Freie Wesen

Ich vermag mich nicht wirklich zu erinnern, aber ich bin sicher, dass in dieser Zeit jene Wesen in die Welt traten, die ihr heute Feen nennt. Nicht alle Feen sind unsterblich, aber es gibt auch solche unter ihnen. Die Feen wollten sich keinem Diktum unterwerfen und begannen schnell, eigene Welten zu formen. Das erzürnte Kha und sie stellte sie vor die Wahl: Entweder würden sie Teil der bestehenden Welt werden oder eigene Welten bekommen, die nur ein schaler Abklatsch der Schöpfung wären. Ich weiß von zumindest zwei Wesenheiten, die so zum Herz ihrer Welten wurden, zu einem so mächtigen Herz, dass sie sogar unsere Welt mit formten. Der Flussvater und Pandlaril werden sie heute genannt. Nicht einmal ich bin sicher, ob die beiden Unsterbliche waren oder Götter. Pandlaril habe ich immer als Gottheit betrachtet, obwohl sie sich erst spät so benahm. Ich kann diese Flucht aus der Schöpfung nicht verstehen, deswegen bin ich die Falsche, um über Feen zu berichten, aber einerlei, sie kamen jetzt in die Welt.

Die Zitadelle der Macht: die Fünfte Sphäre

Gegen Ende des Ersten Zeitalters entdecken einige Unsterbliche, dass es einen Ort gibt, der außerhalb der bisher bekannten Sphären liegt, aber jenen, die dort herrschen, eine besondere Macht verleiht: Wer sich hier einen Platz sichern kann, erhält dadurch die Möglichkeit, die Geschicke der Welt aus der Ferne zu beeinflussen und zu lenken – und das mit sehr viel weniger Kraft, denn dieser Ort vervielfacht die Wirkung all dessen, was seine Bewohner vollbringen. Außerdem kann man von hier aus besonders leicht einen Teil seiner eigenen Macht an sterbliche Diener weitergeben. Dadurch erhalten diese Sterblichen Fähigkeiten, die zwar immer noch weit unter denen eines Unsterblichen liegen, aber dennoch weit über denen, die ihnen normalerweise zur Verfügung stehen. Die Zwölfgöttergläubigen nennen diesen Ort Alveran, und seine

‚Bewohner' werden zu den ersten Göttern. Diese Götter nutzen bald die Fähigkeit, Kraft zu verteilen als Mysterium, um Macht und Einfluss zu gewinnen. Diesem Akt habt ihr den Namen Ordination gegeben – ihr vergesst nur gerne, dass ein jeder Gott seine Kraft weitergeben kann. Etwas, das mir als einfacher Unsterblicher verwehrt blieb, vermutlich, weil ich es nie anstrebte. Aber täuscht euch nicht, Phex, Tairach und Nandus – nein, jetzt muss ich ja Hesinde sagen – haben ganz unterschiedliche Wege gefunden, ihre Anhänger mit schierer Macht auszustatten. Speisen jedoch tun die Götter ihre Kräfte aus sich selbst und somit der Quelle der Schöpfung, dem Kampf zwischen den Prinzipien, die ihr Los und Sumu nennen wollt.

Die Anzahl der Unsterblichen, die in Alveran Platz haben, ist begrenzt – auch wenn ich nie herausgefunden habe, wie hoch sie eigentlich genau ist. Denn in ihrer Machtgier haben diejenigen, die dort einen Platz ergattert haben, eifersüchtig darüber gewacht, dass keine anderen mehr hinzukommen können – je mehr Unsterbliche an Alverans Möglichkeiten teilhaben, desto weniger spektakulär sind schließlich die eigenen Fähigkeiten.

Auch wir Unsterblichen sind nicht vor Gier gefeit – vor allem Machtgier gehört zu einem verbreiteten Laster. Und so beschließen die siebenundzwanzig Unsterblichen, die Alveran entdeckt haben, dass sie diesen Ort für sich haben wollen. Um den anderen Unsterblichen den Zugang zu verwehren, umgeben sie die „Götterzitadelle" mit einem fast undurchdringlichen Wall nach dem Vorbild der Mauern, mit denen Kha die Erste und Zweite Sphäre schützt. Nur diejenigen, die von ihnen auserwählt werden, können diesen Wall durchqueren – durch das Göttertor Melliador. Damit ist eine weitere Sphäre entstanden – die eigentlich die vierte sein müsste, nach menschlicher Zählung aber als die fünfte gilt, da ihr bei eurer Zählung keine Kenntnisse über die Entstehungsreihenfolge habt.

Das erste Karmakorthäon

Mit der Entstehung der Fünften Sphäre neigt sich das Erste Zeitalter dem Ende zu. Es tritt eine gewisse Ruhe ein, in der alle Wesen und Wesenheiten die entstandene Welt betrachten und sich über den Platz klar werden, den sie in dieser Welt einnehmen.

Doch dabei kommen einige Unsterbliche, die keinen Platz in Alveran abbekommen haben, zu dem Schluss, dass sie einen solchen Platz mit dem gleichen Recht beanspruchen können wie diejenigen, die einfach nur ein bisschen schneller als sie gewesen sind. Neid und Eifersucht flammen auf, und als die Ausgeschlossenen an die Pforten Alverans klopfen, um Einlass zu erhalten, beginnt das Zweite Zeitalter.

Die Entstehung der Welt aus Sicht des Zwölfgötterglaubens

Schon immer haben denkende Wesen versucht, Unverständliches so zu verpacken, dass sie es sich vorstellen können. So haben die unterschiedlichsten Kulturen Schöpfungsmythen entwickelt, mit denen sie sich den Ursprung der Welt erklären. Und woher dieses Wissen auch stammen mag, so schimmert in vielen dieser Mythen doch manche Erkenntnis durch, die den betreffenden Kulturen eigentlich nicht zur Verfügung stehen dürfte.

Im Folgenden konzentrieren wir uns auf den Schöpfungsmythos des Zwölfgötterglaubens, denn unter den Spielern wird genau darauf das größte Augenmerk gelegt. Immer wieder versuchen wir aber, ein wenig über den Horizont des Zwölfgötterglaubens zu blicken, damit auch Spieler von Elfen, Zwergen oder animistischen Kulturen zu ihrem Recht kommen.

Bitte bedenken Sie: Im Laufe der Geschichte von **Das Schwarze Auge** wurde auf die Ableitung aller Ereignisse auf die Zwölfgötter größter Wert gelegt. Nandus als Sohn von Hesinde und Phex soll hier als prominentestes Beispiel dienen – selbst wenn Nandus jetzt der Urgott war. Vielleicht sieht die Wahrheit anders aus, aber das soll Ihren Spielspaß nicht mindern, sondern Sie nur anregen, den Mythos als das zu begreifen, was er ist: eine Chance, Geschichten zu erzählen. Vielleicht war Rondra unter einem düstren Aspekt auch die Göttin ar'Dron, an die sich niemand erinnert. Vielleicht ist Kor gar nicht Sohn Rondras, sondern Kr'Thon'Chh, der Zermalmer des echsischen Pantheons. Wichtig ist allein, was Ihre Runde daraus macht.

Wir stellen in den Zwölfgötterkästen dar, wie die größte Glaubensgemeinschaft im heutigen Aventurien die Welt sieht. So, wie auch wir als Redaktion weiterhin Geschichten wie die Kampagne um die Sieben Gezeichneten erzählen wollen. Selbst wenn eine andere Wahrheit hinter der Entstehung von Phex und Kor liegt, als der Zwölfgöttergläubige annimmt, kann der sich – durch die schiere Überzahl und Kirchen, die seinen Glauben mit Fackel und Schwert schützen – im Mittel- oder Horasreich vermutlich immer durchsetzen. In der Wildnis des hohen Nordens oder tiefen Südens oder unter fremden Völkern sieht das ganz anders aus. Das soll aber niemanden von Ihnen daran hindern, Ihre Mythologie auszureizen. Wichtig ist, dass sie den Mitspielern gefällt und dass sie sich darin wiederfinden! Und ja, vermutlich sind die Götter die Guten, die die Schöpfung vor dem Chaos der Dämonenhorden schützen. Vielleicht waren sie aber

Götter und Giganten

Die Mythologie der Zwölfgöttergläubigen unterscheidet zwischen Göttern und Giganten, wobei die Götter die Kinder Los' sein sollen, die Giganten aber die Kinder Sumus. Mit diesem Modell versuchen die Kirchen, die Existenz weiterer Unsterblicher neben den Göttern zu erklären.

Von den zwölf Kindern des Los werden in der Mythologie nur sieben genannt: **Praios** (Anführer der Götter), **Rondra** (Herrin des Kampfes), **Hesinde** (Herrin der Magie), **Phex** (Herr des Zwielichts), **Boron** (Herr über das Vergessen und den Schlaf), **Rahja** (Herrin des Rauschs) und **Travia** (die Friedliche). Demgegenüber wird nirgends gesagt, wie viele Giganten aus Sumus Blut entstanden sind (allerdings kursieren unter wenigen tulamidischen Zahlenmystikern Zahlen wie 49, 144 oder 600). Namentlich bekannt sind: **Ingerimm** (Herr über Feuer und Erz), **Efferd** (Herr über Wasser und Wind), **Firun** (Herr über das Eis), **Peraine** (Herrin über den Humus), **Satinav** (Herr über die Zeit, obwohl der eigentlich erst im Nachhinein zu einem Unsterblichen wurde), **Tsa** (die Friedfertige), **Raschtul** (Vater der Schrate), **Ogeron** (Ahnherr der Oger) und **Kauca** (Herrin des Sturmwinds). Ebenfalls zu den Giganten werden die zwölf **Großen Drachen** gezählt, obwohl diese in Wirklichkeit erst im Zweiten Zeitalter erschaffen wurden. Bereits hier kann man erkennen, dass auch der Zwölfgötterkult Raum für Wesen schafft, die neben den Göttern die Welt verändern wollen.

Fünf namenlose Götter

Der einfache Zwölfgöttergläubige erfährt in der Schöpfergeschichte nur, dass die zwölf Götter aus dem Blut Los' entstanden sind. Und selbstverständlich geht er davon aus, dass diese zwölf mit den heute verehrten Zwölfgöttern identisch sind. In der Regel wissen nur Theologen, Häretiker und besonders Gebildete, dass diese Annahme nicht zutrifft. Deswegen wird auch nur selten nach den Namen der übrigen fünf Loskinder gefragt – und die Antwort ist bis heute offen.

Ketzer wie etwa die Ilaristen behaupten, dass jenes Wesen, das heute nur noch als der Namenlose bekannt ist, einer dieser fünf Götter gewesen sei. Dass dies in der Lesart der zwölfgöttlichen Kirchen so nicht vorkommt, ist wohl kaum überraschend. Dennoch gibt es zwölfgöttliche Legenden, nach denen der Namenlose aus dem ersten Blutstropfen Los' entstanden ist, der noch voller Hass und Zorn war, womit der Hass des Namenlosen auf die Götter und ihre Weltordnung sowie die Sterblichen erklärt wird.

nicht immer ganz so gut – das liegt im Auge des Betrachters und vor allem an demjenigen, der die Geschichten für seine Spieler erzählt: am Meister.

Die Schöpfung im Zwölfgötterglauben

Der Mythos der Zwölfgöttergläubigen beschreibt das Erste Zeitalter erstaunlich genau. Das allumfassende Chaos vor der Weltenentstehung wird als grenzenlose Weite bezeichnet. Die beiden Urprinzipien werden vom Allgott Los und der Urriesin Sumu verkörpert. Als die beiden zum ersten Mal aufeinandertreffen, entbrennt ein fürchterlicher Kampf – erklärt

Zürnende Giganten

wird er mit Los' Eifersucht, da er sich bis dahin allein wähnte und kein anderes Wesen neben sich akzeptieren wollte. Dieser Konflikt beschreibt das Werden der Welt, das Entstehen der Ordnungen und der Naturgesetze. Und aus ihm gehen die frühesten Kreaturen hervor: Los wird von Sumu verletzt und verliert zwölf Blutstropfen, aus denen die zwölf Götter werden. Aus dem Blut, das aus Sumus erschlagenem Leib strömt, werden Giganten. Als der Kampf vorüber ist und Los begreift, was er getan hat, vergießt er zahllose Tränen darüber, dass er sich selbst mit dem Tod Sumus zu ewiger Einsamkeit verdammt hat – und aus diesen Tränen werden die Menschen, die Tiere und alle anderen Kreaturen. (Dass die Menschen hier an erster Stelle genannt werden, erklärt sich von selbst.) Sumus Leib wird zu dem Boden, auf dem die Menschen heute wandeln, und die Pflanzen wachsen aus diesem Leib hervor wie Haare. Der Himmel gilt als der Körper Los', der sich immer noch voller Gram über Sumu beugt.

So oder so ähnlich lehren es die zwölfgöttlichen Kirchen. Mitunter heißt es auch, Sumu liege zwar im Sterben, sei aber noch nicht tot – und alles Sprießen und Gedeihen auf Dere sei nur ihrer Lebenskraft zu verdanken. Sobald sie dereinst ganz gestorben sei, müsse auch alles Leben auf ihr vergehen.

Weitere Wesenheiten

Während die einfachste Version der Legende pauschal behauptet, außer den Göttern und Giganten seien alle Wesen aus Los' Tränen entstanden, gibt es viele Erzählungen, die hier weiter differenzieren. Manchmal heißt es, die Giganten hätten die zwölf Großen Drachen und die vierundzwanzig Riesen gezeugt, noch bevor sie sich aus Sumus Blut erhoben hatten. Außerdem soll Sumus Lebenskraft (das Sikaryan) so üppig geflossen sein, dass Wälder und Flüsse und sogar ganze Berge belebt und beseelt worden seien. Als Beispiel wird der Flussvater genannt, der ja eine Verkörperung des Großen Flusses sein soll, und mitunter auch Pandlaril als Seele des Neunaugensees.

Wesen, die aus dieser Zeit stammen, erhielten noch so viel von Sumus Lebenskraft, dass sie unsterblich wurden (so zum Beispiel die Drachenschildkröte Lata, die heute im Großen Fluss haust, und natürlich die Tier- und Baumkönige), während die später Erschaffenen nur eine begrenzte Lebenszeit hatten, da Sumus Sikaryan zu dieser Zeit schon zu großen Teilen verbraucht war. Zu diesen späteren Wesen zählten die ersten sterbliche Völker, vor allem die unterschiedlichen Riesenrassen: Ingerimm erschuf die Zyklopen (die damals noch ‚Feuerriesen' hießen), Firun die Frost-, Eis- und Reifriesen, Peraine die Baumriesen und Efferd die Wasserriesen, gewaltige Meeresungetüme. Es gab noch weitere Riesenarten, die in den Legenden aber nur pauschal als ‚die Riesen' Erwähnung finden.

Aufgabenverteilung im Zwölfgötterkult

Von Anfang an kümmern sich alle Götter und Giganten um bestimmte Herrschaftsgebiete. In der Praioskirche wird gerne behauptet, Praios habe ihnen diese Bereiche zugeteilt, allerdings ziehen Kritiker das wenigstens bei den Giganten heftig in Zweifel und nennen Los als denjenigen, der die Aufgaben verteilt hat. Auf jeden Fall entspricht das Herrschaftsgebiet der Natur der jeweiligen Wesenheit. Firun zum Beispiel, der aus dem Welteneis entstanden sein soll, das sich über den sterbenden Leib Sumus gelegt hat, wird zum Herrn über das Eis und den Frost. Bei einigen Giganten wird das Herrschaftsgebiet gar nicht oder nur in sehr apokryphen Schriften genannt, so etwa bei Raschtul oder Ogeron.

Das Mysterium von Kha

Im Zwölfgötterglauben ist Kha keine eigenständige Entität, ihr Name wird nur im Zusammenhang mit dem sogenannten ‚Mysterium von Kha' genannt. Dessen Entstehung wird am Ende des Zweiten Zeitalters verortet, als Götter und Giganten einen Pakt gegen den Dämonensultan geschlossen haben und in diesem Pakt auch die Natur- und Weltengesetze festschreiben. Dieses ‚Vertragswerk' manifestiert sich in einem ‚Bollwerk aus Diamant', das in der Ersten Sphäre ruht. Die sieben Festungstürme dieses Bollwerks ragen angeblich bis in die Dritte Sphäre hervor, beherrscht durch die sieben Elementarherren – womit gleichzeitig auch eine Erklärung für die Elementaren Zitadellen geliefert wird. Nur ganz wenige Mystiker vermuten hinter Kha ein unsterbliches Wesen, für die meisten Gläubigen, die den Namen überhaupt kennen, ist es schlicht die Bezeichnung des Göttergesetzes.

Der erste Sträfling

Zu Anbeginn der Zeiten ist die Zeit noch nicht so eindeutig festgelegt wie heute. Der Zwölferkult macht aus dem Echsenmagier Ssad'Navv daher den Giganten Satinav, dessen Herrschaftsgebiet die Zeit ist. Der scheint seine Aufgabe jedoch nicht zur Zufriedenheit des Allgottes Los zu erfüllen. Was genau er anstellt, ist nicht bekannt, nur dass es irgendeine Form von Frevel ist. Möglicherweise besteht dieser Frevel aber auch schlicht darin, dass er die Zeit beherrschen will – und Los ihm das nicht zugesteht. Jedenfalls kettet Los Satinav noch im Lauf des Ersten Zeitalters an das Boot der Zeit, und seitdem ahndet Satinav seinerseits jeden Zeitfrevel – möglicherweise aus Angst, von Los noch schlimmer bestraft zu werden.

Das zweite Zeitalter – der erste Kampf um die Macht

- Der Kampf um Alveran
- Die ersten Sterblichen: Ingerimms Feuerriesen
- Erz-, Luft-, Humus- und Wasserriesen
- Firuns Eisriesen
- Erste Kulturtechnik: Waffenherstellung
- Die Überlegenheit der Humusriesen
- Erschaffung der Oger, Trolle und Riesen
- Erschaffung der Zyklopen und Monaden
- Erste Kulturtechniken: Spinnen und Weben
- Beherrschung des Feuers
- Die erste Sprache
- Ogerons Tod
- Raschtuls ewiger Schlaf
- Der Dämonensultan

Die Bewohner Alverans

Zu Beginn des Zweiten Zeitalters gibt es meines Wissens siebenundzwanzig Götter (also jene Unsterbliche, die einen Platz in Alveran errungen haben), von denen ich hier jedoch nur zehn nennen kann. Ihr Anführer ist der **Goldene**, der Gott der Macht und Herrschaft. Beraten wird er von **Nandus**, dem Gott des Wissens. An seiner Seite steht **Praios**, der die Welt mit seinem Licht erhellt, damit nichts Unbemerktes geschieht. Entdeckt er etwas, das nicht im Sinne des Goldenen ist, sendet der Goldene **Phex** aus, den Boten und Unterhändler der Götter. Kann Phex den Willen seines Herrn nicht auf friedliche Weise durchsetzen, folgt ihm **Mithrida**, die Streiterin der Götter, die die Uneinsichtigen mit harter Gewalt zum Einlenken zwingt. An ihrer Seite schreitet **Graufang** einher, der Zornige. **Rahja** ist die Göttin der Kunst, die die ganze Welt zu einem Ort der Schönheit machen möchte. **Charypta** herrscht über das Wasser, **Tsatuaria** über den Humus und **Mada** über die Magie – an die Herrscher über andere Elemente kann ich mich beim besten Willen nicht erinnern.

Die Gegenspieler

Ich vermag wirklich nicht zu sagen, ob der Goldene zu diesem Zeitpunkt überzeugt ist, alle anderen Unsterblichen würden es einfach hinnehmen, aus Alveran ausgeschlossen zu sein. Als einige von ihnen nun Einlass nach Alveran verlangen, zeigt er jedenfalls die Reaktion, die seiner Natur am ehesten entspricht: Er ignoriert sie, denn er fühlt sich sehr sicher. Zwar rät Nandus ihm, etwas zu ihrer Beschwichtigung zu tun, aber vor allem Mithrida ist der Überzeugung, die Aufbegehrenden jederzeit in ihre Schranken weisen zu können.

So dauert es nicht lange, bis die Ausgeschlossenen sich vereinen, um sich gewaltsam Zugang zur Fünften Sphäre zu verschaffen. Ihr Anführer ist **Ingerimm**, und die mächtigsten Mitstreiter an seiner Seite sind **Raschtul**, **Efferd, Firun** und **Ogeron**. Deswegen haben sich möglicherweise bis heute Ingerimm, Efferd und Firun als die alten Götter in euren Köpfen festgesetzt, weil sie die alte Ordnung der Schöpfung so vehement verteidigt und ihre Rechte bereits damals erstritten hatten.

Die Schlachten

Wenn heutige Sterbliche von Schlachten zwischen den Unsterblichen hören, stellen sie sich gerne vor, wie gigantische menschenähnliche Wesen mit meilenlangen Keulen aufeinander eindreschen oder mit Bergen nacheinander werfen. Muss ich an dieser Stelle betonen, dass es so natürlich nicht war?

Da die Unsterblichen überwiegend keine feste Gestalt haben, bekämpfen sie sich auf einer anderen Ebene – einer, die ihrer Natur entspricht. Es entsteht ein Kräftemessen der Naturgewalten und Prinzipien: Gewaltige Fluten verheeren das Land, bekämpft von ungeheuren Feuersbrünsten, Sturmwinde reißen am Humus und zerstreuen ihn in alle Himmelsrichtungen, dicke Eispanzer legen sich über Länder und Gebirge, nur um von heftigem Sonnenschein wieder weggeschmolzen zu werden. Hass und Zwietracht entzweien Verbündete wie Feinde, während Liebe und Zuversicht sie stärken.

Die ersten Sterblichen

Es ist eigentlich nur einleuchtend, dass irgendwann ein Unsterblicher auf die Idee kommt, nicht nur Naturgewalten gegeneinander in den Kampf zu schicken, sondern auch Lebewesen. Wenn mich meine Erinnerung nicht trügt, ist es Ingerimm, der diese Idee als Erster hatte. Statt seine Kraft dafür zu verwenden, einen Vulkan zum Ausbruch zu bringen, erschafft er aus dem Feuer dieses Vulkans unter Zugabe von etwas Humus und Magie Feuerriesen. Diese sind zwar im ersten Augenblick nicht so zerstörerisch wie der Vulkan, doch dafür auch nicht so eingeschränkt: Haben sie an einer Stelle ihr verheerendes Werk vollbracht, ziehen sie weiter und setzen es anderswo fort. Allerdings liegt es in der Natur, dass das Erschaffen einer großen Menge von Wesen zur Folge hat, dass jedes einzelne davon etwas weniger mächtig ist. Und in diesem Fall bedeutet das, dass diese Wesen sterblich sind.

Bald übernehmen andere Unsterbliche diese Idee und erschaffen eigene Heere aus Sterblichen in mannigfaltiger Gestalt: Erz-, Luft-, Humus- und Wasserriesen in großer Zahl entstehen. Doch auch hier solltet ihr euch nicht von dem Begriff ‚Riese' verleiten lassen, an menschenähnliche Gestalten zu

denken. Humusriesen können die Form gewaltiger Felder aus Flechten haben, die alles überwuchern und abtöten, was ihnen nicht rechtzeitig entkommt. Oder sie werden zu Horden von Würmern, die alles verschlingen, was sie finden.
Nur das Element Magie erweist sich als zu unstet, um dauerhaft zu einer Kreatur geformt zu werden, während das Eis sich lange verweigert, durch Zugabe von Humus belebt zu werden – dies gelingt erst Firun, der schon immer einen besonderen Zugang zu dem kalten Element hatte.

Das Gedächtnis des Lebens

Ich vermag nicht zu sagen, ob ich es erlebt habe, oder ob ich mich nur daran bediente. Aber in dieser Zeit wurde das *Gedächtnis des Lebens* geschaffen. Nandus hat hier seine Idee hinterlassen, dass nichts jemals vergessen werden dürfte – und sich dafür den ewigen Groll solcher Wesen wie Boron zugezogen. Kha jedoch sah die Chance, ihre Gebote und ihre Ordnung durch alle Zeiten und durch alle Welten festzuschreiben. Was ihr heute Ak'Szash nennt, jenen Ort im Vergessenen Tal, kam bereits jetzt ins Sein. Und niemand Anderes als die Sterblichen sollten darüber wachen. Denn sie würden jene sein, die nur so kurz auf der Welt verweilen dürften, dass Khas Gebote immer wieder an sie übermittelt werden müssten.

Humus setzt sich durch

Humusriesen sind zwar keineswegs die zerstörerischsten unter allen Sterblichen, dennoch haben sie einen Vorteil, der sie über alle anderen erhebt: Werden sie verletzt oder beschädigt, können sie diese Verletzungen aus eigener Kraft wieder heilen lassen.
Natürlich bemühen sich die Unsterblichen lange Zeit, diese Selbstheilungskräfte auch solchen Wesen zu verleihen, die sie aus anderen Elementen erschaffen haben, doch gelingt das nur, indem sie deren Humusanteil erhöhen. Und bald zeigt sich ein weiterer Vorteil, der die Humuswesen auszeichnet: Sie können aus sich selbst heraus Nachwuchs erschaffen, also sich eigenständig vermehren.
Im Lauf des Zeitalters werden viele Kreaturen erschaffen und sterben wieder aus. Einige von ihnen bewähren sich aber, sodass sie überleben. Zu ihnen gehören die Urahnen der Oger, Trolle und Riesen – und, mit deutlich mehr Feuer ausgestattet, die Zyklopen und die Monaden.

Frühe Kulturtechniken

Zu Beginn betrachten die meisten Unsterblichen ihre Kreaturen als Werkzeuge in einem Kampf. Daher lehren sie sie nur das, was sie zum Überleben brauchen, und dazu die Herstellung von einfachen Waffen: Knüppel, Steinbeile und Steinmesser. Doch dann stellen sie irgendwann zu ihrer Überraschung fest, dass einige Sterbliche diese Geräte auch für andere Zwecke als das Töten ihrer Gegner nutzen: Sie zerteilen damit Fleisch von Beutetieren, sie fällen kleine Bäume, um sich Unterstände gegen Wind und Regen zu bauen, und sie zerstampfen Getreide und Früchte, um einen Brei daraus zu mischen. Damit wandelt sich das Bild, das die Unsterblichen von den Sterblichen haben, und sie nehmen sie erstmals als Persönlichkeiten wahr, auch wenn sie alle nach vergleichsweise kurzer Zeit vergehen.
Einige Unsterbliche lehren ihre Völker nun weitere Kulturtechniken. Welcher Unsterbliche welchem Volk bestimmte Techniken zuerst gebracht hat, darüber streiten sie bis heute immer wieder gerne. Die meisten Techniken finden jedenfalls bald Verbreitung bei vielen Völkern. So können sie zum Beispiel aus Pflanzenfasern Schnüre herstellen, mit denen sie Felle zu Kleidung verbinden, und schließlich entdecken sie auch die Technik des Spinnens und Webens, um Wolle in Fäden und Fäden in Stoffe zu verwandeln.
Zwei Techniken aus dieser Zeit sind besonders entscheidend: erstens die Beherrschung des Feuers, das Wärme und Licht spendet und mit dem man Nahrung garen kann. Noch wichtiger ist aber die Fähigkeit, Laute zu Worten zu formen und damit die Grundlage der Sprache zu legen.

Götter als Lehrer

In den Legenden aller Völker ist immer wieder die Rede davon, dass die Götter ihre Völker die eine oder andere Kulturtechnik gelehrt haben, und auch Chalwen nutzt diese Formulierung. Es ist aber keineswegs so, dass dafür ein Gott Gestalt angenommen und dann seinen Schülern in mühsamen Lektionen den Gebrauch von Spindel oder Feuerstein beigebracht hat.
Die übliche Art, Völkern Erkenntnisse zu bringen, ist die ‚göttliche Inspiration': Dabei werden ausgewählten Individuen Träume und Visionen gesandt, in denen sie so lange mit dem neuen Wissen konfrontiert werden, bis sie begreifen und die neue Kulturtechnik anwenden können. In späteren Zeitaltern sind die Adressaten für solche Visionen meistens die Auserwählten der Götter.
Als zweite Möglichkeit bieten sich die sogenannten Alveraniare an: Gesandte der Götter, häufig Halbgötter. Diese Wesen können die Gestalt eines Sterblichen annehmen und dann als Lehrer wirken. In den Legenden der Völker wird aber häufig kaum zwischen den Göttern und ihren Alveraniaren unterschieden, sodass oft die Rede von den lehrenden Göttern ist. Und tatsächlich ist es auch schon vorgekommen, dass ein Gott selbst Gestalt angenommen hat, wenn ihm die Lehre überaus wichtig ist.

Die Gegenspieler von außen

Lange wogt die Schlacht um Alveran hin und her, und zahllose Sterbliche finden dabei den Tod, aber auch manche Unsterbliche vergehen in den entfesselten Gewalten. Dennoch kann sich keine Seite gegen die andere durchsetzen, kein Sieg ist absehbar. Doch wie blind sind wir alle! Wie betäubt von dem Gedanken, die Gegner überwinden zu müssen, sodass unser Blick für alles andere getrübt ist.

- Angriff der Dämonen
- Friedensschluss der Unsterblichen
- Die Vierte Sphäre: das Totenreich
- Sieg über die Dämonen
- Die alveranischen Gesetze
- Die Festlegung der Götter fürs dritte Zeitalter
- Graufangs Bannung
- Die Sechste Sphäre: das Bollwerk gegen das Chaos

Keiner von uns bemerkt zu dieser Zeit, was mit den Seelen jener zahllosen sterblichen und unsterblichen Wesen geschieht, die im Kampf sterben. Denn in jedem dieser Geschöpfe wohnt eine Seele, die im Moment seiner Belebung in ihm entsteht. Stirbt der Leib eines Wesens, vergeht seine Seele aber keineswegs, sondern sie verlässt den Körper und trudelt ziel- und heimatlos durch die Welt. Viele Seelen der aus Elementen erschaffenen Sterblichen finden ihren Weg zurück in die Zweite Sphäre, wo sie in ihrem Element aufgehen. Doch den Seelen der Unsterblichen und jener Wesen, die nicht aus reinen Elementen bestehen, steht dieser Weg nicht offen, und so irren sie durch die Welt, bis sie schließlich vom Drinnen ins Draußen wechseln. Hier, im immer noch formlosen und brodelnden Chaos, entstehen aus vielen von ihnen auf einmal neue Wesenheiten: ungeborene Kreaturen, dem puren Chaos entsprungen und vom Hass auf ihre Mörder erfüllt. Sie werden zu Personifikationen von Eifersucht und Zerstörungswut. Ich bin mir sicher, dass das Chaos, das Draußen, das, was außerhalb von Los und Sumu steht, nur auf unsere Selbstverliebtheit gewartet hat. Wenige andere Seelen treiben ziellos umher, sie werden zu etwas Neuem, etwas, das ihr letztlich als Geister begreifen werdet.

Der einflussreichste Unsterbliche, der in dieser Zeit getötet wird, ist Ogeron, der Erschaffer des fressgierigen Volks der Oger. Als er fällt, gerät seine Seele ins Chaos – so wie in dieser Zeit alle Seelen von sterbenden Wesen. Und in diesem Chaos entsteht gleichzeitig das mächtigste aller Außenweltwesen: Ihr nennt es den Dämonensultan. Bis heute vermag ich nicht zu sagen, ob der Dämonensultan der gefallene Ogeron oder ob es Zufall oder tragische Ironie ist, dass sich außerhalb der Schöpfung der Hass darauf in einem Wesen manifestiert. Beide verbindet jedoch etwas ganz Grundsätzliches: die Gier. Zu Lebzeiten Ogerons wichtigstes Motiv, wohnt sie auch dem Dämonensultan inne, wächst ins beinahe Unermessliche. Und so schart der Dämonensultan, unbemerkt und unbeachtet von allen Unsterblichen, eine große Zahl von Chaoswesen um sich, um erneut in die Schlacht zu ziehen. Ich glaube, dass diese Wesenheiten deswegen so von Hass auf die Schöpfung erfüllt sind, weil sie ins Draußen gefallen sind, nachdem ihr Leben im Drinnen endete. Aber mit absoluter Bestimmtheit könnte ich das nicht sagen. Vielleicht ist das Draußen einfach nur böse oder nicht einmal das, vielleicht ist es nur allem Geordneten gegenüber feindlich gesinnt. Der Dämonensultan will Alveran nicht erobern, sondern es geht ihm allein darum, die Welt mit Hass und Zerstörung zu überziehen, denn das sind die einzigen Ziele, an die er sich klammert. So müssen wir alle völlig überrascht zusehen, dass eine Flut dämonischer Chaoswesen über unsere Welt hereinbricht: Horden von Wesen, die einstmals selbst Sterbliche oder Unsterbliche waren, auch wenn sie sich daran nicht mehr erinnern können.

Als wir uns so plötzlich von einem neuen und fürchterlichen Feind bedroht sehen, bleibt uns nichts anderes übrig, als den Streit vorerst ruhen zu lassen und uns – wenn auch zähneknirschend – zusammenzutun. Denn geschwächt, wie wir sind, kann keiner alleine gegen die massive Bedrohung von außen bestehen. Also kämpfen diejenigen, die sich bisher gegenseitig umbringen wollten, nun Seite an Seite gegen die neuen Widersacher.

Die Vierte Sphäre – das Reich der Toten

Erst nach und nach begreifen wir, woher diese plötzliche Bedrohung überhaupt gekommen ist und wie ein Dämon entsteht. Zunächst stellen wir fest, dass jeder Sterbliche und jeder Unsterbliche, der im Lauf der Schlacht erschlagen wird, früher oder später auf grauenhaft verzerrte Weise in den dämonischen Heeren zurückkehrt. Die Klügsten unter uns verstehen schließlich die Zusammenhänge, und wir beschließen, einen Ort einzurichten, an dem die Seelen sich sammeln können, damit sie nicht weiterhin ins Draußen driften. So wird eine weitere Sphäre erschaffen: das Totenreich, in das die Seelen der Verstorbenen einfahren können, in eurer Zählung die vierte Sphäre. Erst als dies vollbracht ist, gelingt es uns in zahllosen Schlachten und unter schweren Verlusten, den Dämonensultan und seine formlosen Heere wieder in das äußere Chaos zurückzuschleudern.

Ich vermute, dass das Totenreich durch Magie beeinflusst werden kann, weil die ersten Geister ihr ausgesetzt waren. Die Götter jedoch haben mit der Erschaffung einer eigenen Sphäre, und dem dazugehörigen Wall, den Einfluss der Zauberei auf die Toten stark eingeschränkt. Auf der anderen Seite weiß ich auch, dass daher viel Nayrakis in diesem Totenreich zu finden ist und es soll Unsterbliche (und sogar Sterbliche) geben, die sich dieses Karma zunutze machen können.

Das zweite Karmakorthäon und die Sechste Sphäre

Der Krieg, der das ganze Zeitalter angedauert hat, hat unzählige Opfer gefordert. Die meisten der gerade erschaffenen Wesen und Völker sind wieder untergegangen, von anderen leben nur noch wenige. Aber auch von den Unsterblichen sind manche vernichtet oder zerschmettert worden (wie eben Ogeron), andere sind so geschwächt, dass sie in Bedeutungslosigkeit versinken oder sich in einen endlosen Schlaf zurückziehen müssen (wie zum Beispiel Raschtul).

Die alveranischen Gesetze

Nach ihrem Sieg über die Dämonen sind selbst die kriegerischsten unter uns Unsterblichen des Kämpfens müde, und wir sehen ein, dass es an der Zeit ist, Frieden zu schließen – zumindest unter uns. Doch was soll nun mit Alveran geschehen? Auch hier suchen wir nun nach einer gemeinsamen und friedlichen Lösung.

Nach langen Beratungen und Verhandlungen wird festgelegt, dass in Zukunft die Plätze Alverans nach bestimmten Kriterien vergeben werden sollen. Diese Vergabe ist jeweils zeitlich begrenzt, nach Ablauf einer gewissen Frist werden die Plätze neu vergeben. Die Auswahl der Unsterblichen, die für das kommende Zeitalter zu Göttern werden, obliegt letztendlich Kha, der Hüterin der Weltengesetze. Sie trifft ihre Wahl nach bestimmten Gesichtspunkten: Wichtig ist, dass bestimmte Positionen besetzt sind – so müssen jedes Mal Götter bestimmt werden, die sich um die Elemente kümmern, es muss einen obersten Richter geben, einen Verantwortlichen für Tod und einen Lebensspender. Auch ein oberster Heerführer und ein Herold der Götter sollen jeweils auserwählt werden. Natürlich muss jeder Gott über große Macht verfügen, um seine Position ausfüllen zu können, und dazu gehört es auch, viele sterbliche und unsterbliche Diener in seinem Gefolge zu haben. Selbstverständlich kommen Unsterbliche, die in irgendeiner Weise gegen Khas Gesetze verstoßen oder der Welt auf andere Weise Schaden zufügen, nicht in Betracht.

Die genaue Zahl der Götter ist nicht festgelegt, denn einzelne Götter können auch mehrere Aufgaben innehaben, oder sie übernehmen zu mehreren eine Aufgabe. Doch auch jeder Unsterbliche, der nicht zu den Göttern gehört, soll fortan in Alveran wohnen dürfen, wenn er es möchte. All diese Festlegungen werden Kha überantwortet, und damit gehören sie zu den Weltgesetzen, die fortan in der Ersten Sphäre festgeschrieben sind. Kha selbst wählt also seither die Götter aus, aber sie lässt sich Zeit bei dieser anstrengenden Aufgabe und zieht sich immer weiter aus dem Geschehen zurück, auch für die mächtigsten unter uns wird es immer schwieriger, sie zu erreichen.

Die Bannung Graufangs

Ein Unsterblicher jedoch ist so von Kampfeswut erfüllt, dass er sich nicht einmal nach dem Sieg über die Dämonen beruhigen lässt. Rastlos streift er durch die Welt und sucht nach Wesen aus dem Draußen, die sich irgendwo versteckt halten. Dabei fallen seinem Zorn auch manche unschuldige Sterbliche zum Opfer, und selbst die Unsterblichen können sich niemals sicher fühlen.

So beschließen die Götter, ihn zu bändigen, verbannen ihn aus Alveran und erbauen ihm einen Kerker in der Dritten Sphäre. Dort ruht er von nun an und hofft darauf, wieder freigelassen zu werden, um seiner ungestillten Wut freien Lauf lassen zu können. Wir müssen erkennen, dass Graufangs Zorn die vermutlich mächtigste Waffe gegen alle Unsterblichen und sogar die Götter ist, eine Gefahr, der wir uns nicht weiter aussetzen wollen.

Hier treten im Übrigen vor allem jene Unsterbliche zum ersten Mal als Gruppe auf, die ihr später als die Himmelswölfe begreifen werdet. Und es zeigt sich hier auch zum ersten Mal, dass sie aus unerfindlichen Gründen immer dann am mächtigsten auf der Welt sind, wenn sie als Gruppe agieren. Ich habe nie herausgefunden, warum das so ist, aber ich bin mir ganz sicher, dass das der Grund ist, warum die Hochschamanen der Nivesen sie schon sehr bald nur noch als das Rudel der Himmelswölfe und nicht als Individuen verehren. Ich vermute aber fast, dass sie sich als Gruppe geben, um den Zorn Graufangs von einzelnen, wie etwa dem mächtigen Gorfang, abzulenken. Denn eine Gruppe bietet nun einmal Schutz, auch wenn sie manchmal von Zwisten bis an ihre Belastungsgrenze zerrüttet wird.

Die Götter des Dritten Zeitalters

Kha wählt für das kommende Zeitalter insgesamt siebzehn Unsterbliche als alveranische Götter aus. Als obersten Richter setzt sie den **Goldenen** ein, der sich beim Kampf gegen die dämonischen Eindringlinge einen Namen gemacht hat und allgemein als fähiger Anführer gilt. Die Herrschaft über die Elemente vertraut sie **Charypta** (Wasser), **Praios** (Feuer), **Kauca** (Luft), **Hazaphar** (Erz), **Firun** (Eis) und **Mada** (Magie) an, während **Tsatuaria** nun sowohl Herrin über den Humus als auch Lebensspenderin ist und **Tairach** der Herr des Todes wird. Zur obersten Heerführerin wird **Mithrida** ernannt, zum Götterherold **Phex**. Auf Wunsch des Goldenen wird **Nandus** zu seinem Berater, einen weiteren Platz in der Götterfeste ergattert **Reißgram**.

Die Sechste Sphäre

Damit aber der Dämonensultan und seine abscheulichen Horden nie wieder die Möglichkeit erhalten, in die innere Welt einzudringen, errichten wir Unsterblichen unter einer großen Kraftanstrengung ein neues Bollwerk, und dieses ist so mächtig, dass es sogar als eigene Sphäre gilt. So entsteht die Sechste Sphäre, die die Dritte Sphäre als schützende Kugel umgibt. Ausgewählte Seelen aus dem Totenreich werden als Wächter in die Sechste Sphäre gesandt, wo sie nun als leuchtende Sterne ewige Wacht halten.

So endet das Zeitalter der fürchterlichsten Schlachten, die die Welt jemals erlebt hat, in Frieden.

Die zwölfgöttliche Überlieferung

Heute ist der Zwölfgötterglaube die verbreiteste Religion in Aventurien – und auch die mit dem größten Sendungsbewusstsein. Sie benennt explizit die Götter, die im 11. Zeitalter in der Götterfestung residieren und sieht sie als alleinige Götter an. Zum Teil unterscheiden sich die Namen der heutigen Zwölfgötter von denen, die in früheren Zeitaltern benutzt wurden, zum Teil sind sie identisch.

Die Zwölf sind:

- **Praios:** Gott der Sonne, der Ordnung und des Gesetzes
- **Rondra:** Göttin des ehrenhaften Kampfes, des Zwistes und der Ehre
- **Efferd:** Gott des Wassers, der Meere und der Lüfte
- **Travia:** Göttin der Treue, der Gastfreundschaft und der Familie
- **Boron:** Gott des Todes, des Vergessens und des Schlafes
- **Hesinde:** Göttin der Weisheit, der Wissenschaften, Zauberei und Kunst
- **Firun:** Gott des Eises, des Winters und der Jagd
- **Tsa:** Göttin des Lebens, des Wandels, des Friedens und der Wiedergeburt
- **Phex:** Gott der Diebe, der Händler und des Glücks
- **Peraine:** Göttin der Fruchtbarkeit, des Ackerbaus und der Heilkunst
- **Ingerimm:** Gott des Feuers, des Handwerks und der Schmiede
- **Rahja:** Göttin der Schönheit, des Rausches und der (körperlichen) Liebe

Die zwölfgöttliche Legende kennt den Kampf um die Plätze in Alveran, nennt die beiden Parteien aber Götter und Giganten und macht ihn so zu einer Auseinandersetzung zwischen den Kindern von Los einerseits und denen Sumus andererseits. Die Giganten senden von ihnen erschaffene Riesenvölker und Gigantenkinder in die Schlacht und fechten selbst an vorderster Front. Auf den Mauern Alverans stehen die Götter (ohne weitere Verstärkung) und wehren die Angreifer ab.
Es gibt aber auch Wesen, die sich aus dem Kampf heraushalten: *Satinav* kann nicht mitkämpfen, denn er ist zu dieser Zeit schon von Los ans Schiff der Zeit gekettet worden, und *Tsa* verabscheut den Krieg (entsprechend der Rolle, die sie im Zwölfgötterglauben innehat) und nimmt deswegen nicht daran teil. Zu den zwölf Hohen Drachen berichtet die Legende, dass sie untereinander zu zerstritten seien, um in den Kampf einzugreifen.
Die Auseinandersetzung wird so beschrieben, wie man es sich bei einem Kampf der Urgewalten vorstellt: Giganten werfen Berge und Feuersbrünste gegen die Mauern Alverans, und der Gigantin *Kauca* gelingt es sogar, eine Bresche in die Zitadelle zu schlagen – die Trümmerstücke regnen bis auf Dere hinab, wo sie bis heute als leuchtende Gwen-Petryl-Steine gefunden werden (was nebenbei impliziert, dass die Fünfte Sphäre auf irgendeine Weise oberhalb der Dritten Sphäre verortet sein müsste). Doch die Götter wehren sich mit den Mitteln, die der Zwölfgötterkult ihnen zugesteht: *Hesinde* mit Zauberei, *Phex* mit verwirrenden Nebeln, *Boron* nimmt den Kämpfenden die Erinnerung, während *Rondra* mit Blitz, Donner und Schwert fürchterlich in den Reihen der Giganten wütet.
Der größte aller Giganten ist *Raschtul*, und sein Leib besteht aus unzerstörbarem Marmor. Er scheint unbesiegbar, bis Hesinde in ihrer Weisheit seine verwundbare Stelle erkennt und Rondra ihm den Kopf abschlägt. Doch selbst ohne Kopf gibt er sich nicht geschlagen, und immer wieder will er sich erheben, bis Boron göttlichen Schlaf über ihn wirft.
Noch wilder als Raschtul ist sein gefräßiger Bruder *Ogeron*, der es beinahe schafft, Travia den Kopf abzubeißen, wenn nicht im letzten Moment Praios eingreifen und ihn mit einem gewaltigen Blendstrahl aus seinem Sonnenszepter in tausend Stücke zerschlagen würde.

Alveran

Die Legenden des Zwölfgöttermythos berichten, dass die Götter selbst die Festung Alveran im Ersten Zeitalter errichtet haben. Der Neid der Giganten entzündet sich nicht daran, dass die Götter die Herrschaft über bestimmte Elemente oder Prinzipien an sich gerissen haben – schließlich sind fünf der (damals noch sieben) Elemente fest in Gigantenhand. Ein Platz in Alveran vergrößert die Macht jedoch so deutlich, dass es sich offensichtlich lohnt, einen Krieg darum zu führen. Anders hätten die zwölf Götter wohl kaum dem Ansturm der Giganten mit ihren riesigen Heerscharen standhalten können.

Die Formung der Welt

Die Auswirkungen der Gigantenkriege sind welterschütternd. Viele Legenden erzählen davon, dass die Welt, wie die Aventurier sie kennen, zu großen Teilen durch diese Schlacht geformt wird. So gilt der Raschtulswall beispielsweise als der gefällte Leib Raschtuls, der Raschtulskopf dementsprechend als sein abgetrenntes Haupt. Im Norden dieses Gebirges gibt es einen Vulkan, aus dem seit Menschengedenken ständig heiße Gase und flüssiges Gestein hervorbrodeln: Er wird ‚der Schlund' genannt und soll der Ort sein, an dem Raschtuls Kopf früher auf seinen Schultern saß. Raschtuls Atem ist der Name eines heißen Windes, der aus dem Gebirge herabfährt und manchmal bis nach Perricum zu spüren ist, und die gelbrötliche Färbung des Mhanadi wird damit erklärt, dass er bis heute von Raschtuls Blut gespeist werde.
Die überall in Aventurien vorkommenden Gwen-Petryl-Steine gelten wie oben beschrieben als Bruchstücke der Mauern Alverans, die nach einem gewaltigen Angriff der Gigantin Kauca auf Dere niederregnen. In den Eiszinnen gibt es ebenfalls zwei feuerspuckende Vulkane, bei denen es sich um Feuerriesen handeln soll, die Firuns Eisriesen dort gefangen

gesetzt haben, und fast überall gibt es weitere Legenden, die auf die eine oder andere Weise auf den Kampf zwischen Göttern und Giganten Bezug nehmen.

Der Angriff von draußen

In den Legenden ist der Angriff der Dämonen erstaunlich präzise beschrieben, auch wenn die Details zum großen Teil nachträgliche Ausschmückungen sind. Der Dämonensultan (ein Wesen, zu dessen Herkunft es in den zwölfgöttlichen Sagen keine Hinweise gibt) wird auf die Schlacht zwischen Göttern und Giganten aufmerksam, und er sieht die Zeit gekommen, die Welt der Götter zu erobern. Da die Grenzen zum Draußen, zur Siebten Sphäre, in dieser Zeit noch durchlässig sind, dringen die Dämonen aus allen Lücken und Spalten in die Welt ein und überziehen sie mit Tod und Vernichtung. Dies ist der Augenblick, in dem die Götter und Giganten in ihrem Kämpfen einhalten, denn wenn die Welt an den Dämonenfürsten fällt, bleibt ihnen nichts mehr, um das sich das Streiten lohnt. Aus dieser Einsicht heraus schließen sie sich notgedrungen zusammen, einigen sich auf friedliche Weise und werfen das Dämonengezücht aus ihrer Welt hinaus. Durch gemeinsame Anstrengungen errichten sie anschließend den Sternenwall, der den Dämonen den Rückweg auf ewig verschließen soll. Damit ist der fürchterlichste Krieg aller Zeiten abgeschlossen und das Zweite Zeitalter beendet.

Die Entstehung der Dämonen

In keiner Legende ist davon die Rede, wie jene Wesenheiten entstanden oder gar erschaffen worden sind, die die Siebte Sphäre bevölkern: die Dämonen. Da Los und Sumu zunächst die einzigen Wesen sind, die durch das Nichts treiben, können auch die Dämonen erst nach der Erschaffung der Welt entstanden sein. Während manche leidenschaftlichen Dämonenanbeter behaupten, auch diese Wesenheiten seien aus Los und Sumu hervorgegangen oder von ihren Geschöpfen erschaffen, dann aber in das unwirtliche und chaotische Außen verbannt worden, gelten sie bei Zwölfgöttergläubigen als Personifizierung des Chaos und damit des Bösen an sich. Tatsächlich gehen wir davon aus, dass das Draußen, das Chaos, seine eigenen schrecklichen Wesen formen musste, um gegen die Ordnung der Schöpfung vorzugehen. Dieses pure Böse wird immer wieder durch den Hass angereichtert, das gefallene Wesen ihm mitgeben … und dabei auch immer einen Funken von Hierarchie und Zugehörigkeit mit in das Chaos bringen, dass sich gegen die Welt entlädt. Nur einige Mystiker machen sich Gedanken darüber, woher der Dämonensultan wohl gekommen sein könnte, während die Erzdämonen häufig als seine Kreaturen bezeichnet werden, mit denen er schreckliche Karikaturen der zwölf Götter erschaffen habe. Niedere Dämonen gelten dann entweder als Geschöpfe der Erzdämonen, oder aber ihnen wird eine eigene Persönlichkeit völlig abgesprochen, sodass sie nur als Chaosmanifestationen gelten, geformt durch den Willen des Beschwörers, der sie in diese Welt holt. Es ist anzunehmen, dass auch die Zahl der Erzdämonen veränderlich ist, und dass das Chaos mit diesen Wesen auf die ordnende Herrschaft der Götter innerhalb der Welt reagiert. Sicher ist das aufgrund seiner chaotischen Natur allerdings nicht.

Was geschieht mit den anderen Göttern?

Es heißt, vor der Schlacht zwischen Göttern und Giganten hätten zwölf Götter in Alveran gehaust. Da im Anschluss sechs Giganten aufgenommen werden und es weiterhin sechs Götter gibt, müssen sechs der bisherigen Bewohner ihren Platz geräumt haben. Dieses Thema wird in der zwölfgöttlichen Überlieferung in der Regel aber nicht behandelt, nur wenige Mystiker machen sich darüber Gedanken.

Im günstigsten Fall sind die sechs Verschwundenen in der Schlacht gefallen und beanspruchen die Plätze deswegen nicht mehr. Aber einige Gelehrte sehen Hinweise darauf, dass wenigstens zwei Götter aus der Feste geworfen werden – und darüber nicht sehr erfreut sind, verlieren sie so doch einen großen Teil ihrer Macht. Der eine sei der Namenlose und der andere die Wesenheit, die bis dahin die Herrschaft über die Meere beansprucht hatte: Charypta. Diese Theorie hat ihren wahren Kern, betrifft aber genau genommen nicht den Beginn des Zweiten Zeitalters. Diese beiden Wesenheiten werden uns zu späteren Zeiten noch beschäftigen.

Der Kampf zwischen Himmel und Erde – die Mythen der Angroschim

Das frühste Ereignis, das in zwergischen Mythen behandelt wird, ist der Kampf zwischen den Kindern des Himmels (den Göttern) und den Kindern der Erde (den Giganten). Der Grund für diesen Kampf wird in den Mythen entweder einfach übergangen oder mit den unterschiedlichsten Erzählungen angegeben. Es ist dem Einfluss der zwölfgöttlichen Überlieferung zu verdanken, dass der Kampf um einen Platz in Alveran eine dieser Erzählungen ausmacht. Ingerimm wird dabei unter dem Namen Angrosch als das älteste und machtvollste Kind der Erde bezeichnet.

Meist sind diese Erzählungen aber nur Einleitung zu den Geschichten um die Drachen, die für die Zwerge viel interessanter sind. Denn im Verlauf dieses Krieges kam es zum erbitterten Kampf zwischen den beiden Drachen Famerlor und Pyrdacor, in dessen Folge der siegreiche Famerlor die profane Welt verlassen durfte. Zurück blieb der zornige Pyrdacor, der deswegen beschloss, wenigstens diese Welt mit seiner (bei Drachen üblichen) Bosheit zu quälen. Das war der Ausgangspunkt für den schier endlosen Konflikt zwischen Drachen und Angroschim, der den größten Teil der zwergischen Geschichte geprägt hat.

Das Dritte Zeitalter – die Zeit der Drachen

- Der Rückzug der Götter
- Die Auserwählten der Götter
- Erste Kirchen und Priester
- Reißgram erschafft die Tierkönige
- Erschaffung der siebzehn Großen Drachen

Die Schlachten des Zweiten Zeitalters haben tiefe Narben im Angesicht der Welt hinterlassen. Große Bereiche des Landes und der Meere sind von dicken Eispanzern bedeckt, während anderswo Feuer speiende Berge alles Leben der Umgebung vernichten, Erdbeben grundlose Spalten in den Boden gerissen oder gewaltige Springfluten fruchtbares Land überspült haben.

Doch in dem jetzt entstandenen Frieden kommt nach und nach auch die Welt zur Ruhe. Tiere und Pflanzen erobern das Land, es entstehen große Wälder und Steppen voller Leben, und auch in den Tiefen der Ozeane und den Höhen der Gebirge siedeln sich allerlei Kreaturen an.

Der Rückzug der Unsterblichen

Mit Beginn des Dritten Zeitalters verkündet der Goldene Gott, dass die Dritte Sphäre nicht der Ort sei, an dem die Unsterblichen sich aufhalten sollten. Die anderen Götter stimmen ihm zu, und viele der Unsterblichen, die sich mittlerweile auch in Alveran angesiedelt haben, lassen sich von ihnen überzeugen.

Ich gehöre nicht dazu, denn ich fühle mich mehr zu den Wesen der Dritten Sphäre hingezogen und beobachte, wie sie mit den Problemen ihres kurzen Lebens kämpfen, als dass ich mich nur mit Unsterblichen umgeben möchte. Damit bin ich keineswegs alleine, ebenso wie ich haben viele andere hier eine Heimat gefunden, die ihnen lieber ist als Alveran.

Diejenigen, die nach Alveran übersiedeln, zeigen dafür jedoch wenig Verständnis, und sie unterstellen uns, zu schwach und zu einfältig zu sein, um sich in Alveran zu behaupten. Dabei stand mir der Sinn noch nie danach, eine Göttin zu werden, denn ich verachte die Machtkämpfe, die jederzeit zwischen den Göttern und den Möchtegern-Göttern toben.

Die Auserwählten

Der Abzug nach Alveran bedeutet aber keineswegs, dass die Bewohner der Fünften Sphäre keinen Einfluss mehr auf die Welt der Sterblichen nehmen wollen. Nein, auf diese Macht wollen sie bestimmt nicht verzichten. Nur üben sie diesen Einfluss nun (bis auf seltene Ausnahmen) nicht mehr direkt aus, sondern durch Abgesandte: Sie wählen Sterbliche aus, denen sie vorübergehend besondere Macht verleihen. Dafür erhalten diese *Auserwählten* die Aufgabe, ihre Völker im Sinne des jeweiligen Unsterblichen zu beeinflussen. Aufgrund der verliehenen Fähigkeiten werden die meisten von ihnen zu Anführern ihrer Völker. Zumeist sind sie größer, stärker und klüger als ihre Artgenossen und erreichen auch ein deutlich höheres Alter – unsterblich sind sie jedoch nicht. Hinzu kommen manchmal Fähigkeiten, die normalen Sterblichen nicht offenstehen, wie etwa die Beeinflussung der Elemente oder die geistige Kontrolle anderer Wesen.

Durch ihr Wirken entstehen erstmals Kulte, in denen die Sterblichen durch Gebete und Opfergaben ihren Respekt vor den Göttern bekunden. Damit etabliert sich bei vielen Völkern auch eine eigene Priesterklasse, die von sich behauptet, den Willen dieser Götter zu verkünden. Noch hat kein Gott einem Priester dauerhaft Zugang zu seiner Macht verliehen, und noch haben sie das, was ihr Ordination nennt, nicht vollzogen. Daher beruhen die Verkündigungen der Priester häufig auf Annahmen und Interpretationen – oder schlicht auf Machtgier.

Der Alveraniar des Wissens

Einen besonders machtvollen Alveraniar erschafft Nandus: den Alveraniar des Wissens. Denn Nandus ist schon immer eigene Wege gegangen: Für ihn zählen Wissen und Erkenntnis als höchstes Gut, und dem Streben danach ordnet er alles andere unter. Es mag nicht verwundern, dass er dabei auch manches Mal mit anderen Unsterblichen und auch Göttern in Konflikt geraten ist, doch ihn stört das nicht. Dementsprechend hat sein Alveraniar auch nicht die Aufgabe, in der Dritten Sphäre für Ordnung zu sorgen und die Sterblichen zu beherrschen, sondern er soll Wissen sammeln, koste es, was es wolle. Ich weiß von wenigstens zwei Fällen, in denen er ein ganzes Volk wissentlich in Tod und Verderben führte, um zu beobachten, wie

die Sterblichen auf den drohenden Untergang reagieren und ob sie dabei zu besonderen Erkenntnissen gelangen. Auf der anderen Seite hat er manche Völker mit besonderem Wissen ausgestattet und ebenfalls beobachtet, was sie daraus machen. Da Nandus' Alveraniar sich aber auf seinen Missionen selbst häufig in große Gefahr begibt, verleiht Nandus ihm eine besondere Form der Unsterblichkeit: Sein Leib kann zwar getötet werden, aber seine Seele bleibt immer in der Dritten Sphäre und sucht sich einen neuen Leib. Ich glaube, dass Nandus damit auch eine besondere Form der Kraft für sich selbst geschaffen hat – denn durch diesen Anker hallt sein Wesen bis heute und vermutlich bis ans Ende aller Zeiten durch die gesamte Schöpfung nach. Ich gehe davon aus, dass Nandus sich so sein eigenes unvergängliches Echo geschaffen hat – eines, das seine Priesterschaft bis heute lebendig hält.

Die Tierkönige

Da der Unsterbliche Reißgram sich eher den Tieren zugeneigt fühlt als den denkenden Sterblichen, beschließt er, auch die unterschiedlichen Tierarten mit Auserwählten zu segnen. Doch bald stellt sich heraus, dass das Ergebnis nicht seinen Vorstellungen entspricht. Schwarm und Herden bildende Tiere fallen unter Führung dieser Auserwählten über ihre Feinde her und drohen sie auszurotten, während die Auserwählten anderer Tierarten weiterhin ein eher einzelgängerisches Dasein pflegen und ihren Artgenossen von keinem nennenswerten Nutzen sind. So beschließt er, die Zahl der auserwählten Tiere auf jeweils ein Exemplar pro Tierart zu beschränken. Dieses Wesen stattet er dafür aber mit besonderer Weisheit aus – und hierzu gehört es auch, seinen Platz in der Welt zu kennen. So ist beispielsweise der Tierkönig der Schafe zwar durch seine Klugheit in der Lage, ein Wolfsrudel in eine tödliche Falle zu locken – aber er tut es nur dann, wenn die Wölfe dabei sind, eine Schafspopulation auszurotten. Sonst lässt er es zu, dass die Wölfe eine gewisse Anzahl alter, kranker oder junger Tiere reißen, solange der Bestand der Herde dadurch nicht in Gefahr gebracht wird.

Tsatuaria ist von dieser Idee tief beeindruckt, und so gewährt sie Reißgrams Auserwählten als besondere Gabe noch die Unsterblichkeit – was sie deutlich über alle Auserwählten der denkenden Völker hinaus erhebt, die weiterhin sterblich bleiben. Außerdem wählt sie auch noch einige Pflanzenarten aus, die ebenfalls ‚Könige' erhalten.

Die Erschaffung der Großen Drachen

Aber es läuft nicht alles so, wie die Götter im fernen Alveran es sich vorgestellt haben. Einige der Völker, deren Erschaffer im Krieg umgekommen sind oder ausgeschaltet wurden, zollen ihnen nur wenig Respekt, zum Beispiel Ogerons gierige Oger oder Raschtuls zähe Trolle. Selbst zaghafte Versuche, Individuen aus diesen Völkern zu Auserwählten zu machen, stoßen bei ihnen auf wenig Gegenliebe, und die meisten Auserwählten unter den Trollen und Ogern werden trotz ihrer Fähigkeiten ausgestoßen oder gar erschlagen. Denn diese Völker weigern sich, nach den Geboten der ihnen fremden

Der Adlerkönig

Götter zu leben, und kümmern sich stattdessen nur um ihre eigenen Belange – was im Falle der Oger bedeutet, dass sie in Scharen über die Siedlungen anderer Sterblicher herfallen und sie auffressen. Aber auch unter meinesgleichen, also den Unsterblichen, die nicht nach Alveran gegangen sind, gibt es einige, die sich nicht damit abfinden wollen, dass die Götter das Schicksal der Dritten Sphäre aus der Ferne beeinflussen. So manch einer von ihnen begehrt heimlich oder offen gegen die Götter auf.

Dennoch wollen die Götter zunächst nicht von ihrem Beschluss abweichen, die Dritte Sphäre nicht mehr zu betreten, sondern hoffen darauf, dass ihre Auserwählten die Probleme auf Dauer lösen werden. Nach mehreren Rückschlägen sehen sie jedoch ein, dass das nicht zu klappen scheint. Also beschließen sie, eine Schar von Wesen zu erschaffen, die ihnen in der Dritten Sphäre als mächtige Stellvertreter dienen können. Dafür müssen diese natürlich allen Sterblichen überlegen sein und der Einfachheit halber selbst nicht altern oder sterben.

Der Goldene ist in dieser Situation klug genug, alle Götter an dem Erschaffungsprozess zu beteiligen, damit es nicht zu Unfrieden und Neid kommt – denn die Götter sind sich selten einig. Und so erschafft jeder Gott ein Wesen nach seinen Vorstellungen, das er in die Dritte Sphäre senden kann: die siebzehn Großen Drachen.

Diese Abgesandten der Götter teilen nun Land und Meer der Dritten Sphäre untereinander auf und beanspruchen die Herrschaft über die ihnen zugeteilten Gebiete. Natürlich

- Die siebzehn Drachenreiche
- Erste große Städte als Zentren der Drachenreiche
- Kriege zwischen den Drachen
- Erschaffung der Gryphonen
- Erschaffung der Wulfen
- Erschaffung der Bashuriden

werden wir Unsterbliche, die noch in dieser Welt wohnen, nicht gefragt, was wir von einer solchen Herrschaft halten, und manche von uns revoltieren gegen die Großen Drachen. Andere machen es so wie ich und erkennen diese neuen Herrscher nicht an, sondern gehen ihnen aus dem Weg und ignorieren sie, wo es nur geht.

Auch nicht alle Sterblichen wollen sich diesen neuen Herren unterwerfen, die Drachen sind jedoch nicht nur um ein Vielfaches größer als alle Sterblichen, sondern verfügen auch über göttliche Kräfte, die selbst denen der mächtigsten Auserwählten unter den Sterblichen weit überlegen sind. Wer also nicht gehorcht, wird von ihnen oder ihren Untertanen blutig bekämpft – und manch ein Volk der Sterblichen wird von den Drachen ausgerottet. Nur kleinen, unbedeutenden oder besonders geschickten Populationen gelingt es, tief in der Wildnis, in finsteren Klüften des Meeresgrunds oder einsamen Gebirgstälern unbemerkt oder unbeachtet ihre Unabhängigkeit zu wahren. Einige Unsterbliche versuchten diese Völker zu schützen, ich selbst gehörte auch dazu. Doch ansonsten gehören alle Völker zu einem der siebzehn Drachenreiche.

Um ihre Autorität durchzusetzen, sind die Großen Drachen sogar in der Lage, eigene Kreaturen zu erschaffen, und diese Kreaturen sind Abbilder ihrer selbst: So entstehen die anderen Drachenrassen wie Lindwürmer, Kaiserdrachen und Perldrachen, um nur einige zu nennen.

Die Drachenstädte

Unter Anleitung der Großen Drachen werden die ersten großen Siedlungen errichtet, denn auch wenn nicht alle von ihnen in Städten leben wollen, so wollen doch die meisten einen zentralen Ort für ihre Herrschaftsausübung haben.

Die Großen Drachen und ihre Erschaffer

Die Erschaffung dieser mächtigen Wesen erfordert beinahe immer das Zusammenwirken mehrerer Unsterblicher und ihrer Prinzipien: So verleiht ihnen zum Beispiel das Erz die festen Schuppen und die Luft trägt ihre mächtigen Köper leicht durch den Himmel. Das Feuer verbindet sich besonders innig mit dem Wesen vieler Drachen und die Magie schließlich, verleiht ihnen bisher unbekannte Macht in der Welt und manifestiert sich seither in ihren Körpern als Karfunkel, in dem auch die Seele der Drachen ihren Sitz findet. Drachen sind somit die ersten wirklich magischen Wesen der Welt.

Der Drache des *Goldenen* ist eine prächtige, golden leuchtende Erscheinung, die fortan **Pyrdacor** genannt wird – und es lässt sich kaum leugnen, dass er viel vom Charakter seines Schöpfers übernimmt. Sein Selbstbewusstsein geht fließend in Arroganz über. Von vornherein ist er der festen Überzeugung, der selbstverständliche Anführer aller Großen Drachen zu sein, und selbst Götter und Unsterbliche sind nicht davor gefeit, sich von seiner glänzenden Erscheinung blenden zu lassen. Wo sein Auftreten alleine nicht reicht, um seine Ziele zu erreichen, da nutzt er seine Verschlagenheit, und nur im äußersten Fall rohe Gewalt.

Mithridas Drache ist der kämpferische **Famerlor**, der ebenfalls viel Ähnlichkeit mit seiner Schöpferin hat: Er ist nicht der Weiseste, dafür aber aufbrausend und schnell zu einem Kampf bereit, und er verliert selten. *Nandus* erschafft **Teclador** und stattet ihn mit der Gabe der Prophezeiung aus. **Darador** mit den hundertfarbigen Flügeln verbreitet für *Praios* das Licht der Wahrheit unter den Sterblichen, **Fuldigor** sorgt in *Tairachs* Namen dafür, dass keine Sterblichen zu viel Macht vereinen, während *Charypta* **Aldinor** erschafft, der immer um Ausgleich bemüht ist. *Kauca* erschafft den schlangenleibigen **Varsinor** und *Hazaphar* den gewaltigen **Branibor**. *Madas* Drache wird **Nirandor** genannt und ist wie sein Schöpfer eigensinnig und freiheitsliebend, während *Phexens* Drache **Nosulgor** zwar nur ein Auge hat, mit diesem aber Dinge an fernsten Orten sehen kann. **Umbracor** ist ein Geschöpf von *Firun*, und wie er träge und langsam ist, ist seine Kraft auch unter den Großen Drachen einzigartig. *Reißgram* erschafft den wolfsköpfigen **Ulvador**, der leicht in Zorn gerät, aber ebenso schnell auch zu besänftigen ist. Der jüngste der Großen Drachen ist der gutmütige **Yalsicor**, denn *Tsatuaria* würde am liebsten eine ganze Heerschar von Drachen erschaffen und kann sich lange nicht entscheiden, wie sie ihr Geschöpf gestalten soll.

Die Erschaffer der fünf übrigen Drachen sind vor langer Zeit untergegangen: Die Drachen aber heißen **Naclador**, Hüter der Wahrheit, **Menacor,** Wächter der Sphären, **Xanedor,** Wächter über alle Geheimnisse, und schließlich **Kalphakor,** Bewahrer der Traditionen.

Die Großen Drachen besitzen einen eigenen, freien Willen und so ist es vorgekommen, dass sie ihren Schöpfern den Rücken kehrten und einem anderen Gott oder Unsterblichen ihre Gefolgschaft anboten: Yalsicor, der sich in den Prinzipien von Travia oder Gyldara wiederfand, und Naclador, der sich Hesinde nahefühlt, sind dabei prominente Beispiele.

Heute werden Darador und Branibor als Anhänger des Praios begriffen, Famerlor als Gemahl Rondras, Naclador/Varsinor als Vertrauter der Hesinde und Yalsicor als Diener Travias. Umbracor schuf sich seine eigenen Drachenkulte und wird in einigen Regionen Myranors sogar selbst als Gott verehrt.

Die meisten dieser Städte sind längst untergegangen und vergessen, wie auch die anderen Siedlungen, die zu dieser Zeit gegründet wurden. Soweit heute bekannt, hat in Aventurien nur ein einziges Gebäude aus dieser Zeit alle Äonen bis in die Gegenwart überdauert: Drakonia im Raschtulswall. Der genaue Zweck dieser elementaren Festung ist heute längst vergessen. Dabei bleibt Drakonia eine Stadt, deren Besonderheit in ihrer Chronik liegt, einer sich selbst fortschreitenden Geschichte, die erst geschaffen wurde, als einige Drachen nach Alveran zogen und die anderen, jene, die ihr Alte Drachen nennt, Ak'Szash im Gedächtnis, ihre Geschichte niederlegen wollten. Ich bin sicher, dass damals Teclador einen großen Teil seiner eigenen Kräfte in die Gemäuer gebunden hat, seinem Patron und Erschaffer folgend. Und ich bin sicher, dass Naclador ihn nachgerade unterstützt hat. Aber ich kann Drachen nicht ausstehen … allein Fuldigor könnte darüber Kundschaft ablegen, und ich werde ihn nicht fragen, damit ich nicht vor Zorn überkoche.

Die Mantra'kim

Da sich herausstellt, dass viele Völker allen Drachen schon wegen ihrer Andersartigkeit misstrauisch gegenüberstehen, erschaffen die Großen Drachen Wesen, die zwar drachisch sind, von ihrer Größe und Gestalt aber näher an den großen Echsenvölkern stehen: die Mantra'kim. Sie dienen fortan als Mittler zwischen Drachen und anderen Wesen.

Die Besten unter den Mantra'kim werden zu einem Orden zusammengerufen, der immer dann in den Kampf gesandt wird, wenn ein Volk oder Stamm eingeschüchtert werden soll, ohne dass gleich ein echter Drache Tod und Vernichtung bringt. Dieser Bund übersteht die Zeitalter und wird später einfach ‚Drachenorden' genannt.

Drachenzwist

So, wie die Götter zu Neid und Streit neigen, sind sich auch ihre Geschöpfe keineswegs einig. Die unterschiedlichen Ansichten und Wertvorstellungen, die sie von ihren Erschaffern mitbekommen haben, führen zu heftigen Auseinandersetzungen. Nicht einmal über die genaue Aufteilung der Herrschaftsgebiete können sie sich einigen, und daraus entwickeln sich Kriege und blutige Schlachten, in deren Verlauf Kalphakor und Xanedor samt ihrer Völker ausgelöscht werden.

Mehrfach geraten die Mitglieder des Drachenordens in Loyalitätskonflikte, da sie eigentlich allen Großen Drachen dienen sollen, aber nun auch in die internen Machtkämpfe verwickelt werden. Es kommt zu Spaltungen, Verrat, Kämpfen unterschiedlicher Fraktionen und Wiedervereinigungen. Schließlich gehen aus dem Drachenorden mehrere kleinere Orden mit unterschiedlichen Schwerpunkten hervor.

Neue Völker

Da die Drachen dafür sorgen, dass die Völker der Dritten Sphäre zu folgsamen Dienern der Götter werden, erschaffen sich einige der Götter neue Völker, die sie den Drachen anvertrauen. So ruft Praios mehrere Rassen aus aufrechtgehenden Katzenwesen ins Leben, die er **Gryphonen** nennt, ihr kennt sie auch unter dem Namen **Feliden**. Diese Kreaturen sind von großem, schlankem Wuchs und haben Katzenköpfe und -schwänze, ähneln aber ansonsten den meisten anderen Zweibeinern. Die kräftigsten unter ihnen haben Löwen- oder Tigerköpfe und zum Teil sogar die gewaltigen Reißzähne der Säbelzahntiger, die geschicktesten ähneln Leoparden oder Geparden, während diejenigen mit den Luchs- oder Katzenköpfen die kleinsten und schwächsten Gryphonen sind. Als Besonderheit haben einige Gryphonen zwar die Gestalt einer aufrechtgehenden Katze, aber den Kopf eines Raubvogels. Die meisten Gryphonen dienen Darador, dem Drachen Praios', doch einige wählen sich auch andere Drachenreiche als Heimat. Schnell beginnen sie sich mit Famerlor zu überwerfen, der ebenfalls ein Löwenhaupt trägt.

Reißgram nimmt sich diese Wesen zum Vorbild, als er die **Wulfen** erschafft: Sie haben ähnliche Leiber wie die Gryphonen, aber ihre Köpfe sind diejenigen von Wölfen. Auch sind sie weniger elegant, dafür aber kräftiger, außerdem weniger eigensinnig und eher auf das Wohl ihres ganzen Rudels bedacht. Ihr Hüter und Herrscher ist natürlich *Ulvador*, der wolfsköpfige Drache.

- Madas Sphärenriss
- Erste Zauberer
- Weitere Sphärenrisse
- Die Zitadellen der Elemente
- Madas Verbannung
- Der Abzug der Großen Drachen

Madas Volk und Madas Frevel

Einer der Götter, die sich häufig mit dem Goldenen und dessen Berater Nandus streiten, ist Mada. Sein Geschöpf, der dreiäugige Drache Nirandor, ist der erste Große Drache, der diesen Auseinandersetzungen zum Opfer fällt, denn da er sich dem streitsüchtigen Famerlor nicht beugen will, wird er von ihm im Kampf getötet.

Nach Nirandors Tod erschafft Mada ein neues Volk, und da es ohne drachische Unterstützung auskommen muss, verleiht er ihm besondere Weisheit und Klugheit. Die Gestalt dieser **Bashuriden**, die heute in Myranor den Namen **Archäer**, die Alten, tragen, gleicht derjenigen der Trolle und Oger, doch sind sie kleiner und schlanker – mit anderen Worten: Sie haben einige Ähnlichkeit mit euch Menschen. Als besonderes Kennzeichen tragen sie ein drittes Auge mitten auf der Stirn, wie es Nirandor vor ihnen getragen hat. Und wo die meisten anderen Götter in den Sterblichen nur unwürdige und unwichtige Diener sehen, da betrachtet Mada sie als liebenswerte, interessante Wesen, die sich mit beeindruckendem Mut und großer Entschlossenheit gegen die Gefahren der Welt stemmen, ohne sich von dem Wissen über die eigene Sterblichkeit einschüchtern zu lassen.

Madas größter Zorn gilt allerdings dem Umstand, dass alle Götter ihre Völker in tiefer Unselbständigkeit halten. Denn nur wer sein Leben ganz in den Dienst einer Gottheit stellt, wird von dieser Gottheit mit Wundern und der göttlichen Berührung belohnt: Nur ein solcher Auserwählter kann Dinge vollbringen, die ohne göttliche Hilfe nicht möglich sind. Wer auf diese Hilfe verzichtet, der hat es im ewigen Kampf gegen die Gefahren der Natur viel schwerer. Zwar fließt die Magie noch frei, aber weil niemand es die Völker gelehrt hat, kann sie nicht zum Vorteil genutzt werden. Mada aber betrachtet die Unabhängigkeit als hohes Gut, und obwohl er bashuridischen Priestern Hilfe zukommen lässt, verlangt er dafür im Gegenzug keine Unterwürfigkeit. Schließlich kommt er zu dem Schluss, dass sein Volk größere Freiheit verdient hat. So fasst er den Plan, den Bashuriden und auch allen anderen Sterblichen ein Mittel in die Hand zu geben, die es mit den göttlichen Wundern aufnehmen kann, ohne Unterwürfigkeit zu verlangen: Er will ihnen Zugang zur Magie gewähren, dem edelsten der Elemente. Seit Kha die Quelle der Elemente in der Zweiten Sphäre vor jedem Zugriff abgeschottet hat, kann niemand eines dieser Elemente manipulieren – die Magie ebenso wenig wie jedes andere. Mada aber liebt nicht nur die Freiheit, sondern auch die List. Und so reift im Lauf der Zeit ein komplizierter Plan in seinem Geist.

Der Mada – die Mada

Vielleicht wundern Sie sich, geneigter Leser, geneigte Leserin, an dieser Stelle darüber, dass Chalwen Mada als männlich bezeichnet – in ihrem Kopf hat sich diese Lesart festgesetzt, auch wenn sie eigentlich behauptet, auf Geschlechtlichkeit bei Unsterblichen verzichten zu wollen. Aber wie auf Seite 18 bereits beschrieben, haben Götter kein Geschlecht. Und während im Umfeld des Zwölfgötterglaubens Mada als Göttin betrachtet wird, kennen die Nivesen aber auch die Tulamiden eine männliche Figur mit diesem Namen. Und auch für Chalwen hat Mada in ihrer Erinnerung eindeutig männliche Züge – der mag ihrer später erworbenen Körperlichkeit geschuldet sein.

Der Riss in den Sphären

Unter verschiedenen Vorwänden verführt Mada mehrere andere Unsterbliche, gemeinsam eine Öffnung in die Hülle zu reißen, die Kha zwischen der Zweiten und der Dritte Sphäre errichtet hat. Einigen verspricht er, auf diese Weise zu einem Gott in Alveran werden zu können, anderen schildert er die Möglichkeiten, die sich ihnen selbst durch einen Zugriff auf die Magie eröffnen. So gelingt es ihm mit Unterstützung der Verführten, eine Öffnung in die Sphärengrenze zu reißen, und schon ergießt sich ein Strom ungebändigter Magie in die Dritte Sphäre.

Die Welt erbebt, und das ungezähmte Element richtet an vielen Orten verheerende Zerstörungen an. Viele Sterbliche, die in den Strom geraten, werden von ihm durchtränkt. Zahllose sterben daran, aber andere lernen, das Element zu lenken und mit ihm große Dinge auszurichten – so werden die ersten Zauberer geboren. Auch viele Bashuriden, die sich auf Madas Geheiß in der direkten Umgebung des Sphärenrisses versammelt haben, ertragen den Magiefluss nicht und sterben oder werden wahnsinnig. Diejenigen, die keine so große Menge abbekommen oder willensstark genug sind, sie zu ertragen, werden zu mächtigen Zauberwirkern. Ihr drittes Auge verfärbt sich schwarz und wird zum Fokus ihrer Macht, dem Ea'Myr, mit dem sie jederzeit und überall den Fluss des freigesetzten Elements erkennen können und das ihnen bei seiner Manipulation große Dienste erweist.

Der Riss schwächt den Wall zwischen den Sphären insgesamt, und so beginnen nun auch die anderen sechs Elemente, sich einen Weg in die Dritte Sphäre zu bahnen. Ich sage die anderen sechs Elemente, obwohl ich sicher bin, dass es ein achtes Element gegeben hat, sonst wäre ja alles im Ungleichgewicht gewesen. Ich kann aber nicht mehr ermessen, was es war. Den elementaren Sturm, den die Freisetzung der Magie entfesselte, scheint dieses Element wohl nicht überlebt zu haben. Jetzt endlich begreift Mada, was er angerichtet hat und dass seine

Tat zum Untergang aller Sterblichen führen kann. In seiner Verzweiflung wendet er sich an den Goldenen, gesteht seine Tat und bittet um Hilfe.
Natürlich ist den Göttern die Erschütterung der Sphären nicht entgangen, doch bis dahin konnten sie sich keinen Reim darauf machen. Jetzt aber erkennen sie die große Gefahr, und sie rufen ihre Statthalter, die Drachen, herbei und machen sich mit ihnen gemeinsam daran, die Risse wieder zu schließen. Madas Tat allerdings kann nicht rückgängig gemacht werden, denn längst ist so viel Magie in die Dritte Sphäre geflossen, dass niemand sie wieder zurückschicken kann. So fließt sie seit jener Zeit ungehindert durch die Dritte Sphäre.
Die anderen Durchbrüche können geschlossen werden. An diesen Stellen ist die Grenze zur Zweiten Sphäre jedoch beschädigt und dünn, und so werden diese sechs Durchbrüche heute die Zitadellen der Elemente genannt, an denen der Zugriff auf das jeweilige Element leichter ist als anderswo. Der Ort, durch den die Magie geflossen ist, heißt entsprechend ‚Zitadelle der Magie', und an ihm herrschen ganz eigene Gesetze. Jetzt werden die Schlüssel der Elemente geschaffen, und da die Magie flüchtig zu sein scheint, wird ein Wesen aus reiner Magie mit der Suche nach eben jenem betraut – ihr kennt ihn nur aus Legenden, den Dschinn der Magie.
Mada aber wird von den anderen Göttern ergriffen und zur Strafe für seinen Frevel in die Sechste Sphäre verbannt, wo er mit seiner Kraft und der Magie dafür sorgen muss, dass kein Dämon Zugang zur Welt der Sterblichen erhält. Die Unsterblichen, die ihm geholfen haben, werden eines Teils ihrer Macht beraubt und für immer aus Alveran verbannt.

Nandus' Alveraniar

Der Alveraniar des Wissens hat sich seit seiner Erschaffung nicht viele Freunde unter den Unsterblichen gemacht, und noch weniger unter den Drachen, obwohl er mit einigen regen Kontakt pflegt. Zu oft hat er sich in die Angelegenheiten der Götter eingemischt, hat Sterbliche mit Wissen und Erkenntnissen ausgestattet, die nicht im Sinne ihrer Herrscher waren, und dabei auch manchen Krieg und Aufstand ausgelöst. Immer wieder wird er zur Strafe oder im Zorn getötet, aber niemandem gelingt es, seine Essenz zu vernichten, und so kehrt er stets zurück.
Als sich die Magie in die Dritte Sphäre ergießt, ist er sofort zur Stelle und setzt sich ihr bewusst aus. Zwar vergeht sein Leib unter dem Ansturm, doch als er zurückkehrt, ist er ein ungemein mächtiger Zauberer. Manche sagen, sein Geist sei von der Magie verwirrt worden, doch ich weiß nicht, ob das richtig ist. Denn auch schon vorher waren mir seine Beweggründe immer rätselhaft und seine unbedingte Wissbegierde suspekt.

Das Ea'Myr

Das dritte Auge auf der Stirn der Bashuriden ist ein Geschenk Madas, um ihnen besondere Einsicht in die Natur der Welt zu verleihen. Als die Magie freigesetzt wird, erhalten viele Bashuriden die Fähigkeit, mit ihrem dritten Auge diese Magie wahrzunehmen und sie zu analysieren, was einem permanenten Analysezauber heutiger Zeit entspricht. In Kombination mit der Fähigkeit zu zaubern macht das die Bashuriden zu einer sehr mächtigen Rasse – aber auch empfänglicher für viele Arten von Schadensmagie.
Als die Bashuriden später langsam auszusterben drohen, paaren sich einige von ihnen mit Angehörigen anderer Rassen, vor allem mit Menschen. Die Kinder, die daraus entstehen, verfügen über eine schwächere Form des dritten Auges, das jedoch erst durch bestimmte Rituale geöffnet werden muss: Dies wird später *Ea'Myr* genannt. Die Veranlagung für dieses Auge ist im Lauf der Generationen natürlich umso schwächer geworden, je weniger Bashuriden-Blut in den Nachkommen fließt, dennoch sind immer wieder Personen in Erscheinung getreten, die dieses Auge hatten und öffnen können.
Im zwölfgöttergläubigen Aventurien ist das Ea'Myr als *Ucuri-Funke* bekannt, sein genauer Hintergrund ist unbekannt. Es gibt aber Hinweise darauf, dass in jüngster Zeit die Zahl von Sterblichen, deren drittes Auge sich geöffnet hat, deutlich zunimmt.

Das Karmakorthäon

Erneut kommt die Welt nach schweren Schlachten langsam wieder zur Ruhe, und erneut hat sich das Antlitz der Dritten Sphäre grundlegend gewandelt. Die Großen Drachen sind im Kampf gegen die Sphärenrisse intensiv der freigewordenen Magie ausgesetzt worden und dadurch zu noch machtvolleren Zauberern geworden, ebenso die meisten ihrer Geschöpfe, die anderen Drachenarten und viele Mantra'kim. Doch auch unter ihnen hat die Magie viele Todesopfer gefordert, zum Beispiel den Großen Drachen Varsinor. Da Naclador eng mit Varsinor befreundet war und seinen Tod aus nächster Nähe miterlebt hat, hält er das Gedenken an seinen Freund immer aufrecht und spricht in dessen Namen. Das führt dazu, dass spätere Völker die beiden Drachen nicht mehr unterscheiden, sondern für ein einzelnes Wesen halten.

Da die Großen Drachen mit ihrer derart gewachsenen magischen Kraft noch viel mächtiger geworden sind, als sie zuvor schon waren, einigen sich die Götter darauf, ihnen neue Aufgaben zu geben. Sechs von ihnen werden ausgewählt, um weiterhin in der Dritten Sphäre für das Gleichgewicht der Kräfte zu sorgen, ohne jedoch weiterhin über ihre eigenen Völker zu herrschen. Diese sechs Drachen werden später als Alte Drachen bekannt, und die Wahl fällt auf Aldinor, Fuldigor, Pyrdacor, Nosulgor, Teclador und Umbracor. Die übrigen Drachen sollen fortan über die Sechste Sphäre und den Limbus wachen, damit es nie wieder zu Brüchen in den Mauern zwischen den Sphären kommen kann – diese Drachen werden Hohe Drachen genannt. Und ich bin froh nicht verschweigen zu müssen, dass es schnell zu handfesten Streitigkeiten unter den Drachen kommt, die wieder auf der Welt der Sterblichen ausgetragen werden. Famerlor und Pyrdacor sind dabei äußerst federführend und greifen einander immer wieder an.

So endet das Dritte Zeitalter.

Die Götter des Vierten Zeitalters

Nach Beendigung dieses Krieges ist es an der Zeit, die Götter des folgenden Zeitalters zu bestimmen. **Mada** kommt nicht mehr in Frage, stattdessen übernimmt **Nandus** nun zusätzlich zu seiner Beraterfunktion die Herrschaft über die Magie. Fünf der anderen sechs Elemente bleiben unter bisheriger Ägide, nur **Kauca** hat von ihrer Macht verloren und wird durch **Chrysir** ersetzt. Der **Goldene, Mithrida** und **Phex** verbleiben in Alveran. Drei weitere Götter, deren Namen nicht mehr überliefert sind und die ich schlicht vergessen habe, verlieren ihre Aufgaben. Kha kann auch unter großen Anstrengungen nicht davon überzeugt werden, dass ihre Ämter für den Fortbestand der Welt im kommenden Äon wichtig sind – und sie allein hat die Macht die Bewohner der Götterfeste zu bestimmen.

Herrscher am Himmel – die Alten Drachen

Die zwölfgöttliche Überlieferung

Der erste Drachenkrieg

Über die Zeit einer Drachenherrschaft ist in den üblichen Legenden des Zwölfgötterkultes kaum etwas zu hören. Die Entstehung der zwölf Hohen Drachen, die im Zwölfgötterkult bekannt sind, wird im Ersten Zeitalter angesiedelt, wo sie aus den Tränen Los' hervorgegangen sein sollen. Am Ende des Zweiten Zeitalters werden sechs der Hohen Drachen ausgewählt, die den Göttern in Alveran als Wächter dienen sollen, während die anderen sechs in der Dritten Sphäre verbleiben, um dort über die Sterblichen zu wachen. Doch die Drachen können sich nicht einigen, wer nach Alveran gehen darf, und so gibt es eine heftige (aber nicht näher beschriebene) Auseinandersetzung zwischen Pyrdacor und Famerlor, die als der ‚Erste Drachenkrieg' bezeichnet wird. Famerlor kann seinen Bruder dabei überwinden, und so muss Pyrdacor zu seinem großen Ärger in der Dritten Sphäre verbleiben.

Vor über 200.000 Jahren?

In mehreren Publikationen wird der Erste Drachenkrieg auf eine Zeit „vor über 200.000 Jahren" datiert. Zum Glück ist das eine sehr schwammige Formulierung, denn sie trifft auch zu, wenn dieser Krieg vor einer Million Jahren stattgefunden hat. Wir haben uns an dieser Stelle dafür entschieden, keine Jahreszahlen zu nennen.

Mit der Festlegung auf zwölf Drachen wird in den Kulten der Zwölf der Anzahl der zwölf Götter Rechnung getragen, und mit der Fokussierung der Auseinandersetzungen auf Famerlor und Pyrdacor wird eine Begründung für Pyrdacors späteren Alleingang geliefert, ohne seine Korrumpierung durch den Namenlosen auch nur zu erwähnen.

Madas Frevel

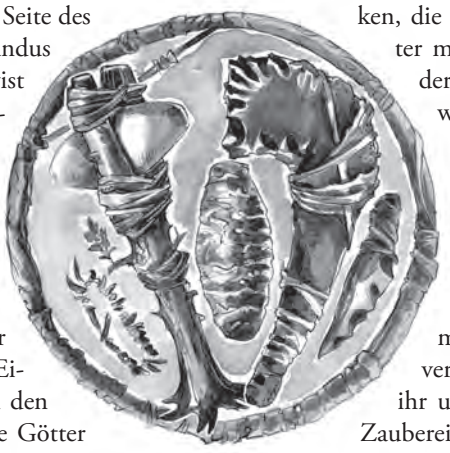
Den Zwölfgöttergläubigen gilt Mada als Tochter Hesindes mit einem sterblichen Vater. Selbst eine Sterbliche, will sie erreichen, dass die Menschen die Kraft erhalten, ihre Geschicke selbst zu lenken. Unter den Zwölfen erhören aber nur Hesinde, Tsa und Phex ihre Bitten, die anderen Götter aber lehnen ab. Als Mada ihren Tod nahen fühlt, bietet sie alle ihr noch verbliebene Kraft auf und durchstößt die Sphären, um die Elemente wieder zu vereinen. Ihre Kraft reicht aber nicht aus, und so ist es nur die Magie, die von nun an durch alle Sphären fließt. Praios entbrennt in heftigem Zorn über diese Tat, und er bannt Mada zur Strafe in einen Stein, den er ans Firmament wirft, damit sie von dort aus für alle Zeiten beobachten kann, welche fürchterlichen Folgen ihre Tat hat. So entsteht der Mond, der dementsprechend auch Madamal genannt wird.

Das Vierte Zeitalter – die Blütezeit der Schrate

Der Streit der Götter

- Der Aufstieg der Trolle
- Trollische Zauberei
- Krieg zwischen Gryphonen und Trollen
- Ausbreitung der Trolle

Nachdem die Hohen Drachen die Dritte Sphäre verlassen haben, folgt eine Zeit, in der die Sterblichen weitgehend sich selbst überlassen bleiben. Denn als Spätfolge von Madas Tat herrschen Missgunst und Neid unter den Göttern und Unsterblichen in Alveran: Praios und Mithrida werfen dem Goldenen vor, dass er Madas Absichten nicht rechtzeitig erkannt und verhindert hat. Einige Unsterbliche schließen sich dieser Meinung an, während andere zu dem Anführer der Götter stehen und ihn gegen jede Anklage verteidigen. Wieder andere halten es für das Klügste, sich vorerst aus diesem Streit herauszuhalten, um sich beizeiten auf die Seite des Gewinners schlagen zu können. Und Nandus beobachtet all das voller Neugier. Der Zwist überschattet den größten Teil des Zeitalters, und in Alveran wird intrigiert, verleumdet, angeklagt und gestritten.



Wir Unsterbliche, die wir in der Dritten Sphäre geblieben sind, kümmern uns wenig um die Streitereien in Alveran. Viele von uns sind froh, von den Göttern in Ruhe gelassen und vor allem nicht mehr von Drachen bevormundet zu werden. Einige von uns nutzen diese Zeit, um sich den Sterblichen zu zeigen und sich selbst wie Götter verehren zu lassen. Doch mir ist solche Eitelkeit zuwider.

Der Verfall der Drachenstädte

Die sterblichen Drachen, ihrer Herrscher beraubt, verfallen ebenfalls in Zwist und Machtkämpfe. Die alten Drachenreiche zerfallen, viele Städte aus dem letzten Zeitalter werden in erbarmungslosen Schlachten zerstört, und die Drachen verteilen sich in kleinen, verfeindeten Schwärmen über die ganze Welt. Viele Drachen der ersten Generation werden in diesen Kriegen getötet, und diejenigen der folgenden Generationen sind kleiner und weniger mächtig.

Mehrfach versuchen einzelne Kaiserdrachen, Riesenlindwürmer oder andere Drachengeschöpfe, sich zum Herrscher über eines der alten Reiche aufzuschwingen, doch solche Bemühungen sind höchstens vorübergehend von Erfolg gekrönt. Spätestens mit dem Tod des jeweiligen Herrschers zerbricht auch jedes dieser Reiche. Allein die Hochburg der Drachen, deren Name in allen Sprachen bis ans Ende der Zeit *Drakonia* bedeuten wird, übersteht diesen Bildersturm beinahe unbeschadet. Hier allein wird der Erste Drachenkrieg kodifiziert und klar dargelegt, was geschah. Allerdings werden auch dort jene Drachen nicht erwähnt, deren Linie in diesem Krieg unterging – seien sie nun Große Drachen gewesen oder nur ihre Geschöpfe.

Das erste Magieverbot

Natürlich sind die Götter tief erzürnt darüber, dass die Sterblichen nun Zugriff auf das bisher so wohlgehütete Element Magie haben. Denn ein fantasievoller Zauberer kann durch geschickte Manipulation dieses Elements Dinge bewirken, die bisher nur den Auserwählten der Götter möglich waren. Allein den Drachen, an deren Erschaffung so viele Götter beteiligt waren, wird die Nutzung der Magie zugestanden. Jeder hofft darauf, dass er mit dieser Macht nicht hintergangen wird, oder seine Macht gegenüber einem anderen unsterblichen Wesen zu bestärken.

Da die Freisetzung der Magie nicht mehr rückgängig gemacht werden kann, verbieten die Götter den Umgang mit ihr und bezeichnen jegliche Ausübung von Zauberei als Frevel, der nur durch Madas unverzeihliche Tat möglich geworden sei. Die sterblichen Priester übernehmen diese Ansicht nur allzu gerne, droht ihre Machtposition durch Zauberei doch entscheidend geschwächt zu werden. So kommt es zu den ersten Hexenjagden der Geschichte, bei denen jeder, der Madas Gabe erhalten hat, verfolgt, gejagt und schlimmstenfalls getötet wird. In einigen Völkern reicht das sogar so weit, dass schon Kinder, die ein verdächtiges Verhalten an den Tag legen, vorsichtshalber sofort den Göttern geopfert werden.

Einzige Ausnahme von dieser Regelung sind die Drachen, denen die Magie so ins Blut übergegangen ist, dass die Götter sie tolerieren – und die meisten von ihnen haben sogar an ihrer Erschaffung teilgenommen und fürchten bei einer Verbannung der Drachen an Einfluss auf die Welt zu verlieren. Allerdings erzeugt dies großes Misstrauen der anderen Völker gegenüber – und auch die Götter sind sich ihrer machtvollsten Geschöpfe den Geflügelten bei Weitem nicht immer sicher.

Die Trolle greifen gryphonische Städte an.

Die Schratigen

Um die von Raschtul erschaffenen Völker hat sich seit dessen Niederwerfung kaum ein Unsterblicher mehr geschert. So haben die Trolle, Riesen, Wühl- und anderen Schrate im Schatten der hohen Berge, in tiefen Wäldern oder dunklen Höhlen gelebt und sind weitgehend unbehelligt von göttlichen Intrigen geblieben. Sie wissen aus ihren Überlieferungen zwar von der Existenz göttlicher Wesen, doch sie sehen keinen Grund dafür, diese Götter zu verehren oder gar anzubeten. Nur mit einigen Unsterblichen, die in Gebirgen, Quellen oder Flüssen ihres Siedlungsgebietes eine Heimat gefunden haben, pflegen sie einen losen Kontakt, der aber eher freundschaftlich als unterwürfig ist.

Vor allem die Trolle und die Wühlschrate vermehren sich in diesem Zeitalter und gewinnen an Einfluss. Von dem Magieverbot der Götter erfahren sie zwar durch andere Rassen, mit denen sie von Zeit zu Zeit Handel treiben, doch die Weisen ihres Volkes sind klug genug, dieses Verbot als ein Machtinstrument der Priester zu erkennen – und dementsprechend halten sie sich nicht daran. Stattdessen experimentieren sie voller Fantasie mit den Möglichkeiten, die sie durch Madas Tat erhalten haben, und entwickeln verschiedene Formen der Zauberei. In dieser Zeit fließt die Magie noch reiner und unverfälschter als zu späteren Zeiten, und so können die Trolle sehr machtvolle Zauber bewirken, vor allem, wenn sie sich zu mehreren zusammentun. Dann schaffen sie es zum Beispiel, riesige Felsblöcke zu bewegen und zu formen, sodass die Trolle schließlich in der Lage sind, gewaltige Städte aus gigantischen Steinblöcken zu erbauen, die sie ohne magische Hilfe niemals hätten bewegen können. Später erschaffen sie sogar fliegende Schiffe, die aus zum Schweben gebrachten Felsen bestehen.

Zunächst sind sie zufrieden damit, isoliert von anderen Völkern zu leben, doch dann werden sie immer wieder angegriffen. Vor allem die Priester der praiostreuen Gryphonen betrachten die Trolle als gottlose Ketzer, da diese sich keiner Kirche unterwerfen und der verbotenen Zauberei widmen, und hetzen ihre Gläubigen gegen sie auf. Nach einigen Scharmützeln, bei denen Trolle von siegreichen Gryphonen auf Scheiterhaufen verbrannt werden, sehen sich selbst die sonst eher geduldigen Trolle zu einer harten Antwort genötigt, und sie erklären den Katzenartigen den Krieg. Zwar kämpfen auf der Seite der Gryphonen mehrere machtvolle Auserwählte des Praios, doch die Trolle verbünden sich mit den Riesen und den Wühlschraten und setzen den Auserwählten ihre Zauberei entgegen. Nach mehreren blutigen Schlachten fällt die Hauptstadt der Gryphonen in trollische Hände.

Doch wehe demjenigen, der einmal den Zorn der Trolle geweckt hat. Nicht umsonst gelten sie als geduldig und freundlich, doch Trollwut ist so unaufhaltsam wie eine Lawine. So geben sich die Trolle nicht mit der Unterwerfung der Gryphonenstadt zufrieden, sondern beginnen, auch andere Völker anzugreifen und zu unterwerfen. Manchmal reicht es schon, wenn die Trolle den jeweiligen Herrschern ein Ultimatum stellen, denn ihr Ruf als unbezwingbare Kämpfer eilt ihnen mittlerweile voraus. In anderen Fällen kommt es zu großen Schlachten, doch durch ihre fliegenden Schiffe, ihre dereerschütternde Magie und natürlich auch durch ihre schiere Körperkraft (nicht zu vergessen die Unterstützung der Riesen) sind sie meistens siegreich. Immer größer werden ihr Einfluss und ihre Macht. So breiten sie sich über weite Teile der Welt aus und werden zum dominierenden Volk des Vierten Zeitalters. Ihre Siedlungen wachsen und werden zu den größten Städten, die man bisher gesehen hat – zwar nicht so prächtig wie die Palaststädte der Drachen, dafür aber wehrhafter und größer.

Schrate

Nach dem Verständnis aventurischer Gelehrter setzt sich die Gruppe der Schrate aus mehreren Rassen zusammen, die allesamt gedrungene Humanoide sind. Meistens werden hierzu die Trolle, die Waldschrate, die Wühlschrate und die Yetis gezählt, manche Gelehrte nennen auch noch die Zyklopen, die Riesen und die im Riesland hausenden Vulkanschrate. Andere Theorien zählen die Orks und die Goblins ebenfalls zu dieser Gruppe, manchmal auch Zwerge, aber nur selten die Elfen.

Chalwen geht hier von einer anderen Definition aus, denn sie fasst unter diesem Begriff jene Wesen zusammen, die von Raschtul im Zweiten Zeitalter nach dem Vorbild der Humusriesen erschaffen wurden: An erster Stelle sind dies die Trolle, die Yetis und die Riesen, aber auch die Wühlschrate (die zu dieser Zeit noch wesentlich klüger sind) und die Waldschrate, selbst wenn die heute existierenden Wesen erst im Fünften Zeitalter von Tsatuaria ins Leben gerufen werden. Hinzu kommen einige Wesenheiten, die heute zumindest in Aventurien als ausgestorben gelten müssen, wie die Gorgonen, die aber bis heute noch in Myranor vorkommen, die genannten Vulkanschrate und diverse weitere.

Chalwen nimmt die Zyklopen ganz bewusst aus, die als erstes Volk von Ingerimm erschaffen wurden.

- Erfindung der ersten Schrift
- Durchsetzung der Ordination
- Erfindung der Schmiedekunst
- Erfindung schwimmender und fliegender Schiffe
- Welterkundung durch die Trolle

Die erste Schrift

Den Trollen kommt der Verdienst zu, die erste Schrift erfunden zu haben, die über die drachischen Glyphen voller Magie hinausgeht. Allerdings unterscheidet sich diese Schrift grundlegend von dem, was spätere Völker aus dieser Erfindung machen werden. Denn die Trolle ordnen Steine und Felsen auf eine bestimmte, symbolträchtige Weise an, aus der der Kundige Botschaften herauslesen kann – der Unkundige hingegen kommt noch nicht einmal auf die Idee, in den Steinen eine Schrift zu vermuten.

Diese erste Schrift ist so ungemein komplex, dass sie nur von wenigen gelehrten Trollen gemeistert wird. Doch sie wird ständig weiterentwickelt, und damit wächst auch der Kreis der Schriftkundigen. Das größte Problem dieser Schrift ist allerdings vorerst unlösbar: Sie ist nicht transportabel. Dieser Nachteil wird erst in späteren Zeitaltern von anderen Völkern überwunden, die anfangen, die Anordnung der Steine zunächst durch gebrannte Tonkugeln nachzuahmen. Noch später kommt man auf die Idee, die Dreidimensionalität der Steinanordnungen aufzugeben und stattdessen einfachere Anordnungen in Tontafeln einzuritzen. So werden nach und nach die Symbole immer einfacher, bis erst viel später, im Siebten Zeitalter, die Kratharer die ersten Buchstaben im heutigen Sinne erfinden.

Die Durchsetzung der Ordination

Dem Wüten der Trolle fallen viele Auserwählte der Götter zum Opfer – was den Göttern natürlich nicht gefällt. Zwar verfügen diese Auserwählten über große Kraft und beeindruckende Fertigkeiten, doch mit der schieren Zahl der zauberkundigen Trolle können sie es nicht aufnehmen. Dass sie die Drachen nicht entfesseln, liegt in der zerstörerischen Macht dieser Wesen begründet, denn wären sie einmal losgelassen und entfesselt, glaubt kein einzelner Gott mehr, sie in Zaum halten zu können. Zum anderen haben sich gerade die Alten Drachen mitlerweile sehr auf ihren Posten eingerichtet – und folgen dem Befehl der Götter nur noch, wenn es ihnen zupass kommt.

Einige der Götter spielen daraufhin mit dem Gedanken, doch wieder persönlich in der Dritten Sphäre aufzutreten und das vorlaute Volk in seine Schranken zu weisen. Dagegen erhebt der Goldene jedoch Einspruch, denn er will die Regel nicht aufheben, dass Götter nicht mehr in der Dritten Sphäre wandeln sollen – dass er das mit gewissen Hintergedanken tut,

ahnt zu dieser Zeit noch niemand. In seinem Auftrag entwickelt Nandus stattdessen eine neue Möglichkeit, die Kräfte der Götter einzusetzen: Statt wie bisher einzelne Individuen zu Auserwählten zu machen, kann eine größere Zahl von Personen ‚geweiht' und damit in die Lage versetzt werden, kleinere Mengen göttlicher Kraft in sich aufzunehmen. Auch wenn alle Götter ihre Kraft weitergeben können, sind diese Fertigkeit, Ordination nennt ihr sie, – und vor allem ihr Einsatz – doch ein gewaltiger Schritt für die Welt. Wenn ein derartig Geweihter ein ‚Wunder' vollbringen will, greift er auf die göttliche Kraft zurück. Solche Wunder sind zwar zumeist wesentlich weniger spektakulär als die Taten der Auserwählten – sie sind in ihren Auswirkungen eher mit der Zauberei der Trolle zu vergleichen. Dafür erhalten die Geweihten aber die Möglichkeit, die Weihe an Gleichgesinnte weiterzugeben, was ihre Zahl schnell deutlich erhöht. Gleichzeitig erhalten die Götter aber auch eine noch größere Kontrolle über die von ihnen Gesegneten, denn sie können den Energiefluss jederzeit unterbrechen, wenn die Taten des Geweihten nicht ihren Vorstellungen entsprechen.

Den Göttern kommt dabei entgegen, dass die Trolle zwar die Götterverehrung für sich ablehnen, den unterworfenen Völkern aber nicht verbieten, ihre Götter weiterhin anzubeten. Nur Priester, die sich gegen die trollische Herrschaft auflehnen, werden bestraft und hingerichtet. Bei vielen dieser unterworfenen Völker gibt es also jene, die den Göttern ergeben sind und die sich nun für eine Weihe eignen – oder für eine Ordination, wie ihr zu sagen pflegt.

Und auf einmal sehen sich die Trolle Priestern gegenüber, die gegen ihre Herrschaft aufbegehren und den Kampf mit bisher unbekannten Fähigkeiten wieder aufnehmen. So entbrennt in vielen Regionen ein neuer Krieg, und oft sind die Trolle überrascht und zahlenmäßig unterlegen, sodass sie nicht gegen die Priester und ihre Anhänger bestehen können. Aber da die Welt ist, wie sie ist: Nachdem die Götter Alverans eine solche Möglichkeit für sich nutzen, beginnen bald andere Götter ebenfalls diese Art der Machtweitergabe nachzuahmen. Und es erscheint mir auch so, dass geweihte Sterbliche Kulte aufbauten, die die Verbannung eines Gottes aus der Götterfestung oder sogar sein Vergehen oder ihren Fall lange überdauerten.

Auserwählte oder Ordination

So, wie Unsterbliche die Macht haben, Kreaturen und ganze Rassen zu erschaffen, so können sie auch einzelne Wesen mit besonderen Fähigkeiten ausstatten – diese werden in diesem Buch als ‚Auserwählte' bezeichnet. Zumeist sind sie größer, kräftiger und klüger als ihre Artgenossen und verfügen außerdem über ‚übersinnliche' Fähigkeiten wie zum Beispiel die Gabe der Prophezeiung. Manche können auch die Elemente beherrschen und manipulieren – jedoch sollte dies nicht mit dem zauberischen Elementarismus späterer Zeiten verwechselt werden. Alle Auserwählten haben eine deutlich höhere Lebenserwartung als ihre Artgenossen – aber viele sterben auch vorzeitig im Kampf oder an Erschöpfung, weil ihre Großtaten auf Dauer ihre sterblichen Körper überbeanspruchen.

Die Fähigkeit der Ordination bleibt jedoch allein auf die Götter beschränkt: Nur ein Gott kann seine Gläubigen zu Priestern machen und ihnen karmale Energie schenken, mit der sie dann ‚Wunder' unterschiedlicher Art bewirken können.

Allerdings haben es einige Unsterbliche mit einer List vermocht, eigene Priester zu erschaffen: Durch einen Handel mit einem der Götter werden ihre Gläubigen von eben diesem Gott ordiniert und empfangen von ihm auch karmale Kraft, obwohl sie der Überzeugung sind, diese Kraft von dem Unsterblichen zu erhalten, dem sie anhängen. Spezielle Sonderfälle sind der Goldene Gott, der später der Namenlose genannt wird, und Nandus. Beide haben durch die schiere Macht ihres Namens, die auf unterschiedliche Arten in der Welt verankert sind, die Macht erhalten Priester zu ordinieren. Der Goldene durch die Teile seines Namens und Nandus durch die Rätsel und Wahrheiten, die er in der Welt verborgen hat. Beide hallen so in der heutigen Welt nach und eine Ordination erfolgt erst durch die sogenannten Weihegrade, die jeder erringt, sobald er den jeweiligen Wahrheiten ansichtig geworden ist. Diese Form der Ordination ist mit der solcher Götter wie Firun und Efferd vergleichbar, die gerne selbst Menschen zu Geweihten machen und dabei ihre Kirche übergehen.

Die Zyklopen

Das einzige größere Volk, das den Trollen von Anfang an erfolgreich Widerstand leistet, ist das der Zyklopen. Als Nachfahren der Feuerriesen haben diese treuen Anhänger Ingerimms eine Macht über das Feuer, die mit der Magiebeherrschung der Trolle vergleichbar ist. Und sie setzen dieses Element nicht nur im direkten Kampf ein, indem sie ihren Feinden verheerende Flammenwolken und Lavafontänen entgegenschicken, sondern sie nutzen es auch, um Metalle zu formen: Sie sind die ersten großen Schmiede, und ihre eisernen Waffen halten selbst trollischer Zauberei stand.

Dass sie beim Schmieden Magie einsetzen und damit gegen das göttliche Zauberverbot verstoßen, ist ihnen nicht bewusst – und Ingerimm übersieht es geflissentlich, denn die Zyklopen betrachten die magischen Komponenten ihrer Schmiedekunst als sein göttliches Wirken.

Bemerkenswerterweise errichten die Zyklopen in dieser Zeit ein Heiligtum, denn sie erkennen im Feuer speienden Schlund im Raschtulswall die Nähe ihres Schöpfers und stellen hier mithilfe von befreundeten Riesen Steinstelen auf, deren Reste bis in heutige Tage zu bewundern sind.

- Straumpff der Seefahrer
- Das Eiserne Schiff der Zyklopen
- Errichtung des Heiligtums am Schlund
- Trollpfade
- Der Verrat des Goldenen Gottes
- Phexens List
- Der Krieg zwischen Goldenem und den anderen Göttern
- Die Rettung einiger Sterblicher

Ingerimms Werkstatt

Ohnehin hat Ingerimm sich in diesem Zeitalter sehr von der Welt abgewandt. Er beginnt in seiner Werkstatt mit allerlei Neuem zu experimentieren, um seine eigenen Schöpfungen unabhängiger und frei zu gestalten. Immer wieder zieht er sich dazu in die Globule Tharun zurück, die er als sein Laboratorium betrachtet, und schafft dort im Laufe des Zeitalters sogar eine eigene Sonne, die er Glost nennt. Mein Wissen über Tharun allerdings ist sehr begrenzt, ich bin niemals dort gewesen und habe auch Ingerimms Glost nie mit eigenen Sinnen erfahren. Mir wurde jedoch zugetragen, dass Ingerimm hier mit einer frühen Form jener Wesen experimentierte, die er später auch in unsere Welt bringen würde: die Zwerge.

Die Anfänge der Seefahrt

Auch die Erfindung der Seefahrt geht in die Zeit der Trolle zurück. Zunächst kommt den Trollen die Idee, ihre Magie dazu zu verwenden, in Regionen vorzudringen, die ihnen eigentlich nicht offenstehen. So erschaffen sie aus großen Felsblöcken Schiffe, die durch die Luft fliegen oder übers Meer fahren können. Doch erfindungsreiche Trolle beobachten, dass bei Verwendung der richtigen Materialien die Wasserschiffe mit einem Minimum an Zauberei auskommen und dennoch nicht untergehen. Schließlich erbauen sie sogar Schiffe, die ganz ohne Magie auskommen.

Ob mit oder ohne Zauberei, ihr Entdeckergeist ist geweckt, und sie legen gewaltige Strecken zurück, entdecken Inseln und Kontinente, überqueren riesige Gebirge und erforschen die Welt. In diese Zeit gehört auch *Straumpff vom Stamme der Tarpatsch*, ein legendärer trollischer Held und Seefahrer und vermutlich der erste Sterbliche, dessen Namen bis in die Gegenwart überliefert worden ist.

Das eiserne Schiff

Die Zyklopen kommen offensichtlich auf die Idee, die Seefahrerkunst ihrer trollischen Feinde zu kopieren. Denn ihre Mythen berichten von verschollenen Geschwistern, den Monaden, die ebenfalls Abkömmlinge der Feuerriesen sind, jedoch vor langer Zeit verschwanden. Um sie wiederzufinden, schmieden die Zyklopen ein gewaltiges Schiff aus Eisen und Gold. Doch das Schiff kehrt niemals von seiner Jungfernfahrt zurück. Bis heute trauern die Zyklopen diesem Meisterwerk ihrer Schmiedekunst hinterher und hoffen, es eines Tages doch wiederzufinden – und vielleicht damit auch endlich eine Spur ihrer vermissten Geschwister zu entdecken.

Trollpfade

Neben der Schifffahrt zu Luft und zu Wasser entwickeln die Trolle noch eine weitere Möglichkeit, große Strecken in kurzer Zeit zurückzulegen: Sie entdecken das Reisen durch den Limbus – auch wenn ihnen das Prinzip des Limbus unbekannt ist. Zuerst zufällig, später durch aufwendige Rituale können sie Orte in der Dritten Sphäre ausmachen, an denen der Übergang in den Limbus besonders einfach fällt. Und von dort aus entdecken sie auch Wege, die in die Dritte Sphäre zurückführen. Immer wieder geraten sie dabei auch in Konflikte mit den Feen, denn auch die Feenwelten sind durch die Feentore mit der Dritten Sphäre verbunden.

Viele wagemutige Trollhelden kehren niemals von ihren Forschungsreisen in den Limbus zurück, dennoch wächst das Wissen über solche Schwachstellen im Limbus immer weiter. Durch komplexe und langwierige Zauberei erschaffen trollische Zauberer Direktverbindungen zwischen einzelnen solcher Orte, die schließlich sogar so stabilisiert werden können, dass sie jederzeit offen stehen und auch von Personen und Wesen benutzt werden können, die selbst keine Zauberkräfte haben.

Über diese ‚Trollpfade' gelangen die Trolle in Regionen, die sie per Schiff (vorerst noch) nicht erreichen können, zum Beispiel ins güldenländische Binnenland, aber auch auf einsame Eilande und in verborgene Täler in unzugänglichen Gebirgen.

Eingang zu einem Trollpfad

Der Goldene ergreift die Chance

Während die meisten Götter vollauf damit beschäftigt sind, ihre Machtposition in Alveran zu stärken und auszubauen, spielt der Goldene ein doppeltes Spiel. Denn die Macht, die er als Oberster aller Götter hat, reicht ihm inzwischen nicht mehr. Nur allzu oft widersprechen ihm die anderen Götter, verstoßen gegen seine Anordnungen oder handeln auf andere Weise eigenwillig.

Da er nicht in der Lage ist, sie alle aus Alveran zu verbannen, ersinnt er einen perfiden Plan, der genau das Gegenteil bewirken soll: alle Götter und möglichst viele Unsterbliche in Alveran einzusperren und ihre Verbindung zur Dritten Sphäre zu kappen.

Dazu will er selbst auf die Welt der Sterblichen hinabsteigen und von dort aus einen Wall nach dem Vorbild der Sechsten Sphäre errichten. Diese Barriere soll so dicht sein, dass die Götter sie ebenso wenig durchdringen können, wie Dämonen in der Lage sind, den Sternenwall zu durchqueren. Und sie soll sogar den Fluss der göttlichen Energie unterbrechen, damit auch keine geweihten Priester mehr im Namen der Götter Wunder vollbringen können.

Das Errichten einer solchen Barriere übersteigt jedoch die Fähigkeiten des Goldenen. Er will keine anderen Götter oder Unsterblichen einweihen, um das Risiko zu verringern, dass sein Plan vorzeitig aufgedeckt wird. Seine Wahl fällt auf das mächtige Volk der Trolle: Wenn er ihre Lebenskraft und ihre magischen Fähigkeiten einsetzt, dann, so glaubt er, kann er sein Ziel erreichen. Also offenbart er sich, unbemerkt von den anderen Unsterblichen, einigen ausgewählten Trollen. Es dauert nicht lange, bis er sie überzeugt hat, denn durch seine große Macht ist er in der Lage, ihnen besonders gewaltige Wunder zu ermöglichen, wenn sie bereit sind, sich ordinieren zu lassen. Geschickt manipuliert er ihre Vorbehalte gegen jegliche Götterverehrung, indem er die anderen Götter als machtgierig und nur aufs eigene Wohl bedacht präsentiert, sich selbst aber als Wohltäter und Trollfreund darstellt. Innerhalb vergleichsweise kurzer Zeit breitet sich dieser neue Glaube unter den Trollvölkern aus, während der Goldene gleichzeitig dafür sorgt, dass die anderen Götter vor allem mit ihren Streitigkeiten beschäftigt sind und das Treiben der Sterblichen in der Dritten Sphäre nicht so genau beobachten. Schließlich bekennen sich die meisten Trolle zu ihm und erbauen zu seinen Ehren prächtige Tempel.

Phexens List

Verglichen mit Nandus ist Phex nicht übermäßig klug oder gar weise – auch wenn er selbst sich gerne anders darstellt. Aber mit seiner Verschlagenheit und seiner Fähigkeit, Winkelzüge zu planen und auch zu erkennen, ist er wiederum Nandus wohl überlegen. Im Nachhinein betrachtet bin ich mir allerdings gar nicht mehr so sicher, ob sich Nandus wirklich auch von den Lügen des Goldenen hat blenden lassen, oder ob er sie längst durchschaut hatte und aus reiner Neugier nicht eingriff. Aber das werde ich wohl auch nie erfahren.

Ganz anders verhält es sich mit Phex, der später sogar zugibt, dass er dem Goldenen auf die Schliche gekommen ist. Er hält sich zurück und deckt dessen Pläne nicht auf. Nein, ein solches Vorgehen wäre viel zu einfach für ihn. Denn er erkennt den Reiz an dem Vorhaben des Goldenen – und trifft entsprechende Vorsorge: Sollte dessen Plan aufgehen, will Phex ebenfalls im letzten Moment in die Dritte Sphäre wechseln und einen Platz an der Seite des neuen Alleinherrschers beanspruchen. Wird das Vorhaben des Goldenen aber vorzeitig durchschaut, dann will sich Phex auf die Seite der anderen Götter schlagen und mit ihnen gemeinsam triumphieren.

Der Weltuntergang

Es ist schließlich eine wenig beachtete Unsterbliche, die die Pläne des Goldenen im letzten Moment aufdeckt. Obwohl Mailam Rekdai selbst keine Göttin ist und deswegen keine Sterblichen ordinieren kann, wird sie von einem kleinen Volk rotpelziger Kreaturen verehrt: den Goblins, die als primitive Nomaden durch einige gebirgige Landschaften ziehen – und von den Trollen unterworfen wurden. Mailam Rekdai fällt die neue Religiosität der Trolle auf, als ihre geliebten Goblins von den Trollen gezwungen werden, beim Tempelbau niedere Arbeiten auszuführen. Als sie weiter nachforscht, entdeckt sie, dass der Goldene dahintersteckt – ganz im Widerspruch zu dem Verhalten und den Bekenntnissen, die er den anderen Göttern und Unsterblichen gegenüber vorgibt. Der Goldene bemerkt sie und versucht, sie in einem unbemerkten Augenblick zu vernichten. Heimlichkeit zählt allerdings nicht zu seinen Stärken, und so verrät er sich – und damit letztendlich seine Pläne.

Als die Götter begreifen, auf welche hinterlistige Weise ihr bisheriges Oberhaupt sie von den Sterblichen abschneiden will, ist ihr Zorn gewaltig. Sie begehren gegen ihn auf, und sogar Graufang wird freigelassen, um den Goldenen zu jagen. So bleibt ihm nur, vorzeitig in die Dritte Sphäre zu flüchten und die Trolle und Riesen gegen die anderen Götter und ihre Diener aufzuhetzen. Der verzweifelte Versuch, die Barriere zwischen den Sphären vorzeitig zu errichten, scheitert fürchterlich und kostet vielen seiner Priester das Leben.

Die Götter hingegen senden Graufang und die Großen Drachen aus, um den Goldenen einzufangen und nach Alveran zu bringen, wo sie über ihn zu Gericht sitzen wollen. Sie unterschätzen die magischen Fähigkeiten, die die Trolle inzwischen erlangt haben, und die Macht, die der Goldene seinen Priestern verleiht. So kommt es zu Zauberkriegen zwischen den Trollen und den Drachen, die wieder einmal fürchterliche Auswirkungen auf die Dritte Sphäre haben. Zahllose Drachen werden erschlagen und das Blut der Trolle und Riesen fließt in Strömen durch die Straßen ihrer Städte.

Einige der Unsterblichen, die noch in der Dritten Sphäre wandeln, schließen sich dem Goldenen an, da er ihnen Plätze in Alveran verspricht, bei anderen stachelt er uralten

- Pyrdacors Handel
- Der Sieg über den Goldenen
- Die Auslöschung des Namens des Goldenen
- Verbannung der Verräter in die Siebte Sphäre
- Die Schlüssel der Elemente
- Kerbholds Verbannung in den Limbus

Zorn gegen die Götter an. Phex selbst zögert zunächst, denn er kann nicht genau erkennen, welche Seite den Sieg davontragen wird, schließlich entscheidet er sich gegen ein Bündnis mit dem Goldenen. Ich glaube, er hat ihn sogar verraten, da er sein Wissen schließlich gegen den Goldenen einsetzte, seinen eigenen Vorteil dabei fest im Blick.

Die zornigen Götter und ihre Abgesandten kennen im Kampf keine Gnade. Sie verheeren die Welt einmal mehr mit Sturmfluten, Feuersbrünsten, Erdbeben und Eisstürmen, bis fast alles Leben in der Dritten Sphäre vernichtet ist.

Die milden Götter

Nicht alle Götter lassen sich von dem Zorn mitreißen, mit dem vor allem Praios und Mithrida rücksichtslose Jagd auf den Goldenen und seine Anhänger machen. Tsatuaria und Nandus haben Mitleid mit den Sterblichen, die unbeteiligt zu Opfern dieses grausamen Kriegs werden. Und so gewähren sie einigen von ihnen Zuflucht, zum Teil in Höhlen tief unter der Erde, in unzugänglichen Gebirgen oder sogar in kleinen Globulen. Dort verbleiben diese Sterblichen, bis der Krieg vorbei ist.

Die meisten der Geretteten gehören natürlich den Völkern an, die sowieso schon hoch in der Gunst der milden Götter standen: vor allem Goblins und einige Gryphonen, aber auch Wesen, die man heute gar nicht mehr kennt. Auch einige Trolle haben den Versprechungen des Goldenen von Anfang an misstraut und sich ihm niemals angeschlossen. Auch ihnen gewähren die milden Götter die Gnade einer Zuflucht.

Pyrdacors Handel

Als die Götter nach den Großen Drachen rufen, um den Goldenen zu jagen, gerät Pyrdacor anscheinend in einen Loyalitätskonflikt. Denn natürlich erwarten alle von ihm, dass er seinem Schöpfer die Treue hält. Doch er ahnt, dass der Goldene nicht lange gegen die geballte Macht der anderen Götter und der Drachen bestehen wird, und er will natürlich nicht auf der Seite des Verlierers stehen.

Er wäre nicht Pyrdacor, wenn er aus dieser Situation keinen Vorteil schlagen würde: So bietet er den Göttern einen Handel an. Wenn er sich auf ihre Seite stellt, will er dafür zum Wächter über die sechs Elemente ernannt werden. Viele Unsterbliche sprechen sich gegen dieses Angebot aus, am lautesten aber protestieren die anderen Großen Drachen, denn sie trauen ihm nicht. Aber Pyrdacor träufelt den Göttern Honig in die Ohren und überzeugt sie schließlich. Als er das Versprechen erhält, nach dem er verlangt, schlägt er sich auf die Seite der Götter. Und auch wenn man ihm vieles vorwerfen kann: Er zögert nicht, all seine Macht und Kraft im Kampf gegen seinen Schöpfer und dessen Gefolge gnadenlos einzusetzen.

Nach dem Götterzorn

Das vierte Karmakorthäon – die Verbannung des Goldenen

Als es Graufang schließlich gelingt, den Goldenen Gott zu stellen und in Ketten zu legen, endet das Zeitalter und das Karmakorthäon beginnt. Die Welt ist wieder einmal verheert und hat ihr Antlitz verändert.
Lange beraten die Götter, wie sie die Untaten des Goldenen sühnen sollen, bis Praios schließlich das Urteil verkündet: Der ehemalige Fürst aller Götter soll all seiner Macht beraubt und aus dem Gedächtnis der Welt gelöscht werden. Damit, so hoffen die Götter, wird ihm jede Möglichkeit genommen, jemals wieder Sterbliche auf seine Seite zu ziehen. Seine engsten Verbündeten werden aus der Welt ausgeschlossen: Für sie wird eine Lücke im Sternenwall geöffnet, durch die sie in die Siebte Sphäre geworfen werden, damit sie dort von den Horden des Dämonensultans zerrissen werden. Der höchste sterbliche Diener des Goldenen, der trollische Oberpriester *Kerbhold*, wird samt seinem Tempel in den Limbus geworfen, wo er seitdem zeitlos durch das ewige Nichts treibt, immer auf der Suche nach einem Weg, in die Dritte Sphäre zurückzukehren.

Die Schlüssel der Elemente

Nach der Verbannung des Goldenen pocht Pyrdacor auf das Versprechen, das die Götter ihm gegeben haben. Diese sind inzwischen zur Besinnung gekommen und suchen einen Weg, das Versprechen zu halten, dabei aber die Macht einzuschränken, die sie Pyrdacor über die Elemente verleihen. Zu diesem Zweck erschaffen sie sechs Artefakte, die Schlüssel der Elemente. In jedes dieser Artefakte schmieden sie die Herrschaft über das jeweilige Element ein. So hoffen sie, dem Großen Drachen die Macht jederzeit wieder nehmen zu können, sollte er sie irgendwann auf eine Weise nutzen, die ihnen nicht gefällt.
Pyrdacor erkennt zwar voller Zorn den Hintergedanken und das Misstrauen, doch er sieht ein, dass mit der Übergabe der sechs Schlüssel das Versprechen eingelöst ist. Insgeheim hofft er darauf, eines Tages seine Macht noch ausbauen zu können.

Die Letzten ihrer Art

Die meisten Völker der Sterblichen fallen den fürchterlichen Kriegen zum Opfer. Am härtesten trifft es dabei die Trolle und die Riesen. Dennoch gibt es einige Sterbliche, die das Ende dieses Zeitalters erleben. Zum Teil sind das Wesen, die das Glück hatten, Zuflucht in Regionen zu finden, die weniger von den Katastrophen und Schlachten heimgesucht wurden als der größte Teil der Dritten Sphäre. Nun kommen diejenigen, denen die Götter eine Zuflucht gewährt haben, wieder hervor und betreten eine Welt, die nicht mehr viel mit der gemein hat, in der sie (oder ihre Vorfahren) gelebt haben.

Die Götter des Fünften Zeitalters

Nach dem Sieg über ihr bisheriges Oberhaupt dauert es lange, bis sich die Götter untereinander wieder einig werden. Zunächst beansprucht Praios das Amt des Götterfürsten. Doch als ehemaliger Statthalter und Berater des Goldenen gewinnt er nicht so viel Zustimmung, wie er erwartet hat, und an seiner Statt ernennt Kha zwei Göttinnen gemeinsam zu den obersten Richtern: **Tsatuaria** und **Charypta**. Denn diese beiden haben sich zum Ziel gesetzt, die Dritte Sphäre nach all den Zerstörungen wieder mit überbordender Vielfalt zu erfüllen, um den Schrecken des vergangenen Krieges vergessen zu machen. Die Elemente Wasser (**Charypta**), Humus (**Tsatuaria**), Erz (**Hazaphar**) und Magie (**Nandus**) bleiben in bewährten Händen, während das Eis nun in **Ifirns** Obhut gegeben wird und Luft an **Kauca** zurückfällt. Praios, der sich von den anderen Göttern nicht respektiert sieht, zieht sich zunächst ganz zurück, sodass das Feuer zum Element **Ingerimms** wird. Da Phex in seiner Verschlagenheit zu lange gezögert hat, in den Kampf gegen den Goldenen einzugreifen, sprechen ihm mehrere Götter das Misstrauen aus. Möglich ist auch, wenn ich Recht habe und er den Goldenen wirklich ans Messer geliefert hat, dass sie keinen Verräter in ihrer Mitte dulden wollten. Und Kha sieht das offenbar genauso, oder der Listige Gott hat sich in ihren Augen einfach nicht bewährt. So oder so wird er aus Alveran ausgeschlossen, und an seiner Stelle übernimmt **Bylhara** die Aufgabe der Götterheroldin.

Die Überlieferung der Zwölfgöttergläubigen

Der Namenlose

Der Goldene Gott ist bei den Zwölfgöttergläubigen nur als ‚der Namenlose' bekannt – was sich aus den Vorfällen des Fünften Zeitalters erklärt. In ihren Legenden gehört er natürlich nicht zu den zwölf Göttern, und über seine Herkunft wird nur selten spekuliert. So heißt es etwa bei den Ilaristen, einer freidenkerischen und ketzerischen Sekte der Hesindekirche, er sei aus dem ersten Blutstropfen Los' hervorgegangen, der auf Sumus Leib herabtropfte, und deswegen ein Geschöpf des Zorns, des blinden Hasses, der Arroganz und der Selbstgerechtigkeit, der in diesem Augenblick noch in Los tobte. Damit wird sein Hass auf die Zwölf, ihre Weltenordnung und ihre Anhänger begründet. Andererseits wird in alten Büchern auch berichtet, er habe ein Äon lang unangefochten über den Erdkreis geherrscht – ohne dass dabei gesagt wird, was die Zwölfe in dieser Zeit getan haben. Erst als der Namenlose nach den Sternen griff, um selbst über die Dämonen zu herrschen, schritten die Götter ein und vertrieben ihn.

Kerbhold der Ketzer

In der Sage von Kerbhold dem Ketzer wird hingegen beschrieben, dass die Menschen unter Führung ihres Hohepriesters Kerbhold den falschen Gott (also den Namenlosen) anbeten. Von ihm angestachelt, wird ihre Verblendung schließlich so groß, dass sie die Unsterblichkeit für sich beanspruchen. Da sendet der Götterfürst Praios seine Greifen aus und lässt den Ketzer samt seinem Tempel in den Limbus werfen. Dass Kerbhold eigentlich ein Troll gewesen ist und dass es zu dieser Zeit noch keine Greifen oder auch nur Menschen gab, zeigt wieder einmal die Fähigkeit der Menschen, alte Überlieferungen an ihre Vorstellungen anzupassen.

Thalami Sora

Der Zwölfgötterkult rückt klar die Menschen in den Vordergrund, und auch wenn es im Vierten Zeitalter die unterschiedlichen Menschenvölker noch nicht gab, spricht der Zwölfgöttergläubige dennoch davon. Denn es gibt die Legende, derzufolge milde Götter die gerechten Menschen vor dem Zorn der rachsüchtigen Götter schützten – und so den Fortbestand der Welt und der Menschen sicherten.

Nachdem die Menschen sich vom Namenlosen haben verführen lassen, verlangen Praios, Rondra, der Drache Famerlor und andere Unsterbliche, dass alles Leben in der Dritten Sphäre vernichtet werden müsse, um solche Ketzereien nie wieder zu ermöglichen. Als gnädige Götter werden in den zwölfgöttlichen Überlieferungen Hesinde und Phex genannt: Sie lieben die Menschen, und da sie die zürnenden Götter nicht aufhalten können, bringen sie heimlich 144 Sterbliche an einen verborgenen Ort namens Thalami Sora, was mit ‚Zuflucht in der Verderbnis' übersetzt wird. Die dann folgende Vernichtung der Welt wird in den Legenden recht ausführlich beschrieben, wobei die unterschiedlichen Götter die ihnen zugeschriebenen Fähigkeiten einsetzen, um die Anhänger des Namenlosen auszurotten oder in niedere Kreaturen zu verwandeln. Schließlich entdecken sie den Namenlosen selbst, und gemeinsam entreißen sie ihm seine Macht und seinen Namen, der seitdem, Buchstabe für Buchstabe, irgendwo in der Welt von unbezwingbaren Wächtern bewacht wird.

Erst als das getan ist, kehren die Menschen aus Thalami Sora zurück und besiedeln die Welt neu. Die anderen Götter sind zunächst zornig, dass gegen ihren Ratschluss doch noch Menschen leben, lassen sich dann aber überzeugen, dass diese Sterblichen dem Einfluss des Namenlosen immer getrotzt haben und es deswegen wert sind, die Welt erneut zu erobern.

> Natürlich beziehen die Überlieferungen sich auf die Rettung Sterblicher durch die milden Götter Tsatuaria und Nandus. Gleich, ob die Menschen zu diesem Zeitpunkt bereits existierten und ob Tsatuaria ihre Liebe zu allem Lebenden gegen die List des Phex tauschen musste. Ob Nandus nur noch als Hesinde genannt wird, viele Details stimmen erstaunlich gut mit dem überein, was Chalwen berichtet. Die Rettung der Sterblichen durch wenige Götter könnte und dürfte sich wohl in einer ähnlichen Form zugetragen haben.

Die Überlieferung der Trolle

Bis heute erzählen trollische Legenden von dem großen Heroen Straumpff vom Stamme der Tarpatsch. Darin ist die Rede davon, er habe es geschafft, von Aventurien aus große Fahrten über die Meere zu unternehmen und dabei bis ins Riesland vorzudringen. Ein kleiner Schönheitsfehler daran ist, dass die Meere und Kontinente zu dieser Zeit noch völlig anders verteilt sind als heute, sodass von Aventurien oder dem Riesland noch keine Rede sein kann. Die Kontinente, die er damals bereist hat, existieren aber nicht mehr, weswegen sie in den Legenden durch bekannte Orte ersetzt werden. Sehr bemerkenswert ist aber die Legende, Straumpffs Schiff sei auf seiner letzten Fahrt von einer Seeschlange angegriffen und versenkt worden. Er habe nur überlebt, weil er die Seeschlange mit bloßen Händen erwürgt habe. Hierin kann man eine Umschreibung eines gescheiterten Angriff aufs ein Reich sehen, das von einer Seeschlange oder einem vergleichbaren Drachen beherrscht wird. Demnach ist der Angriff zurückgeschlagen worden, obwohl Straumpff als Heerführer den feindlichen König getötet hat.

Die Echsen

In der echsischen Überlieferung gilt der Namenlose als ein sehr mächtiger Gott, der vom Himmel herabgestiegen ist, um das ‚Volk Raschtuls' zu verführen – damit sind zweifellos die Trolle gemeint.

Das Fünfte Zeitalter – der Äon des Namenlosen und der vielen Völker

Es dauert lange, bis die Welt sich von den Kriegen erholen kann. Von den meisten großen Städten der Trolle und Drachen sind nur noch Ruinen geblieben, wieder einmal sind viele Rassen und Völker erloschen. Doch als die Götter sehen, dass sich die überlebenden Sterblichen von all dem nicht entmutigen lassen, sondern mit frischer Schaffenskraft daran gehen, ihre Kulturen wieder aufleben zu lassen und ihre Städte neu aufzubauen, da verraucht ihr Zorn. Sie offenbaren sich den verschiedenen Völkern und lassen sie neue Kirchen und Kulte gründen. Da mit Praios der entschlossenste Fürsprecher eines Magieverbots Alveran verlassen hat, beschließen die Götter, den Sterblichen von nun an die Benutzung der Magie zu gestatten.

Das alveranische Duo

Tsatuaria und Charypta bringen die anderen Götter und die Unsterblichen dazu, die Welt wieder mit neuem Leben zu erfüllen. Besonders Tsatuaria tut sich mit der Schöpfung zahlloser neuer Tier- und Pflanzenarten hervor, während sich Charypta bemüht, es ihr im Meer gleichzutun.

Da viele sterbliche Völker untergegangen sind, erschaffen die Götter auch viele neue denkende Geschöpfe nach ihrem Geschmack: Geflügelte erbauen ihre Städte auf höchsten Berggipfeln, Geschuppte siedeln sich in der Tiefe der Seen und Meere an, und Landbewohner mit und ohne Fell ziehen über die Steppen oder durch die Wälder, um zu jagen oder Wurzeln und Beeren zu suchen. Stierköpfige Minotauren, bocksfüßige Satyare, pferdeleibige Zentauren, die dreizehngehörnten Jhrarhra, sie alle stammen aus dieser Zeit und gehören zu den Glücklichen, deren Nachkommen wenigstens in einigen Teilen der Welt über längere Zeit existieren. Auch solche Absonderlichkeiten wie wandelnde Bäume entstehen in dieser Zeit – aus ihnen gehen später die Waldschrate hervor.

Wie bisher wählen viele Unsterbliche ihre jeweiligen Lieblingsvölker, die sie unterstützen und fördern. Gerade wegen der beträchtlichen Vielfalt gelingt es aber keiner dieser Rassen, besonders groß und einflussreich zu werden. So wird das Fünfte Zeitalter der Äon der vielen Völker.

Das bedeutet aber nicht, dass diese Zeit friedlich gewesen wäre – immer wieder bekriegen sich unterschiedliche Rassen oder Wesen in der Hoffnung auf größere Macht oder reicheres Land. Doch das göttliche Duo achtet sehr genau darauf, dass kein Gott oder Unsterblicher von Alveran aus direkt in solche Kämpfe eingreift, um sein geliebtes Volk zu unterstützen oder schlimmstenfalls vor dem Untergang zu bewahren. Immer wieder erinnern die beiden Göttinnen daran, wie der (inzwischen) Namenlose Gott dieses Verbot unterlaufen und damit großes Unglück über die Welt gebracht hat.

Selbst die wenigen Unsterblichen, die wie ich noch immer in der Dritten Sphäre leben, halten sich aus den Auseinandersetzungen weitgehend heraus. Als erlaubt gilt es jedoch, Priester zu ordinieren und ihnen damit Zugriff auf göttliche Kraft zu gewähren oder einzelne Sterbliche zu Auserwählten zu machen. Immer mehr setzt sich dabei durch, dass die Götter zumeist das Instrument der Ordination verwenden, da es in der Menge wesentlich effektiver wirkt, während die anderen Unsterblichen, die nicht ordinieren können, ihren Völkern Auserwählte senden.

- Das alveranische Duo: Tsatuaria und Charypta
- Die neue Schöpfung von Tieren und Pflanzen
- Neue Völker: zum Beispiel Minotauren, Satyare, Zentauren, Jhrarhra
- Erschaffung der Waldschrate
- Erschaffung der Kessel der Urkräfte
- Die zwölf Urväter der Trolle
- Neugründungen von Graulgatschthor, Matschagroll Blutsch und anderen Trollstädten
- Neue Ränke des Namenlosen
- Pakt zwischen dem Namenlosen und dem Dämonensultan
- Dämonen in der Welt
- Die Dreizehnstrahlige Dämonenkrone und die Teile des Frevlergewands
- Thargunitoths Untote
- Das Omegatherion

Die Kessel der Urkräfte

Tsatuaria war schon immer sehr begeisterungsfähig, und als sie nun entdeckt, dass die von ihr erschaffenen Kreaturen über eigene Kreativität verfügen, ist ihre Begeisterung kaum noch steigerbar. Damit die Sterblichen diese Kreativität auch ausleben können, erschafft Tsatuaria dreizehn große Kessel, die ihnen dazu dienen sollen, selbst Leben zu erschaffen: die Kessel der Urkräfte. Natürlich unterscheiden sich die Kessel voneinander, jeder hat seine Schwächen, Stärken und Besonderheiten – ebenso wie die Völker, denen Tsatuaria diese Kessel anvertraut. Und glaubt ja nicht, dass diese Kessel wirkliche Töpfe sind, die von einem Ort zum nächsten gebracht werden können. Ich weiß, dass zumindest einer dieser Kessel in euren Augen nicht weniger als ein ganzes Tal darstellen würde.

Doch bald muss sie feststellen, dass ihr guter Wille nicht überall so aufgenommen wird, wie sie es erwartet hat. Denn so manch ein Volk nutzt seinen Kessel zum Schaden anderer Völker, indem mit seiner Hilfe Kämpferkreaturen erschaffen oder sogar getötete Krieger ins Leben zurückgeholt werden.

Die Rückkehr der Trolle

Gerade einmal drei Dutzend Trolle haben die große Vernichtung am Ende des letzten Zeitalters überlebt. Zehn von ihnen sind bis heute namentlich bekannt, denn sie gelten als die Urväter der neuen Trollstämme: Malmartatsch, Tamperampf, Tarpatsch, Taschkopp, Tauthorkatsch, Tolpatatsch, Tonkerompf, Tragatsch, Tralleropp und Traugatompf.

Nachdem sie aus ihren Verstecken hervorgekommen sind, zersplittern sie sich in zwölf Sippen, die an die Orte ziehen, an denen früher einmal ihre wichtigsten Städte und Burgen gestanden haben, und gründen diese Siedlungen neu. Zwar ist keine dieser Neugründungen auch nur andeutungsweise von der Pracht früherer Trollstädte, doch manch eine davon wird die Zeitalter überdauern, zum Beispiel Graulgatschthor, Matschagroll-Blutsch, Amanma Rudh oder Okdrâgosch.

Aufgrund ihrer Erfahrungen mit dem Namenlosen respektieren die Trolle zwar die Götter, halten sich aber zumeist von ihnen fern. Nur sehr wenige bemühen sich um eine Ordination, und so werden in ihren Siedlungen zwar mitunter kleine Schreine zu Ehren von Göttern errichtet, aber es entsteht kein einziger einflussreicher Kult.

Die Abnabelung Tharuns

Ingerimm zieht in diesem Zeitalter wieder auf die Götterfeste Alveran und richtet nach langen Jahren in seiner Werkstatt daher sein Augemerk erneut nach Aventurien. Mir wurde berichtet, das der Gott Arkan'Zin die Gunst der Stunde nutzte und nach Tharun vordrang. Dort zerstörte er die von Ingerimm geschaffene Sonne Glost und riss die Herrschaft über die Hohlwelt an sich, um von dort aus einen anhaltenden Zwist mit den Bewohnern der Götterfeste Alveran zu beginnen. Mit Gewissheit vermag ich das aber nicht zu sagen, denn mein Augenmerk lag stets auf Aventurien.

Der Namenlose

Durch das über ihn verhängte Urteil ist der Gott, der früher der Goldene war und jetzt der Namenlose genannt wird, weitgehend aus dem Gedächtnis der Sterblichen gelöscht worden. Mit seinem Namen ist ihm auch ein Großteil seiner göttlichen Macht genommen worden, nicht aber seine Verschlagenheit und Klugheit. Die Götter beachten ihn nicht mehr, denn sie sind überzeugt, er sei durch ihr Urteil zu ewiger Bedeutungslosigkeit verdammt – und zu meiner Schande muss ich zugeben, dass auch ich mich von dieser Ahnungslosigkeit nicht freisprechen kann. Stattdessen lassen wir uns alle von dem göttlichen Duo mitreißen und gehen ganz in der Aufgabe auf, die Welt mit neuer Vielfalt zu erfüllen.

Der Goldene versucht, in der Gestalt einfacher Sterblicher durch die Welt zu wandern. Bei diesem Vorhaben verstößt er jedoch nur allzu oft gegen das Weltengesetzt, und so entschließt er sich, um nicht doch aus Versehen die Aufmerksamkeit der anderen Götter oder gar Khas Strafe auf sich zu ziehen, zu einer List. Er erschafft Auserwählte, denn dazu reicht seine Kraft.

Eifrig schmiedet er neue Pläne – denn natürlich will er sich mit seinem Schicksal nicht abfinden. Auch wenn ihm der Zugriff auf göttliche Kraft weitgehend verwehrt ist, ist er dennoch ein uraltes und unsterbliches Wesen. Durch lange und geduldige Arbeit gelingt es ihm insgeheim, immer mehr Verbündete und Anhänger um sich zu scharen. Und er lernt sogar, sich die ungebundene Magie zunutze zu machen. Dadurch erhält er unerwartet eine Möglichkeit, Kontakt mit seinen früheren Verbündeten aufzunehmen: jenen Unsterblichen, die zu ihm gehalten haben und dafür von den Göttern in die Siebte Sphäre geworfen wurden. Denn entgegen der Erwartungen ihrer Richter wurden sie dort keineswegs von den Dämonen zerrissen, sondern haben sich entweder dem Dämonensultan angeschlossen und sind dessen treue Untergebene geworden, oder sie haben sich zu eigenständigen, machtvollen Kreaturen

des Chaos und des Hasses auf die Schöpfung aufgeschwungen. Durch ihre Vermittlung schließt der Goldene ein Bündnis mit dem Herrn der Dämonen, von dem sich beide Seiten große Macht versprechen. Dass weder der eine noch der andere dieses Bündnis länger als unbedingt notwendig aufrechterhalten will, ist wohl kaum erwähnenswert.

Ein überraschender Angriff

Die Welt fließt über vor Leben. Die Vielfalt an Kreaturen und Pflanzen ist überwältigend, überall kriecht, läuft, fliegt, schwimmt und krabbelt es, Blüten von nie gesehener Pracht gedeihen auf Land und unter Wasser. Auch das Gebirge, das meine Zuflucht ist, ist so bunt und voll wie nie, und ich habe meine Freude daran. Natürlich gelingt nicht jedes Experiment, und manch eine Kreatur verhält sich anders als vorgesehen. An einigen Orten überwuchern Pilze und Flechten das Land und töten jedes andere Leben, gefräßige Tiere rotten andere Herden aus oder verspeisen ganze Wälder.

Doch dann ist der Tag gekommen, an dem sich alles ändert. Unbemerkt hat der Goldene genug Kraft gesammelt, um einen Angriff gegen die Götter auszuführen, und diesmal kommt der Schlag für alle unerwartet. An der Stelle, an der die Götter im letzten Karmakorthäon einen Riss in dem Sternenwall geöffnet haben, um die verurteilten Abtrünnigen in die Siebte Sphäre zu befördern, ist ein Schwachpunkt in der Struktur des Sternenwalls zurückgeblieben. Genau dort setzen nun der Namenlose und der Dämonensultan gemeinsam an und schaffen es, den Riss wieder zu öffnen und damit den Dämonen einen Zugang in die Dritte Sphäre zu verschaffen. Horden von Chaoswesen strömen herein und beginnen, alles zu zerstören und zu vernichten, was ihnen vor die Tentakel, Klauen, Stacheln, Scheren oder andere Körperteile kommt. Nur der Sultan selbst will die Siebte Sphäre nicht verlassen, aber er überreicht dem Namenlosen ein Artefakt von unglaublicher Macht: die Dreizehngehörnte Dämonenkrone, mit der er die entfesselten Horden kontrollieren kann. Ich bin überzeugt, dass der Goldene, also der Namenlose, diese Krone selbst befohlen hat, denn auch ihm muss das ganze Chaos der Siebten Sphäre ein Graus gewesen sein – ich glaube aber, dass ein Gott kein Artefakt schaffen kann, das Dämonen kontrolliert. Der Dämonensultan stattet seine höchsten Diener mit weiteren dämonischen Artefakten aus, die ihr später unter dem Begriff ‚Frevlergewand' zusammenfassen werdet. Selbst wenn es noch nicht alle Wesenheiten gab, denen die heutigen Teile zugeordnet werden, und wenn andere Chaosartefakte, die damals in die Welt kamen, heute keinem Herrn mehr zugeordnet werden können. Nicht einmal ich könnte das, da ich die Namen dieses widerwärtigen Wesens des Draußen einfach nicht behalten will. Ich weiß aber, dass Fuldigor zum Beispiel sehr genau war, sich die Namen dieser Wesen zu merken und somit enorme Macht gegen sie ins Feld führen konnte.

Die Götter wie auch wir Unsterblichen, gerade noch voller Begeisterung von der Pracht der neuen Welt, wir müssen fassungslos ansehen, wie die Dämonen über diese Welt herfallen und sie zerstören. So rufen die Götter alle zusammen, von denen sie sich Hilfe erhoffen, darunter Graufang und die Hohen Drachen, aber auch uns Unsterbliche, die noch in der Dritten Sphäre wandeln. Und wir kommen zuhauf, selbst diejenigen, die den Göttern nicht gewogen sind, denn niemand kann die Gefahr leugnen, die uns durch die Dämonen droht.

Wieder wird die Welt verheert, doch diesmal nicht durch göttliche, sondern durch dämonische Machenschaften. Einem mächtigen Dämon, der später als Thargunitoth bekannt wird, gelingt es sogar, in die Vierte Sphäre einzudringen und die dort hausenden Seelen zu beherrschen, sodass zum ersten Mal untote Kreaturen durch die Welt schlurfen. Sie ist auch das erste Chaoswesen, das ich begreife, dass versucht in die Ordnung der Schöpfung zu treten. Bis heute hat sich mir nie erschlossen, was diese Kreatur dazu antreibt – sie versucht es aber von Zeitalter zu Zeitalter erneut, vielleicht ist auch sie eine Wesenheit vom Anbeginn der Schöpfung, dass ich schlicht vergessen habe.

Seit jener Zeit sehe ich das in der Welt wurzeln, was ich den Dämonenbaum nennen will. Allerdings bin ich mir durchaus unsicher, ob diese Verästelung nicht schon seit jener Konfrontation durch die Schöpfung wächst, die ihr heute Gigantenkriege nennt.

Das Omegatherion

Die fürchterlichste Waffe des Dämonensultans ist jedoch das Omegatherion – eine Chimäre, die er aus mehreren Unsterblichen erschaffen hat, die in früheren Zeiten in die Siebte Sphäre verbannt worden sind. Somit vereint diese ‚Vielleibige Bestie' die Macht verschiedener Unsterblicher in sich, doch sind diese Wesen durch den Erschaffungsprozess wahnsinnig geworden und können selbst vom Goldenen nur mit Mühe beherrscht werden, da hilft ihm auch die Dämonenkrone wenig. Kein sterbliches Wesen kann dem Omegatherion etwas entgegensetzen, und selbst Unsterbliche können es nicht besiegen. Das Schlimmste aber ist, dass es jeden gefallenen Gegner in sich aufnimmt und dadurch immer größer und mächtiger wird. Schließlich ist es so gewaltig, dass es sich in kleinere Teile aufspaltet und an verschiedenen Stellen gleichzeitig über die Welt herfällt.

Nun schließen sich einige der mächtigsten Götter und Unsterblichen zusammen und greifen die Teilleiber des Omegatherion gemeinsam an, unter ihnen Praios, Ingerimm, Mithrida, Rondra, Firun und Graufang, während ihre Verbündeten sich um die Dämonen kümmern, die an der Seite der Vielleibigen Bestie kämpfen. Es gelingt zwar auch ihnen nicht, die Bestie zu vernichten, aber sie können sie immerhin so weit schwächen, dass sie die einzelnen Teilleiber einkerkern können. Doch die Verluste unter den Unsterblichen und ihren Helfern sind fürchterlich, mehrere von ihnen werden im Kampf so schwer verletzt, dass sie danach in ewigen Schlummer fallen: Namentlich bekannt sind Hazaphar, Mithrida und Sokramor. Auch Graufang ist nach diesem Kampf sehr geschwächt und zieht sich freiwillig in seinen Kerker zurück, in dem die Götter ihn in friedlicheren Zeiten einzusperren pflegen.

- Ewiger Schlaf von Hazaphar, Mithrida und Sokramor
- Bahamuths Bannung
- Sieg über den Namenlosen
- Der Namenlose in der Sternenbresche

Bahamuth – Schrecken aller Meere

Einer der mächtigsten Teilleiber des Omegatherions wird *Bahamuth* genannt. Er hat die Gestalt eines riesigen Meeresungeheuers, wobei seine Form so wandelbar ist wie das Wasser. Gerade deswegen fällt es den Unsterblichen so schwer, Bahamuth zu besiegen, und mehrere verlieren bei dem Versuch ihre Existenz oder werden durch Bahamuths Umarmung in die Siebte Sphäre gerissen. Erst Charypta gelingt es, das Wesen in einen Hinterhalt zu locken und in einem Kerker zwischen den Sphären einzusperren. Dort hockte Bahamuth bis in eure Gegenwart und versuchte, sich zu befreien. Vereint in der Macht einer Göttin, die unweigerlich fallen würde – damit meine ich Charypta – und seines eigenen chaotischen Wesens, war das eine Gefahr für die Schöpfung, die glücklicherweise gebannt werden kann – und das ausgerechnet durch echte Helden unter euch Menschen.

Nandus' Neugier

Natürlich beteiligt sich auch der wissende Nandus an dem Krieg gegen die Eindringlinge aus der Siebten Sphäre, und er ist verblüfft von der Andersartigkeit jener Wesenheiten, die in so vielen Bereichen mit nichts zu vergleichen sind, was in der Dritten oder auch Fünften Sphäre existiert. Und mit dieser Erkenntnis weiht er sich selbst dem Untergang: Er ist hin und her gerissen zwischen der Notwendigkeit, die inneren Sphären vor einer Zerstörung durch die Chaoswesen zu bewahren, und der Neugier, jene andere Form der Existenz zu durchschauen und zu begreifen. Dieser Konflikt wird mit jeder Schlacht gegen die Dämonen stärker, und schließlich zerreißt er den Gott – und das kann durchaus wörtlich genommen werden. Aus Nandus werden zwei Persönlichkeiten, zwei Unsterbliche. Die eine davon, Hesinde genannt, strebt weiterhin nach Wissen, doch sie setzt dieses Wissen ein, um die Welt zu ordnen und das Chaos zu bekämpfen. Der zweite Teil jedoch, Amazeran, betrachtet Erkenntnis als Ziel und Zweck des Daseins. Und das Wissen, das dem Chaos entspringt, ist so umfassend und neu, dass er sich ihm mit sehr viel Interesse widmet. Er stellt sich damit zwar nicht auf die Seite des Dämonensultans und seiner Diener, aber auch nicht gegen ihn. Auch wenn ihm das später kaum nachzuweisen ist, so bin ich doch überzeugt, dass er im Lauf der Kriege mehrfach auf Seiten der Dämonen eingreift – denn wenn sie allzu schnell vernichtet werden, kann er sie nicht weiter studieren. Schon jetzt begann ich Hesinde als Göttin und Freundin zu betrachten und Amazeran als Unsterblichen, mit dem ich in seinem unendlichen Wissensdurst und seiner Skrupellosigkeit einfach nichts gemein hatte.

Die Alveraniare des Wissens

Das mächtigste Geschöpf Nandus', der Alveraniar des Wissens, kann dessen Spaltung nicht überstehen, ohne selbst davon zerrissen zu werden. Und so existieren auf einmal zwei Alveraniare des Wissens. Der eine davon heißt fortan der Alveraniar des verborgenen Wissens, der zwar im Namen seiner Herrin Hesinde ständig auf der Suche nach Erkenntnis ist, aber auch sehr genau unterscheidet, wer reif ist für bestimmtes Wissen. Er propagiert einen vorsichtigen und verantwortungsvollen Umgang mit gefährlichem Wissen und sorgt dafür, dass manches Wissen verborgen bleibt.

Der andere jedoch entwickelt sich zu dem Gegenspieler seines ‚Bruders'. Im Namen Amazerans sammelt der Alveraniar des verbotenen Wissens jegliche Erkenntnis und gibt sie an jeden weiter, der sich darum bemüht. Verantwortung bezeichnet er als ein überkommenes Konzept, das nur der Machterhaltung der Götter dient – hier erinnert sein Denken an die Freiheitsliebe Madas, wenn auch mit anderem Schwerpunkt.

Da die beiden eigentlich ein Wesen sind, inkarnieren sie fortan immer zugleich (wobei ein paar Jahrzehnte Abweichung für Kreaturen wie sie durchaus noch als ‚zugleich' gilt), und sie bekämpfen einander immer entschlossener. Während der Alveraniar des verborgenen Wissens seinem Bruder vorwirft, skrupellose und machtgierige Sterbliche mit Erkenntnissen zu versorgen, mit denen sie nur Schaden anrichten, bezichtigt der Alveraniar des verbotenen Wissens seinen Bruder, die Sterblichen zu entmündigen und ihnen gezielt Wissen vorzuenthalten.

Im Lauf der Zeitalter kehren die beiden Alveraniare immer wieder in die Dritte Sphäre zurück, wobei sie die Gestalten ganz unterschiedlicher Rassen annehmen können: Mal sind sie Trolle, mal Skrechim, mal Krakonier oder Mahre. Und immer wieder werden sie zu mächtigen Herrschern, die jedoch ganz unterschiedliche Ziele verfolgen und auch immer wieder heftige Kriege gegeneinander führen. *N'shr Ssa'Khr Ssech*, den die Tulamiden *Ensharzaggesi* nannten, und *Borbarad* sind die Namen, die sich am stärksten für den Alveraniar des verbotenen Wissens in das Gedächtnis der Welt eingebrannt haben, *Aliss'Szargo*, den die Tulamiden als *Alizar* kennen, und *Rohal* hingegen die des Alveraniars des verborgenen Wissens.

Die Ankettung des Namenlosen

Das fünfte Karmakorthäon – der zweite Sieg über den Goldenen Gott

Als die Heere des Dämonensultans ihrer größten Waffe beraubt sind, dauert es nicht mehr lange, bis auch sie besiegt werden können. Es gelingt, den Goldenen festzusetzen. Die Dämonenkrone wird ihm entrissen und an einem unbekannten Ort zwischen den Sphären versteckt. Seine Verbündeten werden eingekerkert wie die Teile des Omegatherions, wenn sie es nicht geschafft haben, sich rechtzeitig in die Siebte Sphäre zurückzuziehen. Über den Goldenen jedoch sitzen die Götter ein zweites Mal zu Gericht, und diesmal lautet das Urteil, dass er in die Bresche im Sternenwall geschmiedet werden soll, die er selbst hineingerissen hatte. Mit seinem Leib soll er von nun an den Riss versperren und jedem Dämonen den Zugang verwehren. So endet der Fünfte Äon.

Die Götter des Sechsten Zeitalters

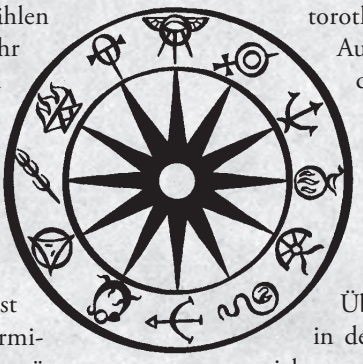
Der Kampf gegen den Namenlosen und den Dämonensultan mit all ihren Kreaturen hat die Götter viel Kraft gekostet. Tsatuaria, Hazaphar und Kauca haben sich im Kampf oder bei dem Versuch, die Welt vor den Auswirkungen zu schützen, so sehr verausgabt, dass sie im folgenden Zeitalter keinen Platz in Alveran mehr erhalten oder in den ewigen Schlaf fallen. **Praios** hingegen nutzt seine Strahlkraft, um sich als derjenige darzustellen, der die Katastrophe dieses Zeitalters verhindert hätte, hätte man nur auf ihn gehört. Und so wird er wieder zum obersten Richter erkoren. Götterherold bleibt **Bylhara**, und auch **Charypta** behält das Amt als Hüterin des Wassers, **Firun** löst Ifirn wieder als Herr des Eises ab. **Ingerimm** bekommt zum Feuer auch noch das Erz hinzu, teilt sich dieses Doppelamt aber mit **Rotschweif**, einem Unsterblichen, der ihm in mancher Hinsicht ähnlich ist und der als der Herr der Vulkane gilt. Neue Hüterin über den Humus wird **Peraine**, die sich in der Vergangenheit vor allem um die Vielfalt in der Pflanzenwelt verdient gemacht hat. Da sich **Brazoragh** im Kampf gegen die dämonischen Kreaturen hervorgetan hat, erhält er nun die Verantwortung über die Luft – weswegen es im Sechsten Zeitalters auch besonders häufig schwere Stürme geben wird, die diesem Gott besonderes Vergnügen bereiten. Das Amt der Lebensspenderin wird **Mokoscha** übertragen.
Nandus existiert nicht mehr, und weder Hesinde noch Amazeran gelten zu dieser Zeit als vertrauenswürdig oder wichtig genug, um seine Nachfolge anzutreten. So übernimmt **Tairach** die Herrschaft über die Magie.

Der Zwist der Totengötter

Hier entbrennt zum erneuten Mal der Streit zwischen den Göttern, die sich für die Toten verantwortlich zeichnen. Boron, Tairach und auch die heute als Erzdämonin bekannte Thargunitoth sind die prominentesten unter ihnen. Es kann aber nicht zur Gänze ausgeschlossen sein, dass die drei Raben Bischdariel, Golgari und Nirraven, darin eigene Rollen spielten und auch Marbos Rolle ist unklar.
Fakt ist, dass Borons Macht über das Vergessen letztlich die Entscheidung brachte, dass er die Oberhoheit über das Totenreich behalten sollte.

Die Mythen der Zwölfgöttergläubigen

- Praios' Volk: die Gryphonen
- Ende des Magieverbots
- Gryphonische Zauberschulen
- Das goldene Aurelia
- Errichten von Zikkuraten
- Jaguartempel von Gulagal und Zerzal-Eispyramide
- Fliegende Schiffe und Reitvögel
- Erschaffung der Menschen



Viele Legenden erzählen von der Wiederkehr des Namenlosen und von der Vielleibigen Bestie. Manchmal ist auch die Rede davon, der Namenlose sei aus der Siebten Sphäre zurückgekehrt, was aber ungenau ist und wohl aus einer Vermischung mit Charyptas späterer Geschichte resultiert. Zunächst soll er Praios gefangen genommen haben, wodurch eine Sonnenfinsternis entstand, in der die anderen Götter die finsteren Horden nicht sehen konnten, die aus dem Sphärenriss hervorquollen.

Dass der Namenlose nach seinem Fall in die Sternenleere gefesselt wurde, die er selbst vorher aufgerissen hatte, wird sehr ausführlich erklärt, auch wenn die Herkunft des Risses nicht mit der vorherigen Verbannung der abtrünnigen Unsterblichen verbunden wird. Stattdessen wird auf die „schwächste Stelle zwischen Gesetz und Leidenschaft" verwiesen, was auf die Stelle zwischen den Sternbildern Stute und Greif anspielt, wo keine Sterne am Firmament zu sehen sind und die als der Ort gilt, an dem der Namenlose im Sternenwall angekettet ist. Phex bleibt in der zwölfgöttlichen Überlieferung jedoch ein Bewohner Alverans.

Erzdämonen und Dämonenkrone

In der Geschichte um die Rückkehr des Goldenen werden erstmals auch Erzdämonen namentlich genannt, am häufigsten Thargunitoth und – interessanterweise – Charyptoroth. Damit erfährt Charypta hier überhaupt zum ersten Mal in der zwölfgöttlichen Überlieferung Erwähnung, obwohl sie zu dieser Zeit noch Göttin war. Allerdings ist nicht die Rede davon, dass die Erzdämonen selbst an der Schlacht teilgenommen hätten, stattdessen sind es Stellvertreterartefakte, die es anderen Dämonen ermöglichen, ihre Macht anzuzapfen: Thargunitoths Halsband und Charyptoroths Mantel, also Teile des Frevlergewandes. Außerdem wird die Dämonenkrone erwähnt, die in diesem Zeitalter für den Namenlosen erschaffen wurde, aber zu dieser Zeit noch dreizehn Zacken hatte.

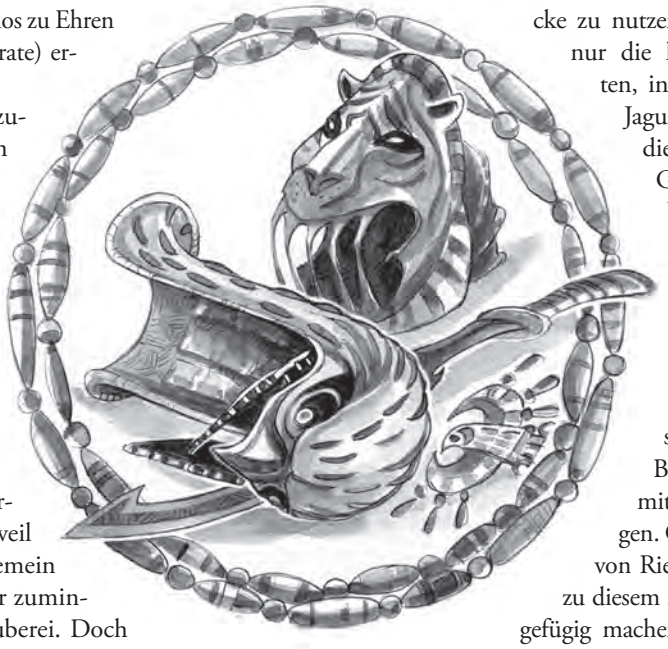
Die Vielleibige Bestie

Über die Entstehung des Omegatherions wird in der zwölfgöttlichen Überlieferung nichts berichtet, nur dass es ein Diener des Dämonensultans war. Der Kampf gegen es war aussichtslos, denn jede Wunde, die ihm zugefügt wurde, ließ seinen Leib wachsen, und sein Speichel war so giftig, dass an den vier Orten, an denen er zu Boden troff, Todessümpfe entstanden (angeblich das Totenmoor, das Nebelmoor, die Echsensümpfe und der Mysob).

Schließlich beschlossen drei Gigantinnen (die zwischen einhundert und dreihundert Meilen groß gewesen sein sollen), sich als Waffe gegen das Omegatherion verwenden zu lassen, und verwandelten sich in gewaltige Klingen: Aus Hazaphar wurde eine gelbe, aus Mithrida eine rote und aus Sokramor eine schwarze Waffe. Die stärksten Götter Ingerimm und Rondra sowie Kor ergriffen sie und konnten so endlich die Vielleibige Bestie besiegen. Im Tode gebar das Ungeheuer zahllose Kinder, doch die anderen Götter waren aufmerksam und erschlugen sie, bis Firun ein eisiges Tuch über die Verbleibenden warf und sie bewegungsunfähig machte. Die drei Gigantinnen waren durch das gifte Blut des Omegatherions aber so geschwächt worden, dass sie sich zur Ruhe legen mussten und seitdem nicht wieder erwacht sind: Ihre Leiber werden als die drei Gebirge Gelbe, Rote und Schwarze Sichel interpretiert.

Das Sechste Zeitalter – das Volk des Praios

Nachdem das göttliche Duo mit seinem Vertrauen auf Vielfalt so grandios gescheitert ist, präsentiert sich ein ehemaliger Ratgeber des Goldenen, Praios, als der große, kluge Anführer. Er macht das so überzeugend, dass er zum obersten Richter der Götter gekürt wird. Unter seiner Protektion blüht nun ein Volk auf, das er bereits im Dritten Zeitalter erschaffen hat und das seinem Schöpfer durch alle Krisen und Katastrophen hindurch die Treue gehalten hat: die katzengestaltigen Gryphonen, die auf dem Kontinent Uthuria in kleineren und größeren Städten leben und Praios zu Ehren große Stufenpyramiden (Zikkurate) erbaut haben.



Doch Praios ist klug genug, zuzulassen, dass sie neben ihm auch andere Götter und Unsterbliche verehren, und so erkennen die meisten Unsterblichen dieses Volk an und unterstützen seinen Aufstieg. Andererseits ist er nicht klug genug, um sich allzu schnell von alten Ansichten zu lösen. Die Aufhebung des Magieverbots im vergangenen Zeitalter ärgert ihn immer noch, und weil er weiß, dass er es nicht allgemein durchsetzen kann, untersagt er zumindest seinem Volk jegliche Zauberei. Doch dabei unterschätzt er den Einfluss, den die anderen Götter auf die Gryphonen haben. Denn die Stimmen der traditionellen Gryphonen und Praiospriester, die sein Wort über alles andere stellen, werden nach und nach von fortschrittlicheren Artgenossen übertönt, die die Möglichkeiten der Magie auch als eine Gabe der Götter betrachten. So entwickeln sich bei den Gryphonen mächtige Zaubererschulen, die von den Praiospriestern zuerst bekämpft, dann widerwillig geduldet und schließlich sogar respektiert werden. Denn mit der Unterstützung der anderen Götter und vielen Innovationen auf magischem Gebiet nimmt die Macht der Gryphonen schnell zu, sie errichten prächtige Städte und unterwerfen andere Völker. Da sie das auch zum Ruhme Praios' tun, hat irgendwann sogar er ein Einsehen und hebt schließlich das Magieverbot auf.

Mehr als alle bisherigen großen Völker haben die Gryphonen Freude an Reichtümern und Preziosen. Besonders das glänzende Gold hat es ihnen angetan, das das gleißende Licht der Praiosscheibe so prächtig reflektiert. So sammeln sie Gold, wo sie es finden, und entwickeln große Kunstfertigkeit in seiner Verarbeitung. Nachdem sie große Mengen davon in ihren Besitz gebracht haben, bedecken sie die Dächer ihrer Hauptstadt damit – einerseits aus Freude am Prunk, andererseits, um damit Praios zu ehren, denn im gleißenden Licht der Mittagssonne wagt sich aus Angst vor dem blendenden Glanz niemand mehr auf die Straße. Überall im Land verkleiden sie die Zikkurate mit goldenen Platten, vor allem natürlich diejenigen, in denen Praios verehrt wird. Spätere Kulturen werden diese Verkleidungen wieder abreißen, um das Gold für andere Zwecke zu nutzen, und überhaupt überstehen nur die kleineren Zikkurate die Zeiten, in Aventurien zum Beispiel der Jaguartempel von Gulagal und die Zerzal-Eispyramide in der Grimmfrostöde.

Um große Entfernungen zurückzulegen, kopieren die Gryphonen die fliegenden Schiffe, die von den Trollen erfunden wurden. Doch ihre Schiffe sind viel eleganter und leichter als die der Trolle, und sie nehmen vor allem Holz als Baustoff, den sie (wie die Trolle) mit Luftmagie zum Fliegen bringen. Gezogen werden diese Gefährte von Riesenvögeln, die die Gryphonen zu diesem Zweck züchten und mit Magie gefügig machen. Vor allem Riesenadler und Westwinddrachen gelten als beliebte Zugtiere und werden gleichzeitig auch gerne als Reittiere abgerichtet.

Die Feliden, also die katzengestaltigen Wesen, verehren aber auch Rondra, Chrysir, Firun, Phex, Rahja und Aphasmayra als Gottheiten, die damit großen Einfluss auf das ganze Zeitalter erhalten.

Die ersten Menschen

Im Norden Aventuriens entsteht in dieser Zeit eine andere Rasse, die aber erst viel später Beachtung finden wird. Rotschweif, der der Verantwortung über das Erz entbunden ist, nutzt seine neu erworbene Freiheit dazu, sich einem Volk zu widmen, das er im Dritten Zeitalter erschaffen hat, das aber am Ende des Fünften Zeitalters fast völlig ausgelöscht wurde. Die Wulfen sind Wesen, die in ihrer Gestalt irgendwo zwischen Wölfen und Orks anzusiedeln sind. Üblicherweise laufen sie auf vier Beinen, können sich aber auch auf zwei Beine erheben und die vorderen Extremitäten als Hände nutzen. Zwar hat Reißgram sie mit beeindruckender Zähigkeit, großer Weisheit und unverbrüchlichem Gemeinschaftsgefühl

- Der Hochmut der Gryphonen
- Dämonenverehrung durch Gryphonen
- Gewissensprüfung der Gryphonen, Erschaffung der Greifen und Sphingen.

ausgestattet, doch ihre krallenbewehrten Hände mit den kurzen Fingern verhindern, dass sie geschickte Handwerker hervorbringen. Um diesen Mangel zu verringern, stellt Reißgram ihnen nun eine niedere Rasse zweibeiniger Wesen zur Seite. Diese Wesen sind feingliedriger als die Wulfen, aber auch weniger zäh und nicht mit so großer Weisheit gesegnet: die Menschen. Ihr werdet zu diesen Menschen, deren Vorfahren in späteren Zeitaltern zu den sogenannten Nivesen werden … zumindest zu großen Teilen.

Diese beiden Völker ziehen nun Seite an Seite über die weiten Ebenen ihrer Heimat, immer den Herden ihrer Beutetiere hinterher. Doch einige Gryphonen finden es unterhaltsam, Jagd auf dieses merkwürdige Gemeinschaft zu machen, und sie versklaven alle Wulfen und Menschen, derer sie habhaft werden. Die meisten Wulfen enden als Gladiatoren bei praiosgefälligen Feiern in den Arenen der Gryphonenstädte, während die Menschen als Sklaven zu niederen Arbeiten herangezogen werden. So sind Reißgrams Völker gezwungen, sich in unwirtliche Regionen zurückzuziehen, die von den meisten Gryphonen gemieden werden: steile Gebirge, dichte Wälder und sogar frostige Eiswüsten, so breiten sie sich über ganz Aventurien aus.

Hochmut …

In ihrem Erfolg werden die Gryphonen stolz und überheblich. Sie versklaven andere Völker und zwingen sie, bis zur absoluten Erschöpfung zu arbeiten, um selbst rauschende Feste und Orgien feiern zu können. Nach und nach verlieren viele von ihnen sogar den Respekt vor den Göttern und erliegen den Einflüsterungen dämonischer Wesen, die sie durch ihre Zauberei in die Dritte Sphäre geholt haben. So gründen sie neue Kirchen, in denen sie blutigen und sadistischen Riten nachgehen. Das wiederum stärkt den Einfluss der Dämonen, und Praios verliert immer mehr Ansehen in seinem eigenen Volk – auch wenn er lange braucht, um das einzusehen.

… kommt vor dem Fall: die Gewissensprüfung

Das Fass zum Überlaufen bringen die Gryphonen in dem Moment, als ihre Zauberer mehrere der dreizehn Kessel der Urkräfte an sich bringen und herausfinden, dass sie mit deren Hilfe Verstorbene wiederbeleben und neuen Kreaturen Leben einhauchen können – was sie mit wachsender Begeisterung auch tun. Darüber ist Boron, der zu dieser Zeit Wächter des Totenreichs ist, natürlich wenig erbaut, und er beklagt sich bei Praios und den anderen Göttern. Obwohl Reißgram Boron wegen der Versklavung und Vertreibung seiner Völker lautstark zustimmt, gelingt es Praios, sie zu beschwichtigen. Er vertraut auf ein Einsehen und lässt seinen gryphonischen Priestern deswegen eindringliche Ermahnungen zukommen, damit diese ihr Volk auf den richtigen Weg zurückführen. Sogar einen Auserwählten sendet er ihnen, der als Prophet vor den Folgen ihrer Sünden warnt. Doch je lauter Priester und Prophet von göttlicher Strafe und angemessener Demut sprechen, desto weniger werden sie beachtet. Der Erfolg scheint den Gryphonen recht zu geben, und so verlachen sie die Prediger.

Als dann der frisch gekrönte Herrscher von Aurelia öffentlich verkündet, dass er der Praiosverehrung abschwört und stattdessen die Verehrung Belkelels zur Staatsreligion erklärt, sieht auch Praios ein, dass er mit Mahnungen nicht mehr vorankommt. Doch wo er vorher besondere Geduld gezeigt hat, ist sein Zorn nun umso größer. Auf seinen Befehl hin senden die Götter ein Heer von Alveraniaren aus, die in die gryphonischen Städte ziehen und dort jeden einzelnen Gryphon einer Gewissensprüfung unterziehen. Die wenigen, die diese harte Prüfung bestehen, werden in Praios' Dienerschaft aufgenommen und erhalten von ihm eine neue Gestalt: die eines Löwen mit Schwingen und Adlerkopf, also eines Greifen. Die große Zahl der Dämonendiener jedoch wird von den feurigen Schwertern der Alveraniare getötet, und ihre Seelen erhalten keine Aufnahme in der Vierten Sphäre, sondern werden durch die Sphärenöffnungen, die sie vorher selbst aufgerissen haben, in die Siebte Sphäre geschleudert. Aus einigen von ihnen formt der Dämonensultan später die Irrhalken. Die Zweifler und Unentschlossenen erhalten wenigstens noch eine Chance: Bis sie die Weisheit und Einsicht gefunden haben, die ihnen fehlt, müssen sie als Sphingen rastlos durch die Welt ziehen. Erlangen sie jedoch Weisheit, werden sie erlöst. Bei den meisten dieser Sphingen dauert es nicht lange, bis sie erlöst werden, einige wenige aber überdauern die Zeiten und wandeln bis heute umher.

Nur die Gryphonen, die weitab von den großen Städten wohnen, entgehen den Alveraniaren und der göttlichen Gewissensprüfung. Sie halten sich für lange Zeit versteckt, um nicht doch noch geprüft zu werden.

Amazerans Fall

Amazeran ist in diesem Zeitalter keineswegs untätig, denn die Gryphonen dienen ihm als interessante Studienobjekte – und sein Alveraniar des verbotenen Wissens hat großen Erfolg darin, das Volk des Praios mit Wissen zu verführen. Er ist es auch, der ihnen beibringt, wie Dämonen in die Dritte Sphäre geholt werden können, bis er von seinem Bruder in einer Schlacht besiegt wird.

Als Praios beginnt, seine Alveraniare auszusenden, um die Gryphonen zu bestrafen, kommt es zum Streit zwischen ihm und Amazeran. Hesinde und andere Götter stellen sich auf Praios' Seite, und da zieht Amazeran drastische Konsequenzen: Er wechselt in die Siebte Sphäre, denn der Dämonensultan bietet ihm an, bedingungslos Wissen und Erkenntnis suchen zu können, ohne von den Göttern eingeschränkt zu werden. So wird aus Amazeran Amazeroth. Bis heute glaube ich, dass Thargunitoth auf ähnliche Weise entstanden ist, aber ich vermag mich nicht mehr an ihren ursprünglichen Namen zu erinnern – vielleicht ist sie aber auch das Zeichen, dass selbst Chaoswesen nach Ordnung streben.

Amazerans Alveraniar ist inzwischen so eigenständig, dass er diesen Weg nicht einschlägt. Zwar verfügt er ab diesem Zeitpunkt über eine gute Verbindung zur Siebten Sphäre, doch er bleibt weiterhin eine Kreatur der Dritten Sphäre und setzt seinen endlosen Kampf gegen den Alveraniar des verborgenen Wissens von Zeitalter zu Zeitalter fort.

Das sechste Karmakorthäon

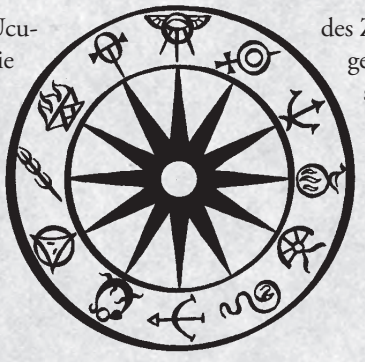
Mit dem Fall der Gryphonen endet das Sechste Zeitalter. Praios, der sich noch zu Beginn dieses Äons als großer Retter und Visionär präsentiert hat, muss eingestehen, dass auch er versagt hat – und zum Erstaunen der Unsterblichen zeigt er sogar Reue und Demut, Charakterzüge, für die er bisher nicht bekannt war. Er, der bisher immer der Erste war, wenn es darum ging, die Schuld für irgendwelche Fehlentwicklungen bei anderen zu suchen, erkennt seinen Irrtum an und zieht sich ein zweites Mal aus Alveran zurück. Dies erzeugt große Unruhe unter den Unsterblichen, denn der Umstand, dass einer der Stärksten und Mächtigsten unter ihnen resigniert, wird von vielen als schlimmes Vorzeichen gesehen. Nur die gröbsten Spötter scheren sich nicht darum, sondern überschütten Praios weiterhin mit Hohn. Der Sturz der Feliden reißt auch eine weitere Gottheit in den Abgrund: Aphasmayra, die große Stücke auf die Gryphonen setzte und unzählige Gesetze brach, um ihre Herrschaft über die Welt zu verlängern, wird in das Chaos jenseits der Sphären gerissen. Viele Unsterblichen fürchten aber ihre hasserfüllte Wiederkehr mit dämonischen Horden. Allein Tsatuaria kümmert sich wenig um all das finstere Gerede, sondern will erneut die Welt mit Vielfalt und Leben erfüllen.

Die Götter des Siebten Zeitalters

Als Praios das Amt des obersten Richters der Götter niederlegt, folgen ihm schließlich auch Hesinde und Ingerimm, von düsteren Vorahnungen geplagt, und scheiden aus dem Kreis der Bewohner der Götterfeste aus. So erhält **Tsatuaria** zum zweiten Mal das Amt der obersten Richterin, wenn auch diesmal alleine. Als engste Beraterin holt sie **Mokoscha** an ihre Seite, die zur Lebensspenderin wird, was sich in den erschaffenen Kreaturen des kommenden Zeitalters zeigen wird. **Charypta**, **Firun, Brazoragh, Tairach** und **Peraine** verbleiben in ihren Ämtern, und **Rotschweif** übernimmt nun alleine die Doppelherrschaft über Feuer und Erz. **Bylhara** übernimmt die Herrschaft über die Sphäre der Toten. Als weitere Neulinge sind **Aves** als Götterherold , **Liska** und **Shinxir** zu nennen.

Die Mythologie der Zwölfgötterglävbigen

Die Katzenrassen werden mitunter auch Ucurianer oder Gryphonen genannt, als seien sie Ucuris Schöpfung oder die geflügelten Greifen geworden, die Praios' fest zugeordnet sind. Die Gryphonen gelten als ‚das erste Volk des Praios'. Warum sie gegen Ende



des Zeitalters in Ungnade fielen, darüber schweigen sich die Legenden im Zwölferkult aus – schließlich ist es ja nur schwer vorstellbar, dass ein Volk des Praios sich von seinem Herren abwendet.

Das Siebte Zeitalter – die Vielbeinigen

- Erschaffung der Lumnianer, Kratharer, Smaranter, Urugs, Amarkrabben, Hummerier und anderer vielbeiniger Völker
- Die unterirdischen Städte der Lumnianer
- Die gewaltigen Kunstwerke der Lumnianer
- Die Felsbauten der Kratharer
- Die Schrift der Kratharer
- Die Königreiche der Smaranter

Wie schon im Fünften Zeitalter konzentriert Tsatuaria ihr Tun darauf, die Welt wieder mit neuem Leben zu erfüllen. Diesmal ist es Mokoscha, mit der sie diese Leidenschaft teilt, und gemeinsam erschaffen sie nicht nur viele neue Tier- und Pflanzenarten, sondern auch mehrere neue denkende Rassen. Mokoscha kreiert dabei vor allem Wesen, die darauf ausgelegt sind, eigene Staaten zu bilden – bis in eure Zeiten bekannt sind zum Beispiel Ameisen und Bienen und Wespen. Tsatuaria hingegen erschafft größtenteils einzelgängerische Wesen wie Spinnen, Käfer und Krebse. So wird die Welt überschwemmt von Myriaden kleiner und größerer Krabbeltiere. Die Götter Shinxir und Bylhara gestalten sich in diesem Zeitalter ebenfalls eigene Völker, Hornissenartige und Fliegenwesen sowie Maden, und finden viele Verehrer. Bylmaresh wird auch unter Unsterblichen als neuer Unsterblicher aus Bylharas Verstand begriffen, den viele der anderen fürchten und verachten. Mokoscha gewährt ihren getreuesten Anhängern in dieser Zeit die Ordination, sodass ihr Gemeinschaftsgedanke seit dieser Zeit fest in der Welt verankert ist.

Als Krönung wollen die Göttinnen aber auch intelligente Kreaturen erschaffen, die diese vielbeinige Welt beherrschen, und so entstehen unter anderem die bienenartigen Lumnianer, die ameisenhaften Kratharer, die spinnenartigen Smaranter, die käferleibigen Urugs und in den Tiefen der Meere die Amarkrabben und die Hummerier. Viele andere Völker, unter anderem die mächtigen spinnenleibigen **Gigantulae**, die heutigen Mücken, Tausendfüßlern oder Asseln ähneln, entspringen der Vorstellungskraft der Göttinnen, sind aber längst in der wechselhaften Geschichte untergegangen und in Vergessenheit geraten.

Die Lumnianer

Die gelbpelzigen Lumnianer beginnen, gewaltige Städte in die Tiefe der Erde zu bauen, wobei sie ihren Speichel dazu nutzen, den Wänden der kreisrunden Schächte und Kammern eine felsartige Stabilität zu verleihen. Ihre gesamte Kultur beruht auf dem Gemeinschaftsgedanken. Jegliche Form von Individualität ist verpönt oder sogar gänzlich unbekannt, denn alle Wesen eines Stockes sind telepathisch miteinander verbunden. Da in manchen dieser Stöcke mehrere Tausend Lumnianer zusammenleben, kann diese Verbindung nur durch mächtige Königinnen aufrechterhalten werden. Diese Königinnen sind – im Gegensatz zu Bienenvölkern – jedoch keineswegs für das Hervorbringen des Nachwuchses allein verantwortlich, sondern sollen ausschließlich der Koordinierung des gesamten Schwarms dienen.

Das Hervorbringen von großartigen Kunstwerken ist ein zentrales Element der lumnianischen Gesellschaft. Dabei ist es nicht Ziel des Individuums, sich als Künstler hervorzutun und von der Masse abzuheben, sondern im Gegenteil im Schwarm gemeinsam einen Dienst an der Königin und an den Göttern zu vollbringen. Dementsprechend werden diese Kunstwerke niemals von einzelnen Künstlern angefertigt, sondern sind immer Gemeinschaftsarbeiten. Meist handelt es sich um abstrakte Skulpturen, und einige davon werden über mehrere Generationen hinweg ständig erweitert, sodass sie die Größe einer kleinen Stadt erreichen können. Manche von ihnen schmücken heute noch das Antlitz der Welt, auch wenn sie längst nur mehr für skurrile Felsformationen gehalten werden und niemand ihre wahre Herkunft und Bedeutung kennt.

Ähnlich verhält es sich mit Musik: Zu besonderen Anlässen finden sich gewaltige Lumnianerchöre zusammen, die sich und ihre Zuhörer mit ihren gesungenen oder gesummten Klängen in eine Trance versetzen, welche von wunderbaren Träumen erfüllt ist und das Gemeinschaftsgefühl noch weiter verstärkt. Ich selbst war manches Mal Zeuge dieser Gesänge, denn ein Lumnianerstock wohnte auch in meinem Gebirge. Und noch heute erfüllt mich die Erinnerung an diese Klänge mit eigenartig wehmütigen Gefühlen.

Selbstverständlich beruht auch die lumnianische Zauberei auf gemeinsamen Ritualen und kann nur durch das Zusammenwirken mehrerer Zauberer gewirkt werden. Damit ähnelt sie in gewisser Hinsicht der trollischen Magie, wobei sie jedoch keine Kopie ist, sondern nur eine konsequente Folge des lumnianischen Selbstverständnisses. Die Auswirkungen solcher Zauberei können sehr mächtig sein, mächtiger als alles, was bisher da gewesen ist – abgesehen von den Taten mancher Großer Drachen. Männliche Lumnianer sind übrigens meist kleiner und schwächer als ihre weiblichen Artgenossen und deswegen nicht sehr hoch angesehen.

Die Kratharer

Kratharer ähneln drei Schritt langen Ameisen, bewegen sich aber zumeist auf ihre vier Hinterbeine aufgerichtet, sodass sie ihr vorderes Beinpaar als Hände nutzen können. Ähnlich wie bei den Lumnianern hat ihr Speichel die Eigenart, zu einem extrem stabilen, aber dennoch flexiblen Material auszuhärten, das sie für unterschiedliche Zwecke einsetzen können. Am spektakulärsten sind dabei die Bauwerke, die sie aus einer Mischung aus Sand und Speichel konstruieren. Von Unkun-

digen werden diese Gebäude für bizarre Felsformationen gehalten, doch in ihrem Inneren befinden sich große Höhlen, in denen die Kratharer leben und ihren Beschäftigungen nachgehen. Ausgeklügelte Systeme aus Schächten und Rohren sorgen für eine gute Belüftung und Klimatisierung dieser Städte, aber auch Wasser wird durch Leitungen bis in die höchsten Kammern befördert. Bis auf wenige Ausnahmen leben die Kratharer deswegen nur dort, wo sie ausreichend Sand für ihre Zwecke vorfinden.

Nebenher entwickeln die Ameisenwesen eine hochkomplexe Schrift aus Abertausenden von unterschiedlichen Schriftzeichen, die für den unkundigen Betrachter wie eine völlig zufällige Anordnung von Strichen und Punkten oder von Rissen im felsigen Untergrund aussieht. In Aventurien sind kaum noch Spuren der kratharischen Zivilisation bekannt, im Güldenland existieren heute noch Abkömmlinge dieses Volkes.

Die Smaranter

Smaranter sind intelligente Spinnen von Hunde- bis Pferdegröße, wobei die klügeren Weibchen oft doppelt so groß sind wie die Männchen. Ursprünglich leben Smaranter immer nur einzeln und treffen sich ausschließlich, um sich zu paaren – und häufig endet das Männchen nach dem Geschlechtsakt als Hochzeitsschmaus für die hungrige Ehepartnerin. Doch eines Tages bricht ein Weibchen, erleuchtet von göttlicher Einsicht, mit dieser Tradition des Einsiedlertums. Es versammelt eine ganze Schar von Artgenossen um sich und gründet die erste Spinnenstadt. Das Modell ist erfolgreich, und im Lauf der Zeit folgen andere Weibchen diesem Beispiel. Zeitgleich erhebt sich eine noch größere Spinnenrasse. Die **Gigantulae**, Spinnenartige von beinahe acht Schritt Größe, unterjochen alles und jeden, dessen sie habhaft werden. Sie zwingen die bisher bekannte Welt beinahe vollständig unter ihren Willen, bis sich die Zauberweberinnen der Smaranter ihnen in den Weg stellen. Die Gigantulae scheuen die Konfrontation und weichen weit nach Westen und Süden aus – schließlich ziehen sie sich beinahe ganz zurück und mir ist nicht bekannt, wieso. So entstehen ganze Spinnenstaaten, geführt von mächtigen Königinnen, die von einem Stab weiser Zauberinnen beraten werden. Da es aber schwer ist, genug Nahrung für größere Populationen heranzuschaffen, fallen nun Spinnenarmeen über die Siedlungen anderer Völker her und verschleppen die Bewohner als Nahrungsvorrat in die eigenen Städte. In einigen Smarantersiedlungen werden sogar Ställe erbaut, in denen neben Rindern, Rotwild und Wildschweinen auch Angehörige kulturschaffender Völker gehalten und gezüchtet werden, um den Smarantern als Nahrung zu dienen.

Die anderen Völker wollen sich das natürlich nicht auf Dauer bieten lassen und ziehen deswegen gegen die Smaranter in den Krieg. An vorderster Stelle sind es Lumnianer oder Kratharer, die sich das Ausrotten ihrer Siedlungen nicht gefallen lassen wollen, aber auch Trolle, Oger und sogar Drachen bekämpfen die Smaranter, nachdem diese ihre Festen überfallen und leergefressen haben.

Schließlich entsteht die Allianz der Vier Völker, als sich Lumnianer, Kratharer, Drachen und Oger zusammentun und beginnen, gezielt gegen die Smaranter vorzugehen. Obwohl die Smaranter nun besondere Kriegsspinnen züchteten – Kreaturen von der Größe kleiner Drachen, aber geringer Intelligenz –, können sie sich nicht sehr lange gegen diese Übermacht halten. Nach einigen Jahrhunderten ist das Volk der Smaranter dahingeschmolzen, und nur noch in den verborgensten Winkeln der Welt können sich kleine Populationen der Spinnenwesen halten. Doch auch die Lumnianer und Kratharer sind durch diese Kriege geschwächt, und mit dem Aussterben der letzten Lumnianer neigt sich dieses Zeitalter dem Ende zu.

Smaranter in ihrem Bau

Der Fluch der Felder und die erste Chimärologie

Auf der Halbinsel, aus der später einmal Maraskan werden soll, lebt ein Volk von recht aggressiven Smarantern, das sich im Angesicht der Bedrohung durch die Vier Völker dazu verleiten lässt, bei den Wesen der Siebten Sphäre um Hilfe zu ersuchen. So erhalten sie die Möglichkeit, Dämonen herbeizurufen und öffnen sogar im Süden der Halbinsel eine Pforte des Grauens – hier entsteht später der Friedhof der Seeschlangen.

- Allianz der Vier Völker aus Lumnianern, Kratharern, Drachen und Ogern
- Die gefallenen Smaranter
- Der Fluch der Felder, die Pforte des Grauens am Friedhof der Seeschlangen
- Entstehung der Maraskantaranteln
- Die neue Blüte der Bashuriden
- Satinavs Falle, der Untergang der Bashuriden

Schließlich geht die Spinnenkönigin einen Pakt mit Asfaloth ein und erhält die Möglichkeit, Chimären von ausgesuchter Fürchterlichkeit herzustellen: vor allem Spinnenwesen von Staubkorn- bis zu Drachengröße, flug- oder schwimmfähig, giftig oder verfressen, intelligent oder dumm. Als sich die Lage des Volkes trotz dieser Verstärkung verschlechtert, erhält die Spinnenkönigin von Asfaloth ein Artefakt, mit dem sie ganze Landstriche verheeren kann: den Fluch der Felder. Doch dessen Einsatz verstärkt nur die Bemühungen ihrer Feinde, die Königin zu vernichten. Nach der Zerstörung mehrerer fruchtbarer Ländereien dringen Angehörige der Vier Völker schließlich in ihre Stadt ein und rotten alle Wesen aus, die sie dort vorfinden. Nur einige der wenig intelligenten Wächterwesen, die weit entfernt auf Patrouille waren, überleben – sie sind die Vorfahren der Maraskantaranteln, für die die Insel heute noch bekannt ist.

Die Pforte des Grauens am Friedhof der Seeschlangen wird durch kratharische Priester geschlossen, dennoch bleibt hier ein Ort zurück, an dem die Grenze zur Siebten Sphäre sehr dünn ist – und der in späteren Zeiten noch manches Mal als Tor ins Reich des Dämonensultans genutzt wird.

Die Bashuriden – ein fast vergessenes Volk

Westlich des heutigen Lieblichen Feldes erstreckt sich im Siebten Zeitalter eine große Insel. Dort haben einige Bashuriden überlebt, jenes Volk Madas, das mit seinem Ea'Myr die Magie in all ihren Formen sehen und erkennen kann. Obwohl die Zahl der Bashuriden, auch Archäer genannt, gering ist, gelingt es im Siebten Zeitalter einem charismatischen Führer, einen mächtigen Staat zu gründen. Bedroht von gefräßigen Smarantern oder verdrängt von fremdartigen Lumnianern und Kratharern, flüchten viele Zweibeinige in den Schutz der Bashuriden und unterwerfen sich ihnen bereitwillig. So besiedeln sie auch ein benachbartes Land, das sie Talania nennen und vor allen vielbeinigen Völkern schützen. Unter diesen Flüchtlingen sind auch einige Menschen, die in ihrer Gestalt den Bashuriden ähneln. Da es nicht viele Archäer gibt, suchen sich einige von ihnen Gefährten unter diesen Menschen, und es entstehen Mischlinge, die eine mehr oder weniger starke Veranlagung zum Ea'Myr, dem Stirnauge, haben.

Das Volk der Bashuriden ist immer noch seinem Schöpfer Mada treu, den sie Sha'rit nennen und nach dem sie ihre Hauptstadt Sharitnar getauft haben. Sie kennen und verehren aber auch andere Götter. Ihre Zauberei ist sehr vielseitig und mächtig, ihr besonderes Interesse gilt jedoch Limbusreisen, Reisen zu fremden Welten oder über sehr große Entfernungen hinweg. Dabei entwickeln sie die Technik der Trollpfade weiter und erschaffen magische Verbindungen zu unterschiedlichen Orten in der Dritten Sphäre. An vielen Orten hinterlassen sie Spuren, sogar in fremden und fernen Welten, meist in Form von geheimnisvollen Bauwerken und magischen Apparaturen. Doch als sie die Idee des Reisens weiterspinnen und schließlich mit Zeitreisen zu experimentieren beginnen, lenkt dies den Zorn der Götter auf sie, weil sie damit an den Gesetzen Khas rütteln.

Gegen Ende des Zeitalters, kurz vor dem Beginn des Karmakorthäons, wird Sharitnar von einer fürchterlichen Katastrophe heimgesucht. Im Auftrag der Götter stellt Satinav den Bashuriden eine Falle. Er gibt ihnen Zugang zu geheimem Wissen, warnt sie aber gleichzeitig davor, es einzusetzen, da sie niemals in der Lage seien, die Komplikationen zu beherrschen, die sie durch mögliche Zeitmanipulationen heraufbeschwören. Wie erwartet oder befürchtet können sich die Bashuriden nicht zurückhalten – und vergehen in dem Feuer, das sie entfachen: Ein Experiment rüttelt an den Festen der Dritten Sphäre und löst dabei ein Erdbeben aus, das auf der ganzen Welt zu spüren ist. Das Epizentrum aber liegt in Sharitnar und reißt das ganze Archäer-Reich einschließlich Talanias in die Tiefe, bis nur noch die Gipfel der höchsten Gebirge über Wasser bleiben – die Reste Sharitnars werden heute Zyklopeninseln genannt, während Talania seinen Namen beibehält, obwohl es auch nur noch ein Archipel aus zahlreichen kleineren Inseln ist.

Die Flutwelle, die durch den Untergang der beiden Länder ausgelöst wird, zerstört viele Städte und Siedlungen rund um das Meer der Sieben Winde. Aber nicht alle Bashuriden finden den Tod, einige können sich im letzten Moment über ihre Trollpfade retten, andere überleben, da sie zum Zeitpunkt des

Bebens fern der Heimat weilen. Doch nur auf A'Tall und im Güldenland lebt ein kleines Stück ihrer Kultur weiter, und die Bashuriden vermischen sich mit verschiedenen güldenländischen Völkern. Während sie selbst nach und nach aussterben, bleibt in ihren Mischlingskindern doch die Anlage, ein drittes Auge zu entwickeln, erhalten. Und die wenigen, die dieses Auge wirklich haben, sind mächtige Zauberer, auf die sich die Häuser der Adligen des Güldenlands bis heute berufen.

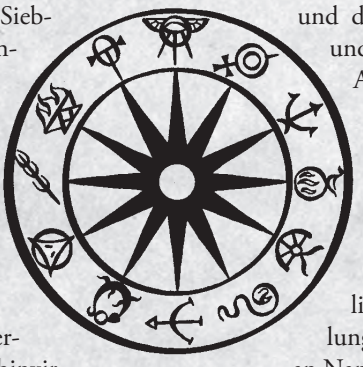
In den unterschiedlichsten Gegenden der Welt kann man aber bis heute auf ihre geheimnisvollen Bauten stoßen. Zum Beispiel sind Bauwerke, die damals auf den Bergen Sharitnars errichtet wurden, heute noch auf den Zyklopeninseln zu besichtigen, so etwa der sogenannte Leuchtturm Endlosblick oder die eigenartige Festung Akiras. Sie werden zwar im Lauf der folgenden Zeitalter von anderen Völkern erweitert oder umgebaut, aber ihre Grundsubstanz stammt noch aus bashuridischer Zeit.

In der Tiefe der See rund um die Zyklopeninseln gibt es am Meeresgrund noch viele uralte Ruinen zu finden, die von ruhelosen Geistern bewacht werden. Und manchmal schwemmt das Meer eigenartige Gegenstände an die Inselküsten, deren Sinn heute niemand mehr versteht.

Das unbekannte Karmakorthäon

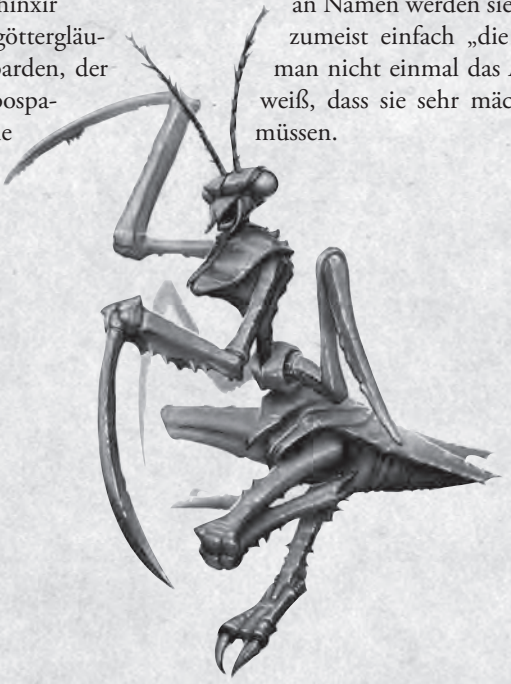
In meiner Erinnerung verschwimmt das Ende des Siebten Zeitalters, und an das Karmakorthäon kann ich mich gar nicht erinnern. Doch auch niemand sonst, mit dem ich mich seither unterhalten habe, konnte mir von dieser Zeit erzählen. Möglicherweise werden hier schon die Ereignisse des folgenden Zeitalters eingeläutet – oder der Untergang der Bashuriden hat das Ende des Zeitalters eingeläutet.

Mythen der Zwölfgöttergläubigen

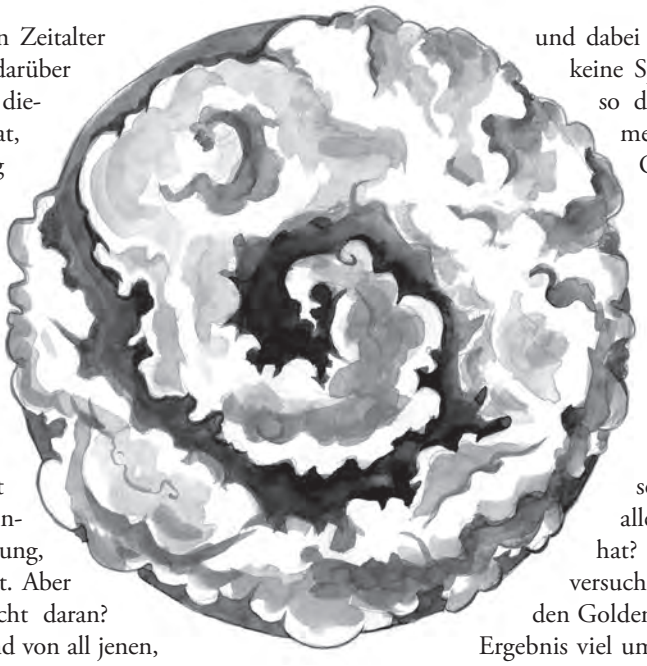


In der zwölfgöttlichen Überlieferung gilt das Siebte Zeitalter als das Zeitalter der ‚Unaussprechlichen'. Es ist zwar bekannt, dass in diesem Äon die ‚Vielbeinigen' vorherrschten, aber wie diese Wesen genau aussahen, darüber steht in den Schriften nichts. So gilt dieses gesamte Zeitalter fast allen Geschichtskundigen, soweit sie überhaupt davon wissen, als fremdartig und geheimnisvoll, und der Gedanke an eine Herrschaft von „ekligem Krabbelgetier" ist mit Abscheu oder Grusel verbunden. Allein die Götter Mokoscha und Shinxir finden später Erwähnung unter den Zwölfgöttergläubigen, die eine als ‚Stammesgöttin' der Norbarden, der andere als Schutzgott und Wahrzeichen der bosparanischen Legionen. Und obwohl die Spinne und der Skorpion bis heute bei Waldmenschen und in der Wüste verehrt werden, verlieren die Anhänger der Zwölf über diese Götter kein einziges Wort.

Die Spuren der Bashuriden tauchen aber immer wieder einmal auf, allerdings werden sie eigentlich nie mit dem Siebten Zeitalter in Verbindung gebracht. Die Ankunft des Ea'Myr, des dritten Auges als göttlichem Funken, wird in apokryphen Erzählungen immer wieder hier verortet. Aus Mangel an Namen werden sie von aventurischen Gelehrten zumeist einfach „die Alten" genannt, von denen man nicht einmal das Aussehen kennt, sondern nur weiß, dass sie sehr mächtige Zauberer gewesen sein müssen.



Das Achte Zeitalter – der vergessene Äon



Niemand weiß, was im Achten Zeitalter geschah. Ich habe lange Zeit darüber nachdenken müssen, ob es diesen Äon überhaupt gegeben hat, denn in meiner Erinnerung finde ich keine direkten Hinweise darauf. Aber dann sind mir Unstimmigkeiten aufgefallen – das Antlitz der Welt am Ende des Siebten Zeitalters unterscheidet sich von dem zu Beginn des Neunten. Völker und Rassen sind verschwunden, auch einige Inseln und Ozeane haben ihre Gestalt gewandelt. Deswegen bin ich inzwischen der festen Überzeugung, dass es diesen Äon gegeben hat. Aber warum erinnere ich mich nicht daran? Und warum auch sonst niemand von all jenen, die ich bisher danach gefragt habe? Wer hat die Macht, ein ganzes Zeitalter aus dem Gedächtnis der Welt zu löschen und dabei so gründlich vorzugehen, dass keine Spur zurückbleibt? Und wer ist so dreist, meine Erinnerung ohne meine Einwilligung zu verändern? Oder habe ich etwa eingewilligt und kann mich auch daran nicht mehr erinnern?

Die interessanteste Frage aber ist: Was macht die Erinnerung an dieses Zeitalter so gefährlich, dass sie gelöscht werden musste? Wie fürchterlich müssen die Ereignisse gewesen sein, dass jemand sich so viel Mühe mit dem Löschen aller Erinnerungen daran gegeben hat? Natürlich erinnert dies an die versuchte Tilgung der Erinnerung an den Goldenen Gott. Doch diesmal ist das Ergebnis viel umfassender und weitreichender. Vielleicht ist es wirklich besser, dass diese Zeit auf immer in der Vergessenheit ruht.

Mythen der Völker

Es ist nur folgerichtig, dass es über diese Zeit keine Mythen gibt – oder wenn doch, dann konnten sie bisher nicht zugeordnet werden. Nur diejenigen Kulturen, denen die Abfolge der Zeitalter bekannt ist, wissen von der Lücke in der Zählung. Zwölfgöttergläubige Mystiker rätseln schon lange über das Geheimnis des Achten Zeitalters, aber eine zunehmende Fraktion ist der Überzeugung, es habe diesen Äon nie gegeben. Er sei nur eine Erfindung von Hesindianern, die damit ihre Zahlenmystik untermauern wollten, denn viele ihrer Thesen würden nicht funktionieren, gäbe es ein Zeitalter weniger.

Die Trolle schweigen dieses Zeitalter tot, und im echsischen Glauben bringt alleine die Nachfrage schon Unglück – anscheinend ist das Risiko sehr hoch, durch die Beschäftigung mit dieser Zeit die unliebsame Aufmerksamkeit der Hranga, wie die Echsen ihre gnadenlosen und rachsüchtigen Götter nennen, auf sich zu ziehen.

Das Neunte Zeitalter – Invasion aus dem Meer

Die Götter des Neunten Zeitalters

Auch wenn im Dunkel des Vergessens liegt, welche Götter im Achten Zeitalter Alveran beherrscht haben, gelingt es Kha, die nur schwer geweckt werden konnte, zu entscheiden, wer nach Alveran zurückkehren durfte. Ich hasse viele von ihnen, andere liebe ich. Im Neunten Zeitalter kehrt **Praios** in das Amt des Obersten Richters zurück. **Hesinde** übernimmt als Nandus' Nachfolgerin erstmals die Herrschaft über die Magie. Dafür ist **Tairach** nun der Herr des Todes und des Totenreichs, während **Phex**, befreit von Schuld, als Götterbote fungiert. Über das Wasser herrscht **Charypta**, **Firun** über das Eis, **Nurti** regiert den Humus und **Simia** das Feuer. **Ingerimm** hat wieder die Meisterschaft über das Erz angetreten, während **Brazoragh** über die Luft regiert. Die Lebensspenderin ist wieder einmal **Tsatuaria**. Eines erscheint mir zu diesem Zeitpunkt besonders wichtig anzumerken: Zum ersten Mal nehme ich jetzt die Schwertgeschwister Mithrida und Rondra als zwei Wesen wahr. Bisher waren sie einander so ähnlich, dass ich sie nicht zu unterscheiden vermochte. Mithrida war aber immer schon mehr der Schild der Schöpfung, während Rondra sich als ihr Schwert entpuppt. Rondra hat zudem etwas getan, das Nandus vorgemacht hatte. Sie hat ihre blinde Kampfeslust aus sich selbst herausgelöst und damit einen neuen Unsterblichen erschaffen: den schwarzen Kor, der schnell selbst zum Gott wird. Fortan streiten sich die Götter des Kampfes, besonders Rondra, Kor, Brazoragh, Shinxir und Mithrida darum, wer die wahre Form des Kampfes und des Krieges für sich beanspruchen darf.

Die maritimen Völker

Was auch immer im Achten Zeitalter geschehen ist, es hat offensichtlich die landbewohnenden Völker so geschwächt, dass keines davon in der Lage ist, die Vorherrschaft über das Neunte Zeitalter zu erringen. Schon in den vergangenen Zeitaltern haben sich in den Tiefen der Meere und am Grunde mancher Seen Zivilisationen entwickelt, die von den Luftatmern weitgehend unbemerkt geblieben sind. Necker, Ziliten, Krakonier, Mahre, Hummerier und viele andere Rassen leben in kleineren Schwärmen in den lichtlosen Tiefen der Meere oder in der Nähe der sturmumtosten Küsten. Die mächtigsten Wesen der Meere sind jedoch die Wasserdrachen, deren Ahnen ebenso wie die Vorfahren der landbewohnenden Drachen vor langer Zeit von den Großen Drachen erschaffen wurden, um sie bei der Herrschaft über die Welt zu unterstützen. Und ebenso wie zu Lande gibt es auch im Meer sehr unterschiedliche Drachenformen: von den siebenköpfigen Hydras (nicht mit den meist dreiköpfigen Hydras zu verwechseln, die während der myranischen Chimärenkriege geschaffen wurden) bis zu den riesigen, aber nicht sehr klugen Seeschlangen oder den prächtigen Riesenrochen, die sich auch in die Lüfte erheben können.

Charyptas Chance

Schon immer hat sich Charypta besonders den Kreaturen und Welten unter der Oberfläche zugetan gefühlt. Sie lässt immer neue Wesen ins Sein treten. Zwar gibt es auch andere Unsterbliche, die sich den Meeren verbunden fühlen, aber keinem von ihnen ist es bisher gelungen, Charypta den Platz in Alveran zu entreißen, der sich um das Wasser dreht. Und so mag es auch nicht verwundern, dass die meisten der maritimen Völker Charypta als oberste Gottheit verehren.

Als nun die Blütezeit dieser Völker anbricht, sieht Charypta dies als willkommene Gelegenheit, die eigene Position und ihren Einfluss unter den Göttern auszubauen und damit dafür zu sorgen, dass nie jemand anders ihren Platz erringen wird. Sie sendet den Meeresdrachen Visionen und Träume, in denen sie sie auffordert, sich wieder zu den Anführern aller Völker des Meeres zu machen. Diese Visionen sind so eindringlich, dass eine erhebliche Zahl der Drachen zu den Krakoniern, Ziliten und anderen Völkern ziehen und sie mit eindrucksvollen Machtbeweisen dazu bringen, sich ihnen zu unterwerfen. Hatten sich die einzelnen Schwärme der unterseeischen Völker seit dem Ende des Dritten Zeitalters darauf beschränkt, in vergleichsweise kleinen Siedlungen zu hausen oder auch als Nomaden durch die Ozeane zu ziehen, vereinen die Drachen die kleinen Schwärme zu großen und mächtigen Reichen nach dem Vorbild der Drachenreiche des Dritten Zeitalters. Die Krakonier von der Westküste Aventuriens müssen sich den Drachen ebenso unterwerfen wie die Ziliten in den Weiten des Südmeers, die Hummerier von der Küste Uthurias und die Necker aus den verschiedenen Unterwasserreichen – aber auch zahlreiche andere Wesen, von denen heute nicht einmal der Name bekannt ist. Nur kleinen und unbedeutenden Völkern wie den krakengestaltigen Azl Chaz'Kssh gelingt es, sich in tiefe und einsame Meeresgebiete zurückzuziehen und so ihre Eigenständigkeit zu bewahren.

Die Drachen lassen prächtige unterseeische Städte errichten und lehren ihre Untertanen, neue Nutztiere zu züchten: rie-

- Charyptas Botschaft an die Wasserdrachen
- Die Herrschaft der Wasserdrachen
- Das Krakonierreich Wahjad
- Gründung der Städte Yug-Z'Guul, Miyamat und vieler weiterer
- Gründung von Pyrdacors Inselreich
- Zilitischer Kult des Quallengottes Uls'Ussu
- Das Zilitenreich Zilon

sige Krabben, vielarmige Kraken und mächtige Wale. Natürlich werden zu Ehren Charyptas große Tempelanlagen errichtet, aber auch andere Unsterbliche erhalten beeindruckende Verehrungsstätten, zum Beispiel der gerade erst ins Sein getretene Kor, der von den Krakoniern unter dem Namen Krakon als Schutzgott ihres Volkes betrachtet wird.

Doch die Drachen waren schon immer hochmütige und ehrgeizige Wesen, und auch Charyptas Visionen halten sie nicht davon ab, sich gegenseitig zu hassen und anzufeinden. In Zeiten, als sie einzeln durch die Meere zogen, hat das nicht viel ausgemacht, aber jetzt herrschen sie über große Reiche. Waren es bisher heftige Zweikämpfe, die sie austrugen, kommt es nun zu gewaltigen Schlachten mit Tausenden Beteiligten. Die Landbewohner bekommen davon allerdings kaum etwas mit – abgesehen davon, dass Fischer plötzlich von merkwürdigen Phänomenen und Lichterscheinungen unter den Wellen erzählen (was ihnen kaum jemand glaubt) oder an einer Küste auf einmal eine Vielzahl grausam verstümmelter Kadaver angespült wird.

Efferd jedoch gelingt es immer wieder Charyptas Pläne zu vereiteln und etliche Sterbliche zu retten. Da er, als Gott und ebenfalls dem Wasser zugetan, erkennt, dass die Wahl zwischen luft- und wasseratmenden Wesen zu einem enormen Konflikt führen wird, schlägt er sich auf die Seiten der Atmenden. Er weiß sehr wohl, dass Muscheln, Quallen und Fische ebenfalls sein Resort sein könnten, aber er liebt auch diejenigen, die in den Kämpfen durch die Zeitalter seine wechselhaften Launen erduldet und seinen stetigen Kampf um die Schöpfung unterstützt haben.

Die großen Unterwasserreiche

Zahllose Reiche entstehen in dieser Zeit in den Meeren. Nur einige davon will ich aufzählen, nämlich jene, die bedeutend für die Geschichte Aventuriens sind.

Das Wahjad

Eines der bekanntesten Königreiche dieser Zeit ist das Krakonierreich Wahjad mit seiner Hauptstadt Yug-Z'Guul, in der die Hydra-Dynastie der S'Kressiss herrscht. Sein Einflussgebiet erstreckt sich von der Südküste Aventuriens bis weit ins Meer hinaus, aber seine Besonderheit liegt darin, dass auch einige bedeutende Städte dazugehören, die wenigstens zum Teil auf Land liegen und von Luftatmern bewohnt werden – zum Beispiel Miyamat auf der südelemitischen Halbinsel. Dadurch wird ein florierender Handel mit den landbewohnenden Kulturen wie etwa den Achaz und den Jhrarhra möglich.

Zilon

Zu den Dienerrassen der Wasserdrachen, die sich durch besonderen Eifer hervortun, gehören die Ziliten von Zilon. Schon vor der Ankunft der Rochenkönigin *S'squischji'i* ist in den Tiefen des Südmeers eine Sekte entstanden, in der die Fischmenschen den Quallengott Uls'Ussu anbeten – bei dem es sich in Wirklichkeit um eine Erscheinungsform des Goldenen handelt. Obwohl S'squischji'i den Ziliten nun den Glauben an Charypta als oberste Göttin aufzwingt, begeistert sich ihr Sohn *S'vische'i* für den Uls'Ussu-Kult und wird nominell zu dessen Oberpriester. Er gründet eine Kriegerkaste, die sich in der Folgezeit als besonders grausam herausstellt und im Namen Uls'Ussus und Charyptas voller Blutgier über alle Völker der Umgebung herfällt.

S'squischji'i ist zunächst irritiert von den martialischen Siegesritualen, die der Kult nach jeder Schlacht durchführt, lässt sich aber vom Erfolg der Kriegerkaste überzeugen, als ihr Reich immer weiter anwächst und sich sogar zwei andere Drachenreiche ihrer Herrschaft unterwerfen müssen.

So toleriert sie es auch, als die Kultisten magische Experimente durchführen und statt langwieriger Zucht eine Möglichkeit finden, Wesen zu kreieren, die genau die gewünschte Form haben: Sie erschaffen Chimären, wie es vor ihnen nur die Smaranter getan haben. Diese neuen Krieger, die aus Haien, Quallen, Seesternen, Krebsen und Kraken entstehen, sorgen bald im ganzen Südmeer für Angst und Schrecken.

Doch auch das reicht S'vische'i nicht, denn die Priester Uls'Ussus wollen jetzt die Küstenstädte erobern, und dazu brauchen sie Wesen, die sich an Land bewegen können. Ihre erfolgreichste Kreatur hierfür ist eine Abart riesiger Kröten, die im Unterschied zu den meisten anderen Chimären sogar in der Lage sind, sich auf normalem Wege fortzupflanzen. Aus diesen erbarmungslosen Wesen werden später die Leviatanim – die erste kulturschaffende Rasse, die von Sterblichen erschaffen worden ist.

Die Weisen der Meere

Eines des wenigen Meeresvölker, die es schaffen, ihre Unabhängigkeit zu bewahren und nicht von Drachen beherrscht zu werden, sind die ‚Weisen der Tiefe'. Dieses Volk von etwa menschengroßen Kraken zieht in kleinen Schwärmen durch alle Ozeane und lässt sich nirgendwo nieder. So können zwar einzelne Schwärme gefangen und versklavt werden, aber der Großteil dieser Wesen bewahrt sich seine Freiheit. Gleichzeitig gelten diese Kraken als begehrte Ratgeber und Seher, denn auf ihren weiten Reisen beobachten sie die Welt sehr genau, mischen sich aber möglichst nie in die Angelegenheiten der anderen Völker ein. Ihre Voraussagen sind zwar oft zutreffend, aber so kryptisch formuliert, dass Wesen mit weniger Einsicht sie kaum zu entschlüsseln vermögen.

Wahjad

Die Landnahme

Als die Drachen und ihre Diener die meisten Meere erobert haben, gibt sich Charypta damit nicht zufrieden. Die Eroberungen der Ziliten, die einige Küstenstädte in ihre Gewalt gebracht haben, bringt sie auf die Idee, sich der Welt über Wasser zuzuwenden. Wieder einmal zeigt sich, dass Erfolg auch Götter verführt.

Waren es bisher also die Kämpfer aus Zilon, flüstert Charypta nun auch ihren krakonischen Priestern den Auftrag ein, die Wesen zu unterjochen, die in der Nähe der Küste siedeln. Kaum sind die ersten Triumphe gefeiert, da erobern die Wahjader auch die großen Flüsse für sich, dringen in ihnen tief ins Binnenland vor und überfallen die ahnungslosen Siedler, die in deren Nähe wohnen. Das sind vor allem Dörfer und Städte der unterschiedlichen Echsenrassen.

Es dauert nicht lange, bis sich die Landbewohner den überlegenen Angreifern unterwerfen. Viele von ihnen gehen sogar noch weiter und schließen sich den Eroberern an und übernehmen ihren Glauben an Charypta, Krakon und andere Gottheiten. Dann fallen sie im Auftrag der Wasserdrachen über jene benachbarten Siedlungen her, die zu weit von Gewässern entfernt liegen, als dass die Wasserbewohner sie erreichen könnten. Nach und nach gerät so der gesamte Süden Aventuriens unter die direkte oder indirekte Herrschaft der Krakonier. An den Küsten entstehen derweil prächtige Städte und große Tempelanlagen, in denen vor allem Charypta verehrt wird.

Pyrdacor

Seit der Goldene zum Namenlosen geworden ist, ist der von ihm erschaffene Große Drache Pyrdacor ein Außenseiter – unter seinesgleichen ebenso wie unter allen Unsterblichen. Es ist allgemein bekannt, dass er von seinem Erschaffer ein beeindruckendes Selbstvertrauen verliehen bekommen hat und er sich selbst als den Höchsten aller Großen Drachen ansieht – eine Betrachtungsweise, die von anderen Drachen zu seinem großen Verdruss nicht geteilt wird. Niemand würde sich als Freund Pyrdacors bezeichnen, allerhöchstens das eine oder andere Zweckbündnis ist denkbar.

Als Charypta in diesem Zeitalter ihren Einfluss unter den Meeresvölkern ausdehnt, beobachten seine Spione und Spitzel ihren Erfolg sehr genau, und er beginnt ihr Erfolgsrezept zu kopieren. Dabei ist er sehr bedacht darauf, Charypta und ihren Drachen nicht ins Gehege zu kommen, weswegen er sich auf Landbewohner beschränkt. Seine Wahl fällt dazu auf eine große Insel im Südmeer, wo er nun ein eigenes Königreich gründet. Das Verbot, nicht persönlich zwischen den Sterblichen zu wandeln, gilt für ihn nicht, da er ja kein Gott ist. Also versammelt er (landbewohnende) Drachen unter-

- Die Kriege der Ziliten
- Erfindung der Chimärologie
- Die Elementarmagie der Skrechim
- Erschaffung der Leviatanim als Kriegssklaven
- Der Tod des zilitischen Kriegerkönigs
- Die Landnahme der Krakonier
- Große Tempelanlagen zu Ehren Charyptas
- Die Befreiung der Leviatanim
- Pyrdacors Insel als Zentrum der Gelehrsamkeit
- Pyrdacor als Gott
- Die Erschaffung des Eises im Norden
- Die gefrorene Hundertschaft
- Die Erschaffung der Orks (36.000 v.BF)
- Die Veränderung der Küstenlinien
- Die zunehmende Fruchtbarkeit der Welt
- Die Unterwassertürme der Schwarzen Mahre
- Ausbreitung der Orks

schiedlicher Art und Größe um sich, und in deren Gefolge strömen auch andere Wesen zu seiner Insel, zum Beispiel Achaz und Jhrarhra. Aber auch schlangenleibige Skrechim finden sich ein und erweisen sich als hochbegabte Schüler der Magie. Pyrdacor führt sie in die Künste der Elementarzauberei ein, in der sie große Leistungen vollbringen. Später erlernen sie die Kunst der Kristallomantie von den Mahren und erweisen sich auch hier als meisterliche Schüler.

Krieg gegen Zilon

Der zilitische Heerführer S'vische'i erfährt von dem Inselreich und beschließt in seinem Hochmut, es zu überfallen. Seine Erfolge haben ihn geblendet, und er erkennt nicht, mit wem er sich einlässt. Pyrdacor persönlich tritt ihm entgegen und zerreißt den Riesenrochen im Zweikampf, die kopflosen zilitischen Angreifer werden völlig aufgerieben. Von dieser Niederlage erholen sich die Ziliten nur sehr langsam, Zilon verliert an Bedeutung, da seine kriegerische Elite vernichtet ist, und S'squischji'i hat alle Mühe, ihr Reich vor dem Auseinanderbrechen zu bewahren.

Im Lauf der Schlacht können Pyrdacors Truppen mehrere Leviatanim gefangen nehmen, und der Große Drache erkennt das Potenzial dieser Krötenwesen. Er bietet ihnen Freiheit und ehrenvolle Ämter an, wenn sie sich ihm anschließen – was die meisten von ihnen ohne zu zögern tun. Bald etablieren sie sich als neue Kriegerkaste, die Pyrdacor treu ergeben ist.

Ein kulturelles Zentrum

Der Ruf, dass Pyrdacor seinen Untertanen Schutz vor allen Angriffen maritimer Rassen bietet, verbreitet sich in der Welt, und die Städte seiner Insel erfahren ständigen Zulauf. Die Hauptstadt wird zu einem Zentrum der Gelehrsamkeit, in der die Weisesten und Gelehrtesten aller Völker willkommen sind, um Wissen zu sammeln und weiterzugeben. Hier treffen sich Echsen mit Fischmenschen, und sogar Trolle, Riesen und andere Landbewohner finden hierher, um an diesem Wissen teilzuhaben. Über all dem thront Pyrdacor in seiner goldenen Pyramide und lässt sich als Gott verehren – vielen Bewohnern seiner Insel gilt er sogar als höchster aller Götter.

Die Entstehung der Eisregionen

Seit Pyrdacor die Schlüssel der Elemente erhalten hat, kann er die sechs Elemente zwar beeinflussen, aber der große Machtzuwachs, den er sich davon erhofft hat, ist daraus nicht erwachsen. Daher entwickelt er einen Plan, mit dem er hofft, das Misstrauen der Götter zu umgehen und seinen Einfluss auf die Dritte Sphäre doch noch zu verstärken. Er will die Welt in einzelne Regionen aufspalten, die jeweils einem der Elemente geweiht ist. Den zwingend folgenden Streit um die Macht über jene Regionen will er ausnutzen. Derartig weitgreifende Veränderungen erfordern jedoch nicht nur eine ungeheure Kraftanstrengung, die ohne die elementaren Schlüssel gar nicht möglich wäre, sondern auch eine sehr gründliche Vorbereitung. Pyrdacor hat sich viel Zeit genommen, seit mehreren Zeitaltern feilt er an dem Plan, doch nun glaubt er sich bereit. Neben seiner eigenen Macht kann er auch noch auf die Kraft seiner Anhänger zurückgreifen, die ihm treu ergeben sind. Um zu überprüfen, ob seine Theorien funktionieren, will er zunächst nur mit jenem Element beginnen, das er für das beherrschbarste hält: Eis ist aufgrund seiner Natur weniger abhängig von Interaktion mit anderen Elementen. Als Region, die er dem Eis weihen will, hat er den Ort gewählt, an dem die wenigsten Wesen leben. Damit hofft er einen größeren Konflikt mit Göttern zu vermeiden, die über ein Einfrieren ihrer Schützlinge wenig erfreut sein könnten. Er konzentriert sich also auf den äußersten Norden der Welt, eine ohnehin unwirtliche und unfruchtbare Region, seitdem der letzte Krieg tobte und Firun seine gnadenlose Macht auszuüben begann.

Ein elementares Ritual ohne Beispiel

Das Ritual selbst dauert mehrere Jahre und bringt Pyrdacor an die Grenzen seiner Kräfte. Um nicht kurz vor dem Ziel aufgeben zu müssen, befiehlt er mehreren Hundert Zauberern aus seinem Volk, darunter einige Drachen und viele Skrechim, sich selbst für das Ritual zu opfern, was sie in ihrem bedingungslosen Glauben an seine Göttlichkeit auch sofort tun. Bis heute ruht in einer unzugänglichen Höhle tief im Ewigen Eis die ‚gefrorene Hundertschaft': eine große Gruppe von Drachen- und Echsenstatuen, die aussehen, als seien sie sehr naturalistisch aus Eis geformt, in Wirklichkeit aber früher einmal lebten.

Das Ewige Eis

Schließlich ist es vollbracht, und das Ergebnis übertrifft Pyrdacors Erwartungen und Hoffnungen: Im höchsten Norden sinkt die Temperatur in wenigen Jahren so stark ab, dass alles Wasser zu Eis wird und jedes Leben erstirbt. Zunächst entgleitet ihm sogar die Kontrolle über das Element, sodass sich die betroffenen Zonen viel weiter ausdehnen als erwünscht und auch Regionen mit einer Eiszeit überziehen, die gar nicht dafür vorgesehen sind. Doch diesen Effekt kann er nach wenigen Jahren rückgängig machen, sodass sich das Ewige Eis schließlich dort stabilisiert, wo es heute noch zu finden ist – im hohen Norden Deres.

Unerwartete Folgen

In der Folge zeigt sich aber, dass ein solcher Eingriff in das Weltengefüge Effekte mit sich bringt, die Pyrdacor nicht vorhergesehen hat. Erstens bindet das Eis so viel Wasser, dass der Meeresspiegel auf der ganzen Welt sinkt und sich viele Küstenlinien verschieben. Manch eine bisherige Hafenstadt findet sich plötzlich im Innenland wieder, und maritime Städte, die nur knapp unter dem Meer angelegt wurden, ragen nun über die Oberfläche hinaus und werden damit für ihre Wasser atmenden Erbauer unbewohnbar.

Zweitens wird das Eis dadurch, dass es durch das Ritual im hohen Norden konzentriert wird, in allen anderen Gegenden reduziert. Zudem fällt es unter Firuns gnadenlose Herrschaft, der sich auserkoren fühlt den Norden durch sein Eis gegen den Einfluss des Namenlosen und seine Horden zu schützen. Das wiederum hat zur Folge, dass dort das Gegenelement des Eises an Einfluss gewinnt. Durch die plötzliche Humus-Dominanz entstehen fruchtbare Dschungel, üppige Wälder und blühende Regionen, wo vorher die Anwesenheit des frostigen Elements eine Ausbreitung des Lebens eingeschränkt hat. Im Meer selbst bilden sich große Tang- und Algenwälder, der Fischreichtum nimmt zu.

Die dritte und merkwürdigste Nebenwirkung ist allerdings das Entstehen von Jahreszeiten – ein Phänomen, das bis dahin unbekannt war und das sein Werden dem ewigen Kampf zwischen Eis und Humus verdankt. Je näher eine Region am ewigen Eis des Nordens liegt, desto stärker wirken sich die Jahreszeiten aus. Im Zentrum des ewigen Eises gibt es nun sogar die Firunsnacht, in der das Praioslicht über Monate hinweg kaum sichtbar ist.

Die Entrüstung der Götter

Natürlich sind viele Götter und auch andere Unsterbliche über Pyrdacors eigenmächtige Tat äußerst erzürnt – und wer will es ihnen verdenken? Nur allzu sehr erinnert dieser Alleingang an seinen Schöpfer, den Goldenen, und manch einer fühlt sich in seinem Misstrauen bestätigt. Mir persönlich sind zwei Unsterbliche bekannt, die von dem Eis überrascht wurden und seitdem tief unter einem frostigen Panzer in einen kühlen Schlaf verfallen sind.

Vor allem Charypta wettert mit der Energie einer Springflut gegen Pyrdacors Anmaßung, dabei ist sie insgeheim gar nicht so unzufrieden mit den Auswirkungen. Aber mit ihrem Protest kann sie bestens von ihren eigenen Machenschaften ablenken, die auch nicht gerade im Sinne der anderen Götter sind. Efferd ausgenommen, dem es gelingt, seinen alten Kampfgefährten Firun dazu zu bringen, einige Gattungen von wasserlebenden Kreaturen gegen den eisigen Griff immun zu machen.

Doch es gibt auch Götter und Unsterbliche, die von der zunehmenden Fruchtbarkeit der anderen Regionen sehr angetan sind. Sie sprechen sich deswegen gegen eine Bestrafung des Drachen aus. Nach einem längeren Streit verkündet Praios schließlich, dass Pyrdacor gegen keine Abmachung verstoßen und nicht gegen Khas Regeln gefrevelt habe. Also könne man ihn auch nicht bestrafen. Doch man müsse dafür sorgen, dass Pyrdacors Macht durch seine Tat nicht übermäßig anwachse. Also bestimmt er, dass Firun, der göttliche Herr über das Eis, auch die neuen Eisregionen kontrolliert und beherrscht. So hat Pyrdacor mit seinem Ritual zwar das Ewige Eis erschaffen und kann es mithilfe seines Schlüssels auch beherrschen, die Regionen selbst aber unterstehen von nun an dem Unsterblichen Firun. Dass Pyrdacor davon nicht sehr erfreut ist, ist wohl selbstverständlich. Doch er lässt sich nicht entmutigen, sondern macht sich sofort daran, ein neues Ritual zu entwickeln, um weitere Elementarregionen schaffen zu können.

Die Völker auf dem Festland

Zwar wird dieses Zeitalter von den Meeresvölkern dominiert, dennoch sollte man das Geschehen auf dem Festland nicht ganz aus den Augen verlieren, denn hier beginnen einige Entwicklungen, die später noch von Bedeutung sind. Über Pyrdacors Insel habe ich schon berichtet, aber mit den Orks und den zweiten Menschen erscheinen weitere Völker auf dem Kontinent, die zu diesem Zeitpunkt noch recht unbedeutend sind.

Die Erschaffung der Orks

Brazoragh, der noch nicht sehr lange einen Platz unter den Beherrschern Alverans innehat, mag die ‚schuppige Brut' nicht sonderlich, die das Land dominiert – und sie ihn ebenso wenig. Also beschließt er, das zu tun, was die Götter in solchen Fällen schon seit Anbeginn der Zeiten zu tun pflegen: Er erschafft eine Rasse, die seinen Vorstellungen besser entspricht. Kräftig soll sie sein, robust, aber auch heißblütig und mutig.

Da die maritimen Völker mithilfe ihrer echsischen Diener alle wärmeren Gebiete der Welt beherrschen, wählt er einen Ort am Rand der neu entstandenen Kältezone als Heimat für seine Kreaturen und stattet sie mit einem dichten Pelz aus, der sie vor der Kälte schützt. So betreten die ersten Orks in der Gegend des heutigen Greifenfurt die Dritte Sphäre. Und aufgrund des orkischen Mondkalenders ist dies auch der früheste Zeitpunkt, dessen kalendarisches Datum wenigstens grob bekannt ist: Von nun an sind es noch etwa **36.000 Jahre bis zu Bosparans Fall.**

Über seine Alveraniare, die zumeist die Gestalt von stierköpfigen Orks annehmen, lehrt Brazoragh sein Volk, sich im Kampf gegen die anderen Völker durchzusetzen. Doch auch Ingerimm, Tairach und Simia finden Gefallen an den zähen Schwarzpelzen, offenbaren sich ihnen und lehren sie die Schmiedekunst und die Verehrung der Ahnen.

Bald breiten sich die kriegsversessenen Orks im ganzen Norden Aventuriens aus. Im Süden stoßen sie jedoch auf die Echsenrassen, und nach einigen verlustreichen Schlachten sehen sie ein, dass das „trockene, heiße Land im Süden" die Mühe nicht wert ist.

Das zweite Geschlecht der Menschen

- Firun als Herr über die Eisregionen
- Gründung des Inselreichs Lahmaria
- Der Exodus der Weisen nach M'iiku'an
- Die Unterwerfung Lahmarias
- Entwicklung der Mahrischen Glyphen
- Nachfolgekriege zwischen Unabors Kindern Alamar und Maryma
- Spaltung Lahmarias, Maryma herrscht über Nko'Mahr
- Efferds Intrige gegen Charypta

Phex war noch nie ein sehr mächtiger Gott. Aber er liebt es, seinen Spott mit den anderen Göttern zu treiben und ihnen die eigenen Schwächen zu verdeutlichen. Dass er es selbst nicht sonderlich mag, seine eigene Unvollkommenheit gezeigt zu bekommen, steht auf einem anderen Blatt. Jedenfalls beschließt Phex, Brazoraghs Stolz auf seine Orks ein wenig zu dämpfen, indem er den grobschlächtigen Wesen etwas Anmutigeres entgegensetzt. Dafür macht er sich nicht einmal die Mühe, ein neues Volk zu erschaffen, sondern greift auf längst vorhandene Wesen zurück, die bloß bisher kaum Beachtung fanden. Einst hat Reißgram die Menschen als Gefährten für die Wulfen erschaffen, doch die Wolfswesen sind längst ausgestorben, während die Menschen in kleinen, primitiven Stämmen in unzugänglichen Regionen überlebt haben. Auch wenn ich selbst die Sumurrer hegte, die ich dereinst schuf, nachdem ich Gefallen an Reißgrams Völkern fand, so offenbart sich Phex um **11.000 v.BF** den wenigen noch frei lebenden Menschen, die aus der Verbindung von Reißgrams und meinen Geschöpfen hervorgegangen sind. Er sendet ihnen Alveraniare, die ihnen viele Handwerkskünste und die Zauberei bringen und sie in fruchtbarere Gebiete führen. Doch seinen neuen Schützlingen bleibt nur wenig Platz auf der Welt. Viele werden von den Echsen überrannt, andere versklavt. Nur kleine Populationen können sich in die kalten Gebirge zurückziehen, die von den Echsen gemieden werden. Vor allem im Raschtulswall breiten sie sich aus, leben aber in ständiger Angst vor den Echsenvölkern aus den umgebenden Ländereien.

Damit ist Phexens Plan, Brazoragh zu verspotten, allerdings gescheitert, denn die Orks können sich wesentlich besser durchsetzen und pflegen bereits seit 25.000 Jahren ihre Kultur. Bis heute weiß ich nicht, ob ich Phex für sein Eingreifen danken oder ihn verfluchen soll. Denn es bedeutet den Beginn meines eigenen Untergangs – ich konnte die Menschen einfach nicht aufgeben, selbst als Pyrdacor sich gegen mich wandte.

Lahmaria – Kontinent der Blauen Mahre

In einer Region, die von Aventurien, dem Güldenland und Uthuria etwa gleich weit entfernt ist, war das Meer bis zu Pyrdacors Tat nur sehr flach, ein fruchtbarer Tummelplatz für viele Fische und kulturschaffende Wasserbewohner. Doch durch das Absinken des Wasserspiegels entsteht hier auf einmal ein großer Archipel mit einem Labyrinth aus kleinen, sumpfigen Inseln und einer Unzahl von natürlichen Kanälen und Seen. Da die meisten Wasserbewohner nicht in der Lage sind, an Land zu überleben, verlassen sie diese Gegend. Nur ein bisher unbedeutendes Volk bleibt zurück und beansprucht dieses bunte und blühende Inselreich: die Blauen Mahre, die an Land so gut wie im Wasser überleben können. Sie nennen ihr neu gegründetes Reich Lahmaria, und niemand macht es ihnen streitig, denn anderen Landbewohnern ist es zu sumpfig und zu unzugänglich, während die Wasserwesen es zu inselreich und unübersichtlich finden. Die Mahre hingegen finden in den zahlreichen Seen, Sümpfen und Wasserläufen genau die Umgebung, die ihren Bedürfnissen entspricht. Sie legen über und unter Wasser prächtige Felder und Gärten an und züchten Fische, die in den seichten Gewässern üppig gedeihen. Mit den Ziliten, die in den umliegenden Meeren leben, schließen sie sogar einen Pakt, denn die sumpfigen Tümpel eignen sich besonders gut als Laichgründe für die Ziliten. Die Mahre hegen den Laich, dafür schützen die Ziliten Lahmaria vor eventuellen Angreifern aus den Tiefen der Meere.

Natürlich bleibt der wachsende Reichtum der Mahre nicht unbemerkt, doch es ist kein Wasserdrache, sondern ein alter Riesenlindwurm, der eines Tages in ihrer Hauptstadt L'Mamari's erscheint und die Herrschaft über Lahmaria beansprucht. Die Mahre müssen einsehen, dass sie keine Möglichkeit haben, diesen Anspruch abzulehnen, und so begeben sie sich kampflos unter den Schutz des Drachen *Unabor*.

Auch wenn seine Herrschaft streng ist, so blüht das Land in der Folgezeit noch weiter auf, und Ansprüche anderer Drachen kann Unabor immer wieder abwehren. Unter seiner Führung bereisen die Mahre alle Meere, konstruieren Boote, mit denen sie auf und unter der Meeresoberfläche reisen können, treiben Handel mit vielen Völkern, führen Kriege und gründen an vielen Küsten Kolonien.

Mahrische Glyphen

In dieser Zeit entwickeln die Mahre die vermutlich erste Schrift seit den Kratharern: Es gibt etwa 8.000 unterschiedliche Mahrische Glyphen, doch die Bedeutung und Interpretation jedes einzelnen Zeichens ist nicht einheitlich, sodass eigentlich nicht von einer einzelnen Schrift gesprochen werden kann. Dennoch ermöglicht diese Errungenschaft den Mahren das Aufzeichnen und die Weitergabe von Wissen, woraufhin ihre Gelehrsamkeit einen großen Sprung nach vorne macht. Selbst die Gelehrten auf Pyrdacors Insel sind von dieser Idee so beeindruckt, dass sie sie kopieren und ab **7.942 v.BF** eine eigene Schrift entwickeln.

Der Exodus der Weisen nach M'iiku'an

Nicht alle Mahre sind bereit, sich Unabor zu unterwerfen. So kommt es, dass eine Schar abtrünniger Mahre Lahmaria verlässt, um irgendwo in der Ferne eine neue Stadt zu gründen, in der Frieden und Zufriedenheit herrschen. Im Meer der Sieben Winde erbauen sie eine treibende, unterseeische Stadt und nennen sie M'iiku'an. Und dann weben sie einen mächtigen Zauber, der diese Stadt für immer aus dem Zeitenfluss entfernt, damit sie so bleibt, wie ihre Erschaffer sie gestaltet haben.

Der Familienzwist

Als Unabor im Alter von über 5.000 Jahren schließlich an Altersschwäche stirbt, beanspruchen zwei seiner Ahnen den Thron Lahmarias: *Alamar*, ein Sohn Unabors, ist ein bedächtiger und ruhiger Drache, der das vorhandene Reich lieber stabilisieren und Frieden bringen will, als Unabors Erbe zu gefährden. Die Tochter seines Gelegebruders jedoch, die mit 1.200 Jahren ungleich jüngere *Maryma*, ist ehrgeizig und machtgierig und möchte das Einflussgebiets Lahmarias vergrößern, träumt gar von einer ganzen Welt unter ihrer Herrschaft.

Nach heftigen Auseinandersetzungen, bei denen keiner der beiden den entscheidend größeren Teil der Verwandtschaft für sich einnehmen kann, kommt es zum Bruch. Maryma verlässt mit ihren Gefolgsleuten L'Mamari's und kürt die Stadt Nko'Mahr im westlichen Lahmaria zu ihrer neuen Hauptstadt, von der aus sie die Kontrolle über viele entfernt liegenden Kolonien übernimmt. Alamar hingegen bleibt auf dem Thron seines Vaters und festigt die Kontrolle über das Kernland und den östlichen Teil des Kontinents.
Maryma will diese Teilung nicht akzeptieren und führt ihre Truppen gegen ihren Onkel. Auch mehrere schwere Schlachten bringen keine Entscheidung, und so bleibt Lahmaria über Jahrtausende hinweg gespalten und wird immer wieder von Kriegen und Scharmützeln erschüttert – auch deutlich über das Leben von Maryma und Alamar hinaus. Nicht einmal die lange Zeit kann die beiden Parteien versöhnen, im Gegenteil wächst der Hass zwischen den Herrschern und der Bevölkerung.

Die Schwarzen Mahre

Ein zweites, eher kleineres Mahrenvolk lebt sehr weit nördlich, als es von Pyrdacors Eis überrascht wird. Die meisten dieser Mahre sterben in dem plötzlichen Kälteeinbruch, doch einige finden einen Ort tief unter dem Eis, wo das Wasser nicht gefriert. Dort erbauen sie in der Folge große unterseeische Türme und lassen sich darin nieder, weitgehend ungestört von irgendwelchen anderen Völkern. Im Lauf der Zeit dunkeln ihre Schuppen nach, sodass sie zunächst tiefblau und schließlich sogar nachtschwarz sind.
Diese Schwarzen Mahre sind wahre Eigenbrötler, die viel Zeit und Energie für schwarzmagische Experimente aufbringen. So kopieren sie die zilitische Chimärologie und versuchen sie weiterzuentwickeln, schrecken aber auch vor Dämonenbeschwörung nicht zurück. Viele Wesen, die das Pech haben, in die Gefangenschaft der Schwarzen Mahre zu geraten, sterben bei deren Experimenten – oder erleiden ein noch fürchterlicheres Schicksal.

Efferds Weg an die Macht

Nun sieht ein weiterer Unsterblicher die Zeit gekommen, seinen Einfluss zu vergrößern. Efferd, einer der vehementesten Schützer der Schöpfung, mit Firun und Ingerimm zusammen. Bisher hat Efferd häufig in Charyptas Schatten gestanden, denn sie schien ungleich mächtiger als er und hatte es immer geschafft, ihn als anderen Anwärter auf die Vorherschafft über das Element Wasser in die zweite Reihe zu drängen. Durch ihre Aktivitäten hat Charypta jetzt allerdings viele Sympathien bei den Göttern und Unsterblichen verspielt, allen voran bei Efferd und Numinoru. Zwar beten die Meeresvölker auch andere Gottheiten an, doch Charypta gilt bei fast allen als oberste und wichtigste Gottheit. Bei den Völkern, die von den Krakoniern und ihren Helfershelfern unterworfen werden, standen zuvor andere Götter an erster Stelle, die alle mit Überzeugungskraft oder Gewalt zum Charypta-Glauben bekehrt wurden. Dadurch haben die früheren Götter an Einfluss und Macht verloren.

- Botschaft an die Blauen Mahre
- Hesindes Alveraniare in L'Mamari's
- Alamars Sturz
- Die Erfindung der Edelsteinmagie
- Marymas Tod
- Lahmarias Wiedervereinigung
- Revolten gegen die Meeresdrachen
- Krieg zwischen Drachen und Mahren
- Erschaffung der Qualle Ouloandila
- Untergang der Drachenreiche
- Phex und die Menschen (11.000 v.BF)
- Charyptas Fehler
- Angriff der Dämonen
- Daimonide Drachen
- Die dämonische Verheerung Lahmarias (10.500 v.BF)
- Gründung A'Talls
- Heiligtümer der Charypta
- Der Untergang Lahmarias

Efferd erkannte früh, dass Charypta mehr an ihren Tiefseekreaturen lag, als an der Herrschaft über das Wasser. Und er ist überzegt, dass Charypta den Plan hegt, alle anderen Göttervölker von Dere zu tilgen, um schließlich ganz allein über die Schöpfung zu herrschen – nach dem Vorbild des Goldenen, dem sie einst die Treue gehalten hat. Vor allem gelingt es ihm, Numinoru, der ebenfalls nach der Herrschaft über die Meere strebt, zu überzeugen, dass Charypta alle hintergeht. Die Hilfe der anderen Götter, die schon am Anbeginn für die Schöpfung kämpften, erstaunlicherweise von Firun und sogar Ingerimm, sorgt dafür, dass die betreffenden Götter, unter ihnen auch Numinoru, den Bestrebungen Charyptas gemeinsam entgegenzuwirken. Und ihre Wahl dafür fällt auf Lahmaria.

Neue Herrscher in Lahmaria

Hesinde sendet Alveraniare nach L'Mamari's – denn das Volk des Drachen Alamar verehrt Charypta nur als eine Gottheit von vielen, keineswegs als wichtigste Göttin. Diese Alveraniare bringen Alamars Volk die Geheimnisse der Kristallomantie: Mithilfe von unterschiedlichen Kristallen und Halbedelsteinen können sie andere Wesen oder die Elemente beeinflussen. Alamar selbst zeigt sich nicht sehr erfreut darüber, doch er zögert zu lange und wird dann von den Anhängern Hesindes und Efferds vom Thron gestoßen und vertrieben. Von nun an herrschen Priester über das Volk, die über mächtige Zauberei verfügen und diese als streng gehütetes Geheimnis nur an ausgewählte Schüler weitergeben. Gleichzeitig forschen und probieren sie und sammeln heimlich eine Vielzahl an Zaubersteinen. In wenigen Jahrhunderten erlangen sie eine Meisterschaft, die vielen anderen Formen der Magie weit überlegen ist – vor allem in den Bereichen des Einflusses und der Herrschaft.

Maryma jedoch, die ihren ewigen Konkurrenten Alamar gestürzt sieht, will sich nun endlich die Herrschaft über ganz Lahmaria aneignen, doch durch Verrat und falsche Ratgeber tappt sie in eine Falle und wird getötet. Ihre Erben müssen das Land verlassen, und die Priester vereinen das gespaltene Lahmaria unter dem Zeichen ihres Gottes.

Aufstand gegen die Drachen

Schließlich sind einige der lahmarischen Zauberer so mächtig, dass sie es schaffen, Seeschlangen unter ihren Willen zu zwingen. Damit sehen sie sich endlich in der Lage, gegen die Herrschaft der Wasserdrachen vorzugehen. Charyptas Statthalter sind längst bequem und faul geworden, denn sie glauben, dass niemand in der Lage sei, sich ihnen zu widersetzen. So nehmen sie es zunächst kaum wahr und überhaupt nicht ernst, als sich viele ihrer Dienerrassen von den Mahren aufstacheln lassen und beginnen, die drachische Herrschaft abzuschütteln.

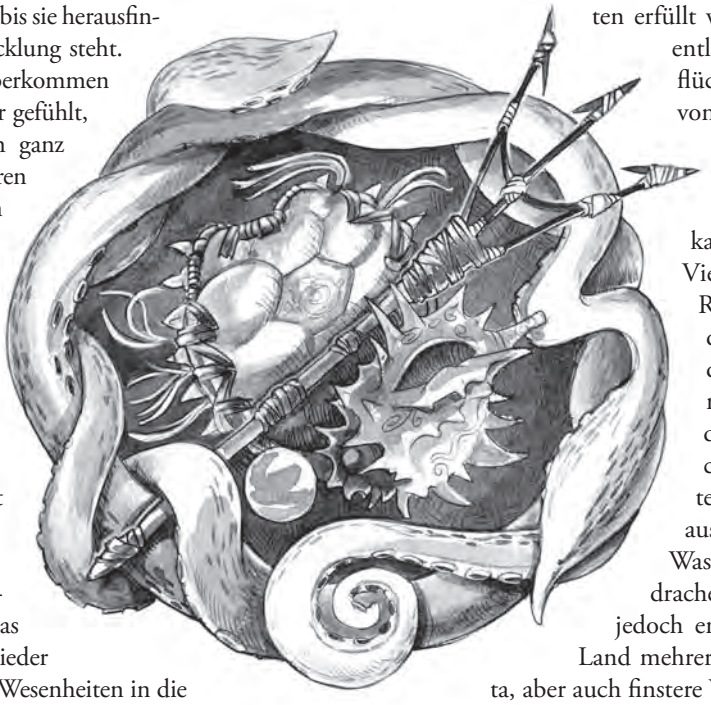
Es kommt zu Revolten, bei denen die ersten überraschten Drachen getötet werden. Die Antwort der anderen Wasserdrachen ist grausam, doch mit ihren blutigen Vergeltungsschlägen erreichen sie genau das Gegenteil des Beabsichtigten: Immer mehr ihrer Untertanen wenden sich gegen sie. Und dann erscheinen Mahre, die auf geknechteten Seeschlangen reiten, vor ihren Städten und Palästen. Nachdem die erste große Stadt der Drachen gefallen ist, bricht der Krieg mit aller Härte aus.

Das Wasser der Meere kocht durch Magieeinwirkung oder unter der gewaltigen Kraft der Seeungeheuer, die gegeneinander kämpfen. Unterseeische Vulkane brechen aus, Erdbeben erschüttern den Meeresboden und erzeugen Flutwellen, die auch die Küsten der Kontinente verheeren. Die Entschlossenheit der Aufständischen ist groß genug, um den Wasserdrachen schwere Verluste beizubringen, und der Erfolg beflügelt die Mahre. Immer mutiger werden sie bei ihren Experimenten mit den Edelsteinen, und so schaffen sie es sogar, auch ausgewachsenen Hydras ihren Willen aufzuzwingen. Einem mächtigen Zauberer gelingt es, die mächtige Qualle *Ouloandila* zu erschaffen, die nicht aufhört zu wachsen, bevor sie einen Durchmesser von über hundert Schritt erreicht hat und selbst große Wasserdrachen mit ihren giftigen Nesseln töten kann.

Im Verlauf der Jahrhunderte bricht ein Drachenreich nach dem anderen in sich zusammen. Die Drachen, die sich gegenseitig die Schuld geben, schaffen es nicht, zusammenzuarbeiten, sondern werden besiegt und getötet. Einzig die Seeschlangen werden von den Mahren am Leben gelassen, denn sie sind so leicht zu beeinflussen, dass sie zu ihrer mächtigsten Waffe geworden sind.

Charyptas Verzweiflungstat

Als Charypta begreift, was in der Dritten Sphäre vor sich geht, ist die Macht ihrer Seedrachen schon weitgehend gebrochen, nur an vereinzelten Orten können sich ihre Städte und Tempel halten. Es dauert nicht lange, bis sie herausfindet, wer hinter dieser Entwicklung steht. Zorn und Verzweiflung überkommen sie, hat sie sich doch so sicher gefühlt, nun aber steht sie plötzlich ganz alleine gegen fast alle anderen Götter. Und in diesem Zorn begeht sie den Fehler, den Efferd längst kommen sah: Sie besinnt sich auf das, was der Goldene einst getan hat, denn sie glaubt, nur noch in der Siebten Sphäre Verbündete finden zu können, die ihr gegen die verschworene Gemeinschaft der Götter beistehen.



So öffnet sie an mehreren Orten ihres noch verbliebenen Königreichs Pforten in das Reich der Dämonen, und wieder einmal strömen grauenhafte Wesenheiten in die Dritte Sphäre: Zerrbilder der Meeresbewohner wie riesenhafte Kraken mit zehn oder dreizehn Armen, giftige Quallen von der Größe eines großen Wales, baumgroße Krabben mit gewaltigen Scheren, Fischschwärme mit ätzend schleimigen Schuppen, Haie, deren Mäuler größer sind als der restliche Körper oder baumartige Archen, die übers Wasser krabbeln.

Das Ende Lahmarias

Allerdings erinnert sich Charypta an die Fehler des Goldenen und sorgt deswegen dafür, dass die Tore in die Siebte Sphäre nicht allzu schnell aufgespürt werden können. Mehrere Drachen lassen sich sogar von ihr dazu überreden, sich durch unheilige Zauberei mit dämonischen Wesenheiten zu vereinen, sodass daimonide Wesen entstehen, die die Zaubermacht der Drachen mit der Verschlagenheit und Bosheit der Dämonen vereinen und grauenhafte Gegner sind.

Charyptas größter Zorn richtet sich aber gegen die Mahre, und so wird Lahmaria um **10.500 v.BF** herum von ihren dämonischen Kämpfern überrannt und fürchterlich verheert. Zurück bleibt ein verwüstetes und verseuchtes Land, das der Siebten Sphäre mehr ähnelt als dem, was es vorher gewesen ist. Das Volk der Mahre wird dabei fast vollständig ausgelöscht, nur wenige können sich in andere Länder retten oder bleiben in der Ferne, wenn sie sich zur Zeit des Angriffs gerade anderswo aufgehalten haben.

Einige der überlebenden Mahre gründen das Inselreich A'Tall – aus ihnen wird später das Volk der Risso werden –, während andere so sehr von Furcht vor dämonischen Wesenheiten erfüllt werden, dass sie sich in die entlegensten Winkel der Welt flüchten, möglichst weit weg von allen Meeren, wo sie hoffen, von diesem Grauen unbehelligt zu bleiben – und diese Orte bis heute kaum verlassen.

Vielen anderen Völkern und Rassen geht es nicht besser, denn sie werden zwischen den Kampfparteien aufgerieben – selbst die Weisen der Tiefe, die stets versuchen, sich aus den Konflikten herauszuhalten, werden ausgerottet. Die siegreichen Wasserdrachen, Dämonendrachen, Ziliten und Krakonier jedoch errichten in dem verheerten Land mehrere Heiligtümer der Charypta, aber auch finstere Verehrungsorte für den Dämonensultan und seine höchsten Diener.

Und wieder ist es Efferd, der die anderen Götter daran erinnern muss, dass so etwas in der Dritten Sphäre nicht geduldet werden darf. Also straft Praios das Land Lahmaria mit einer nie gesehenen Trockenheit, die jedes geschuppte Wesen verdorren lässt. Ingerimm lässt die Erde beben und Vulkane flüssiges Gestein ausspeien, das die Unheiligtümer zerstört, und schließlich wühlt Efferd die Meeresfluten auf, bis der ganze Kontinent im Meer versinkt.

Diese Fluten verheeren nicht nur das Land der tausend Inseln, sondern sie gehen als Welt erschütternde Katastrophe in die Geschichte aller Kontinente ein – noch Jahrzehntausende später berichten Legenden über das „Jahr der großen Fluten".

Das Schicksal der Schwarzen Mahre

Warum auch die Schwarzen Mahre in dieser Zeit untergehen, ist nicht bekannt, doch sie verlassen ihre gewaltigen Schwarzen Türme am Meeresgrund und ziehen sich in verlassene Gegenden weitab vom Meer zurück. Bis heute hält sich das Gerücht, dass in ihren zurückgelassenen Bibliotheken magisches Geheimwissen schlummert.

Das Karmakorthäon

- Der Exodus der Schwarzen Mahre
- Der Borongrund
- Charyptas Flucht in die Siebte Sphäre

Es kommt, wie es kommen muss: Nach fürchterlichen Schlachten, die im Wasser, zu Lande und in der Luft stattfinden, können Charyptas Anhänger schließlich überwunden werden, die Dämonen und Daimoniden werden vernichtet. Die Wasserdrachen werden dabei ebenso dezimiert wie die Mahre, und auch manche maritime Rasse stirbt aus und gerät in Vergessenheit. Die meisten Tore in die Siebte Sphäre werden aufgespürt und geschlossen, was den Strom der Dämonen versiegen lässt.

Um das Herz des Wahjad aber errichtet Praios allein mit Efferds Hilfe einen Bann, damit dämonische Wesen von dort nicht in andere Regionen Deres vordringen können. Die Region, die bis heute als unheimlich und verflucht gilt, wird von aventurischen Seefahrern wegen ihrer unheilvollen Atmosphäre Borongrund genannt.

Schließlich sieht Charypta ein, dass sie verloren hat. Aber sie kann nicht von ihrem Willen lassen beinahe gestaltlose Wesen in der Dunkelheit der Ozeane zu erschaffen und fühlt sich mit ihrem Machthunger auch völlig im Recht. Um einer Bestrafung

Verehrung gefallener Götter

Viele Anhänger von Charypta erfahren nie, dass ihre Göttin sie verlassen hat. Einige von ihnen aber zweifeln an sich selbst, suchen nach der Schuld, die sie auf sich geladen zu haben glauben, denn warum sonst sollte sich die Göttin von ihnen abwenden?

In der Welt von **Das Schwarze Auge** verfügt jeder Unsterbliche über eine Verankerung in der Welt, die er mitgeformt hat. Die kann stärker oder schwächer sein, je nachdem, wie sehr er die Welt mitgestaltet hat. Götter besitzen für gewöhnlich einen sehr starken Weltenanker, deswegen sind die heutigen Zwölfgötter so überaus mächtig. Sie dominieren in diesem Zeitalter das Denken beinahe jedes Wesens, allein durch ihre Verehrung erhalten sie einen starken Anker in der Welt. Götter wie Nandus zum Beispiel haben ihren Weltenanker in Dingen wie den Alveraniaren des verborgenen Wissens und des verbotenen Wissens gefunden und weil er seine Existenz für die Gläubigen hinter Rätseln über Rätseln versteckt hat, die es überall in der Welt zu entdecken und zu lösen gilt. Allein schon deshalb überlebt seine Verehrung weit über seine Teilung hinaus. Bei Charypta verhält es sich ähnlich, sie hat viele Kreaturen erschaffen, die bis heute die Welt bewohnen, ganze Landstriche, wie die Blutige See tragen ihre Handschrift. Das heißt auch, dass sie (im Unterschied zu Amazeroth, der willentlich keinerlei Einfluss über seine ehemalige Göttlichkeit sucht) bis heute eine Priesterschaft besitzt. Für die Menschen ist sie nun eine Erzdämonin und stellt ihnen nur die Schwarzen Gaben einer Erzdämonin zur Verfügung; Risso und Echsen jedoch können durch Charyptas Weltenanker immer noch auf das wenige Karma zurückgreifen, das die Göttin nach ihrem Fall, also ihrem Sturz ins Chaos, in der Welt zurücklassen musste.

Gerade bei gefallenen Göttern ist es schwer, die Grenze zu ziehen: Manche Priester finden heraus, dass sie die Göttin sehr wohl noch kontaktieren können, aber neuerdings auf eine andere Weise. Einige können weiterhin ihre Ordination nutzen, andere müssen sich der Zauberei bedienen, um vermeintliche Wunder zu wirken. Da sie jedoch den Unterschied zwischen karmaler Verbindung zu einem Gott und zauberischer Verbindung in die Siebte Sphäre nicht unterscheiden können, glauben sie weiterhin an die Göttin Charypta.

Dieser Irrtum wird von Generation zu Generation und von Volk zu Volk weitergegeben, sodass bis in heutige Zeit einige Völker immer noch nicht wissen, dass sie eine längst gefallene Gottheit verehren. Selbst wenn sie es wüssten, würden sie es vermutlich auch nicht akzeptieren wollen.

durch die anderen Götter zu entgehen, durchschreitet sie von sich aus eine der Pforten des Grauens und flüchtet in die Siebte Sphäre. Dort wird sie mit offenen Armen (und Tentakeln) empfangen und wie Amazeran vor ihr, steigt sie in kürzester Zeit zur mächtigen Charyptoroth auf. Ich bin übrigens seit dieser Zeit sicher, dass die Götter keinerlei Verständnis für das Draußen haben. Und ich glaube, dass einige Götter im Chaos sofort zerrisen werden, sich andere aber zu großen Bedrohungen der Schöpfung wandeln. Denn das Chaos ist fürchterlich – und genauso auch der Zorn der Götter.

Etwas anderes Bemerkenswertes geschieht außerdem in diesem Karmakorthäon: Eine neue, junge Unsterbliche, die ihr als Tsa kennt, erhebt sich. Wie genau es dazu gekommen ist, dazu habe ich Unterschiedliches vernommen. Manche sagen, sie sei die neuste Schöpfung der kreativen Tsatuaria, andere wiederum erzählen eine deutlich düsterere Legende: Levthan fällt über die lebensfrohe und ewigjugendliche Tsatuaria her und zwingt sich ihr auf, um so ein eigenes wildes Volk zu erschaffen, das sehr dem ähnelt, welches ihr heute Levschije nennt. Angewidert und verletzt zieht die Göttin sich in sich selbst zurück, um schließlich eine drastische Entscheidung zu treffen. Um ihre unschuldige und freundliche Sicht auf die Welt zu behalten, sammelt sie alle Leidenschaft und all den Hass, den Levthans Wüten in ihr hinterlassen hat, vereint ihn mit dem Drang, die Schöpfung zu bewahren, und spaltet ihn von sich ab. So wird aus Tsatuaria die junge Göttin Tsa, die als heitere Lebensspenderin nach Alveran einzieht, und die ewig grimmende Wanderin Zatura, die einige von euch als Satuaria, die Tochter der Erdriesin Sumu kennen. Wie es sich aber nun genau zugetragen hat, das wissen wohl nur die Götter.

Die Götter des Zehnten Zeitalters

Nach dem Verschwinden Charyptas ist es wieder an der Zeit, ein neues Zeitalter zu beginnen und Alveran neu zu besetzen. **Praios** wird, weil er sich in Khas Augen lange bewährt hat, wieder zum Obersten Richter bestimmt, **Hesinde** bleibt seine Beraterin und Herrscherin über die Magie, ebenso wie **Phex** Götterbote bleibt. **Efferd** wird endlich zum Gott des Wassers und der Meere. **Firun** regiert weiterhin das Eis, **Nurti** den Humus, **Simia** das Feuer, **Brazoragh** die Luft und **Ingerimm** das Erz. Als Lebensspenderin fungiert die jüngst aus Tsatuaria hervorgegangene **Tsa**, als Herr über den Tod **Tairach**. Außerdem schafft es **Rondra**, nach Alveran zurückzukehren.

Das Zehnte Zeitalter – Pyrdacor und die Macht der Echsen

Aventurien zu Beginn des Zeitalters

Die Welt hat zu Beginn des Zehnten Äons eine Gestalt erreicht, die der heutigen in vielen Bereichen entspricht. Augenfälligster Unterschied ist der üppige Dschungel südlich des Raschtulswalls, der bis an ein großes Meeresbecken heranreicht. Eine Landbrücke verbindet Maraskan mit dem Festland, und die Zahl der Zyklopeninseln ist noch deutlich höher als heutzutage. Auch im Südmeer existieren weitere Inseln, die es heute nicht mehr gibt: Pyrdacors Insel und das Archipel von A'Tall.

Auf Aventurien finden sich viele kleine Siedlungen, aber keine großen und mächtigen Städte. Die Völker der Jhrarhra, Achaz, Marus, Shintr, Leviatanim und Skrechim leben vor allem an den Küsten und den Ufern der Flüsse und Seen und befreien sich gerade erst von der Herrschaft der maritimen Völker. Im Nordwesten gibt es zahlreiche Orkstämme, die in kleinen Sippenverbänden nomadisch übers Land ziehen. Den Nordosten teilen sich die Goblins mit den Trollen, in einigen Regionen gibt es auch größere Ogerpopulationen. Daneben gibt es diverse andere Rassen, wie etwa Zyklopen, Zentauren, Smaranter, Menschen und verschiedene Schrate, die alle nur von lokaler Bedeutung sind. Riesen und Drachen sind noch in größerer Zahl vorhanden, leben allerdings alleine oder höchstens in Kleinfamilien über den Kontinent verstreut.

Als einziges kulturelles Zentrum, das den Untergang der Maritimen überstanden hat, ist Pyrdacors Insel zu nennen, auf der sich immer noch Angehörige der unterschiedlichsten Kulturen versammeln und ihr Wissen austauschen.

- Etwa 10.300 v.BF: Pyrdacors Botschaften an die Echsenvölker
- Ab 10.000 v.BF: Sumurrer: Erste menschliche Hochkultur unter Protektion Chalwens
- 9.642 v.BF: Sumurrer im Raschtulswall
- 9.640 v.BF: Gründung der Sumurrersiedlung Nykea
- 9.639 v.BF: Sumurrer im Güldenland
- 9.541 v.BF: Gründung Zze Thas
- 9.304 v.BF: Ssad'Navvs Ritual zur Zeitmanipulation

Chalwens Nachfolge als Erzähler

Chalwens Ende wird in diesem Zeitalter besiegelt, daher wechselt die **Historia** an dieser Stelle die Perspektive. Alle folgenden Beschreibungen sind nicht mehr durch ihre Erzählweise subjektiv gefärbt, sondern entsprechen den vermeintlichen Tatsachen, so wie sie in Überlieferungen der unterschiedlichen Völker zu finden sind. Auch diese nicht wahrhaftig, sondern ebenfalls subjektiv gefärbt. Denn es macht einen deutlichen Unterschied, ob Fuldigor sich an etwas erinnert oder ob ein Trollgeist berichtet. Die Aufzeichnungen der Risso decken sich nicht mit denen der Achaz. Und auch die Menschen haben einen ganz anderen Blick auf die Dinge, denn sie versuchen, die Welt für sich erklärbar zu machen. Sie deuten sich ihre eigene Geschichte, die Geschichte der Menschheit, als Abfolge logischer Ereignisse – die in vielen Fällen einfach nicht der Wahrheit entsprechen können. Wir legen ab diesem Moment aber nicht fest, wer diese Geschichte erzählt, ein alter Skrechu oder eine unsterbliche Hexe, ein Trollschamane oder eine Höhlendrachin.

Nutzen Sie also im Spiel diese Informationen, um gezielt unterschiedliche oder durch die Ansicht eines Volkes geprägte Vorstellungen der Welt an die Spieler weiterzugeben. Wir verwenden ab jetzt dennoch Jahreszahlen, damit eine konsistente und lebendige Geschichte beginnen kann und es Ihnen leichter fällt, die Ereignisse zeitlich zueinander einzuordnen.

Das Erscheinen der jungen Völker – 10.200 bis 9.000 v.BF

Das erste Jahrtausend des Zehnten Zeitalters ist von zwei Phänomenen geprägt. Erstens übernimmt mit dem Erstarken der echsischen Völker eine neue prägende Rasse die Führung, und zweitens werden Menschen, Zwerge und den Elfen Protagonisten auf der Bildfläche, die sich immer mehr zu Gegenspielern der Echsen entwickeln.

Die Echsen im Süden Aventuriens

Mit dem Zusammenbruch der großen maritimen Kulturen verlieren die Echsenvölker ihre Herren. Viele von ihnen sind kulturell rückständig und leben in kleinen Stammes- oder Sippenverbänden, da die Meeresvölker jede Höherentwicklung der Völker verhindert haben, die nicht ihren eigenen Zwecken diente.

Pyrdacor erkennt die Situation und sendet etwa ab dem Jahr **10.300 v.BF** Boten aus, um das Vertrauen der Echsen zu erringen. Zumeist wählt er dafür Artgenossen der jeweiligen Rasse aus, denn denen schlägt weniger Misstrauen entgegen als Angehörigen eines anderen Volkes. In einigen Fällen betraut er getreue Drachen mit dieser Aufgabe, schärft ihnen jedoch ein, die Echsenvölker nicht zu unterwerfen, sondern um ihre Freundschaft zu werben.

Erst wenn es seinen Abgesandten gelungen ist, das Vertrauen der Völker zu erwerben, gibt er sich selbst als Hintermann zu erkennen. Von Pyrdacors Boten erlernen sie neue Handwerke und Techniken, was ihre Entwicklung ihn großen Schritten vorantreibt – und Pyrdacor ihrer Dankbarkeit versichert. So entstehen überall auf der Welt neue Reiche mit echsischen Herrschern, und die meisten davon betrachten schließlich Pyrdacor als großen Heilsbringer und zum Teil sogar als Gott.

Besonderen Erfolg hat er bei den Leviatanim, die bisher als Kriegssklaven für die Ziliten über die Kontinente gezogen sind, um fremde Städte zu überfallen und auszurauben. Schon nach wenigen Jahrzehnten gründen sie eigene Städte und Staaten. Etwas zäher gestaltet sich Pyrdacors Werben um die eigenwilligen Skrechim. Erst als er ihnen anbietet, sie in die tieferen Geheimnisse der Elementarzauberei einzuweihen, lässt sich eine erhebliche Anzahl verlocken und folgt dem Ruf auf Pyrdacors Insel.

Ssad'Navv – Herrscher der Jhrarhra

Auf den Ruinen eines untergegangenen Ziliten-Vorpostens am Ufer des Alten Meers gründen Jhrarhra **9.541 v.BF** die Stadt Zze Tha. Unter der Herrschaft des mächtigen Jhrarhra-Zauberers *Ssad'Navv* erblüht hier in kurzer Zeit ein mächtiges Reich, in dem die Jhrarhra die Herrscherklasse sind und vor allem Achaz und Marus das niedere Volk darstellen, während die Shintr eine elitäre Priesterkaste bilden. Mehrere weitere Städte werden gegründet, darunter die beiden Metropolen, die unter der Herrschaft von Ssad'Navvs beiden Kindern stehen: Yi'Ymr's als die Stadt der *Ym'Rs* und H'Ra F'Tas als Sitz der *F'Tas*.

Die unterschiedlichen Echsenrassen

Obwohl in diesem Zeitalter fast keine Echsenrasse neu erschaffen wird, ist die Vielzahl unterschiedlicher Wesen doch beachtlich. Neben den krötenhaften **Leviatanim** gibt es die schlangenleibigen **Skrechim**, die kobraköpfigen **Shintr**, die krokodilköpfigen **Marus**, die waranähnlichen **Achaz** und die dreizehngehörnten **Jhrarhra** mit dem Kopf einer Hornechse. In felsigen Gebirgen leben die **Krisra** mit ihren ledrigen Schwingen, in manchen Dschungeln die chamäleonhaften **Shingwa**. Hinzu kommen noch zahllose kleinere Rassen, die meist nur an wenigen Orten existieren, aber inzwischen längst in Bedeutungslosigkeit versunken sind.

- 9.149 v.BF: Zerstörung Nykeas
- 9.112 v.BF: Lichtelfen in Aventurien, das Sala Mandra
- 9.032 v.BF: Pyrdacor als Gott in Zze Tha

Ssad'Navv ist der mächtigste sterbliche Zauberer seiner Tage, aber besonders interessiert ihn die magische Manipulation der Zeit. Nach mehreren Experimenten, die dem Erkenntnisgewinn dienen, vollzieht er gemeinsam mit seinen beiden Kindern im Jahr **9.304 v.BF** ein Ritual, das tief in den Verlauf der Zeit eingreifen soll. Doch damit überschreitet er die Grenze dessen, was Kha als Gesetzgeberin der Welt tolerieren kann. Als Ssad'Navv am Nullpunkt der Zeit ankommt, kerkert sie die drei Jhrarhra genau dort ein, um darüber zu wachen, dass niemals wieder jemand den Fluss der Zeit manipuliert. Bereits wenige Jahrzehnte später wird Ssad'Navv von den Shintr zum Gott erklärt, der an den Ursprung der Zeit gereist sei und von dort aus nun allen Zeitfluss regiere – das ist der Beginn der Satinav-Verehrung. An seiner Seite stehen in der Überlieferung Ym'Rs und F'Tas, die Vergangenheit und Zukunft verwalten, denn auch die Töchter Ssad'Navvs verfügen über seine Fertigkeiten und sind Kha ebenso ein Dorn im Auge wie ihr Vater.

Zze Tha

Nach dem Verschwinden der mächtigsten Herrscher brechen in dem Echsenreich überall Machtkämpfe aus, die durch eine Allianz weiterer Jhrarhra mit den Shintr beendet werden. Die zaubernden Jhrarhra übernehmen die weltliche Herrschaft, und stehen auf einer Stufe mit den Shintr-Priestern, vor allem den Priestern des Praios (den sie Pprsss nennen). Aus den Reihen der Marus entsteht eine weitere Kaste, die sich den Prinzipien des ehrenhaften Kampfes widmet. Die große Masse der Achaz bleibt das einfache Volk, das als Arbeiter und Diener die unterste Stufe der Hierarchie des Reiches darstellt.

Ssad'Navv und Satinav

Keinem aufmerksamen Leser kann die Namensähnlichkeit zwischen dem Zeitzauberer Ssad'Navv und dem Unsterblichen Satinav entgehen. Der Ursprung dieser Merkwürdigkeit liegt in der Vergöttlichung des Jhrarhra-Zauberers durch die Shintr und darin, dass Kha den Magier zu einem echten Unsterblichen machte, um die ihm drohende Strafe noch drastischer zu machen. Vielleicht ist Ssad'Navv nicht der erste Sterbliche, der zu einem Unsterblichen gemacht wurde, er ist aber sicherlich einer der mächtigsten und prominentesten. Allein deswegen, und weil die Zeit eine so gewichtige Rolle im Leben sterblicher Wesen spielt, ist er in besonders vielen Kulturen bekannt.
Dargestellt wird er bis heute häufig als Jhrarhra, einer Hornechse, die dem irdischen, lange ausgestorbenen Triceratops ähnelt, daher auch seine Bezeichnung als Gehörnter.

Das entrückte Zze Tha

Die Zauberpriester

In dieser Zeit verschwimmt die Grenze zwischen Zauberern und Priestern. Niemand unterscheidet zwischen göttlichen Wundern und Magie, beides gilt als unterschiedliche Erscheinungsform göttlichen Wirkens. Damit gilt jeder Zauberer auch gleichzeitig als Priester.
Auf dieser Betrachtungsweise beruht die Entwicklung, dass die Shintr, die ähnlich wie Drachen von Geburt an Zauberkräfte haben, an Einfluss gewinnen und schließlich eine exklusive Priesterkaste darstellen. Einige von ihnen sind zwar wirklich von unterschiedlichen Göttern ordiniert, doch aus welcher Quelle ihr Wirken tatsächlich stammt, interessiert die Echsen nicht. So wird nie hinterfragt, ob Karma immer aus der Fünften Sphäre kanalisiert wird oder ob es womöglich aus einer anderen (zum Beispiel der Zweiten oder Vierten) stammt.

Die Sumurrer – erste menschliche Hochkultur

Schon seit mehreren Äonen ist ein Gebirge an der aventurischen Ostküste die Wohnstatt Chalwens, einer nicht allzu machtvollen Unsterblichen. Bisher hat sie sich zumeist aus den Angelegenheiten der Sterblichen herausgehalten, und um einen Platz in Alveran hat sie sich niemals bemüht. Dennoch gilt sie vielerorts als weise Ratgeberin, da sie über eine prophetische Gabe verfügt.
Am Rand des Gebirges, das Chalwens Thron genannt wird, haben sich einige Menschen angesiedelt. Sie sind Nachkommen jener Rasse, die vor langer Zeit Seite an Seite mit den Wulfen gemeinsam über die Steppen gezogen ist, und waren bisher immer nur ein kleines und unbedeutendes Volk, das immer wieder von anderen Wesen versklavt wurde.
Jetzt aber haben sie eine Heimat gefunden, die ihren Bedürfnissen entspricht. Sie verehren Chalwen als Göttin, und die drei Riesen *Ishyatralin, Mardala* und *Cnondrir,* die in dem Gebirge wohnen, betrachten die Menschen als ihre Kinder und Botschafter. Chalwen findet Gefallen an den kleinen Wesen und beschützt sie vor einer Verfolgung durch die Echsen.
Die Menschen, die sich selbst Sumurrer nennen, lernen schnell und entwickeln so unter ihrer Protektion um das Jahr **10.000 v.BF** die erste menschliche Hochkultur, denn Chalwen lehrt ihre treuen Anhänger vielerlei kulturelle Errungenschaften, die sie bei anderen Völkern gesehen hat. Auch entwickeln die Sumurrer eine Form der Ritualzauberei, die eng verquickt mit Astrologie ist und für jeden Effekt bestimmte Sternenkonstellationen benötigt. Damit können sie zwar keine spontane Magie bewirken, aber durch langwierige und gut vorbereitete Rituale erzeugen die Sumurrer beeindruckende Wirkungen. Außerdem haben sie den Vorteil gegenüber den Echsen, dass sie sich auch ohne allzu große Probleme in Regionen bewegen können, in denen sehr niedrige Temperaturen herrschen.

Neue Siedlungsgebiete

Nach einer Prophezeiung der Gigantin machen sich einige Sumurrer auf nach Westen, um ein neues Siedlungsgebiet ohne echsische Bedrohung zu suchen. Am Fuß des Raschtulswalls werden sie von einem Riesenlindwurm angegriffen, und obwohl sie dem Drachen entkommen, werden sie dabei getrennt. Einige von ihnen flüchten in die Wildnis des Raschtulswalls, wo sie sich **9.642 v.BF** niederlassen und später zu den Tulamiden werden. Die größere Gruppe erreicht jedoch die Westküste und macht sich daran, Schiffe für eine Meeresüberquerung zu bauen. Doch am Tag der Abreise kommt ein schwerer Sturm auf und zerstört ein Drittel der recht kleinen und primitiven Fahrzeuge. Einige Sumurrer sehen dies als göttlichen Fingerzeig und beschließen im letzten Moment doch noch, in Aventurien zu bleiben. Während die meisten also in See stechen, gründen einige Dutzend Zurückbleibende **9.640 v.BF** auf einer Anhöhe in der Nähe der Silasmündung die Siedlung Nykea.
Nach einer mehrere Monate dauernden und sehr aufreibenden Seefahrt erreichen die Sumurrer schließlich die Ostküste des Güldenlands, in dem sie die verheißene neue Heimat sehen und **9.639 v.BF** erste Siedlungen erbauen.

Nykea

Die Sumurrer Nykeas versuchen zunächst, sich vor den Echsen zu verstecken, die diese Gegend beherrschen, doch das gelingt ihnen nicht sehr lange. Geschickte Unterhändler schaffen es jedoch, einen Frieden zu vereinbaren, bei dem sich die Sumurrer zu Tributzahlungen verpflichten. Derart vor Anfeindungen geschützt, blüht die Stadt auf, mehrere weitere Ansiedelungen an der Küste und auf den Zyklopeninseln werden gegründet, Handelsbeziehungen zu diversen Völkern geknüpft. Doch **9.149 v.BF** beschließen die Echsen, dass ihnen der Frieden auf Dauer wenig bringt. Sie greifen Nykea an und zerstören es, die überlebenden Menschen werden versklavt. Später ändert der Silas seinen Verlauf und verwandelt die Anhöhe, auf der Nykea gestanden hat, in eine Insel, auf der Jahrtausende später die Stadt Belhanka gegründet wird.

A'Tall – Land der vielen Rassen

Im Lauf der Zeit ist A'Tall zu einem Schmelzpunkt der Kulturen geworden, denn alle Wesen, die als Sklaven hierher verschleppt wurden, haben ihr Wissen und ihre Sitten mitgebracht. Zwar ist die Gelehrsamkeit nicht mit der auf Pyrdacors Insel zu vergleichen, wo der Drache gezielt Gelehrte aus allen Rassen versammelt, dennoch findet ein reger Austausch statt. So wird etwa die von den Mahren entwickelte Kristallomantie hier an jeden gelehrt, der sie auszuüben in der Lage ist. Die reichen Edelsteinvorkommen in den Minen A'Talls führen dazu, dass diese Form der Zauberei eine stete Fortentwicklung erfährt.
Doch die Mahre selbst, die eigentlichen Herrscher A'Talls, leiden unter dem Fluch, der ihre Heimat Lahmaria vernichtet hat, und ziehen sich immer mehr aus der Gesellschaft zurück. Einige werden Einsiedler in den Bergen oder auf Küstenklip-

- 9.024 v.BF: Gründung der Uled ash'Shebah
- 9.017 v.BF: die ersten sechzehn Zwerge
- 8.941 v.BF: Ancarions Brutstätte
- 8.734 v.BF: das große Observatorium auf dem Berg Ashabizz

pen, andere lassen sich in ihren Häusern einmauern und kommunizieren nur noch durch schmale Öffnungen mit ihren Untergebenen. Je verschrobener aber die Mahre werden, desto mehr Macht übernehmen ihre ehemaligen Dienervölker. Ab etwa **9.500 v.BF** gewinnen die Menschen weiteren Einfluss und schwingen sich zu einem der dominanten Völker des Archipels auf.

Die Elfen treten aus dem Licht

Im Jahr **9.112 v.BF** geschieht etwas, das es so vorher wohl noch nicht gegeben hat. In einem Gebirge inmitten Aventuriens öffnete sich ein Sphärentor, und Wesen aus einer fremden Welt betreten die Dritte Sphäre. Das Gebirge, das heute als Salamandersteine bekannt ist, war lange Zeit die Domäne des Unsterblichen Simia, der derzeit ein Gott in Alveran ist und von dort aus die Neulinge interessiert beobachtet. Niemand vermag bis heute zu sagen, ob eine Unsterbliche das Tor öffnete, oder ob es sich von selbst manifestierte, um die Wesen aus dem Licht in die Welt zu lassen.
Die fremden Wesen ähneln Menschen, sind aber schlanker und feingliedriger und haben großen Augen und Ohren. Später werden sie Lichtelfen genannt, und die heutigen Elfen stammen von ihnen ab. Das Sphärentor, durch das sie gekommen sind, übt starken Einfluss auf die Umgebung aus, sodass inmitten von Simias Gebirge eine Zone entsteht, in der die Naturgesetze anders funktionieren als von Kha vorgesehen: das sogenannte Sala Mandra (das damit namensgebend für das ganze Gebirge wird). Damit ähnelt diese Zone der Lichtwelt, aus der die Elfen gekommen sind, weswegen sie sich hier auch außerordentlich wohlfühlen.
Bei ihrem Eintreffen in der Dritten Sphäre müssen sie sich dennoch an die neue Welt anpassen (selbst im Sala Mandra, das ein Zwitter aus beiden Welten ist), wozu gehört, dass sie einen festen Leib erhalten. Ihre charismatische Anführerin wird von ihren Gefährten **Madaya** genannt.

Die Uled ash'Shebah

Der Drachenorden, ein Bund von Mantra'kim, hat die Zeitalter überstanden und ist damit der mit Abstand älteste aktive Orden Aventuriens. In den Äonen hat er sehr wechselvolle Phasen erlebt, stand mehrfach vor dem Ende, übernahm aber auch manches Mal insgeheim oder offen wichtige Machtpositionen.
Zu Beginn des Zehnten Zeitalters gibt es nur noch wenige Hundert Mantra'kim auf dem Kontinent, und der Drachenorden ist in mehrere kleine Bünde zerfallen, die nur dann kooperieren, wenn es ihren Zielen dienlich ist. Im Jahr **9.024 v.BF** zieht eine dieser Splittergruppen unter Führung der Mantra'kim *Yalstene* in die Einsamkeit des Raschtulsturms, um hier einen neuen Kult zu gründen. Die Uled ash'Shebah (‚Saat des Thrones'), wie sie sich selbst nennen, sagen sich von der großen Zahl

Madaya

der Großen Drachen los und verehren nur noch Umbracor und Pyrdacor. Auf einem Plateau in 5.000 Schritt Höhe errichten sie einen gewaltigen Palast, der der Verehrung Pyrdacors dient.
Doch bereits gute 500 Jahre später kommt es zu internen Streitigkeiten. Der Kult löst sich offiziell **8.545 v.BF** auf, seine Mitglieder schließen sich anderen Splittergruppen an. Unbemerkt von den meisten anderen Mantra'kim gelingt es Yalstene jedoch, den Kult als Geheimorganisation innerhalb des Drachenordens weiterzuführen. Durch jahrhundertelange Intrigen und Morde unterwandern ihre Anhänger alle anderen Teile des Drachenkultes und übernehmen wichtige Positionen. Auf diese Weise wird die Gelegeschwester Yalstenes, *Malgorra*, mit ihrem ‚Zirkel der vielgestaltigen Herrschaft' zur heimlichen Führerin des gesamten Drachenordens. Aus dem Verborgenen heraus arbeitet sie über Jahrtausende hinweg an ihrem Fernziel: der Herrschaft der Drachen.

Ingerimms Antwort auf die Echsen: die Erschaffung der Zwerge

Im Jahr **9.017 v.BF** erschafft Ingerimm erneut eine eigene Rasse, die er dem Einfluss des Praios' vorenthalten will: die Zwerge. Er verleiht ihnen die Fähigkeit, ohne Sonnenlicht auszukommen, sodass sie in Höhlen tief unter der Erde wohnen können. Und die Zwerge beginnen ihr Dasein als Hochkultur mit vielen Fertig- und Fähigkeiten, denn es heißt, Ingerimm habe schon in der Hohlwelt Tharun Erfahrungen

gesammelt. Er benutzt seine Zyklopen als Vorlage, lässt sich aber vom Körperbau an einigen Stellen wohl auch von den bisher überaus erfolgreichen Orks inspirieren. Er gibt ihnen kleinere Körper (damit sie unter der Erde besser zurechtkommen), geschicktere Hände (er liebt die Handwerkskunst, vor allem das Schmiedehandwerk) und größere Geduld (womit er sie deutlich von Brazoraghs aufbrausenden Orks unterscheiden will). Weniger freundliche Beobachter nennen diese Geduld der Zwerge Dickköpfigkeit. Die ersten sechzehn Zwerge (acht Urväter und acht Urmütter) siedeln sich nach ihrer Erschaffung in alten Lumnianerbauten im Eisenwald an, die sie jedoch schon bald erweitern und nach ihrem Geschmack gestalten –wenige Jahrhunderte später ist vom insektischen Ursprung dieser Höhlen nichts mehr zu sehen.

Die Stammeltern der Zwerge

Als Stammeltern der acht Zwergenvölker werden die Namen der ersten acht Zwergenpaare durch alte Zeiten hinweg überliefert. Dies sind:

- Furalm und Xorda
- Brogar und Naugrima
- Harbosch und Ingrala
- Gurthar und Borgime
- Aboralm und Agrescha
- Xoldarim und Thorgima
- Curoban und Jormune
- Ordamon der Kühne und Muraxa

Die Machtkämpfe in Zze Tha – 9.000 bis 8.000 v.BF

Aventurien um 9.000 v.BF

Durch Pyrdacors Protektion haben sich die Echsen zur führenden Macht Südaventuriens aufgeschwungen, Zze Tha ist die größte und einflussreichste Metropole des Kontinents unter der Herrschaft des Kaiserdrachen Zzethuliox. Erst in jüngster Zeit besucht Pyrdacor persönlich die Echsenvölker und präsentiert sich als Gott, der ‚Pyrkult' greift schnell um sich.

In den Salamandersteinen existiert das Sala Mandra, doch die Elfen haben sich noch nicht daraus hervorgewagt, und die Zwerge verlassen ihre unterirdischen Siedlungen auch so gut wie nicht, weswegen diese beiden Völker den meisten anderen Rassen weitgehend unbekannt sind. Die Sumurrer hingegen werden zwar immer wieder von Echsen angegriffen, sind aber durch Chalwens Unterstützung ebenso mächtig geworden wie die Orks und Goblins in ihren Ländern. Das Orkland und seine weitere Umgebung bis hin zu großen Teilen Albernia und Garetiens sind fest in der Hand der Orks, die nur vereinzelt in Konflikt mit echsischen Prospektoren oder Drachen kommen, während im Bornland Oger und Goblins um die Vorherrschaft kämpfen. Die Trolle hingegen haben sich in die Gebirge zurückgezogen und bleiben am liebsten für sich alleine.

- 8.682 v.BF: Simias Auszug aus dem Sala Mandra
- 8.583 v.BF: Exodus vieler Shintr aus Zze Tha
- 8.581 v.BF: König Oryxox von Zze Tha
- 8.571 v.BF: Gründung der Shintr-Stadt Assissa'Zsall
- 8.545 v.BF: Auflösung der Uled ash'Shebah, Gründung des Zirkels der vielgestaltigen Herrschaft
- 8.527 v.BF: Mord am König von Zze Tha
- 8.501 v.BF: Untergang Assissa'Zsalls, Versklavung der Shintr
- 8.303 v.BF: Glaubenskriege in Zze Tha
- Um 8.200 v.BF: erste elfische Siedlungen am Lorsol und am Mandlaril
- 8.179 v.BF: Elfen im Goblin-Heiligtum hinter den Donnerbachfällen
- 8.170 v.BF: erste Kämpfe zwischen Orks und Elfen
- 8.012 v.BF: Ancarion der Rote als Oberpriester des Pyr

Der Gottdrache Pyr

Pyrdacor hat von seinem Inselreich aus die Entwicklungen in Zze Tha sehr genau beobachtet. Nun kommt er zu dem Schluss, dass ihm eine Herrschaft über diese Stadt gerade zupass käme. Aber statt seine Truppen zu sammeln und Zze Tha anzugreifen, erscheint er im Jahr **9.032 v.BF** persönlich auf dem zentralen Platz und präsentiert sich als Gott Pyr. Mit seiner Herrschaft über die Elemente beeindruckt er viele Einwohner Zze Thas, und so erbauen sie ihm einen prächtigen Tempel inmitten der Stadt.

Doch damit spaltet er die herrschenden Schichten in der Stadt. Während sich ein Teil der Jhrarhra mit dem neuen Bewohner ihrer Stadt anfreunden und von ihm gefördert werden, sehen ihn andere als Konkurrenten um die Macht. Besonders unzufrieden sind aber die Praiospriester, denn vor allem das einfache Volk lässt sich von den Machtdemonstrationen Pyrdacors blenden und wechselt in Scharen vom Pprsss-Glauben zur Pyrkirche. Doch je lauter die Shintr gegen den Drachen wettern, desto leichter fällt es Pyrdacor, sie der Lächerlichkeit preiszugeben.

Was als Konkurrenzkampf beginnt, der vor allem mit Worten ausgefochten wird, entwickelt sich nach und nach zu einem Schlagabtausch, bei dem es zu Duellen und zu Morden kommt. Denn je verzweifelter die Lage der Shintr wird, desto radikaler werden ihre Methoden. Dies nimmt Pyrdacor zum Anlass, Vertraute von seiner Insel zu holen, die seinen Tempel und seine Anhänger beschützen sollen. Doch als die ersten Drachen und Leviatanim in Zze Tha erscheinen, fühlen sich viele Echsen von den ‚Fremden' bevormundet, was Pyrdacors Stellung vorübergehend verschlechtert: Vor allem viele Marus sehen ihren Ruf als stolze Krieger neben den Leviatanim verblassen und wenden sich von dem Gottdrachen ab. Um dieser unerwarteten Entwicklung entgegenzuwirken, veranlasst Pyrdacor die ihm hörigen Drachen, sich andere Siedlungsorte zu suchen, an denen sie den Bewohnern Zze Thas nicht ständig auffallen, aber im Notfall recht schnell herbeieilen können.

Ancarions Brutstätte

Einer von Pyrdacors aufstrebenden Gefolgsleuten ist der junge, ehrgeizige Kaiserdrache *Ancarion.* Als Pyrdacor ihm befiehlt, sich anderswo niederzulassen, wählt er **8.941 v.BF** ein verborgenes Tal im Raschtulswall als neue Heimat. Ein Jahr später schlüpft hier sein erster Sohn *Gorphanior*.

Die Sternkundliche Kartothek von Ashabizz

Einige Jhrarhra, die sich den ständigen Anfeindungen von Pyrdacors Anhängern entziehen wollen, erbauen auf dem Berg Ashabizz, etwa hundert Meilen südwestlich von Zze Tha, ab **8.734 v.BF** ein großes Observatorium zur Sternenbeobachtung. Sie erweisen sich als große Meister der Astrologie und Astronomie und sammeln ihr Wissen in einer Kartothek, deren Ruhm schließlich weit über Aventurien hinaus erstrahlt. Damit mehren sie auch den Ruhm ihres Gottes Praios, was Pyrdacor auf Dauer nicht gefallen kann.

Der Exodus der Shintr

Lange Zeit gelingt es den herrschenden Shintr, sich aus dem Konflikten in Zze Tha herauszuhalten, doch je blutiger der Kampf wird, desto mehr müssen sie Farbe bekennen. Schließlich müssen sie sich eingestehen, dass ihre eigene Position durch Pyrdacors Machenschaften immer schwächer geworden ist.

So tritt König *Izxotl* **8.583 v.BF** vor Pyrdacor und verlangt, dass der Gottdrache ihn als Herrscher des Reiches von Zze Tha öffentlich anerkennt und sich ihm unterwirft. Doch es

fällt Pyrdacor nicht schwer, diese Forderung als infame Gotteslästerung darzustellen, denn wie könne sich denn ein Gott einem Sterblichen unterwerfen? Ohne es offen zu forcieren, wogt ein Aufschrei durch die Pyrgläubigen, und es kommt zu einem Aufstand gegen den König. Nun muss Izxotl erkennen, dass er die Lage falsch eingeschätzt hat, und er legt sein Amt nieder. Gemeinsam mit den meisten Shintr verlässt er Zze Tha und gründet **8.571 v.BF** tief im Regengebirge die Stadt Assissa'Zsall. Ihre zahlreichen Achaz-Diener nehmen die Shintr bei diesem Exodus natürlich mit, denn sie kommen gar nicht auf die Idee, sie zu fragen, ob sie lieber in Pyrdacors Reich bleiben wollen.
Pyrdacor selbst ist von dieser Zeit an fast nie mehr selbst in Zze Tha anwesend, da er sich ganz auf ein magisches Humus-Ritual vorbereitet, mit dem er das Antlitz der Welt verändern will.

Der letzte Shintr-König

Es gibt einige Shintr, die glauben, diese Situation ausnutzen zu können. Einer davon ist *Oryxox*, der einzige Shintr, der ein Pyrpriester ist. Ihn macht Pyrdacor **8.581 v.BF** zum neuen König, um zu zeigen, dass sich seine Abneigung keineswegs gegen die Shintr wendet, sondern nur gegen diejenigen, die sich gegen ihn wenden.
Seine Artgenossen in Assissa'Zsall jedoch beschließen, Oryxox für diesen Verrat zu bestrafen. Aus der vermeintlichen Sicherheit ihrer Stadt heraus senden sie dem König **8.527 v.BF** ein mit einem tödlichen Fluch belegtes Artefakt in Form einer Krone, die seinen Schädel zerquetscht, als er sie auf seinen Kopf setzt. Daraufhin überzieht Oryxox' Gelegeschwester und Thronerbin *Rheyaxo* im Auftrag Pyrdacors die Shintr mit einem fürchterlichen Krieg, an dessen Ende Assissa'Zsall **8.501 v.BF** in Schutt und Asche gelegt ist und die Überlebenden in Sklavenketten geschlagen werden.

Die Glaubenskriege um Pyr und Pprsss

Mit Oryxox ist die Lage der Praiospriester noch schwieriger geworden, denn viele Ämter und wichtige Positionen werden nun mit Gefolgsleuten Pyrdacors besetzt. Schon sehen sie ihrem Untergang entgegen, als sich durch Oryxox' Tod die Lage überraschend entspannt, da Rheyaxo zunächst all ihre Energie gegen die Shintr lenkt und den Jhrarhra eine Ruhepause ermöglicht.
Doch nach dem Untergang Assissa'Zsalls ist diese Zeit schon wieder vorbei, und die hasserfüllte Rheyaxo will sich vor Pyrdacor beweisen, indem sie nun mit besonderer Härte gegen die Jhrarhra vorgeht.
Ihr gnadenloses Vorgehen erfüllt wiederum viele Achaz und Marus mit Abscheu, und sie wenden sich von ihr ab. In diesem Augenblick glaubt der Oberpriester der Praioskirche, endlich den entscheidenden Schlag gegen Rheyaxo führen zu können. Der Shintr verkündet im Jahr **8.303 v.BF** in einer Festtagspredigt, dass Pyrdacor überhaupt kein Gott sei und seine Verehrung daher bestenfalls als Irrtum bezeichnet werden könne. Die Antwort kommt prompt, denn die Pyrdacor-Priester erklären nun, dass in Wirklichkeit Praios ein minderer Gott sei, der in der Rangordnung deutlich unter Pyrdacor stehe.
Somit ist die Machtfrage wieder vollständig offen, und es kommt zwar immer wieder zu blutigen Auseinandersetzungen, aber zu keiner entscheidenden Schlacht. Das ändert sich, als Pyrdacor den Kaiserdrachen Ancarion den Roten **8.012 v.BF** als seinen neuen Oberpriester nach Zze Tha schickt. Nun brechen überall im Reich offene Kämpfe und Schlachten aus, in deren Verlauf die Shintr fast vollständig ausgerottet werden. Von den einstmals edlen und praiosgläubigen Maru-Kriegern überleben nur diejenigen, die ihren ritterlichen Anspruch aufgeben und zu hinterhältigen Kämpfern werden, die aus dem Verborgenen heraus angreifen und sich schnell wieder zurückziehen.

Die Elfen werden wirklich

Unter den Lichtelfen ist einer, der von zunehmender Neugier erfüllt ist, was wohl außerhalb des Sala Mandra liegt. Er selbst hat sich den Namen *Simia* gegeben, der ihm beim *salasandra* mit seinen Gefährten immer wieder durch den Kopf geschossen ist, denn unbewusst hat er hierbei geistigen Kontakt mit dem Gott Simia aufgenommen, dessen Gebirge die Salamandersteine seit langer Zeit sind.
So wagt sich der Lichtelf Simia **8.682 v.BF** mit einigen Vertrauten aus dem Gebiet, das nur teilweise in der Dritten Sphäre liegt, gleichzeitig aber eine Art Globule ist, und erhält deswegen den Namen *Simia der-aus-dem-Licht-trat*. Kaum haben die Lichtelfen das Sala Mandra verlassen, da unterliegen sie Khas Gesetzen und werden damit zu Hochelfen. Damit geht auch eine deutliche Veränderung ihrer Persönlichkeiten einher, die sie selbst als ‚wirklich werden' bezeichnen und die sie immer weiter von ihrer Lichtwelt entfernt und entfremdet. Simia führt seine Getreuen in die Welt hinaus und gründet mit ihnen gemeinsam zahlreiche Siedlungen in der Umgebung der Salamandersteine und entlang der nahen Flusstäler. Schließlich erreichen sie sogar Albernia im Westen und das Bornland im Osten, und sie streifen durch den dichten Mittwald, der das Herz des Kontinents bedeckt. So entstehen zum Beispiel um **8.200 v.BF** erste elfische Siedlungen am Lorsol und am Mandlaril.
Ebenfalls in dieser Zeit entdecken sie das Goblin-Heiligtum hinter den Donnerbachfällen. Sie vertreiben die Goblins und richten hier **8.179 v.BF** einen Wachposten vor den Gefahren der fremden Völker ein. Wenig später tauchen in dieser Gegend einige Orks auf, und diese Begegnung endet **8.170 v.BF** blutig. Nicht anders verläuft das Zusammentreffen, als die Elfen an den Flussläufen entlang tief in die Gebiete eindringen, die seit langer Zeit von den ‚Wildhaarigen' bewohnt werden, wie sie sie nennen.

Die Echsen auf dem Höhepunkt ihrer Macht – 8.000 bis 7.250 v.BF

- Um 8.000 v.BF: die acht Stämme der Zwerge
- 7.948 v.BF: Zerstörung des Praiostempels in Zze Tha
- 7.942 v.BF: Entwicklung einer komplexen Echsenschrift
- 7.878 v.BF: Pyrdacors Humus-Portal
- 7.870 v.BF: Ankunft der Menschen aus Uthuria
- 7.644 v.BF: Yash'Hualay als Provinzhauptstadt
- 7.630 v.BF: Schlacht zwischen Orks und Elfen am Ufer des Svellt
- 7.612 v.BF: das Herz des Sturms
- 7.551 v.BF: Xorloschs Gründung
- 7.532 v.BF: Angoloschs Gründung

Das Ende der Praiosverehrung

Nach langen und immer blutiger werdenden Auseinandersetzungen zwischen den Anhängern Pyrdacors und den Praiosgläubigen dringt Ancarion der Rote persönlich **7.948 v.BF** in den Praioshochtempel von Zze Tha ein und verschlingt den Oberpriester rituell. Damit gilt die Auseinandersetzung als entschieden, von nun an wird Pyrdacor uneingeschränkt als Hauptgott verehrt. Da Pyrdacor auch außerhalb des Einflussgebiets von Zze Tha überall Anhänger gefunden hat, herrscht er nun über ganz Südaventurien bis hin zum Raschtulswall.

Natürlich tobt Praios ob der Dreistigkeit, mit der der Drache ihn seiner echsischen Anhänger beraubt hat, doch die anderen Götter sind insgeheim gar nicht so böse darüber, dass Pyrdacor dem allzu selbstbewussten Sonnengott seine Grenzen aufgezeigt hat. Deswegen lehnen sie es ab, auf irgendeine Weise einzugreifen.

Derweil sendet Pyrdacor weitere verlässliche Untertanen von seiner Insel nach Zze Tha und belohnt sie mit einflussreichen Ämtern. So bilden die Leviatanim nun den neuen Kriegeradel, während Skrechim die Aufgaben der Zauberpriester übernehmen.

Aventurien um 8.000 v.BF

Im ganzen Süden bis zum Raschtulswall herrschen die echsischen Völker, protegiert vom als Gott verehrten Pyrdacor. Die herrschende Klasse sind die Drachen, gefolgt von unterschiedlichen Echsenvölkern, denen versklavte Menschen, Orks und Trolle dienen. Shintr und Marus, die ehemalige Adelskaste, sind weitgehend ausgerottet, ihre Aufgaben haben Skrechim und Leviatanim übernommen. Zze Tha ist zu einer gewaltigen, reichen und prächtigen Stadt geworden, die von Pyrdacor beherrscht wird.

Einige Lichtelfen haben das Sala Mandra inzwischen verlassen und sich in der Umgebung des Gebirges angesiedelt, ein paar sind sogar bis ins Bornland und nach Albernia vorgedrungen, wo es schon erste kriegerische Auseinandersetzungen mit den Orks und Goblins gegeben hat. Die Zwerge wagen sich langsam aus der Tiefe unter dem Eisenwald hervor und suchen nach neuem Siedlungsgebiet. Pyrdacor hat zwar von der Ankunft dieser beiden Rassen erfahren, schert sich bisher aber noch wenig um sie.

Die Sumurrer sind ein stolzes Volk geworden, das sich dem Vordringen der Echsen entschlossen entgegenstellt, und dessen Schutzpatronin, die Unsterbliche Chalwen, nicht viel von Pyrdacor hält und gegen sein Treiben anpredigt.

Die Mahre von A'Tall haben sich weitgehend zurückgezogen und sind ein sterbendes Volk, auf ihrer Insel hat sich derweil eine bunte und vielfältige Kultur entwickelt.

Das Magnum opus der Humus-Zauberei

Lange Zeit hat Pyrdacor gewartet, bis er seine Pläne fortsetzt, die Welt mithilfe der Elementaren Schlüssel in Regionen zu unterteilen, die jeweils einem Element geweiht sind. Nachdem das Experiment mit dem Eis zwar erfolgreich verlaufen ist, ihn aber mehr Kraft gekostet hat als erwartet, hat er den zweiten Versuch noch gründlicher vorbereitet – insgesamt haben die Vorbereitungen ein halbes Jahrtausend gedauert. **7.878 v.BF** ist es dann so weit: Pyrdacor öffnet bei Zze Tha mit dem Humusschlüssel eine direkte Verbindung zur Zi-

tadelle des Humus. Sofort beginnt um die Stadt herum ein üppiger Dschungel zu wuchern, wie es ihn in Aventurien seit mehreren Zeitaltern nicht mehr gegeben hat: der Garten Zze Thas. Die Welt hat sich verändert und ist nicht mehr so klar getrennt wie früher – vor allem die Jahreszeiten und damit der Winter hatten bisher weitreichende Folgen.
Wie bei der Öffnung des Eis-Portals bleibt auch dieser magische Akt nicht ohne Folgen: Da der Humus an einem Ort konzentriert wird, verringert sich seine Macht an allen übrigen Orten der Welt. So nehmen die Fruchtbarkeit und Üppigkeit vieler Regionen merklich ab, an vielen Stellen gewinnt das Gegenelement zum Humus, das Eis, an Einfluss: Es wird kälter.

Unter Pyrdacors Herrschaft

Nachdem die Kämpfe zwischen den Echsen entschieden sind und Ruhe einkehrt ist, erlebt das Echsenvolk eine Blütezeit. Gewaltige Städte werden errichtet, in denen die Tempelpyramiden bis in die Wolken reichen und prächtige Straßen die reichen Paläste verbinden. Neben Zze Tha wächst auch Yash'Hualay im Mhanadi-Delta zu einer Metropole an. Ursprünglich eine kleine Siedlung der Krakonier, haben später einfache Achaz von hier aus Fischfang betrieben. Doch **7.644 v.BF** wird es von Pyrdacor zum Sitz eines seiner Provinzherrscher gemacht und von da an reich und prächtig ausgebaut. Pyrdacor holt nun zahlreiche Leviatanim und Skrechim auf den Kontinent, und die Leviatanim gründen unter anderem **7.317 v.BF** die Stadt Zsaah'Mr am Zusammenfluss von Mhanadi und Gadang, das später einmal Zhamorrah heißen wird. Nicht weit davon entfernt entsteht der Kultplatz H'Azzrah.
Durch die vielen Gelehrten von Pyrdacors Insel blühen Künste und Wissenschaften auch auf dem Kontinent auf. H'Szint-Priester entwickeln zwischen **7.100 und 7.000 v.BF** aus den Mahrischen Glyphen eine neue Schrift, das H'Chuchas, das aus mehreren Tausend unterschiedlichen Zeichen besteht. Auch in der Zauberei werden ganz neue Möglichkeiten entdeckt und alte wiederbelebt. **7.433 v.BF** erhebt sich die fliegende Festung Ekt'Arba erstmals in die Luft, das größte fliegende Objekt, das bis dahin jemals konstruiert wurde.

Die Tempel der Skrechim

Nachdem einige Skrechim **7.428 v.BF** den vor langer Zeit von Gryphonen erbauten Jaguartempel von Gulaghal entdeckt haben, reinigen sie ihn in aufwendiger und gefährlicher Arbeit von den hier zurückgelassenen Wächtergeistern. Dabei entdecken sie in seinem Keller versteckt *Goparaq*, einen der dreizehn Kessel der Urkräfte. Das nehmen sie zum Anlass, die gesamte Anlage nach ihren eigenen Vorstellungen umzugestalten und sie mit einer ausgedehnten Tempelstadt zu umgeben.
Andere Angehörige des schlangenleibigen Volks stellen **7.311 v.BF** fest, dass bei einem Vulkan in der Nähe der Hanflamündung ihr Totengott V'Sar sehr präsent ist. Deswegen lassen sie zahlreiche Sklaven herbringen, die am Hang des Vulkans aus schwarzem Gestein in jahrzehntelanger Arbeit mehrere große Pyramiden errichten müssen, welche dann als Heiligtum dieses Gottes dienen. Die Achaz hingegen errichten in ihrer Stadt Nabuleth **7.277 v.BF** einen großen Tempel, in dem sie eine dreiköpfige Gottheit verehren, die Aspekte unterschiedlicher Götter in sich vereint.

Die Waldmenschen erreichen Aventurien

Vom südlichen Kontinent Uthuria kommend, erreichen im Jahr **7.870 v.BF** weitere Menschen auf kleinen Booten die aventurische Küste und gründen mehrere kleine Ansiedlungen. Da die Dörfer in Küstennähe bald von Echsen entdeckt und überfallen werden, ziehen sich die dunkelhäutigen Menschen in den Schutz des erst kürzlich entstandenen Dschungels zurück, wo sie sich in zahlreiche unabhängige Stämme zersplittern und über große Teile des Südens verteilen. Viele von ihnen werden von Echsen gefangen und in die Sklaverei geschickt. In den folgenden Jahrtausenden erreichen aber immer wieder Boote mit Menschen aus Uthuria den aventurischen Süden.

Schlachten zwischen Elfen und Orks

Die ersten zweitausend Jahre des elfischen Daseins sind erfüllt von Kämpfen gegen Orks, Goblins, Oger, Blaue Mahre, Waldschrate und Spinnenwesen. Einen vorläufigen Höhepunkt erreichen die Auseinandersetzungen **7.630 v.BF** bei einer Schlacht gegen die Orks in der Nähe des Svellt. Hierbei verwandeln die elfischen Zauberer die Steppe in einen undurchdringlichen Morast, in dem viele Orks stecken bleiben und ertrinken. Das Gebiet, das heute als Ödenmoor bekannt ist, verhindert gleichzeitig, dass die Orks aus dem Orkland

- 7.224 v.BF: Ordamons Reise zu Pyrdacors Hort
- 7.222 v.BF: Ordamons Gefangenschaft
- 7.219 v.BF: Ausbruch des Krieges zwischen Echsen und Zwergen
- 7.217 v.BF: Schlacht des Himmelsfeuers
- 7.214 v.BF: Angriffe der Orks auf elfische Bastionen
- 7.213 v.BF: Tod Ancarions des Roten
- 7.211 v.BF: der Verlust des Eis-Schlüssels
- Ab 7.100 v.BF: Entwicklung der Schrift H'Chuchas
- 7.023 v.BF: Corfanaës Verschwörung
- 7.009 v.BF: der verfluchte Firnwald-wo-Knochen-wachsen
- 7.001 v.BF: Errichtung der Festung Tolshidur im Eisenwald
- 6.992 v.BF: Konstruktion der ersten stationären Armbrust

heraus in die Gebiete vordringen können, die die Elfen für sich beanspruchen. Von diesem Zeitpunkt an sind die Salamandersteine und alle angrenzenden Gebiete fest in elfischer Hand. In den elfischen Legenden wird auch häufig der Sieg Simias über den Ork-Anführer *Gruschar Knochenfresser* erwähnt, den er 7**.344 v.BF** erringen kann. Dabei behaupten orkische Schamanen, die Orks hätten in dieser Schlacht die Oberhand behalten. Sicher ist aber, dass Gruschar einen Sternenregen beschworen hat, der einen großen Teil der Kämpfer getötet hat – ob nur Elfen oder die Kämpfer beider Heere, darüber herrscht Uneinigkeit.

Immer wieder kommt es auch zu Begegnungen der Elfen mit Zwergen, Menschen und Trollen, die jedoch überwiegend friedlich verlaufen. Später werden die Elfen auf Echsen stoßen, die aus dem Süden herbeiströmen, um zumindest die Gebiete zu annektieren, die ihnen nicht zu kalt sind.

Das Herz des Sturms auf A'Tall

Um sich der Herrschaft Pyrdacors zu entziehen, erschaffen mächtige Zauberer unterschiedlicher Völker und Traditionen auf A'Tall **7.612 v.BF** gemeinsam ein mächtiges Artefakt: das Herz des Sturms. Durch dieses Artefakt können sie jederzeit mächtige Stürme herbeirufen und so jeden Angriff von Echsen oder Drachen abwehren oder wenigstens erheblich erschweren. Da sie sich diesem Schutz jedoch nicht vollständig anvertrauen wollen, besänftigen sie Pyrdacor durch regelmäßige Tributzahlungen, zu denen auch Sklaven unterschiedlicher Rassen gehören.

Die acht Stämme der Zwerge

Um **8.000 v.BF** herum ist das Volk der Zwerge so weit angewachsen, dass es sich in acht Stämme aufteilt (jeweils benannt nach dem Urvater, der den Stamm anführt), von denen einige den Eisenwald verlassen und sich neue Siedlungsgebiete suchen. **7.551 v.BF** gründen die Zwerge Xorlosch, das wenig später zur Hauptstadt aller Zwerge wird, **7.532 v.BF** die Stadt Angolosch und **7.511 v.BF** Axolox. **7.443 v.BF** versammeln sich die acht Urväter erstmals in Xorlosch zum Bruderrat, um gemeinsam über die Geschicke des Zwergenvolks zu entscheiden. Dies wird zu einer ständigen Einrichtung, die spätestens alle zwei Jahre wiederholt wird, in Notzeiten auch häufiger.

Die Götter der Hochelfen und die Abschottung der Alten Elfen

Bei den Begegnungen mit diesen unterschiedlichen Kulturen lernen die Hochelfen auch das Konzept der Götterverehrung kennen und übernehmen es, wobei unterschiedliche Sippen ganz unterschiedliche Götter verehren: Zum Teil übernehmen sie die Götter anderer Völker, zum Teil verherrlichen sie aber auch die eigenen lichtelfischen Vorfahren, allen voran natürlich Simia (wobei hier auch die Verehrung des Gottes Simia hineinspielt). Selbst Pyrdacor bringen sie Verehrung entgegen, obwohl sie ihm bisher niemals begegnet sind, und auch der Namenlose schafft es, sie mit seinen Ränken zu beeinflussen.

Madaya und die anderen zurückgebliebenen Lichtelfen betrachten die Verwandlung ihrer ehemaligen Gefährten in Hochelfen mit zunehmendem Misstrauen. **7.512 v.BF** brechen sie den Kontakt mit den Hochelfen ab und beobachten deren Tun nur noch aus der Ferne.

Der Untergang der Sumurrer

Ab etwa **7.470 v.BF** beginnen echsische Truppen mit einem massiven Angriff auf das Sumurrer-Reich, das durch die Abkühlung der Region geschwächt ist und mit Hungersnöten zu kämpfen hat. Auch Chalwens Macht kann nicht verhindern, dass bis **7.459 v.BF** alle sumurrischen Städte in Schutt und Asche gelegt und viele Menschen in Sklaverei verschleppt werden. Einige Sumurrer folgen einer weiteren Weissagung Chalwens, flüchten nach Westen und entdecken auf einer Insel im Meer der Sieben Winde einen Zugang zu einer Globule, der Hohlwelt Tharun, in die ihnen die Echsen nicht folgen können.

Der Beginn eines endlosen Krieges – 7.250 bis 5.500 v.BF

Aventurien um 7.250 v.BF

Pyrdacor herrscht nun als unumschränkter Gottkaiser über alle echsischen Völker. Seit dem großen Humus-Ritual ist der Dschungel rund um Zze Tha fast undurchdringlich und voller Leben, während andere Gegenden an Fruchtbarkeit verloren haben. Yash'Hualay und Zsaah'Mr sind weitere Zentren echsischer Kultur.

Allerdings macht sich nördlich des Raschtulswalls Konkurrenz für die Echsen breit. Die fleißigen Baumeister der Zwerge haben in mehreren Gebirgen große unterirdische Städte erbaut, und Xorlosch, Angolosch und Axolox können es mit manch einer echsischen Stadt an Pracht und Größe aufnehmen.

Auch die Elfen haben sich über ein großes Gebiet ausgebreitet, leben aber noch in vergleichsweise kleinen Siedlungen. Auch wenn es noch zu keinen größeren Auseinandersetzungen mit Echsen oder Drachen gekommen ist, sammeln sie sich doch immer wieder zu beeindruckenden Heeren, die gegen Orks und Goblins vorgehen.

Die Menschen hingegen sind weitgehend verschwunden, nur noch kleine Stammesverbände siedeln sich in geschützten und verborgenen Winkeln der Welt an.

Pyrdacors verunglücktes Folgeritual

Für viele Verbündete und Gefolgsleute Pyrdacors außerhalb des Gartens von Zze Tha bringen die Folgen des Humus-Rituals vor allem Nachteile, denn geringere Fruchtbarkeit bedeutet schlechtere Nahrungsversorgung, und die sinkende Temperatur macht den wechselwarmen Echsen deutlich zu schaffen. Da sich aber nach und nach herumspricht, dass diese Veränderungen Pyrdacors Werk sind, richtet sich in vielen Siedlungen der Volkszorn gegen ihren Herrn. Immer wieder werden seine Tempel angegriffen und zum Teil sogar niedergebrannt.

Schließlich hat Pyrdacor ein Einsehen und beschließt, den erzielten Effekt abzuschwächen. **7.211 v.BF** vollzieht er dort, wo er vor langer Zeit die Entstehung des ewigen Eises bewirkt hat, ein weiteres Ritual. Damit will er das Eis in dieser Gegend noch stärker konzentrieren, wodurch dessen Einfluss im Rest der Welt wieder sinken soll. Doch selbst der gottgleiche Drache kann dem gnadenlosen Gott Firun wenig entgegensetzen, der die Wacht über den Norden hochhält. So opfert Pyradacor den elementaren Schlüssel des Eises, um sein Ritual zum Erfolg zu bringen. Zwar erreicht er das Ziel, das Element Eis noch mehr nach Norden zu verlagern, doch alle seine Ritualhelfer sterben, er selbst kann sich nur knapp vor einem Kältetod retten – und er verliert den elementaren Eis-Schlüssel und damit seine Macht über dieses Element.

Ordamons Torheit

Im Jahr **7.224 v.BF** zieht *Ordamon der Kühne*, der Vater des kleinsten Zwergenstamms, in die Welt, um ein unglaubliches Spitzbubenstück zu versuchen. Aufgrund seiner mutigen Taten und seiner beeindruckenden Reden genießt er einen hervorragenden Ruf unter den Zwergen, und viele wollen ihn zum Rogmarok, zum obersten König küren. Andere widersprechen und zweifeln an ihm. So beschließt er, sein Volk mit einer Großtat zu beeindrucken, die eines Rogmaroks würdig ist.

Welche Tat wäre beeindruckender, als den Hort des größten aller Drachen zu stehlen: den des Pyrdacor? Dabei kennt er nur Gerüchte über diesen Hort und hat eigentlich keinerlei Vorstellung davon, mit wem er sich einlässt, geschweige denn, dass er irgendeine Idee hat, wie er diese Unternehmung erfolgreich ausführen soll. Aber sein Optimismus ist ebenso groß wie sein Heldenmut.

Als er nach längerer Reise auf eine mittelgroße Echsenstadt am Fuß des Raschtulswalls stößt, glaubt er in dem goldverzierten Pyrdacor-Tempel den gesuchten Hort gefunden zu haben. In seiner Ahnungslosigkeit fällt er beim Versuch, in das Gebäude einzudringen, **7.222 v.BF** den Dienern Pyrdacors in die Hände. Als ein Geschöpf Ingerimms gelingt es seinen Kerkermeistern trotz Zauberei und Folter nicht, ihm alle seine Geheimnisse zu entlocken. Doch gerade diese Zähigkeit ist es, die den Echsen als drohende Gefahr erscheint: Ein ganzes Volk solcher Dickköpfe könnte Pyrdacors Machtanspruch in Gefahr bringen. Also beschließen sie, die Zwerge zu vernichten, bevor sie sich für einen Angriff auf das Echsenreich entscheiden können.

Sie lassen Ordamon scheinbar laufen – auf seiner Stirn nun das Flammenmal Pyrdacors anstelle der Königskrone –, und ihre Spione folgen ihm, sodass er sie unwissentlich direkt vor die Tore Xorloschs führt. Als er dort **7.219 v.BF** ankommt, schafft er es gerade noch, seinen Gefährten eine Warnung zuzurufen, bevor er in Flammen vergeht, die plötzlich aus seiner von den Echsenzauberern verzauberten Kleidung schlagen. Damit ist er der erste Zwerg, der von einem Drachen getötet wird, und dieser Moment läutet den Krieg zwischen Zwergen und Drachen ein, der sich über mehr als fünftausend Jahre hinziehen soll und erst mit Pyrdacors Tod ein Ende findet. Ordamon gilt bei den Zwergen von nun an als der Verdammte, der Pyrdacors Begehrlichkeiten geweckt und damit das Unglück über das Zwergenvolk gebracht hat. Ihnen bleibt nur wenig Zeit, um sich auf den ersten Angriff der Gefolgschaft Pyrdacors vorzubereiten.

- 6.978 v.BF: Konstruktion der ersten tragbaren Armbrust
- 6.952 v.BF: Errichtung einer ersten Zwergenfestung am Rand des Amboss
- Um 6.900 v.BF: Tobriens Besiedelung durch Trolle
- 6.875 v.BF: das Ende von Corfanaës Verschwörung
- 6.538 v.BF: Abschottung des Sala Mandra
- 6.512 v.BF: die Alte Wacht
- Um 6.300 v.BF: fliegende Schiffe der Katzenmenschen aus Uthuria
- 6.288 v.BF: Gründung Ancchirs
- 6.221 v.BF: Absturz des uthurischen Schiffs Arimalia
- 6.005 v.BF: Aufgabe Ancchirs

Die Schlacht des Himmelsfeuers

Im Jahr **7.217 v.BF** steht ein gewaltiges Echsenheer vor den Toren der Zwergenstädte, angeführt von über zwanzig Kaiserdrachen und Purpurwürmern, deren oberster wiederum Ancarion der Rote ist. Die nun entbrennende Schlacht geht als *die Schlacht des Himmelsfeuers* in die Geschichte ein. Sie dauert mehrere Monate, und in ihrem Verlauf werden die beiden Städte Angolosch und Axolox so vollständig vernichtet, dass heute nicht einmal mehr ihre Lage bekannt ist. Allein Xorlosch kann unter hohem Blutzoll und schweren Zerstörungen vor der Erstürmung durch die geschuppten Heere bewahrt werden.
Ordamons Stamm jedoch sühnt den Fehler seines Urvaters, indem es sich dem Feind mit besonderer Entschlossenheit entgegenwirft, Zwerge und Zwerginnen gleichermaßen. Schließlich lebt von diesem Stamm nur noch *Organa*, Ordamons älteste Tochter. Mit einer ebenso tollkühnen wie verzweifelten Tat gelingt es ihr **7.213 v.BF**, Ancarion den Roten mit sich in den Tod zu reißen. Durch diese Tat können die Echsen zu einem Rückzug und vorläufigem Waffenstillstand bewegt werden.

Die Zauberei der Orks

Den Tairachschamanen gelingt es zunehmend, der Zauberei der Elfen mit eigener Magie entgegenzuwirken, weswegen diese häufiger Niederlagen einstecken müssen. In den Jahren ab **7.214 v.BF** greifen orkische Heere wieder und wieder elfische Wachbastionen an und zerstören sie, wobei sie häufig Hilfe von Goblins und Ogern erhalten.
Bei einer Schlacht im Südwesten der Salamandersteine **7.009 v.BF** beschwören die orkischen Schamanen zahlreiche Geister und Untote, denen sich die elfischen Zauberer nur mit Mühe und ebenso mächtiger Zauberei entgegenstellen können. Das Schlachtfeld heißt von da an bei den Elfen *Firnwald-wo-Knochen-wachsen*, dort steht seitdem ein undurchdringlicher und verfluchter Wald. /

Organa Tochter des Ordamon

Organa gilt nicht nur als die früheste Heldin der Zwerge, sondern ist auch eine der wenigen Zwerginnen, die unsterblichen Ruhm geerntet haben. Als ältestes Kind Ordamons des Kühnen ähnelt sie dem Stammvater des kleinsten Zwergenvolks in vielerlei Hinsicht. Vor allem legt sie die gleiche kühne Entschlossenheit in Verbindung mit großem taktischem Geschick und beeindruckender Erfindungsgabe an den Tag, und so ist sie auch die Einzige, der Ordamon vor seinem Aufbruch zu Pyrdacors Hort verraten hat, was er plante. In seiner Abwesenheit übernimmt nicht ihre Mutter *Muraxa* die Führung von Ordamons Volk, und auch nicht ihr ältester Bruder *Oraxad*, sondern eben Organa. Damit ist sie wohl die einzige Zwergin, die jemals dem Bruderrat angehört.
Als Ordamon nach mehrjähriger Reise vor Xorloschs Toren steht, ist es Organa, die ihm voller Wiedersehensfreude entgegenrennt. So muss sie seinen plötzlichen Tod mit eigenen Augen ansehen und versucht, das verzehrende Feuer mit bloßen Händen auszulöschen. Der Vater, der in ihren Armen an seinen fürchterlichen Verletzungen stirbt, schafft es gerade noch, sie vor den nahenden Echsen zu warnen.
In der Schlacht des Himmelsfeuers zeichnet sie sich durch besonderen Mut aus, und ihr Volk, Männer wie Frauen, ist voller Stolz bereit, ihr auch in die aussichtslosesten Situationen zu folgen. Doch der Blutzoll ist so gewaltig, dass sie schließlich die letzte Überlebende aller Kinder Ordamons ist. In einer letzten Großtat tötet sie Ancarion den Roten, den größten aller Kaiserdrachen und Marschall der Echsenarmee, indem sie ihn in einen See aus geheiligtem Wasser lockt, worin seine innere Flamme erlischt und er jämmerlich ersäuft. Doch auch sie lässt dabei ihr Leben.

Unruhen im Echsenreich

Pyrdacor ist durch das misslungene Ritual und den Verlust des Eis-Schlüssels sehr geschwächt, und gleichzeitig ist seine Position durch die verlorene Schlacht und den Tod ungezählter fähiger Krieger in Gefahr. Nicht wenige seiner Untertanen sind unzufrieden, und in vielen Siedlungen brechen Aufstände aus, teilweise angeführt von Pprsss-Anhängern, die sich über lange Zeit versteckt gehalten haben.

Sogar eine Heerführerin Pyrdacors und Veteranin der Schlacht des Himmelsfeuers, die mächtige Purpurwürmin *Corfanaë*, sammelt ab **7.023 v.BF** insgeheim Anhänger um sich, um den Gottkaiser zu stürzen. In ihren Augen hat Pyrdacor mit seinen gewaltigen Elementebeschwörungen gegen seine Pflichten und Befugnisse verstoßen und muss vom Thron vertrieben werden. Doch der goldene Drache kommt der Verschwörung **6.875 BF** auf die Schliche und tötet alle Mitglieder. Besonders hart fällt die Strafe für die Rädelsführerin aus, deren Leib er zerreißt und deren Karfunkel er mit einem schweren Fluch versieht.

Die Niederschlagung dieser Aufstände und Widerstandsbewegungen kostet Pyrdacor Zeit und Energie, sodass er über mehrere Jahrhunderte keinen zweiten Großangriff auf Xorlosch befehlen kann.

Ständige Scharmützel

Auch wenn es über lange Zeit hinweg keine großen Schlachten mehr gibt, so bekriegen sich Zwerge und Echsen, wo sie sich treffen. Immer wieder fallen abgelegene Zwergensiedlungen und -festungen den Attacken der Gefolgschaft Pyrdacors zum Opfer. Andererseits errichten die Zwerge auch neue Festungen (so zum Beispiel **7.001 v.BF** die Festung Tolshidur im Eisenwald oder **6.952 v.BF** eine erste Festung am Rand des Amboss) und ersinnen neue Festungs- und Waffentechniken oder raffinierte Fallen, die selbst größere Drachen das Leben kosten können. **6.992 v.BF** bauen zwergische Konstrukteure die erste stationäre Armbrust, ab **6.978 v.BF** gibt es auch tragbare Exemplare, die von einem einzelnen Zwerg benutzt werden können.

Mehrfach treten echsische Boten vor Xorloschs Tore und bieten den Zwergen einen Friedensschluss an, wenn die Zwergen sich bereit erklären, Pyrdacor einen regelmäßigen Tribut zu zahlen. Doch der Bruderrat erinnert sein Volk an Angroschs Auftrag, die Bodenschätze vor dem Zugriff der Drachen zu schützen, und lehnt ab. Lieber wollen sie sterben, als Angroschs Auftrag zu verraten.

Das Reich der Trolle

Ein weiteres Volk, das sich weder Elfen noch Echsen unterwirft, sind die Trolle. Sie steigen etwa ab **6.900 v.BF** aus ihren Gebirgen herab und besiedeln das Gebiet an der Ostküste, das von den Trollzacken, der Schwarzen Sichel und den Drachensteinen umschlossen wird (das spätere Tobrien). Dabei verdrängen sie die anderen Wesen, die bisher in diesem Land gelebt haben: vor allem Goblins, aber zum Beispiel auch Zentauren und Smaranter.

In der Folgezeit dringen mehrfach Elfen in dieses Gebiet ein, überwinden einzelne Trolle durch ihre Magie und nutzen sie als kräftige Arbeitssklaven. Doch nach einigen Schlachten sehen die Elfen ein, dass ein dauerhafter Krieg gegen die Trolle keinen Gewinn bringt, und so beschließen beide Seiten, dass es besser ist, sich gegenseitig in Ruhe zu lassen.

Die Abschottung der Lichtelfen

Als die Lichtelfen entdecken, dass die Hochelfen neuerdings Götter verehren, sehen sie sich zu einer noch strikteren Abtrennung als bisher veranlasst und schotten das Sala Mandra im Jahr **6.538 v.BF** völlig von der Außenwelt ab. In ihren Augen ist jeder, der erst einmal in der Außenwelt unterwegs war, vom *badoc* verseucht, und dieses *badoc* ist offenbar ansteckend. Also verweigern sie den Hochelfen jegliche Rückkehr ins Sala Mandra und errichten **6.512 v.BF** am westlichen Rand der Salamandersteine die Alte Wacht, *Êibhavalvan*, um trotz der Abschottung über die Geschehnisse der Welt informiert zu sein und rechtzeitig auf Gefahren reagieren zu können.

Das Katzenschiff

Ab etwa **6.300 v. BF** erforschen Nachfahren der Gryphonen aus dem Sechsten Zeitalter, die auf Uthuria überlebt haben, an Bord ihrer fliegenden Schiffe Aventurien. An mehreren Orten gründen sie Kolonien und errichten Tempelgebäude. So entsteht **6.288 v.BF** in einem unzugänglichen Tal im Regengebirge die Stadt Ancchir, in der schließlich fast 5.000 der Katzenwesen leben und die eine der reichsten Städte dieser Zeit wird.

Doch den Drachen gefällt das Eindringen in ihr Herrschaftsgebiet überhaupt nicht, und so vernichten sie die Siedlungen und bringen mehrere fliegende Schiffe mit Magie oder durch Gewalt zum Absturz. Eines dieser Schiffe, die stolze *Arimalia*, stürzt **6221 v.BF** in Südaventurien ab. Seine Überreste werden Jahrtausende später von einer alanfanischen Expedition inmitten des Dschungels entdeckt. Ancchir wird **6.005 v.BF** von Drachen verwüstet und daraufhin von den Katzenmenschen verlassen.

Der Angriff des Namenlosen – 5.500 bis 4.600 v.BF

Der Angriff der namenlosen Horde auf die Elfen

Bis zum Jahr **5.500 v.BF** haben sich die Reiche der Hochelfen immer weiter ausgedehnt und umfassen nun ein Gebiet bis zum Svellt, dem Frisund, der Misa und auch große Teile des Landes bis zum Raschtulswall. **5.481 v.BF** berichten erstmals Kundschafter aus der Gegend des heutigen Bornlands, sie seien von fürchterlichen Ungeheuern angegriffen worden. In der Folgezeit wiederholen sich diese Berichte, und schließlich werden auch elfische Außenposten angegriffen und zum Teil ausgelöscht. Viele Elfen ziehen sich deswegen aus dem aventurischen Osten und Norden zurück, bis Simia **5.092 v.BF** mit einer Schar Getreuer in die betroffenen Regionen zieht, um herauszufinden, was es mit diesen Geschehnissen auf sich hat. Ein Jahr später kehrt er nur mit einer kleinen Schar von Gefährten zurück, er selbst hat in dieser Zeit das Lachen verlernt. Erst später stellt sich heraus, dass der Namenlose heimlich eine große Anhängerschaft gesammelt hat, darunter viele Bewohner des Rieslands, die er nun über das Eherne Schwert hergeführt hat: Goblins, riesländische Schwarzorks, Trolle, Smaranter, Blaue Mahre, selbst Riesen gehören dazu. Außerdem hat er auch dämonischen Wesenheiten den Zugang zur Dritten Sphäre ermöglicht und sie nun in seine Armeen integriert. Sein oberster Heerführer ist das dämonische Wesen *Maruk-Methai* mit seinem ebenfalls dämonischen Ross *Ghon'chmur*.

Ziel des Namenlosen ist es, das Sphärentor des Sala Mandra zu erobern und für seine eigenen Zwecke zu nutzen, denn er hofft damit die Götter und alle Sphärenwächter überlisten und umgehen zu können. Nur so, glaubt er, könne er wieder ins Sein treten und als der Goldene seine alte Macht zurückerlangen.

In den folgenden Jahrzehnten kommt es zu zahlreichen Schlachten, an denen neben Simia auch legendäre Elfen wie *Herpergon mit-dem-Ehernen-Schild* und die Zwillingskriegerinnen *Rhamera atmet-das-zerza* und *Salrasa vollbringt-das-nurdra* teilnehmen. Sogar einige Lichtelfen unter Führung von *Arkalion wandelt-in-fremden-Toden* verlassen ob dieser Bedrohung das Sala Mandra und schließen sich Simia an.

- 5.481 v.BF: erster Angriff der Horden des Namenlosen auf Hochelfen
- 5.344 v.BF: Grolme in Aventurien
- 5.122 v.BF: Tod des letzten Stammvaters der Zwerge, beginnender Zerfall des Zwergenvolks
- 5.092 v.BF: Simias Suche nach dem Feind aus dem Osten
- 5.047 v.BF: große Schlacht zwischen Elfen und Horden des Namenlosen, Simias Tod
- 5.023 v.BF: die Erben des Zorns
- 5.021 v.BF: Entdeckung der Höhlensysteme unter dem Amboss
- 4.986 v.BF: der Einäugige Wanderer im Orkland

Der aktuelle Stand um 5.500 v.BF

Pyrdacors Reich stagniert. Der dauerhafte Krieg gegen die Zwerge bindet Kräfte, sodass keine nennenswerte kulturelle Weiterentwicklung stattfindet. Die Zwerge hingegen definieren sich nur noch über den Kampf gegen die Drachen und ihre Diener, sie werden zu meisterlichen Fallenarchitekten und Waffenbauern – ihre Metallverarbeitung erreicht ein Niveau, das bisher nur unter Zuhilfenahme von Magie erreicht wurde.

Die Hochelfen haben unterdessen einen kulturellen Stand erreicht, der weit über dem der Echsen liegt. Ihre Zauberei, in der sie ihre ursprüngliche Liedmagie mit zahllosen Einflüssen anderer Völker kombinieren, ist mächtig, und diese Zauberei setzen sie in allen Lebensbereichen ein, wie es vor ihnen nur die Bashuriden getan haben. Doch je höher ihre Kultur gestiegen ist, desto näher ist sie auch dem Absturz gekommen: Viele ihrer besten Denker verirren sich in hochkomplexen philosophischen Modellen, die wenig bis nichts mit der realen Welt mehr zu tun haben. Die Unterdrückung und Versklavung ‚niederer Völker' gehört ebenso zur hochelfischen Welt wie die Selbstdarstellung durch das Zurschaustellen möglichst spektakulärer magischer Effekte.

Die im Sala Mandra zurückgebliebenen Lichtelfen haben sich längst völlig von ihren Abkömmlingen zurückgezogen. Nur einige Elfensippen in den äußeren Salamandersteinen folgen einem Mittelweg, der zwar einen gewissen Kontakt mit der äußeren Welt erlaubt, aber sich dennoch auf den elfischen Weg der Gemeinsamkeit berufen und das ‚badoc' zu umgehen versuchen.

Die Orks liegen an den Grenzen ihres Reichs im ständigen Konflikt mit den Elfen, und immer wieder gibt es Scharmützel oder Schlachten. Im Bornland herrschen die Goblins weitgehend uneingeschränkt, nachdem die Elfen eingesehen haben, dass sie der schieren Menge der Rotpelze nicht Herr werden können.

Zwischen Trollen und Elfen herrscht eine gespannte Ruhe, die nur selten von Übergriffen beider Seiten unterbrochen wird.

Von Menschen hingegen hört man wenig, es gibt nur kleinere Stammesverbände, die sich in Gebirgen und tiefen Wäldern vor der Versklavung durch Elfen und Echsen verstecken. Allein auf A'Tall gibt es Menschen, die Einfluss haben.

Die wichtigste Schlacht dieser Zeit findet **5.047 v.BF** in den Bornwäldern statt, als Zehntausende Elfen einer mehrfachen Übermacht gegenüberstehen. Erst als es dem jungen Krieger *Fenvarien vom-Licht-gestreift* gelingt, das Dämonenross Ghon-chmur mit einem mächtigen Zauberlied zu besänftigen, kann Simia Maruk-Methai zu einem direkten Kampf zwingen, den keiner von beiden überlebt. Dadurch ist die Macht der Goldenen Horden so nachhaltig geschwächt, dass sie sich wieder nach Osten zurückziehen und den Krieg als verloren betrachten.
Nachfolgerin Simias als Hochkönigin der Elfen wird seine weise Ratgeberin *Orima spricht-von-der-Wahrheit*, die im Kampf ihr Augenlicht für die Gabe der Prophetie hergegeben hat.

Die Erben des Zorns

Da er nicht mehr alle elementaren Schlüssel besitzt, sucht Pyrdacor nach anderen Möglichkeiten, Macht über alle Elemente auszuüben. So erschafft er um **5.023 v.BF** herum sechs kristalline Dracheneier, die jeweils einem der Elemente geweiht sind. Eigentlich sind sie für ihn nur ein Experiment und Vorbereitung auf noch größere und mächtigere Artefakte. Aber er kommt in nächster Zeit nicht dazu, diese Forschungen weiterzutreiben. Die Eier versteckt er an verschiedenen Orten, um sie bei Bedarf hervorholen zu können. Nur seine engsten Vertrauten erfahren von ihnen – und aufgrund eines Übersetzungsfehlers erhalten sie später den Namen ‚Erben des Zorns', und Sterbliche vermuten, sie seien als Waffen für einen Kampf gegen Famerlor vorgesehen.

Der Einäugige Wanderer

4.986 v.BF erscheint ein kräftiger, großer Ork mit auffallend dunklem Pelz im Orkland, dessen linkes Auge fehlt. Er wird *Torrasch Nachtpelz* genannt, und er berichtet, dass er aus einem Orkreich östlich des Ehernen Schwerts stammt. Gemeinsam mit den Horden des Namenlosen habe er das Gebirge überquert, sich dann jedoch im Zorn von ihnen getrennt. Als Beweis trägt er die Schrumpfköpfe mehrerer erschlagener Schwarzorks an einer Kette um den Hals.
Es stellt sich heraus, dass er ein mächtiger Krieger und unübertroffener Schamane ist: ein neuer Aikar Brazoragh. In der Folgezeit vollbringt er viele Heldentaten, die ihm unsterblichen Ruhm einbringen: Er erschlägt den Greifen von Jarinar und unterwirft einen großen Ogerstamm, indem er dessen König *Ummp* im Zweikampf besiegt.
4.781 v.BF führt er ein großes Orkheer in die Elfengebiete, lässt mehrere Elfensiedlungen vernichten und besiegt den elfischen Oberpriester eines Shinxir-Kults, der sich gerade gebildet hat (bei den Elfen Shin-Xirit genannt). Unter seiner Führung blüht das Orkreich auf, und die Orks beginnen zur ernsthaften Bedrohung für die Elfen zu werden, die sich damit zwischen Orks und Horden des Goldenen eingezwängt wiederfinden.
4.730 v.BF schließen sich sechzehn besonders fähige Elfenzauberer zusammen, dringen unter dem Schutz ihrer Magie tief ins Orkreich vor und überwinden jeden Zauberbann, den Torrasch um sich gewoben hat. Vor den Augen der völlig überraschten Orks entführen sie den Einäugigen Wanderer und bringen ihn an einen Ort fern von Aventurien. Ihres mächtigen Führers beraubt, zerfällt das Orkreich in blutige Machtkämpfe und treibt in den Untergang.

Der Zerfall der Gemeinschaft der Zwerge

Im Jahr **5.122 v.BF** stirbt mit Väterchen Furalm der letzte der Stammeltern der Zwerge an Altersschwäche. Alle seine Brüder und Schwestern sind im Lauf der Zeit von Krieg und Krankheit dahingerafft worden. Von diesem Zeitpunkt an verstärkt sich eine Entwicklung, die mit der Schlacht des Himmelsfeuers begonnen hat: Viele Zwerge verstehen sich nicht mehr als Teil eines großen, zusammengehörigen Volks, sondern nur noch als Angehörige ihres jeweiligen Stammes. Sicherlich liegt das auch daran, dass bei den ständigen Angriffen der Echsen die kleineren Sippen ums Überleben kämpfen müssen und damit zum Bezugspunkt des einzelnen Zwergs werden.
Auf der Suche nach neuen Siedlungsmöglichkeiten schleichen mutige Prospektoren immer weiter in das feindliche und von Echsen bewachte Land. Im Jahr **5.021 v.BF** entdecken sie große Höhlensysteme unter dem Amboss, die noch aus der

- 4.978 v.BF: beginnende Besiedlung der Höhlen unter dem Amboss
- 4.966 v.BF: erste Begegnung zwischen Zwergen und Grolmen
- 4.934 v.BF: Beginn der zwergischen Besiedelung des Windhag
- 4.832 v.BF: echsischer Großangriff auf die Zwerge
- 4.829 v.BF: Gründung des Königreichs Tosch Mur
- 4.781 v.BF: Vernichtung des elfischen Shinxir-Kults
- 4.730 v.BF: Entführung des Einäugigen Wanderers, Zusammenbruch des Orkreichs
- 4.698 v.BF: Pyrdacor als Gott der Elfen
- 4.631 v.BF: Pyrdacors Auftrag, sechs elementare Städte zu erbauen
- 4.591 v.BF: Gründung der Humus-Stadt Simyala
- 4.528 v.BF: Gründung der Erz-Stadt Tie'Shianna
- 4.512 v.BF: Angriff der Westwinddrachen auf Windhag-Zwerge
- 4.457 v.BF: Gründung H'Rabaals
- 4.438 v.BF: Pyrdacors Erz-Armee
- 4.424 v.BF: Exodus der Geoden
- 4.423 v.BF: der Erz-Schlüssel in Tie'Shianna

Zeit der Lumnianer stammen. In der Folge treiben Bergleute in jahrelanger Arbeit einen fast achtzig Meilen langen Stollen vom Eisenwald Richtung Osten, bis sie eine Verbindung zu diesen Höhlen hergestellt haben. Ab **4.978 v.BF** nutzen Siedlergruppen aus Xorlosch diesen Stollen, um die Höhlen in Besitz zu nehmen und sie im Laufe der Jahrtausende zu mehreren großen Städten auszubauen.

Grolme im Amboss

4.966 v.BF stoßen die Zwerge in den Höhlen des Amboss erstmals auf ein Volk, mit dem sie bis dahin nicht zu tun gehabt haben: Grolme, deren Vorfahren vor einigen Jahrhunderten (**5.344 v.BF**) an Bord von magomechanischen Fluggeräten Aventurien erreicht und diese Höhlen als ihre neue Heimat bezogen haben. Sie stellen sich bald als ein heimtückisches und habgieriges Volk heraus. Als die Zwerge begreifen, dass sich die Grolme voller Gier an den Rohstoffen der Berge vergreifen, werden sie von heiligem Zorn ergriffen und mauern die Stollen der Grolme einfach zu, sodass die Eingeschlossenen jämmerlich verhungern.
Wenig später kommt es zu weiteren Begegnungen, und die Zwerge müssen sich damit abfinden, dass sie nur eine einzelne Sippe vernichtet haben. Da der Druck durch die echsische Bedrohung in dieser Zeit anwächst, können sie sich einen umfassenden Krieg gegen die Grolme nicht leisten. Stattdessen beschließen die beiden Völker, sich aus dem Weg zu gehen, abgesehen von unregelmäßigen Handelsbeziehungen, zu denen man sich in neutralem Gebiet trifft.
Ab **4.934 v.BF** treiben andere Zwergensippen Stollen ins Windhaggebirge und gründen auch dort in kurzer Folge mehrere Bingen, von denen aus sie die reichen Erzvorkommen abbauen.

Der nächste Angriff des Drachen

4.832 v.BF hat Pyrdacor seine Position in Zze Tha so weit gefestigt, dass er wieder eine größere Streitmacht gegen die Zwerge aussenden kann. Speziell ausgebildete Tatzelwürmer, die sich durch die Zwergenstollen winden können, werden von drei Riesenlindwürmern ins Yaquirtal geführt, begleitet von zahllosen Achaz und einigen Leviatanim. In die Waffen und Werkzeuge der Echsen sind Erz-Elementare gebunden, was sie besonders gefährlich macht. Doch die Zwerge im Amboss haben im Lauf der vergangenen Jahrhunderte ein ausgeklügeltes Netz von Spähposten errichtet und bemerken das heranwalzende Heer frühzeitig. Unter der Führung des legendären Kriegers *Athax, Sohn des Andrax*, genannt Stahlauge, greifen sie an der Klamm Borgasim überraschend an, als die Echsen noch nicht mit ihnen rechnen. Zwar lassen auch viele Zwerge ihr Leben, doch das feindliche Heer kann aufgerieben und zurückgeschlagen werden, der Anführer des Echsenheers, der Kaiserdrache *Gorphanior*, genannt Roter Marschall, stirbt im Hagel von Katapulten geschleuderter Felsbrocken.
Durch diesen Triumph erhalten die Ambosszwerge den Ruf, besonders fähige Kämpfer zu sein. Von neuem Selbstbewusstsein erfüllt, gründen sie **4.829 v.BF** ein eigenes Königreich: Tosch Mur. Als König dieses Reichs krönen sie Athax Stahlauge. Auch in der Folgezeit bringt kein anderes Zwergenvolk so große Opfer im Kampf gegen die Drachen, was mehr und mehr dazu führt, dass sich die Ambosszwerge von Xorlosch lossagen.

Pyrdacor bei den Elfen

Ab etwa **4.800 v.BF** beginnen die Hochelfen, unter Orimas Herrschaft das mächtigste Volk Aventuriens zu werden, denn die Echsen verausgaben sich im Krieg gegen die Zwerge. Pyrdacor hat jedoch aus seinen Fehlern gelernt. Statt die Hochelfen mit Gewalt zu unterwerfen, präsentiert er sich ihnen **4.698 v.BF** als göttliches Wesen, das Macht über die Elemente hat. Sein Plan geht auf, denn die Elfen heißen ihn willkommen und fügen ihn bereitwillig in ihr Pantheon ein. Prächtige Tempel werden zu Ehren des ‚Pyr Dracon' errichtet, und dies nicht nur in Tie'Shianna, das in der Nähe von Zze Tha liegt, sondern bald auch in anderen Elfenstädten.
Um sie noch fester an sich zu binden, verspricht er ihnen im Jahr **4.631 v.BF**, sie in die tieferen Geheimnisse der Elementarmagie einzuweihen. Dazu sollen sie sechs Städte erbauen, die jeweils einem Element geweiht sind, denn dann würde er sie zu den Hütern der sechs Elementaren Schlüssel machen, die besondere Macht über die Elemente bergen. Dass er selbst den Eis-Schlüssel gar nicht mehr besitzt, verschweigt er ebenso wie sein langfristiges Vorhaben, durch diese Städte seine eigene Macht über die Elemente weiter auszubauen. Die Zwerge, denen diese Zusammenarbeit zwischen Echsen und Elfen nicht entgeht, sehen in den Hochelfen von da an gefährliche Diener des Drachen und hassen sie bald ebenso inbrünstig wie die Echsen.

Die Zeit der großen Elfenstädte – 4.600 bis 4.000 v.BF

Der aktuelle Stand um 4.600 v.BF

Seit die sterblichen Völker nach ihrem Willen auf der Welt handeln, haben die Götter sich weitgehend zurückgezogen. Nachdem die Elfen sich lange Zeit immer weiter ausbreiten konnten, sehen sie sich erstmals durch die Horden des Goldenen in ihrer Existenz bedroht. Viele Wesen, die bisher unter der elfischen Arroganz leiden mussten, haben sich dem Goldenen angeschlossen, vor allem Trolle und Goblins. In ihrer lethargischen Arroganz verkennen sie die neue Macht des Namenlosen, des ehemals Goldenen Gottes.
Doch auch das Echsenreich hat seine Blütezeit hinter sich. Immer noch sind Zze Tha und Yash'Hualay wichtige Metropolen, aber die unterschiedlichen Rassen und Glaubensrichtungen zerfallen immer mehr und schwächen sich in Machtkämpfen.
Ähnlich ist es bei den Zwergen, die sich in viele einzelne Stämme aufgespalten haben, welche sich zwar nicht bekämpfen, aber auch nicht mehr unterstützen.

Die großen Städte der Hochelfen

Bis **4.600 v.BF** breiten sich die Hochelfen in Garetien und im Yaquirtal aus, nachdem sie die dort siedelnden Waldschrate mit Waffengewalt und magischem Feuer verjagt haben. Die Echsen, die zu dieser Zeit das Gebiet des heutigen Lieblichen Felds beherrschen, lassen eine weitere Ausbreitung nach Süden jedoch nicht zu.

Als die Hochelfen **4.591 v.BF** die Humus-Stadt Simyala tief im Mittwald gründen, ist es die erste der mit Pyrdacor verabredeten Elementar-Städte. Gleichzeitig ist sie ein Symbol der weiteren Veränderung, die die Hochelfen durchschritten haben: Ihre Liedmagie ist fast bedeutungslos geworden, dafür haben sie die Spruch- und Elementarzauberei bis zu einem Punkt vervollkommnet, der bisher von keinem anderen Volk erreicht worden ist. Mithilfe ihrer Artefaktmagie erschaffen sie Gegenstände von großer Macht und Schönheit, wie etwa fliegende Schiffe oder Kleidung aus gebundenen Elementen. Auch viele Gebäude Simyalas werden mithilfe von Zauberei errichtet, zum Beispiel indem Bäume in die erwünschte Form gezwungen werden.
Als Standort für die zweite elementare Stadt der Hochelfen wählen sie ein großes Felsplateau weit südlich des Raschtulswalls. Die Gründung der Erz-Stadt Tie'Shianna **4.528 v.BF** kann als Provokation der Echsen verstanden werden, denn sie wird in einem Gebiet erbaut, das eigentlich von Zze Tha beansprucht wird. Doch auf Pyrdacors ausdrücklichen Befehl greifen die Echsen diese Stadt nicht an, obwohl es immer wieder zu Streitigkeiten und Scharmützeln in den Grenzgebieten kommt. **4.423 v.BF** löst Pyrdacor den ersten Teil seines Versprechens ein und übergibt den Elfen Tie'Shiannas den elementaren Erzschlüssel.

Die Expeditionen der Hochelfen

Spätestens ab **4.500 v.BF** beginnen die Hochelfen, zahlreiche Expeditionen von ihren Städten aus in die Ferne auszusenden. An Bord von fliegenden oder schwimmenden Zauberschiffen erreichen sie das Riesland, Uthuria und das Güldenland, von wo sie exotische Pflanzen und Gewürze, aber auch intelligente Wesen mitbringen, mit denen sie ihre heimatlichen Städte schmücken. Dazu gehören zum Beispiel die fliegenden Katzen aus dem Riesland, die von da an zu beliebten Haustieren werden.

Der Elementarkrieg: Pyrdacors Erz-Armee

Da es Pyrdacor nicht gelingt, die Zwerge zu überwinden, entschließt er sich, neue Wege zu gehen. Dazu muss er zunächst einmal das Windhaggebirge unter seine Kontrolle bringen. So sendet er ab **4.512 v.BF** eine große Zahl von Westwinddrachen in diese Region, denen es nach mehreren Schlachten gelingt, die meisten Zwerge aus ihren hiesigen Bingen zu verjagen. Daraufhin wendet er sich persönlich diesem Gebirge zu und erschafft **4.438 v.BF** in einem gewaltigen Elementar-Ritual aus dem metallenen Herzen der Windhagberge neue Kreaturen von zwergenähnlicher Gestalt. Geformt sind sie aus Eisen, Stein und Gold, aber ihnen eigene Seelen einzuhauchen, würde ihn zu viel Kraft kosten. Deswegen nutzt er ein weiteres Mal seine Herrschaft über die Elemente, um versklavte Elementargeister in die Wesen zu bannen. Das Erschaffungsritual zieht allerdings so viel elementare Kraft aus dem Gebirge, dass es schier auseinanderbricht: Noch heute ist der Schattengrundpass ein sichtbares Zeichen dieser Zerstörung. Das Gestein des Gebirges verwandelt sich dabei zu großen Teilen in Kalk und Kreide – von den einstmals reichen Eisen- und Goldvorkommen bleiben nur noch kleine Reste erhalten. Die Zwerge nennen den Windhag seit dieser Zeit die ‚toten Berge'.

Die Armee, die Pyrdacor auf diese Weise herstellt, bringt den Zwergen schwere Verluste bei, denn die Erzwesen können Felsen durchdringen und so alle Sicherheitsmaßnahmen der unterirdischen Festungen umgehen. Und jeder dieser steinernen Krieger, der von den Zwergen in Stücke geschlagen wird, setzt sich sogleich wieder zusammen, um weiterzukämpfen. Ganze zwergische Städte und Dörfer werden ausgerottet, und die Zwerge sehen sich vom Untergang bedroht.

- 4.412 v.BF: Entdeckung des Tals der Elemente
- 4.398 v.BF: Brandans Pakt mit dem Herrn des Erzes
- 4.359 v.BF: Errichtung des Steinkreises am Schlund
- 4.305 v.BF: Charyptas Szepter
- 4.301 v.BF: Tie'Shianna als Hauptstadt aller Elfen
- 4.298 v.BF: das Tor zu den Inseln im Nebel
- 4.274 v.BF: Errichtung von Brandans Ring
- 4.267 v.BF: die Zähmung der Zauberrösser
- 4.227 v.BF: der Untergang von Pyrdacors Erz-Armee
- 4.221 v.BF: Brandans List
- 4.133 v.BF: Gründung Darialyas
- 4.121 v.BF: die Erschaffung Pardonas und Sharechas
- 4.102 v.BF: Sharechas Verrat
- 4.101 v.BF: Pardona in Tie'Shianna

Die elementaren Städte

Tatsächlich haben die Hochelfen mit Pyrdacors Hilfe die elementaren Städte errichtet, vielen Herren der Städte werden die Elementarschlüssel übergeben, so wie Fenvarien den Erzschlüssel für Tie'Shianna erhält. Alle werden schnell Ziel der Angriffe des Namenlosen, aber nicht alle fallen, auch wenn die Hochelfen unterschiedliche Wege suchen, um den Angriffen zu begegnen.

Tie'Shiannas Erzzauber hielten die Stadt so fest in der Welt verwurzelt, dass sie nicht einmal durch das Ritual von Chr'Szess'Aich, der die Gärten von Zze Tha in eine Globule riss, aus der Welt getilgt werden konnte. Bis heute klafft in Zze Thas Globule ein Loch an der Stelle, an der Tie'Shianna in der Welt verblieb.

Die Diener des Namenlosen versuchen seither Zugriff auf die Städte Isiriel, Vayavinda und Mandalya zu erringen, die dunkle Elfe Pardona erschuf eigens Kreaturen dafür, die Neunaugen und die Harpyien – doch keine der Städte fiel. Hier folgt eine Liste der Städte, der geschätzten Gründung und der Herrscher, die die Stadt ins Sein brachten, sowie des Schutzes, den die Stadt gegen den Namenlosen aufbot:

- **Humus**: *Simyala* im Reichsforst, gegründet um 4.590 v.BF, mythischer Herrscher: Simia, Schutz: der Spiegelbann
- **Erz**: *Tie'Shianna* in der Khôm, gegründet um 4.500 v.BF, mythischer Herrscher: Fenvarien, Schutz: das Erzsiegel
- **Feuer**: *Mandalya* im Neunaugensee, gegründet um 4.100 v.BF, mythische Herrscherin: Panlariêl Schutz: der Langandauernde Schlaf
- **Eis**: *Vayafendur* (der Himmelsturm) in der Klirrfrostwüste, gegründet um 4.100 v.BF, mythischer Herrscher: Omethon, Schutz: der Klirrfrost
- **Wasser**: *Isiriel* im Yslisee, gegründet um 4.000 v.BF, mythische Herrscherin: Nuyasâl, Schutz: der Riese Gurd
- **Luft**: *Vayavinda* (Ort unbekannt), gegründet um 4.000 v.BF, mythischer Herrscher: unbekannt Schutz: unbekannt

Die Geoden

In dieser Zeit haben mehrere Angroschim eigenartige Träume: Sie sollen alle Waffen und Rüstungen zurücklassen und die Höhlen verlassen, um draußen, unter dem weiten Himmel, die Kräfte der Natur in sich aufnehmen. Nur so könnten sie Pyrdacors Elementarzauberei etwas entgegensetzen. Doch die Ältestenräte der Zwerge schenken diesen Träumen keinen Glauben oder tun sie als von Pyrdacor gesandte Spinnereien ab. So sind es nur einige Dutzend männliche Angroschim, die im Jahr **4.424 v.BF** alle Verbindungen mit ihren Sippen abbrechen und die Stollen ihrer Vorväter verlassen: die Geoden. Ihr Anführer ist *Brandan Sohn des Brodosch*, ein Enkel des Urvaters Brogar, der schon aufgrund seiner Abstammung große Aussichten auf höchstes Ansehen gehabt hätte, darauf aber nun verzichtet. Die Geoden lernen schnell, selbst die Mächte der Elemente zu beeinflussen und gegen die steinernen Krieger Pyrdacors zu richten.

4.412 v.BF entdecken sie dabei eine Globule, die der Zweiten Sphäre sehr nahe ist und in der die sechs Elemente besonders leicht zu beeinflussen sind. Das Tal der Elemente, wie Brandan diese Globule nennt, ist ein Treffpunkt der Elementaren Meister, die sich hier in unregelmäßigen Abständen versammeln. Hier werden die Geoden direkt von den unterschiedlichen Elementargeistern unterrichtet, was ihre Fähigkeiten im Umgang mit Elementen in kurzer Zeit vergrößert. Gemeinsam errichten sie hier den ersten aller Geodenringe: drei konzentrische Kreise aus insgesamt 77 Menhiren, die als Fokus für mächtige Elementarmagie wirken können. **4.044 v.BF** kommt ihnen der Kaiserdrache *Bekragor* auf die Spur und dringt in die Globule ein, doch durch einen gemeinsamen Zauber können die Geoden ihn versteinern, bevor er Schlimmeres bewirkt.

Am Schlund im Raschtulswall errichten Brandans Geoden **4.359 v.BF** einen weiteren Geodenring, der ihnen für Rituale im Zusammenhang mit Feuer und Erz dient, aber gleichzeitig auch der Verehrung Angroschs. Später wird hieraus ein wichtiges Heiligtum ihres Gottes. Er ist Vorbild für den wesentlich größeren Steinkreis an der Mündung der Galebra in den Großen Fluss, der **4.274 v.BF** entsteht und später den Namen *Brandans Ring* tragen wird.

Die Gründung H'Rabaals

Ein Krakonier-Kult, der den Untergang der maritimen Völker überstanden hat, gründet **4.457 v.BF** an einem Ort der Macht einen Kultplatz, um seinen Göttern zu huldigen (unter anderem auch Pyrdacor). Nach und nach werden hier zahlreiche Tempelpyramiden in den sumpfigen Untergrund gebaut, und neben den Krakoniern suchen auch viele Echsenrassen diesen Ort auf. Schließlich wird H'Rabaal, wie die Tempelstadt später genannt wird, zum Zentrum eines neuen Echsenreichs. Doch es ist eine der letzten Gründungen der Echsenvölker.

Brandans List

4.398 v.BF gelingt es Brandan durch seine Elementarmagie, in die Elfenstadt Tie'Shianna einzudringen und den Erz-Schlüssel aus der Obhut des Pyr-Tempels zu stehlen. Mit dessen Hilfe kann er im Tal der Elemente ein Bündnis mit dem Elementarherrn des Erzes schließen, dem die Versklavung seines Elements durch Pyrdacor und die Hochelfen schon lange sehr missfällt. Während der Elementarherr die Felsen um die Zwergenhöhlen herum auf magische Weise gegen die Durchdringung von Pyrdacors elementaren Kriegern versiegelt, entwickeln die Geoden unter Brandans Führung neue Zauber und Rituale, mit denen sie die Erz-Armee endgültig besiegen können. Es dauert noch fast zwei Jahrhunderte, aber **4.227 v.BF** muss Pyrdacor voller Zorn einsehen, dass auch dieser Plan schlussendlich nicht aufgegangen ist. So erklärt er sich im Jahr **4.221 v.BF** bereit, sich mit den Herrschern der Zwerge auf einer Yaquirinsel zu Friedensverhandlungen unter Aufsicht des Erz-Elementarherren zu treffen. Durch eine List gelingt es Brandan dabei, die misstrauischen Parteien zu einem dauerhaften Frieden zu verpflichten. Als er mitten in den Verhandlungen einmal kurz die Höhle verlässt, in der die Verhandlungen stattfinden, lässt er alle Anwesenden im Glauben, er müsse sich nur einmal kurz erleichtern. Deswegen denken sie sich auch nichts dabei, als Brandan scheinbar scherzhaft verlangt, sie müssten schwören, den Frieden wenigstens bis zu seiner Wiederkehr zu achten. So schwören die Zwerge bei ihren Ahnen und Pyrdacor bei den Elementen. Brandan aber kehrt niemals zurück, sondern lässt sich vom Erz-Herren zur Zitadelle des Erzes bringen, die er von nun an bewacht. Die Zwerge erzählen sich, er habe sich in die Fluten des Yaquir gestürzt, aber Pyrdacor spürt, dass der Geode noch lebt, und wendet in den folgenden Jahrhunderten viel Energie dafür auf, ihn aufzuspüren – erfolglos.

Pyrdacors Untertanen und die Zwerge sind jedoch gleichermaßen an den Eid gebunden. Damit endet schließlich der jahrtausendealte Krieg, was die Zwerge mit rauschenden Festen feiern. Die großen Leistungen der Geoden im letzten Teil der Auseinandersetzungen erfahren aber wenig Würdigung, denn die Zwerge misstrauen jeglicher Zauberei. Brandan jedoch wird als großer Held gefeiert. Pyrdacor seinerseits gibt zwar vor, sich ungemein darüber zu ärgern, derartig überlistet worden zu sein, doch insgeheim ist er zufrieden, denn auch er ist des endlosen Kriegs längst überdrüssig.

Charyptas Szepter

In Yash'Hualay wird **4.305 v.BF** ein Szepter für den neuen Hohepriester der Charypta angefertigt. Durch zahlreiche Rituale erhält es eine enge Bindung an die scheinbare Göttin, sodass der Priester mit ihm Gnade oder Zorn Charyptas herbeirufen kann. Mit seiner Hilfe festigen die Echsen ihre Herrschaft über das Perlenmeer.

Hochkönigin Orima

4.301 v.BF erklärt Hochkönigin Orima Tie'Shianna zur Hauptstadt der Hochelfen und lässt sich im Zentrum der Stadt einen gewaltigen Turm aus elementarem Erz erbauen, von dessen Spitze aus sie mit ihrem Sphärenschiff *Rilmandra* Reisen in fremde Welten unternimmt. Diese Reisen scheinen ihr tiefe Erkenntnisse zu bringen, aber auch ihren Verstand zu umnebeln.

Die Inseln im Nebel

Im Jahr **4.298 v.BF** öffnen mehrere mächtige Zauberträumer in Tie'Shianna ein Tor zu einer Globule, in der sie eine liebliche Inselwelt vorfinden. In den folgenden Jahren errichten sie dort in wildreichen Wäldern prächtige Paläste. Obwohl die Zeit in diesen ‚Inseln hinter dem Nebel' anders verläuft, ziehen sich hochgestellte Hochelfen gerne dorthin zurück, um sich zu erholen.

Dem Krieger *Lariel* gelingt es **4.267 v.BF**, die auf den Inseln entdeckten Zauberrösser zu zähmen und zu Reittieren zu machen. Bei Bedarf können sie nun von den Inseln geholt werden, um ihm und seinen Kriegern im Kampf oder bei der Jagd beizustehen.

- 4.088 v.BF: Gründung der Feuer-Stadt Mandalya
- 4.087 v.BF: Pardona als Dienerin des Namenlosen
- 4.084 v.BF: die Ordination der Angroschpriesterschaft
- 4.078 v.BF: Pardona als Oberpriesterin des Pyr
- 4.075 v.BF: Spaltung der Geoden in Sumudiener und Herrn der Erde
- 4.044 v.BF: Bekragor im Tal der Elemente
- 4.043 v.BF: Gründung der Eis-Stadt Ometheon
- 4.035 v.BF: erster Flug der Luft-Stadt Vayavinda
- 4.028 v.BF: Gründung der Wasser-Stadt Isiriel
- 4.014 v.BF: Gründung Liretenas
- 4.012 v.BF: Jungfernfahrt des Tauchbootes Salyrvan
- 4.002 v.BF: Gründung der elfischen Festung Darialya im Orkland
- 4.000 v.BF: Orimas Entrückung
- 3.978 v.BF: Pardonas Ankunft in Ometheon

Pardona und Sharecha

Immer noch möchte Pyrdacor die Macht über das Eis zurückerhalten. Zu diesem Zweck verführt er im Jahr **4.121 v.BF** die Elfenkönigin Orima durch falsche Versprechungen, mit ihm gemeinsam zwei Wesen zu erschaffen, die ihm helfen sollen, die verlorenen Schlüssel von Eis und Erz zurückzubekommen. In einem aufwendigen Ritual, in dessen Zentrum der mächtigste der Dreizehn Kessel der Urkräfte steht, erschaffen sie zwei Wesen. Das eine davon, *Pardona* (damals *Pyrdona* genannt), sieht aus wie eine Elfe, das andere, *Sharecha*, wie ein Mensch – abgesehen davon, dass beide selbst nach den Maßstäben dieser beiden Völker von unvergleichlicher Schönheit und Klugheit sind. Orima glaubt, dass diese beiden Wesen helfen sollen, die Völker Aventuriens unter elfischer Aufsicht in Frieden und Wohlstand zu führen. Doch Pyrdacor hat andere Pläne. Er macht die beiden zu ihm vollkommen ergebenen Dienerinnen, die Vertrauen der Menschen und Elfen erwerben und so Pyrdacors Einfluss auf sie verstärken sollen, vor allem will er durch die Elfengestaltige die Macht über das Eis zurückgewinnen, durch die zähere Menschengestaltige die über das Erz. Doch mit keiner dieser beiden Kreaturen sollte er sonderlich viel Glück haben.

Als er Sharecha **4.102 v.BF** in einem letzten Ritual an sich binden will, lehnt sie sich gegen ihn auf. Daraufhin verflucht er sie dazu, in immer neuer Gestalt wiedergeboren zu werden, ohne sich an die vorhergehenden Leben erinnern zu können.

Pardona scheint jedoch treu zu sein, und so sendet er sie **4.101 v.BF** nach Tie'Shianna an den Hof der Hochkönigin Orima, wo zu dieser Zeit schon Fenvarien an Orimas statt die Regierungsgeschäfte leitet. Es gelingt ihr, die meisten Elfen zu umgarnen, und so kann sie für Pyrdacor die Errichtung der elementaren Städte weiter vorantreiben. Doch **4.087 v.BF** tritt der Hochelf *Calusenio* an sie heran und offenbart, dass er ihre Herkunft kennt – und bietet ihr eine Macht an, die deutlich über derjenigen liegen soll, mit der Pyrdacor sie ausgestattet hat. Er ist ein Abgesandter des Namenlosen, der aus der Verborgenheit immer noch jede Tat seines Geschöpfs Pyrdacor genau beobachtet und nur auf eine Gelegenheit wartet, den Drachen zu seinem Werkzeug zu machen. Als Pardona **4.078 v.BF** zur Hohepriesterin des Pyr gekürt wird, weiß nicht einmal Pyrdacor, dass sie insgeheim längst dem Namenlosen dient.

Pardona

Die Städte des Feuers, der Luft und des Wassers

Im Jahr **4.088 v.BF** erhalten die Elfen von der unsterblichen Fee Pandlaril, der Herrin von Fluss und See, die Erlaubnis, auf einer Vulkaninsel im von ihr beherrschten Neunaugensee die Stadt des Feuers zu erbauen: *Mandalya*.

4.035 v.BF erhebt sich die fliegende Stadt *Vayavinda* von ihrem Bauplatz in den Höhen des Raschtulswalls: ein Meisterwerk der elementaren Luftzauberei, das von nun an den Himmel über Aventurien und darüber hinaus bereist. Und von **4.028 v.BF** an entsteht auf dem Yslisee das blau leuchtende *Isiriel* als schwimmende Stadt – vorausgegangen sind hier lange Verhandlungen mit den Trollen, die in einen Friedensschluss münden.

Der Himmelsturm und die Magierphilosophie

Im Jahr **4.043 v.BF** schart der große Philosoph und Forscher Ometheon 700 Gleichgesinnte um sich, darunter seinen Bruder Emetiel. Mit ihnen zieht er zu einer großen Felsnadel 600 Meilen nördlich des Yetilands, die er auf einer seiner Expeditionen entdeckt hat und die von großen Höhlen durchzogen ist. Dort erbauen die Elfen die Elementare Stadt des Eises. Ometheon ist, angestachelt von Pardona, von dem Gedanken besessen, dass Geist, Magie und Erfindungsreichtum ausreichen müssen, um selbst in

dieser unwirtlichen Region nicht nur überleben, sondern sogar eine prächtige Stadt errichten zu können. Die Stadt wird nach ihm Ometheon genannt, häufig aber auch als ‚der Himmelsturm' bezeichnet.
Als der Erfolg dieser unmöglich erscheinenden Besiedlung des Himmelsturms nicht mehr zu leugnen ist, spinnt Ometheon seine Gedankenmodelle weiter: Wenn der elfische Wille so etwas vollbringen kann, was unterscheidet ihn dann noch von der Göttlichkeit? Und er kommt zu dem Schluss, dass Götter nur deswegen Macht haben, ja, sogar nur deswegen existieren, weil Sterbliche an sie glauben. Demnach könne jeder Sterbliche ebenfalls zum Gott werden, fände er nur ausreichend andere, die an seine Göttlichkeit glauben. Auf diesen Gedankenspielen beruht das, was später als Magierphilosophie auch bei Menschen bekannt wird. Viele jüngere Elfen sind von diesen Gedanken begeistert und beginnen in der Tat, Ometheon zu verehren wie einen Gott, und das nicht nur im Himmelsturm.

Noch einige Elfenstädte

4.014 v.BF gründen die Elfen *Liretena*, eine der elfischen Todesgöttin Zerzal geweihte Stadt, die deswegen unter gläubigen Elfen immer umstritten bleibt. Mitten im Orkland entsteht ab **4.002 v.BF** die Festung *Darialya*, mit der die Elfen den Orks demonstrieren wollen, wer die wahren Herren Aventuriens sind. Trotz zahlreicher Versuche gelingt es den Orks niemals, die magischen Festungsmauern zu überwinden.

Die Salyrvan

4012 v.BF verlässt ein magisches Schiff den Himmelsturm, das aussieht wie ein pockenübersäter Grünwal von dreißig Schritt Länge und in der Lage ist, lange Tauchfahrten zu vollbringen. Der Erbauer *Vonthodael* lässt seine eigene Existenz in das Schiff übergehen und wird so zur Seele der *Salyrvan*. Mit ihm wird ein großer Teil der Versorgung des Himmelsturms gewährleistet, da die Unterseefahrten weniger gefährlich sind als die Reisen mit Eisseglern.

Der neue Glaube der Angroschim

Durch den Frieden, den die Angroschim durch Brandans List schließen konnten, blüht die zwergische Kultur auf. Erstmals entsteht jetzt auch eine Priesterschaft, die allein die Aufgabe hat, die Dankbarkeit der Zwerge gegenüber ihrem Schöpfergott Angrosch angemessen auszudrücken. Zunächst sind die Priester nur eine Art Zeremonienmeister für besondere Feierlichkeiten, aber **4.084 v.BF** entwickelt sich daraus eine Geweihtenschaft, die auch über Ingerimms Ordination verfügt und deswegen Wunder und Mirakel bewirken kann. Erster Bewahrer der Kraft, wie die Führer dieser Geweihten fortan genannt werden, ist ein Zwerg namens *Largorax*.
Eine solche spirituelle Führung erweist sich allerdings auch schon bald als dringend nötig, denn viele Zwerge betrachten den Auftrag Angroschs, die Bodenschätze vor den Drachen zu schützen, mit dem Friedensschluss als erfüllt. Deswegen kommen sie zu der Überzeugung, man könne die Bastionen und Festungen nun aufgeben und sich angenehmeren Dingen zuwenden oder möglicherweise sogar die unbekannte Oberfläche der Welt erkunden.

Der Untergang der Hochelfen – 4.000 bis 3.000 v.BF

Der aktuelle Stand um 4.000 v.BF

Noch existiert die Hochkultur der Elfen, auch wenn bereits Zeichen ihres Niedergangs zu spüren sind. Die prächtigen elementaren Städte erscheinen den Elfen selbst als Zeichen ihrer Überlegenheit über alle anderen Völker, doch Ometheons Selbstvergöttlichung ist vielmehr ein Zeichen für die grenzenlose Selbstüberschätzung, die vom Goldenen angestachelt und ausgenutzt wird.
Die Zwerge finden nach dem Friedensschluss mit den Echsen langsam wieder zu einer großen Gemeinschaft zusammen, ihre Städte sind nicht mehr so wehrhaft wie früher, dafür aber prächtiger.
Die Echsenstädte schauen auf eine reiche Geschichte zurück, erfreuen sich aber kaum noch Pyrdacors Aufmerksamkeit, weswegen interne Streitigkeiten und Machtkämpfe überwiegen.

Orimas Verschwinden

Die Erkenntnisse, die Orima auf ihren Reisen gewonnen hat, machen sie so verschroben, dass ihre Freunde es bald aufgeben, mit ihr sprechen zu wollen. Die reifende Überzeugung, von Pyrdacor bei der Erschaffung Pardonas und Sharechas betrogen und missbraucht worden zu sein, treibt sie noch tiefer in die Eigenbrötlerei und Zurückgezogenheit. Im Jahr **4.000 v.BF** geht sie ein letztes Mal an Bord von *Rilmandra*. Ein halbes Jahr später kehrt das Sphärenschiff leer zurück – von der Hochkönigin fehlt jede Spur. Bald wird behauptet, sie sei von den Göttern entrückt worden und wache nun von einem höheren Ort aus über das Schicksal der Elfen. **3.917 v.BF** wird ihr in Tie'Shianna ein prächtiger Tempel errichtet, in dem sie als blinde Schicksalsgöttin mit Füllhorn und Schwert dargestellt wird. Ihr Nachfolger als Hochkönig ist ihr bisheriger Berater Fenvarien, der schon vor über hundert Jahren faktisch ihre Amtsgeschäfte übernommen hat.

- 3.971 v.BF: neue Blüte des Drachenordens
- 3.967 v.BF: Aufstand der menschlichen Sklaven in H'Rabaal
- 3.952 v.BF: Pardonas Verrat, Untergang der Stadt Ometheon
- 3.943 v.BF: Erschaffung der Nachtalben
- 3.939 v.BF: Beginn des Baus der unterseeischen Stadt bei Ometheon
- 3.933 v.BF: Xagul Sohn des Xorax als erster Hochkönig der Zwerge
- 3.929 v.BF: Abatrox' Überführung, Xaguls Freitod
- 3.917 v.BF: der erste Orima-Tempel
- Um 3.900 v.BF: Entwicklung mehrerer Zwergenschriften, darunter Rogolan
- 3.812 v.BF: Verbannung aller Herrn der Erde
- 3.811 v.BF: Largorax als geistlicher Führer aller Zwerge

Sinnkrise der Echsen

Es bleibt nicht ohne Folgen, dass Pyrdacor seine Aufmerksamkeit auf die Elfen richtet: Die Echsenreiche stagnieren, die Götterverehrung ist längst zu sinnentleerten Ritualen erstarrt, die herrschenden Klassen ergötzen sich an hohlem Zeitvertreib.

Aber gerade aus diesem Mangel an Perspektive und Sinnhaftigkeit entsteht auch eine Gegenbewegung, die nach höheren Zielen sucht. So gerät auf einmal wieder der Drachenorden in den Fokus der Aufmerksamkeit, der über Tausende von Jahren nur ein Schattendasein gefristet hat. Seine ritterlichen Prinzipien und seine Verehrung der Großen Drachen dienen vielen Achaz nun als Projektionsfläche für höhere Werte.

Die Mantra'kim sind selbst zunächst erstaunt über die neue Popularität, da sie bisher in deutlicher Konkurrenz zu den Leviatanim standen. Doch **3.971 v.BF** wird der Orden offiziell zur Tempelgarde des Pyrdacor-Tempels erklärt. Zwischenzeitlich nimmt er sogar Leviatanim und andere besonders ruhmreiche Echsenkrieger in seine Reihen auf, was für eine Versöhnung mit den Leviatanim sorgt.

Um den eigentlichen Drachenorden herum entwickelt sich nun ein Kult, der vor allem bei den Achaz populär ist und der den Mantra'kim eine mythische Verehrung entgegenbringt. Für diese allerdings stellt sich diese Entwicklung als zweischneidig heraus: Aufgrund ihres Rufes werden sie nun immer häufiger auf die schwersten und gefährlichsten Missionen geschickt, was ihre Zahl nach und nach reduziert. Doch je kleiner der eigentliche Drachenorden wird, desto mehr wächst seine Anhängerschar.

Sklavenaufstand in H'Rabaal

Nachdem zahlreiche Waldmenschen als Sklaven nach H'Rabaal verschleppt wurden, kommt es **3.967 v.BF** zu einem Aufstand dieser Menschen gegen die echsische Willkür, der jedoch blutig niedergeschlagen wird. Immerhin entkommen einige der Menschen in den Dschungel und gründen im Verborgenen kleinere Siedlungen – damit ist der Grundstein für das spätere Kemi-Reich gelegt.

Der Untergang des Himmelsturms

Als Pyrdacor von Ometheons ‚Vergöttlichung' erfährt, sendet er seine Dienerin Pardona **3.978 v.BF** zu ihm, um ihn in seinem Sinne zu beeinflussen. Schließlich steht der Himmelsturm im Einflussgebiet des elementaren Eises, über das der Drache vor längerer Zeit seinen Einfluss verloren hat, und Pyrdacor hofft auf eine Möglichkeit, mit Ometheons Hilfe den Schlüssel zurückzuerhalten. Doch Pardona steht zu dieser Zeit schon völlig unter dem Einfluss des Goldenen.

3.952 v.BF ernennt sich Pardona selbst zur Oberpriesterin des von ihr geschaffenen Kultes des Leuchtenden Geistes und verkündet, dass sie Ometheon zum Gott erheben werde. Insgeheim plant sie aber, Ometheon zu ermorden und sich dann selbst zur Göttin ausrufen zu lassen. Doch einige der älteren und weiseren Elfen im Himmelsturm wollen die Vergöttlichung Ometheons verhindern, und es kommt zu Auseinandersetzungen innerhalb des Turms. Pardona nutzt

Angriff auf den Himmelsturm

das entstehende Durcheinander, ersticht Ometheon mit dem Dolch seines Bruders Emetiel und stürzt damit den ganzen Himmelsturm in völliges Chaos aus gegenseitigen Vorwürfen und Mordanklagen. Emetiel und einige seiner Freunde entkommen den wütenden Anhängern Pardonas mit knapper Not und flüchten nach Süden. An der Küste des Festlands werden sie von ihren Verfolgern unter Führung Pardonas eingeholt, und es kommt zu einem gnadenlosen Kampf. Inzwischen hat Pyrdacor von dem Verrat seines Geschöpfs erfahren und greift im letzten Moment ein, um Pardona aufzuhalten. Pardona flüchtet mit einigen Getreuen in den Himmelsturm, wohin Pyrdacor ihr nicht folgen kann, da er die Macht des Eises fürchtet.

Die Firnelfen

Die Überlebenden aus Emetiels Gefolge schwören allen Göttern ab und wollen in Zukunft auch nichts mehr von den arroganten Hochelfen wissen. Sie bleiben im ewigen Eis und gründen mehrere kleine Sippen, die mit recht einfachen Mitteln überleben. Aus ihnen entwickeln sich später die Firnelfen.

Pardonas Reich im Norden

Nur drei der Überlebenden kehren nach Tie'Shianna an Fenvariens Hof zurück, um den Elfen von Pardonas Taten zu berichten. Von nun an gilt Pardona bei den Elfen als große Verräterin, und die Verehrung des Pyr, dessen Hohepriesterin sie lange Zeit gewesen ist, wird in vielen elfischen Städten verboten. Anhänger der Ometheon'schen Theorien vermuten in ihr eine Abgesandte der alten Götter, deren Aufgabe es gewesen sei, den Ideen Ometheons Einhalt zu gebieten.

Pardona selbst bleibt im Himmelsturm, denn auf Dauer strebt sie immer noch die eigene Vergöttlichung an. Mit Unterstützung des Namenlosen und der Erzdämonen verfeinert sie die Chimärenherstellung und kreiert zahllose neue Wesen, wobei sie auch dämonische Kreaturen ‚verarbeitet'. So entstehen zum Beispiel die Eisigel, die seit dieser Zeit durch das ewige Eis rollen und Ahnungslose mit ihren Splittern verletzen oder töten.

Vor allem aber verwandelt sie die ihr treuen Elfen ab **3.943 v.BF** in Nachtalben und erbaut mit deren Hilfe ab **3.939 v.BF** eine unterseeische Stadt in der Nähe des Himmelsturms. Dabei stößt sie auf gewaltige Enduriumvorkommen.

Die *Salyrvan*, die zur Zeit der Morde gerade fern des Himmelsturms unterwegs war, kehrt niemals in ihren Heimathafen zurück, sondern kreuzt seitdem durch alle Meere der Welt.

Die Aufspaltung der Geoden

Unter den Geoden herrscht Uneinigkeit. Während die ‚Diener Sumus' der Meinung sind, man müsse weiterhin Brandans Lehre einer reinen Elementarzauberei folgen und Harmonie mit der Welt erreichen, entdecken die ‚Herren der Erde', dass die Magie noch ganz andere Möglichkeiten bietet. Sie streben Herrschaft statt Einklang und Schutz von Tieren und Pflanzen an. Die beiden Fraktionen geraten in heftigen Streit, und während die Sumudiener glauben, sie seien Berufene und könnten den anderen Angroschim ihre Lehre nicht mitteilen, wollen die Erdherren das Zwergenvolk zu seinem Glück zwingen – und dafür die Herrschaft über alle Zwerge übernehmen.

Als im Jahr **3.933 v.BF** der erste Hochkönig gewählt wird, setzt sich mit *Xagul Sohn des Xorax* ein Zwerg durch, der sich zunächst sehr darum bemüht, die Schäden des Kriegs endgültig zu beseitigen und vernichtete Siedlungen wieder aufzubauen. Doch nach einigen Jahrzehnten ändert sich sein Handeln ganz plötzlich grundlegend. Statt den Wiederaufbau fortzusetzen, lässt er nun die Werkzeuge, Essen und Waffen zerstören und verbietet seinem Volk das Ausüben alter Handwerkskünste. Schließlich will er sogar die uralten Heiligen Hallen in Xorlosch mit Lava fluten lassen, um sein Volk dazu zu zwingen, an die Erdoberfläche zu ziehen.

Zwar stellt sich die Geweihtenschaft des Angrosch unter dem ehrenwerten Largorax gegen all diese Befehle, doch sie kann ihre Ausführung nur verzögern, nicht verhindern. Doch dann tritt der alte Geode *Darbasch* auf den Plan, der Wortführer der Sumudiener und ehemalige Brandan-Schüler. Gemeinsam mit Largorax entdeckt er im Jahr **3.929 v.BF** einen geodischen Zauberbann, der auf Hochkönig Xagul liegt, und enttarnt damit die Pläne von Xaguls engstem Berater *Abatrox*, ein Herr der Erde, der sich selbst als Sohn Brandans bezeichnet. Abatrox, der Xagul offensichtlich verzaubert hat, kann sich nur durch eine überstürzte Flucht vor den aufgebrachten Zwergen retten, während Xagul den Freitod wählt.

Um zu verhindern, dass die Geheimnisse der Handwerkskünste noch einmal gezielt dem Vergessen anheim gegeben werden können, beschließen die Zwerge, eine Schrift zu entwickeln, durch die sich das Wissen konservieren lässt. Doch gleichzeitig fürchten viele Sippen und Zünfte, dass ihr geheimes Wissen durch eine Aufzeichnung in die falschen Hände geraten könnte. Deswegen wird um **3.900 v.BF** herum nicht nur *eine* Schrift entwickelt, sondern gleich eine Unzahl davon. Die heute noch bekannten *Rogolan*-Runen sind damals zunächst nur die Schrift der Geweihtenschaft, werden aber im Jahr **3.533 v.BF** offiziell zur allgemeinen Schrift aller Zwerge gewählt, während die meisten anderen Schriften bald in Vergessenheit geraten.

Nach Abtrox' Verrat könnte das Ansehen der Geoden unter den Zwergen nicht schlechter sein. Ihre Zauberei, die den bodenständigen Angroschim schon immer suspekt war, gilt nun als eine Gabe der Drachen – ein vernichtenderes Urteil ist kaum denkbar. Nur der Erinnerung an Brandans Taten ist es zu verdanken, dass überhaupt noch Geoden in Zwergenstädten geduldet werden. Schließlich versammelt der mittlerweile greise Darbasch **3.812 v.BF** alle Geoden um sich und verurteilt all jene, die Zauberei nur als Mittel der Herrschaft sehen, zur Verbannung.

Largorax wird derweil zum obersten aller Angroschpriester ernannt und damit für lange Zeit zum geistlichen Führer der Zwerge. Seinen Wunsch, die alte Wehrfähigkeit wiederherzustellen, wird ihm jedoch nie erfüllt.

Der Hochmut der Hochelfen und der Traum Mandalyas

Obwohl Hochkönig Fenvarien und seine Berater Niamh Goldhaar und Oisin versuchen, das Elfenvolk auch nach dem Untergang Ometheons auf Kurs zu halten, ist der Untergang des Volks längst eingeläutet. Viele Elfen sehen sich voller Stolz als Angehörige der mächtigsten und fortgeschrittensten Rasse des Kontinents, die selbst den Echsen in Zze Tha mit ihrem Drachenkaiser überlegen ist. Dabei entgeht ihnen, dass sie damit den Einflüsterungen Pardonas, Pyrdacors und indirekt sogar des Namenlosen erliegen. Sie ergehen sich in wochenlangen, hochphilosophischen Diskussionen über jedes erdenkliche Thema oder beschäftigen sich mit der Konstruktion magischer Gegenstände, unabhängig von deren praktischen Nutzen. Anders gesagt: Sie sind mittlerweile so ‚wirklich' oder ‚badoc' geworden, dass sie nach und nach die Welt und Wirklichkeit um sich herum aus den Augen verlieren.

- 3.611 v.BF: der Langandauernde Schlaf
- 3.533 v.BF: Rogolan als offizielle Schrift aller Zwerge
- 3.433 v.BF: Gründung einer Binge in den Nebelzinnen
- 3.352 v.BF: zwergische Besiedelung der Eiszinnen
- 3.312 v.BF: Ingerimmglauben bei den Nivesen
- 3.197 v.BF: die Mondsilberne Rüstung

Nur den weiseren Elfen wird nach und nach bewusst, dass Pardonas Verrat der Anfang vom Ende war. Eine extreme Version dieser Ansicht vertritt der Philosoph *Arikalion wandelt-in-fremden-Toden*, der die Elfen Mandalyas dazu aufruft, sich durch intensive Träume wieder ihren lichtelfischen Ursprüngen anzunähern. Schließlich überzeugt er die Stadtbewohner, und sie legen sich **3.611 v.BF** gemeinsam zum *Landandauernden Schlaf*, der sie und die ganze Stadt der Welt entrückt.

Zwerge in den nördlichen Gebirgen

Auf ihrer Suche nach neuen Siedlungsgebieten gründen die Angroschim ab **3.433 v.BF** in den Nebelzinnen kleine Bingen, **3.352 v.BF** entsteht ihre erste Siedlung in den Eiszinnen. Dort kommt es zu ersten Begegnungen mit den Menschen, die seit dem Untergang der Wulfen in dieser Region überlebt haben. Die Menschen, die sich selbst Nivesen nennen und wolfsgestaltige Götter verehren, übernehmen **3.312 v.BF** von den Zwergen den Ingrakult.

Calamans Queste

In der friedlichen Zeit wachsen die Zwergenvölker immer weiter an, und in den Hallen und Gängen der unterirdischen Städte wird es zunehmend enger. Zwar entstehen dadurch hier und da Unruhe und Unzufriedenheit, doch weise Führung von Königen und Geweihten verhindert, dass es zu ernsthaften Auseinandersetzungen kommt. Das soll sich mit *Calaman Sohn des Curthag* aus dem Volk des Curoban ändern.

Calaman ist der Sohn eines Königs, mutig, reich und selbstbewusst. Als er um die schöne *Aghira* wirbt, die schon viele Bewerber hat abblitzen lassen, fordert sie einen besonderen Liebesbeweis: am besten ein Stück aus Pyrdacors Hort. Ein solcher Diebstahl wäre ein Verstoß gegen den Vertrag, den Brandan mit dem Drachen ausgehandelt hat, aber Calaman will Aghira unbedingt zur Frau. Also bricht er im Jahr **3.080 v.BF** heimlich auf und überquert als erster Zwerg seit Ordamon den Yaquir, der die Grenze zum Reich der Echsen darstellt. Gekleidet ist er in Curthags mondsilbernen Panzer: eine Rüstung, die sein Vater als größter Meisterschmied dieser Epoche **3.197 v.BF** eigentlich für sich selbst angefertigt hat, sie aber später an seinen Sohn weitergab.

In den Schluchten des Raschtulswalls, nicht weit vom Djer Tulam, begegnet Calaman **3.078 v.BF** Menschen – und da sie wie er Feinde der Echsen sind, findet er freundliche Aufnahme. Er bleibt mehrere Monate bei diesen Leuten, die sich ‚Söhne Tulams' nennen, und sie lernen viel voneinander. Diese Vorfahren der Tulamiden verehren Phex unter dem Namen Feqz und leben als Nomaden, da sie ständig auf der Flucht vor den Echsenvölkern sind, die sie versklaven wollen.

Besonders enge Freundschaft schließt Calaman mit einem jungen Menschen namens *Assaf Sohn des Kasim*, der sich schließlich sogar bereit erklärt, Calaman auf seiner Queste zu begleiten. Gemeinsam erreichen sie im Jahr **3.075 v.BF** die Stadt Zze Tha, in der sie Pyrdacors Hort vermuten. Dort können sie sogar in den Tempel eindringen, der Pyrdacor geweiht ist, und einen Stirnreif stehlen. Erst am nächsten Tag erkennt Calaman, dass dieser Stirnreif ein uraltes Meisterstück zwergischer Handwerkskunst ist: Er hat Ordamons Krone gefunden. Doch er ahnt nicht, dass Pyrdacor ihn längst bemerkt und ihm die zwergische Krone zugespielt hat, die der Drache zuvor mit einem hinterhältigen Fluch versehen hat.

Calaman und Assaf kehren nach Norden zurück, müssen sich aber am Fuß der Khoram-Berge trennen, um ihre Verfolger abzuschütteln – doch zuvor versprechen sie sich feierlich, sich eines Tages wiederzutreffen. Außerdem lässt Calaman die Mondsilberne Rüstung in einem Versteck zurück, um schneller voranzukommen.

Calaman erreicht **3.073 v.BF** den Eisenwald und überreicht Aghira feierlich die Krone. So wird die Hochzeit für das kommende Jahr verabredet, und die Feier soll die größte werden, die das Zwergenreich seit langer Zeit gesehen hat.

Der Zerfall des Zwergenvolks

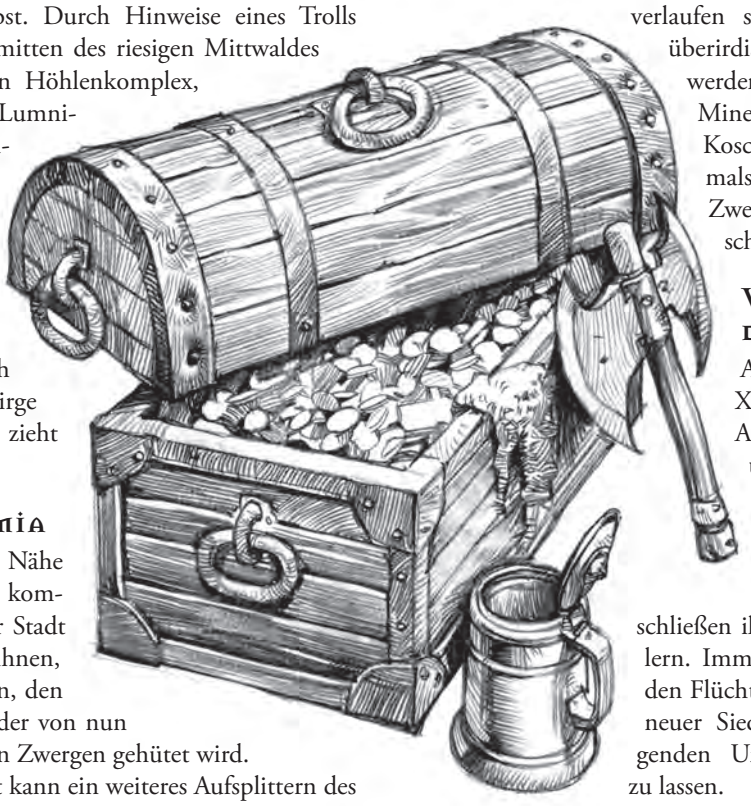
Einige ältere Zwerge erkennen in Calamans Tat jedoch einen frevelhaften Verstoß gegen den alten Vertrag, und sie bereiten unter Führung des Geweihten *Xuragosch Sohn des Xergos* eine Verbannung Calamans vor, um ein Exempel zu statuieren: Kein Zwerg soll noch einmal sein Volk durch derartige törichte Abenteuerlust in Gefahr bringen. Am Morgen der Hochzeitsfeier im Jahr **3.072 v.BF**, zu der viele Gäste von nah und fern herbeigeströmt sind, tritt Xuragosch vor und verkündet das Urteil: Calaman wird auf ewig aus dem Zwergenreich verbannt.

Aghira sagt sich daraufhin sofort von ihrem Bräutigam los, aber Calamans Volk will das Urteil nicht einfach hinnehmen.

Nach kurzer Beratung beschließen seine Ältesten, dass das ganze Volk Calaman in die Verbannung folgen wird. Selbst mit Waffengewalt können sie von diesem Beschluss nicht abgebracht werden, und so verlassen sie Xorlosch und ziehen in die weite Welt.

Die Binge im Mittwald

Calaman hat seine Heimat bereits verlassen, bevor sein Volk aufbricht, und lange Zeit weiß er nichts davon, dass seine Leute ihm folgen. Dabei irrt sein Volk ebenso durchs Land wie er selbst, auf der Suche nach einer neuen Heimat, aber auch nach Calaman selbst. Durch Hinweise eines Trolls entdecken die Zwerge inmitten des riesigen Mittwaldes **3.040 v.BF** einen großen Höhlenkomplex, der vor langer Zeit von Lumnianern angelegt wurde. Einige der Zwerge bleiben hier und gründen die Binge Kar Biadosch, die sie im Lauf der Jahrhunderte immer weiter ausbauen. Der größere Teil des Volks fühlt sich so weit von jedem Gebirge jedoch nicht wohl und zieht weiter.



Der Stein des Simia

Als sie **3.005 v.BF** in der Nähe der Stadt Simyala lagern, kommen die Hochelfen dieser Stadt zu ihnen und übergeben ihnen, angeleitet von einer Vision, den legendären Stein Simias, der von nun an als heiliges Gut von den Zwergen gehütet wird.
Doch auch dieses Artefakt kann ein weiteres Aufsplittern des Zwergenvolkes nicht verhindern. Einige der Angroschim erinnern sich an Calamans Erzählungen über die Menschen, und sie ziehen in den Raschtulswall, wo sie im Jahr **2.999 v.BF** freundliche Aufnahme finden und eine eigene Siedlung gründen. In dieser Gruppe befinden sich mehrere Geoden, die nun beginnen, ihre Zauberkunst an die Menschen weiterzugeben. Dies muss als der Ursprung der Druiden angesehen werden.

Die Koschzwerge

Viele der in Xorlosch zurückgebliebenen Zwerge sind unzufrieden, denn sie halten Calamans Verbannung für eine viel zu schwere Strafe für sein Vergehen, die ja doch keine Katastrophe ausgelöst habe. Die eigentliche Tragödie sei vielmehr, dass deswegen nun ein ganzes Zwergenvolk die Gemeinschaft verlassen habe. Nachdem es zu einigen heftigen Wortgefechten gekommen ist, die zum Teil sogar in bewaffnete Auseinandersetzungen münden, werden mehrfach Boten zu den Ambosszwergen geschickt, um Hilfe von den erfahrenen Kriegern zu erhalten. Doch die wollen sich nicht in den Streit verwickeln lassen und erklären sich für nicht betroffen. Also verlassen weitere Zwerge Xorlosch, um ihr Glück in der Ferne zu suchen, bis innerhalb eines Monats jeder fünfte Zwerg seine Heimat hinter sich lässt.
Nun ziehen viele kleinere Zwergengruppen durch die Welt, und zahlreiche davon kommen unterwegs um, aber einige Verbände finden im Lauf der Zeit an den unterschiedlichsten Orten eine neue Zuflucht. Eine recht große Gruppe schafft es unter dem Schutz von mitreisenden Geoden bis zu den einsamen Koschbergen, wo sie **3070 v.BF** das Königreich *Dumron Okosch* (‚Schwarze Zuflucht') gründen. König *Aswadur* beschließt, dass die Wanderung über der Erde so problemlos verlaufen sei, dass man weiterhin überirdisch bleiben könne. Zwar werden auch diverse Stollen und Minen in den Untergrund des Kosch gegraben, doch erstmals siedeln große Teile eines Zwergenvolks in überirdischen Hütten und Häusern.

Vor den Toren der Ambossberge

Andere Flüchtlinge aus Xorlosch ziehen zu den Ambossbergen, um hier um Aufnahme zu bitten. Doch die Ambosszwerge wollen weiterhin mit dem Konflikt nichts zu tun haben und verschließen ihre Tore vor den Bittstellern. Immerhin bieten sie aber an, den Flüchtlingen bei der Gründung neuer Siedlungen in anderen Gegenden Unterstützung zukommen zu lassen.
Die meisten der Bittsteller sind damit zufrieden, einige jedoch fühlen sich im Stich gelassen und predigen Hass gegen die Ambosszwerge. Vor allem Angehörige von Brogars Stamm wollen sich **3.069 v.BF** mit Gewalt Zugang zu den reichen Hallen unter dem Amboss erzwingen, doch mit den erfahrenen Kriegern dieses Königreichs können sie es nicht aufnehmen und werden aufgerieben. Nur eine kleine Schar Versprengter zieht weiter in die Schwarze Sichel, wo sie neue Siedlungen errichten. Dort nehmen sie sogar freundschaftliche Beziehungen zu den Hochelfen der Umgebung auf.

Der Tag des Zorns und der Auszug Aboralms Stamm

Der Geweihte Xuragosch verlangt in Xorlosch von Aghira die Herausgabe der Krone, die all diesen Ärger ausgelöst hat, doch sie weigert sich – nicht etwa aus Liebe zu Calaman, für den sie nur Spott und Hohn übrig hat, sondern aus purer Habgier. Hier wirkt bereits Pyrdacors hinterhältiger Zauber, der Aghiras Gier und Hochmut verstärkt und auch auf ihre Familie und Freunde übergreift, bis sich schließlich das gan-

- 3.080 v.BF: Calaman Sohn des Curthags Aufbruch aus Xorlosch
- 3.078 v.BF: Calaman Sohn des Curthag trifft im Raschtulswall auf Menschen
- 3.076 v.BF: der Diebstahl des Primoptolithen
- 3.075 v.BF: der Diebstahl von Ordamons Krone
- 3.073 v.BF: Calamans Geschenk für seine Braut
- 3.073 v.BF: der Primoptilith fällt an die Yetis
- 3.072 v.BF: Verbannung Calamans, Exodus von Calamans Volk, Tag des Zorns, Exodus von Aboralms Volk
- 3.071 v.BF: Begegnung zwischen Elfen und Zwergen
- 3.070 v.BF: Gründung des Königreichs Dumron Okosch
- 3.069 v.BF: Brogars Stamm Angriff auf die Ambosszwerge
- 3.069 v.BF: Aboralms Stamm im Orkland
- 3.060 v.BF: Gründung der Stadt Umrazim
- 3.047 v.BF: Lossagung der Ambosszwerge von Xorlosch
- 3.040 v.BF: Ambosszwerge im Mittwald
- 3.015 v.BF: Gründung des Kemi-Reichs

ze Volk Aboralms gegen Xuragosch verschwört. Als Xuragosch Aghira aufsucht, um die Krone zu erhalten, wird er von ihren Verwandten erschlagen – eine Tat, die in späteren Zeiten mythisch als ‚der erste Mord eines Zwergen an einem anderen Zwerg' verklärt wird, auf den Ingerimm mit einem wütenden Erdbeben reagiert habe. Die Tat bleibt natürlich nicht unbemerkt, und so bricht Chaos in Xorloschs Hallen aus: Der *Tag des Zorns* fordert mehrere Todesopfer, Aghira wird von einem Fluch getroffen, der sie in einen ewig brennenden Stein verwandelt, und schließlich flüchtet Aboralms Stamm überstürzt aus der Stadt. Mit sich tragen die Zwerge einen Stein, den Aghira zuvor aus Ordamons Krone gebrochen hat – und der Pyrdacors Fluch trägt, der diesem Zwergenstamm zum Verhängnis werden soll. Die restliche Krone wird dem Drachen zurückgesandt.

Die Flüchtenden ziehen nach Norden und begegnen im Jahr **3.071 v.BF** am Ufer des Neunaugensees erstmals den Elfen – eine Begegnung, die zwar nicht kriegerisch verläuft, aber auch keine Freundschaft begründet. **3.069 v.BF** betreten die Zwerge aus Aboralms Stamm die Ebenen des Orklands und liefern sich mehrere Scharmützel mit den Schwarzpelzen. Die immer weiter zusammenschmelzende Schar zieht weiter, entdeckt im Firunswall alte Höhlen und gründet **3.060 v.BF** unter Führung von *Alberik Sohn des Arthag* die Siedlung Umrazim, die später aufgrund ihres Reichtums ‚Goldene Stadt' genannt wird.

Die endgültige Loslösung der Ambosszwerge

Auch nach dem Auszug der unterschiedlichen Völker und Sippen kehrt in Xorlosch keine Ruhe ein. Der Zwist geht so tief, dass es immer wieder zu Streit und sogar zu blutigen Fehden kommt. Der Zusammenhalt des Zwergenvolks ist durch Pyrdacors Fluch zerbrochen, und so hat der Drache doch noch gesiegt.

Die Ambosszwerge, die von den Konflikten zwar nicht ganz verschont geblieben sind, aber vergleichsweise wenig abbekommen hatten, beschließen im Jahr **3.047 v.BF**, sich vollständig von Xorlosch loszulösen. König *Schoraxan* erhält den Titel ‚Waffenmeister Angroschs' und leitet von nun an alle Zeremonien, die bis dahin Aufgabe des Xorloscher Hochkönigs gewesen sind.

Calamans letzter Besuch bei den Menschen

Im Jahr **3.009 v.BF** kehrt der einsam herumirrende Prinz Calaman zurück zu den Kindern Tulams am Rand des Raschtulswalls, nachdem er seine Mondsilberne Rüstung aus ihrem Versteck geholt hat. Er hofft, seinen alten Freund Assaf zu finden, doch der liegt als über Neunzigjähriger gerade im Sterben. Calaman ist erschüttert von der Kurzlebigkeit der Menschen und zieht weiter, lässt die Rüstung allerdings als Andenken an seine Freundschaft zurück.

Der Raub der ersten Schwarzen Auges

Die Trolle haben in den letzten zweitausend Jahren viel von ihrer Macht und Bedeutung verloren, und von ihrem einst mächtigen Reich sind nur noch einige Gebiete in verschiedenen Gebirgen übrig geblieben, in die sie sich zurückgezogen haben – vor allem natürlich in den Trollzacken. Nur selten wagen sie sich noch aus ihren Gebieten heraus. Doch es gibt mächtige Helden und Propheten in Raschtuls Volk, und einige davon stellen sich an die Seite anderer Rassen, um die Echsen zu bekämpfen.

Ein Yeti

3.079 v.BF erkennt die Trollin *Ogodadscha* nach einer Visionsqueste, dass Pyrdacor über ein sehr mächtiges Artefakt verfügt, mit dessen Hilfe er seine Truppen selbst aus größter Entfernung überwachen und befehligen kann: das erste Schwarze Auge, auch Primoptolith genannt. Auf ihr Wort hin werden die drei größten Helden ihrer Zeit, die drei Brüder *Mollutsch*, *Killatsch* und *Rulletsch*, damit beauftragt, dieses Artefakt zu rauben. Die drei lassen sich von Achaz gefangen nehmen und als Sklaven nach Zze Tha bringen, wo sie drei Jahre lang niedere Dienste verrichten, bis sie genug erfahren haben und sich daran machen, das Schwarze Auge zu erobern. Beim Eindringen in den Pyr-Tempel wird Killatsch von einem Leviatan erschlagen, doch die anderen beiden entkommen mit dem Schwarzen Auge. Während der Flucht opfert sich Mollutsch, um seinem jüngeren Bruder Rulletsch das Entkommen zu ermöglichen. Rulletsch aber begreift, dass die Echsen über die Städte der Trolle herfallen würden, würde er das Artefakt dort hinbringen. Also flüchtet er immer weiter nach Norden, wohin die Echsen ihn nicht verfolgen können und wo auch Pyrdacor keine Macht mehr hat. Im Jahr **3.073 v.BF** wird Rulletsch am Fuße der Eiszinnen ein letztes Mal gesehen, doch dann verliert sich seine Spur im ewigen Eis – und mit ihm diejenige des Primoptolithen. Nur einige wenige Yetis wissen, dass ihre Ahnen den sterbenden Rulletsch gefunden haben und seitdem das mächtige Artefakt an einem verborgenen Ort aufbewahren.

Simyalas Untergang

Zu späteren Zeiten haben die Weisen der Welt lange darüber gerätselt, ob das Hergeben des Simiasteins den Untergang Simyalas besiegelt hat oder ob er stattdessen aufgrund einer Vision vor dem Zugriff der Schergen des Namenlosen bewahrt wird. Denn auch die Elfen Simyalas sind längst Pardonas Einflüsterungen erlegen und halten sich für unbesiegbar. Selbst als Gerüchte laut werden, in der Stadt gebe es eine Anhängerschaft des Namenlosen, werden die Warnungen nicht beachtet. Doch **3.003 v.BF**, kurz nachdem die Zwerge das Gebiet verlassen haben, fällt ein Wesen über die Stadt her, das „so schrecklich wie nichts zuvor und nichts danach" gewesen sein soll: der Basiliskenkönig, eine Kreatur Pardonas. Allein der Anblick und der Gestank töten schon die meisten Elfen, die ihm zu nahe kommen, und so wird die Stadtbevölkerung fast vollständig ausgelöscht.
Der Basiliskenkönig nistet sich jedoch in der Stadt ein und macht jeden Versuch, sie zurückzuerobern, unmöglich. Erst rund zweitausend Jahre später wird er von Geron dem Einhändigen mit dem heiligen Schwert Siebenstreich erschlagen.

Pardonas Entführung

Bei der Herbeirufung des Basiliskenkönigs hat Pardona ein uraltes Schriftenwerk echsischer Herkunft benutzt, das *Daimonicon*. Doch ihr unterläuft ein entscheidender Beschwörungsfehler, und obwohl die gerufene Kreatur erscheint und sich befehlsgemäß nach Simyala aufmacht, steht auf einmal ein Vielgehörnter vor Pardona, den sie nicht überwinden kann. Er reißt sie mit sich in die Siebte Sphäre, wo sich der Dämonensultan schon ungemein auf diese Begegnung freut.
Die Nachtalben wissen von alldem nichts, und so bleiben sie im Himmelsturm und warten ein Jahrtausend lang sehnsüchtig auf die Rückkehr ihrer ‚Göttin'. Derweil breiten sie allerdings ihr Einflussgebiet immer weiter aus, auch in den Norden des Güldenlands.

Pyrdacors Untergang – 3.100 bis 2.100 v.BF

Der aktuelle Stand um 3.000 v.BF
Das prächtige Imperium der Hochelfen bröckelt, die ersten elementaren Städte sind untergegangen oder entrückt. Die Zwerge haben sich in zahllose Gruppen aufgespalten, die jeweils für sich agieren. Auch in den Städten der Echsen ist nur noch ein Abglanz früherer Pracht geblieben. Alles in allem ist überall zu erkennen, dass das Zeitalter seinem Ende entgegenschreitet.

Das Reich der Kemi

Auf der alemitischen Halbinsel vereint **3.015 v.BF** der Waldmensch *Kacha* zahlreiche Waldmenschenstämme und gründet das Kemi-Reich. Zwar fürchten die Kemi die Echsen des Reichs von H'Rabaal, und manche von ihnen haben auch schon als Sklaven dienen müssen oder stammen von entlaufenen Sklaven ab, dennoch dient die echsische Hochkultur als Vorbild für die Kemi-Kultur: Viele Sitten, Gebräuche, Baustile und auch Götter werden einfach kopiert. Selbst die Schrift der Kemi ist eine kaum veränderte Variante der echsischen Glyphen.
Als **2.832 v.BF** Königin *Peri I.* die Herrschaft in der **2.966 v.BF** gegründeten Hauptstadt Terkum antritt, führt sie die Kemi in eine Blütezeit, die als die erste menschliche Hochkultur seit den Sumurrern angesehen werden muss und nur durch die Schwäche des Echsenreichs überhaupt möglich wird. Unter Königin *Peri II.* dehnt sich das Einflussgebiet des Reichs ab **2.243 v.BF** deutlich aus, indem sie viele Waldmenschenstämme unterwerfen und versklaven oder vertreiben lässt. Doch etwa zweihundert Jahre später wird das Reich im Lauf des Zweiten Drachenkriegs ausgelöscht, denn das von echsischen und drachischen Truppen quasi nebenbei verheerte Reich wird gleichzeitig auch noch vom Zorn der unterdrückten Waldmenschenstämme überzogen.

- 3.009 v.BF: Calaman bei den Menschen im Raschtulswall
- 3.005 v.BF: Übergabe von Simias Stein an Calamans Volk
- 3.003 v.BF: Zerstörung Simyalas durch den Basiliskenkönig, Pardonas Entführung in die Siebte Sphäre
- 2.999 v.BF: Calamans Volk im Raschtulswall
- 2.994 v.BF: erste Druiden
- 2.971 v.BF: Calamans Volk in den Trollzacken
- 2.966 v.BF: Gründung Terkums
- 2.956 v.BF: Obaran bei den Ahnen der Utulus
- 2.897 v.BF: Gefangenschaft der Utulus
- 2.832 v.BF: Blütezeit des Kemi-Reichs
- 2.815 v.BF: Calaman als Bergkönig in den Trollzacken
- 2.814 v.BF: Befreiung der Utulus und Auszug nach Aventurien
- 2.788 v.BF: reiche Metallvorkommen in Umrazim
- 2.735 v.BF: orkische Sklaven in Umrazim
- 2.713 v.BF: Schlacht der Dunkelheit im Südmeer
- 2.692 v.BF: das ‚Goldauge' aus dem Smaragd von Ordamons Krone

Die Zwerge

Nach einer langen Odyssee erreichen die verbliebenen Zwerge von Calamans Volk 2**.971 v.BF** den Rand der Trollzacken. Hier kommt es zwar zunächst zu einem blutigen Zusammenstoß mit den Trollen, doch Calaman schafft es in langen Verhandlungen, die Trolle davon zu überzeugen, dass die Angroschim Feinde der Echsen sind. So erhält Calamans Volk die Erlaubnis, in die Höhlen unter den Trollzacken einzuziehen, und gründet die Binge Aradolosch. Dafür erhalten die Trolle in der Folgezeit meisterlich gearbeitete Äxte und Beile für den Kampf gegen die Drachen.
Schließlich erreicht auch Calaman die Binge, und er wird nach dem Tod seines Vaters **2.815 v.BF** zum Bergkönig. Stets warnt er die Zwerge aber vor Freundschaft mit den Menschen, damit deren kurzes Leben sie nicht mit Kummer erfülle.

Obarans Offenbarung

Der Greif *Obaran*, der von Praios zu einem seiner Alveraniare gemacht wurde, offenbart sich der Legende nach **2.956 v.BF** einem dunkelhäutigen Menschenvolk, das einige Inseln an der Nordküste Uthurias bewohnt. In Menschengestalt lehrt er diesen Vorfahren der Utulus die Gesetze des Praios, wird dann jedoch von der Menschenfrau *Lutu* umgarnt und beginnt, seine Pflichten zu vernachlässigen.
Daraufhin gewinnen Priester der zur Erzdämonin gewordenen Göttin Charypta immer mehr Einfluss über das Volk und sperren es schließlich **2.897 v.BF** in eine unterseeische Grotte, die sie der Erzdämonin weihen. Obaran wird von seinem Herrn bestraft und ausgesandt, das Menschenvolk zu retten. Es gelingt ihm, die Utulu-Ahnen aus der Grotte zu befreien und **2.814 v.BF** an Bord kleiner Boote nach Aventurien zu bringen.

Aufstieg und Fall der Stadt Umrazim

Die Kinder Aboralms stoßen in den Tiefen des Firunswalls ab **2.788 v.BF** auf reiche Vorkommen unterschiedliche Metalle, und so beginnt die Stadt Umrazim in der Folgezeit zu prosperieren. Der Erfolg beruht allerdings auch darauf, dass Zwerge ab **2.735 v.BF** erstmals Sklaven für den Bergbau einsetzen: vor allem Orks, die sie in der Umgebung gefangen haben. Doch der Smaragd aus Ordamons Krone übt weiterhin seinen finsteren Einfluss aus, und Hochmut und Goldgier werden prägende Charakterzüge der Umrazim-Zwerge. Ein Geode schleift den Stein **2.692 v.BF** zu einer Linse, mit der man in die Tiefen des Berges blicken und seine Schätze entdecken kann. Diese Linse wird ‚Goldauge' genannt und gilt von nun an als größter Schatz des Volkes. Als Angroschpriester darauf bestehen, nach alter Tradition ihrem Gott einen Teil der erworbenen Güter zu opfern, gewinnt der Geiz überhand. Die Priester werden **2.679 v.BF** aus dem Firunswall vertrieben, die Kinder Aboralms sagen sich von ihrem Gott los.

Die Roten Zwerge

Ab **2.413 v.BF** kommt es zu Streitigkeiten über die Aufteilung der Beute. Daraufhin verlässt ein Teil der Bevölkerung im Streit Umrazim und zieht in die Ogerzähne. Der Plan dieser Verstoßenen ist es, in ihrer neuen Heimat so viele Reichtümer anzusammeln, dass sie sich eines Tages einen Platz in Umrazim zurückkaufen können. Doch leider bietet das Gebirge keine sehr üppigen Bodenschätze, und die fast grolmische Gier lässt die Zwerge verrohen. Im Lauf der Jahrhunderte verlernen sie den Umgang mit Eisen ebenso wie die meisten anderen Handwerkskünste. Um dennoch Schätze zusammenraffen zu können, senden sie immer wieder kleinere Gruppen in die Ferne, um andere Völker zu bestehlen. Heute sind sie als Rote Zwerge bekannt.

Der Untergang

Die Orks hassen die Zwerge Umrazims – einerseits weil diese so dreist sind, ihre Stadt mitten im orkischen Anspruchsgebiet zu erbauen, andererseits weil die Zwerge viele ihrer Brüder versklavt haben. Zugleich empfinden sie die Stadt als einen Ort der Pracht und des Reichtums jenseits aller ihrer Vorstellungen. Immer wieder greifen orkische Krieger Umrazim an, aber nach Jahrtausende langem Kampf gegen Drachen kennen die Zwerge viele Methoden, ihre Bauwerke gegen Angriffe zu wappnen. So lassen unzählige Orks ihr Leben in Fallgruben, unter herabstürzenden Felsblöcken oder im Bolzenhagel vor schier unüberwindlichen Festungsmauern.
Im Jahr **2.257 v.BF** kommt es jedoch zu einem Aufstand der versklavten Orks. Unterstützt durch Angriffe von außen fallen sie über ihre Herren her und töten fast alle der rund 5.000 Zwerge Umrazims, werfen sie in die bodenlosen Schächte, zerstückeln sie in unbändigem Zorn oder stoßen sie in die Schmiedefeuer. Bergkönig *Ardorag* überkommt Reue, und er opfert sich in seiner Not selbst Angrosch. Die Orks jedoch leeren die überfließenden Schatzkammern der Zwerge, nur das Goldauge finden sie nicht.

Einigen Zwergen gelingt die Flucht unter der Führung *Aboralms II.* nach Westen und Norden, doch die meisten zerstreuen sich und werden getötet. Mehrere kleinere Gruppen verstecken sich in abgelegenen Bergwerken rund ums Orkland, wo sie im Lauf der Jahrhunderte ihre Kultur weitgehend verlieren und zu Tiefzwergen werden – erst viel später stellt sich heraus, dass einer dieser Zwerge das Goldauge geborgen hat, doch die Kenntnis davon, wie man es nutzen kann, geht verloren. Eine kleine Schar zieht nach Norden und gründet **2.199 v.BF** die befestigte Siedlung Tjorlmarsch (das spätere Tjolmar).
Die befreiten Orks haben in der Zeit der Sklaverei so viel über die Schmiedekunst gelernt, dass sie selbst Eisenwaffen herstellen können. Sie übernehmen auch den Glauben an den zwergischen Schmiedegott, den sie allerdings Gravesh nennen.

Die Schlacht der Dunkelheit

Unbemerkt von den Landbewohnern findet **2.713 v.BF** tief unter der Oberfläche des Südmeers die *Schlacht der Dunkelheit* statt. Eine große Streitmacht von Krakoniern ist aus dem Wahjad ausgezogen, um Charyptas Einfluss in den Tiefen des Südmeers zu stärken. Doch trotz ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit können sie sich nicht gegen die Tiefseebewohner durchsetzen, die inzwischen Efferd als höchsten Gott verehren.

Krieg zwischen Zwergen und Goblins

Unter König *Bordrasch II.* dringen die Koschzwerge ab **2.623 v.BF** in den Norden des Gebirges vor, der bis dahin von Goblins dominiert wird. Es kommt zu heftigen Kämpfen, an deren Ende sich die meisten Goblinstämme aus dem Gebirge zurückziehen und andere Siedlungsgebiete suchen.

Die Orks im Norden

Das Orkland ist weitgehend von den großen Auseinandersetzungen mit den Echsen verschont geblieben, und viele Orks, die sich als Söldner oder aus finsterer Überzeugung den Horden des Namenlosen angeschlossen haben, kehren nun als ruhmreiche Sieger zurück. Da die Hochelfen in Bedeutungslosigkeit versunken sind, nutzen manche Orks die Gelegenheit und verlassen ihr angestammtes Land, um sich an Orten niederzulassen, die bisher elfisches Gebiet waren. So gründen sie dort, wo heute Greifenfurt steht, im Jahr **2.571 v.BF** ein Heiligtum ihres Gottes Tairach.

Mindrawa'oya

Die Waldelfen in den Salamandersteinen, die den Untergang der Hochelfen und das Erstarken des Goldenen aus der Sicherheit ihres Gebirges heraus beobachtet haben, beschließen **2.510 v.BF**, sich einen Rückzugsort zu erschaffen, der ihnen nützen sollte, sollten die Horden des Goldenen eines Tages zurückkehren. So entsteht das Mindrawa'oya, ein geschütztes Tal mit einem gewaltigen Mammutbaum, das zwar fest in der Wirklichkeit verwurzelt ist, aber gleichzeitig eng verbunden mit dem Sala Mandra.
Abgesehen von einigen Baumschraten und dem Riesenlindwurm *Sternenfeuer* haben seitdem nur Elfen das Tal betreten. Außerhalb der Salamandersteine ist seine Existenz bis heute kaum bekannt – was auch daran liegen mag, dass es nie wirklich von den Elfen genutzt werden musste. Doch die Ältesten und Weisesten der Waldelfenstämme kommen hier in unregelmäßigen Abständen zusammen, um Rat zu halten.

Goblins greifen Donnerbach an

Im Jahr **2.423 v.BF** versucht eine große Schar von Goblins, die heiligen Kavernen hinter den Donnerbachfällen zurückzuerobern, aus denen die Elfen sie vor sehr langer Zeit verjagt haben. Obwohl sie durch versteckte Zugänge in die Höhlen vordringen, können sie von den immer noch hier wachenden Elfen abgewehrt werden.

Chalwens Untergang

Auch nachdem die Sumurrer von den Echsen besiegt und ihre Städte vernichtet wurden, gilt Chalwen bei vielen Völkern als weises Orakel, das vor allem Pyrdacors Verdorbenheit predigt. So versucht sie immer wieder, die Elfen vor ihrem Hochmut zu warnen, doch Pyrdacor bewirkt mit seinen Ränken, dass die Elfen sie entweder nicht richtig verstehen oder aber ihre Worte nicht ernst nehmen. **2.393 v.BF** spricht sie jedoch eine Prophezeiung so energisch aus, dass ihre Worte bei manchen Elfen endlich auf offene Ohren treffen. In dieser Prophezeiung behauptet sie, dass die Elfen falschen Göttern folgen und auf Pfaden wandeln, die in den Untergang führen.
Dies erzürnt Pyrdacor so sehr, dass er **2.354 v.BF** all seine Zauberkraft zusammennimmt und die Macht der Elemente gegen Chalwens Gebirge schleudert. Mit einem Erdbeben, das riesige Flutwellen auslöst, versinkt schließlich das ganze Gebirge in den Tiefen des Meeres, wodurch Maraskan vom Festland getrennt wird. Sämtliche Siedlungen, die bis dahin in oder an diesem Höhenzug existierten, werden mit all ihren Einwohnern vernichtet, darunter auch echsische Tempel und Heiligtümer. Da Chalwen aber ihre Existenz im Lauf der Äonen fest an dieses Gebiet gebunden hat, wird auch sie in die Tiefe gerissen und fristet seitdem ein Dasein am Grunde des Meeres.
Von ihren drei ‚Kindern', den Riesen Ishyatralin, Mardala und Cnondrir, wird Letzterer auch in die Tiefe gerissen und ertrinkt, während sich Ishyatralin gerade auf Maraskan befindet und den Untergang seiner Heimat nur aus der Ferne beobachtet. Die Riesin Mardala schafft es, sich lange genug über Wasser zu halten, um wieder festen Grund unter den Füßen zu bekommen. Sie wird von einigen Ogern gefunden, die von ihrer Größe so beeindruckt sind, dass sie sie sogleich als Göttin adoptieren.
Auf der entstehenden Halbinsel, die später Elburische Halbinsel genannt werden wird, gründen Pyrdacors Untertanen **2.313 v.BF** ein neues Reich, dessen Name nicht überliefert ist – die Tulamiden nennen es Burruh'Sum.

- 2.679 v.BF: Lossagung der Zwerge Umrazims von Angrosch
- 2.623 v.BF: Vertreibung der Goblins aus dem nördlichen Kosch
- 2.571 v.BF: Gründung eines großen Tairachheiligtums außerhalb des Orklands
- 2.510 v.BF: das Mindrawa'oya
- 2.497 v.BF: Kriege zwischen Nachtalben und myranischen Hjaldingern
- 2.423 v.BF: Angriff der Goblins auf die Elfen der Donnerbachfälle
- 2.413 v.BF: Zwerge in den Ogerzähnen
- 2.393 v.BF: Chalwens Zweifel an Pyrdacors Göttlichkeit
- 2.354 v.BF: Chalwens Untergang
- 2.335 v.BF: der Alagrimm
- 2.313 v.BF: Gründung des Echsenreichs Burruh'Sum
- 2.303 v.BF: Pyrdacor als alleiniger Gott
- 2.302 v.BF: Bannung des Alagrimm
- 2.294 v.BF: Famerlors Gefangenschaft
- 2.261 v.BF: die Befreiung Famerlors, Beginn des Zweiten Drachenkriegs
- 2.259 v.BF: Verschwinden der Schwimmenden Gärten von Yash'Hualay
- 2.257 v.BF: Untergang vieler Zyklopeninseln
- 2.257 v.BF: Orkaufstand in Umrazim

Die Nachtalben in Myranor

Im Jahr **2.497 v.BF** begegnen die sich ausbreitenden Nachtalben erstmals myranischen Hjaldingern, die sie von da an als furchterregende Geister aus der Kälte betrachten. Es kommt zu heftigen Kriegen.

Der Alagrimm

Pyrdacor ist es zwar gelungen, die Zwerge durch seine Intrigen zu entzweien und damit ihre Macht zu brechen, aber vernichtet hat er sie noch lange nicht. Nun spielt der Namenlose ihm eine Möglichkeit zu, dies noch nachzuholen – so will er seinen Einfluss auf den mächtigen Drachen vergrößern.

Mithilfe eines Artefakts aus sehr alten Tagen erschafft Pyrdacor **2.335 v.BF** eine Kreatur aus reinem Feuer, gestaltet wie ein riesenhafter Adler. Dieses Wesen, der Alagrimm, fällt in den folgenden Jahrzehnten immer wieder über alle Angroschim her, die sich an die Oberfläche wagen. Schließlich kann er durch die vereinten Kräfte von Geoden und Angroschpriestern **2.302 v.BF** besiegt werden. Da sie es nicht schaffen, ihn gänzlich zu vernichten, bannen sie ihn in eine feuchte Grotte tief unter den Hallen von Koschim.

Der zweite Drachenkrieg und Pyrdacors Ende

Mit der Zerschlagung der Einheit des Zwergenvolks und Chalwens Untergang ist Pyrdacors Selbstbewusstsein weiter angewachsen – allerdings auch aufgrund der Einflüsterungen des Goldenen. Im Jahr **2.303 v.BF** macht er Anstalten, sich zum alleinigen Gott auszurufen und seinen Untertanen die Verehrung jeglicher anderer Götter zu verbieten.

Doch damit geht er einen Schritt zu weit, und die Götter beschließen einzugreifen. Sie senden **2.294 v.BF** Famerlor aus, damit er Pyrdacor zum Einlenken bringt. Doch Pyrdacor verlacht seinen Bruder und schafft es

Der Alagrimm

mit einer überraschenden Attacke, ihn zu überwinden und in Ketten zu schlagen. Nun sehen sich die Götter gezwungen, Famerlor von einigen Alveraniaren befreien zu lassen und Pyrdacors Vernichtung zu befehlen. Mit so viel Gegenwehr hat der goldene Drache seinerseits nicht gerechnet, und er sendet den Abgesandten der Götter seine schlachterfahrenen Drachen entgegen. **2.261 v.BF** gelingt dennoch die Befreiung Famerlors, und nun beginnt ein fürchterlicher Krieg, der wieder einmal große Teile der Welt verheert: der *Zweite Drachenkrieg*. In den Schlachten kämpfen Drachen und Alveraniare erbarmungslos und mit allen Mitteln, die ihnen zur Verfügung stehen. Chaos und Vernichtung herrschen überall, nicht nur in Aventurien. Tiefe Wunden werden in die Erde gerissen, aus denen kochende Lava hervorsprudelt, der Untergrund wird von verheerenden Beben erschüttert, ganze Inseln und Gebirge vergehen oder entstehen. Auf den Kontinenten wie auch in den Tiefen des Meeres werden Städte und Reiche zerstört.

Stürme von göttlicher Heftigkeit reißen **2.259 v.BF** die Schwimmenden Gärten von Yash'Hualay aus ihren Verankerungen und treiben sie über die Ozeane. Als die Zyklopen sich weigern, Waffen für Pyrdacors Echsen zu schmieden, erzeugt der Drache **2.257 v.BF** ein Erdbeben, bei dem mehr als die Hälfte der Zyklopeninseln im Meer versinken. Die fliegende Festung Zze Thas, Ekt'Arba, wird von einem durch göttliche Macht erzeugten Sturm abgetrieben und zerschellt **2.254 v.BF** an den Berghängen der Eternen.

Famerlor und Pyrdacor

Die Hilfe des Namenlosen

Pyrdacor begreift, dass er trotz aller Bemühungen und Zauberei unterliegen wird. Deswegen ruft er **2.256 v.BF** seinen Schöpfer zu Hilfe: den Goldenen Gott. Dieser hat nur darauf gewartet und schickt alle Wesen und Völker aus, die sich ihm im Lauf der Zeit unterworfen haben: Oger, Trolle, Zwerge, Menschen und Nachtalben überqueren das Eherne Schwert und dringen nach Aventurien vor. Mit ihnen ziehen nicht nur namenlose dämonische Kreaturen, sondern auch die Riesen *Wolkenkopf*, *Donnerarm* und *Tugrabab*. Unter Führung des Nachtalben *Feyangola Finsterblick* und des riesenhaften, daimoniden *Kazak watet-in-Blut* verheeren diese Truppen den Nordosten Aventuriens, bis ihnen im Jahr **2.253 v.BF** im nördlichen Bornland ein elfisches Heer entgegentritt. Es besteht vor allem aus Hochelfen, aber aus den Salamandersteinen sind auch einige Waldelfen herabgestiegen, aus dem Norden sind Firnelfen herbeigeeilt, die von Nivesen begleitet werden, und auch Angehörige anderer Kulturen schließen sich dem Kampf an: Waldschrate, Katzenmenschen, fliegende Katzen, Satyare, Zentauren und dergleichen mehr. Angeführt werden die elfischen Truppen von *Anvarion schwingt-zwei-Schwerter*. Mehrere Tage wogt die Schlacht hin und her, und das Land wird an dieser Stelle von Blut und Schlimmerem durchtränkt – das Schlachtfeld heißt seitdem Totenmoor. Doch dann kehrt durch Wirken des Namenlosen das dämonische Ross *Ghon'chumur* zurück und nimmt blutige Rache an den Elfen. Nur wenige aus dem Heer der Elfen und ihrer Alliierten überleben, viele werden in finstere Sphären gerissen – wie auch Anvarion, der deswegen als *Anvarion der-in-den-Schatten-ging* in die Legenden eingeht. Immerhin sind aber auch die Truppen des Namenlosen so geschwächt, dass ihr Vormarsch für mehrere Jahre gebremst ist.

Der Untergang der elementaren Städte

Im Jahr **2.231 v.BF** verlässt eine Gruppe verzweifelter Elfen Isiriel, denn sie sehen den Untergang ihrer Stadt voraus. Sie erschaffen sich die Globule *Nuyasala* nach Vorbild der Inseln im Nebel, um dort auf Nachrichten aus Isiriel zu warten. Das tun sie bis heute, und von Zeit zu Zeit geraten Schiffe im Feuermeer in Nebelwolken, durch die sie zu der legendenumwobenen Insel gelangen.

2.222 v.BF steht Feyangola wirklich mit seinen Truppen vor Isiriel, doch es gelingt ihm zunächst nicht, die auf dem See schwimmende Stadt zu erreichen. Da ruft er seine mächtigsten Zauberer herbei, die mit Unterstützung von Pyrdacor erneut die Macht der Elemente anrufen. Ein heftiges Seebeben und eine gewaltige Flutwelle reißen die Stadt in die Tiefe des Yslisees, wie es zuvor mit Chalwens Gebirge am Golf von Perricum geschehen ist. Im letzten Moment gelingt es den Elfenzauberern jedoch, die Stadt mithilfe des Elementaren Wasser-Schlüssels vor der Vernichtung zu retten, sodass sie nun am Grunde des Sees liegt. Ob die Elfen dabei auch in einen endlosen Traum versunken sind oder eine Möglichkeit geschaffen haben, unter dem Wasser weiterzuleben, ist nicht bekannt. Da aber keine Elfen aus Isiriel in anderen Elfenstädten auftauchen, kann ausgeschlossen werden, dass sie die Stadt im letzten Moment verlassen.

Die fliegende Stadt Vayavinda wird ab **2.217 v.BF** mehrfach von Drachen und Flugechsenreitern angegriffen, kann sich jedoch mithilfe von Luftzauberei und ihrer legendären Hippogriffenreiter diesen Attacken entziehen. Daraufhin erschaffen echsische Chimärologen Wesen aus gefangenen Elfen und Raubvögeln, die von da an als Harpyien die fliegende Stadt ständig verfolgen und belagern. Derart bedrängt, beschließt König *Achanill von Vayavinda* **2.209 v.BF**, das aventurische Gebiet zu verlassen und über anderen Kontinenten Frieden zu suchen. Doch in seine Stadt haben sich längst Verräter

- 2.256 v.BF: Pyrdacors Hilfegesuch an den Goldenen
- 2.254 v.BF: Ekt'Arbas Absturz
- 2.253 v.BF: die Schlacht am Totenmoor
- 2.243 v.BF: Königin Peri II.
- 2.231 v.BF: Flucht der Elfen aus Isiriel in die Globule Nuyasala
- 2.222 v.BF: Isiriels Untergang
- 2.217 v.BF: Angriffe auf Vayavinda
- 2.212 v.BF: Angriff der Truppen Zze Thas auf Tie'Shianna
- 2.209 v.BF: Sturz eines Teils von Vayavinda in den Blauen See, Flucht des übrigen Teils
- 2.204 v.BF: Angriff der Drachen auf Traschmalgor
- 2.201 v.BF: Untergang Tie'Shiannas, Ende des Hochelfenreichs
- 2.199 v.BF: Gründung Tjorlmarschs/Tjolmars
- 2.190 v.BF: Zerstörung der Elfensiedlung am Donnerbach, Schweigen der Lieder
- 2.146 v.BF: Feracinors Tod
- 2.133 v.BF: Zerstörung des Herzens des Sturms, Untergang A'Talls
- 2.130 v.BF: Besiedelung Altaïas und Ghurenias
- 2.117 v.BF: Versuch, den Bahamuth zu befreien
- 2.113 v.BF: Verlegung der Hauptstadt der Koschzwerge

eingeschlichen, die unter Führung von *Ilyanis sieht-in-die-Ferne* einen Aufstand gegen ihn initiieren – unter dem Vorwand, Achanill selbst sei ein Anhänger des Namenlosen. Obwohl dieser Aufstand zunächst niedergeschlagen wird, koppelt Achanills Tochter *Ayandra* einen Teil der Stadt ab und sucht mit einigen Gefährten ihr Glück in einer anderen Richtung. Doch dieses kleinere Stück Vayavindas ist eine gefundene Beute für Drachen, Harpyien und fliegende Trollschiffe. Schwer getroffen, stürzt die kleine fliegende Stadt ab und versinkt im Blauen See. Nur durch Ayandras Magie können die Elfen den Absturz überleben und in den Tiefen des Blauen Sees eine Zuflucht erbauen, in der sie bis heute hausen.

2.212 v.BF befiehlt Pyrdacor seinen echsischen Untertanen in Zze Tha, gegen Tie'Shianna zu ziehen. Zunächst gilt es, alle Vorposten zu beseitigen, um sich überhaupt erst der mächtigen Erzstadt nähern zu können. Zehn volle Jahre dauert es, bis sich die Echsenarmee vor den Toren Tie'Shiannas mit Feyangolas Heeren aus dem Norden vereinigen kann und mit einer Belagerung beginnt. Noch einmal ein halbes Jahr und viele blutige Schlachten vergehen, bis die Mauern Tie'Shiannas schließlich **2.201 v.BF** durch Verrat fallen. Einige der Bewohner können sich durch ein Sphärentor auf die Inseln im Neben flüchten und dieses Tor hinter sich versiegeln, sodass sie von der Dritten Sphäre abgeschnitten sind. Wenigen gelingt es, aus dem Belagerungsring auszubrechen, die meisten aber sterben. Mit Tie'Shianna wird die letzte der elementaren Elfenstädte vernichtet, der Elfenkönig Fenvarien gerät in Gefangenschaft der Schergen des Namenlosen: Das Reich der Hochelfen ist unwiederbringlich zerschlagen. Sogar die Lieder, die in den Kavernen Donnerbachs bisher ständig zu hören waren, verstummen, als die Siedlung am Fuß der Fälle **2.190 v.BF** durch eine fürchterliche Katastrophe fast vollständig ausgelöscht wird. Elfen sprechen nun vom Unheil verkündenden *Schweigen der Lieder*.

Überlebende Elfen

Obwohl die Truppen Pyrdacors und des Goldenen alle wichtigen Städte der Hochelfen vernichten (oder zur Flucht zwingen), gibt es doch eine nicht unbedeutende Zahl von Überlebenden, die in Aventurien verstreut werden und jeweils auf ihre Weise versuchen, den Untergang ihrer Kultur zu überleben.

Der Ursprung der Elfenvölker

Nach dem Fall des Himmelsturms haben sich die überlebenden Elfen aus dieser Stadt in den Schutz des ewigen Eises zurückgezogen, wo sie nun in kleinen Sippenverbänden als Firnelfen leben. Überlebende der südlicheren Kriege suchen in den Wäldern und Gebirgen Schutz vor der Verfolgung durch ihre Gegner, und nicht wenige finden auch eine Heimat bei den in der Wildnis lebenden Völkern, mit denen sie vorher verbündet waren. So finden sich immer wieder kleinere Gruppen zusammen, aus denen später die Auelfen werden. Einige suchen auch Schutz bei den Waldelfen der Salamandersteine, denen sie zugestehen müssen, dass ihre Warnungen vor der Entwicklung der hochelfischen Kultur berechtigt waren.

Die Wüstenelfen

Einige Überlebende des Untergangs von Tie'Shianna kehren in die Ruinen zurück und wachen über die untergegangene Stadt. Aus dem Verborgenen heraus fallen sie über Echsen her, die sich an den Reichtümern und heiligen Orten der Stadt vergreifen wollen, und sie verhindern auch, dass der von einer magischen Lanze durchbohrte Heerführer des Goldenen befreit werden kann. Als Zze Tha und der gesamte Dschungel durch den Echsenmagier *Chr'Szess'Aich* durch ein gewaltiges Ritual in eine Globule versetzt wird, bleiben die Ruinen Tie'Shiannas aufgrund ihrer Nähe zum elementaren Erz zurück, versinken allerdings bald unter dem Sand der nun hier entstandenen Wüste. Die Hüter der Ruinen passen sich an die neuen Gegebenheiten an, kleiden sich wie die menschlichen Wüstenbewohner und verbergen Gesicht und Ohren hinter Schleiern. So werden sie zu den legendenumwobenen Wüstenelfen.

Die Steppenelfen

Der Sternenträger *Lariel Sturm-in-den-Zweigen* streift mit den wenigen Verbliebenen aus seiner Reitereinheit durchs Land und führt einen Partisanenkampf gegen die Echsen. Erst nach Pyrdacors Tod verschlägt es ihn in den Norden, wo seine Leute eine neue Heimat finden und das Volk der Steppenelfen gründen.

Er selbst findet jedoch keine Ruhe und kehrt mit seinen engsten Vertrauten in den Süden zurück. Dort wird die kleine Schar in einem Hinterhalt aufgerieben. Die Geister der Elfen werden jedoch zu ruhelosen Seelen, die seitdem auf ihren Geisterpferden durch die Welt stürmen und Angehörige unterschiedlicher Echsenvölker in Angst und Schrecken versetzen.

Niamh Goldhaar

Fenvariens engste Vertraute kann das untergehende Tie'Shianna im letzten Moment durch ein Sphärenportal verlassen. Geschwächt und verzweifelt legt sie sich in einer Felsenhöhle im Bornwald zur Ruhe, um fast fünfhundert Jahre in tiefem Schlaf zu verbringen. Erst die Erschütterung, die die Wirklichkeit durchzieht, als die Tochter ihres Freundes Lariel, Ranarië, **1.778 v.BF** den Lichtelfen Arikalion ermordet, erweckt sie.

Doch als sie ihren Geist durch die Welt schweifen lässt, muss sie erkennen, dass es in dieser Welt keinen Platz mehr für sie gibt. So erschafft sie in über hundertjähriger Arbeit durch Traummagie eine neue Globule nach ihren Vorstellungen, in die sie sich **1.574 v.BF** zurückzieht. Seitdem finden dort auch allerlei andere Wesen Zuflucht.

Der Untergang von Traschmalgor

Mehrere Drachen unter Führung des Kaiserdrachen *Feracinor* greifen **2.204 v.BF** die Trollfestung Traschmalgor am Ostrand der Trollzacken an und vernichten sie nach einem erbitterten Kampf zu großen Teilen. Dabei kommen einige der mächtigsten Trollschamanen ums Leben, mit ihnen geht wichtiges, nur mündlich überliefertes Geheimwissen der Trolle verloren. Doch als Feracinors Sohn *Brakanor* von trollischen Zauberweberinnen getötet wird, zieht Feracinor ab, ohne das Werk vollendet zu haben. Da er es nicht wagt, Pyrdacor unter die Augen zu treten, zieht er sich geschwächt in den Finsterkamm zurück, wo er von nun an die Zwerge tyrannisiert.

Die Geister der getöteten Schamanen verbleiben in den Ruinen Traschmalgors, und die wenigen überlebenden Trolle bauen ihnen ein eigenes Heim, in dem sie von nun an geehrt werden.

Feracinors Tod

Einer Gruppe zwergischer Drachentöter unter Führung der Prinzessin *Argloscha Tochter der Angrescha* gelingt es **2.146 v.BF**, den immer noch geschwächten Feracinor in einen Hinterhalt zu locken und zu töten. Doch auch kaum einer der angreifenden Zwerge überlebt. Feracinors Karfunkel wird geborgen und Geoden zur Wacht übergeben.

Eine neue Hauptstadt im Kosch

Nachdem die Zwergenbingen im Süden des Gebirges seit langer Zeit immer wieder von Lindwürmern angegriffen werden, beschließen die Koschzwerge **2.113 v.BF**, ihre Hauptstadt in den sichereren nördlichen Bereich des Gebirges zu verlegen.

Das Ende von Kar Biadosch

Nachdem es zu mehreren Angriffen von dämonischen Wesen gekommen ist, verlassen die Zwerge von Kar Biadosch **2.101 v.BF** ihre Binge und flüchten zu ihren Verwandten in die Trollzacken. Unterwegs werden die meisten von ihnen jedoch durch Drachenangriffe getötet, nur einige Dutzend Überlebende erreichen die Trollzacken.

Das Ende von A'Tall

Im Südmeer vergeht **2.133 v.BF** das Reich von A'Tall, nachdem angreifende Drachen den magischen Schutz der Insel vernichtet haben: das Herz des Sturms. Die durch diese Zerstörung entstehenden Stürme sind ebenso mächtig wie unkontrollierbar, und unter ihren Gewalten zerbricht die ganze Insel und versinkt im Meer. Von seinen Bewohnern können sich nur eine Handvoll an die aventurische Küste retten, wo sie sich den Völkern der Waldmenschen, der Kemi und der Tulamiden anschließen. Einige Bewohner A'Talls erreichen **2.130 v.BF** mit Bruchstücken des Sturmherzens den Ort Altaïa, und eine andere Gruppe besiedelt die Insel Ghurenia.

Von A'Tall ragen seit dieser Zeit nur noch zwölf Berggipfel aus dem Meer, die heute von Brabak beansprucht werden, nachdem sie einige Zeit Seeräubern als Basis gedient haben.

Bahamuths Strudel

Ein treuer Anhänger Pyrdacors spürt bei einem Aufenthalt an der bornischen Küste die Nähe eines mächtigen Wesens: Unwissentlich ist er in den Einflussbereich Bahamuths gekommen, eines Teilleibs des Omegatherions. Da er hofft, mit dieser Kreatur seinem Herrn zu Hilfe eilen zu können, versucht er **2.117 v.BF**, die Kerkermauern einzureißen, die Bahamuth gefangen halten. Bevor er seine Rituale vollenden kann, wird Efferd auf ihn aufmerksam und sendet eine Schule gewaltiger Wale, die seinem Treiben ein Ende bereiten. Auch sie können nicht verhindern, dass sich ein winziges Fenster in Bahamuths Gefängnis öffnet, das hier die Gestalt eines Strudels annimmt. Meist sind die alten Zauber stark genug, um das Fenster zu verschließen, doch immer wieder öffnet es sich, mal mehr, mal weniger, und verschluckt alles, was ihm zu nahe kommt. Viele Völker erspüren in der Folgezeit die göttliche Kraft, die den Strudel erfüllt, und vermuten darin ein Heiligtum ihrer jeweiligen Meeresgottheit. So sammeln sich in seiner Tiefe zahlreiche Opfergaben unterschiedlicher Kulturen.

- 2.101 v.BF: das Ende Kar Biadoschs
- 2.099 v.BF: Pyrdacors Ende, Zze Tha in einer Globule
- 2.063 v.BF: Orkland-Achaz
- 2.060 v.BF: Menschen in Mhanadistan
- 2.055 v.BF: Gründung des Echsenreichs Ciszk'Hr
- 2.052 v.BF: Auszug von Curobans Sippe aus den Trollzacken.
- 2.050 v.BF: der erste Zug der Sehnenden
- 2.049 v.BF: angebliche Gründung Fasars
- 2.048 v.BF: Gründung Lorgoloschs

Das Ende Pyrdacors

Nach einer verzweifelten Flucht durch die Sphären und Globulen wird Pyrdacor im Jahr **2.099 v.BF** von Famerlor und anderen Abgesandten der Götter gestellt, als er sich auf seine Insel wagt, um dort mächtige magische Artefakte aus seinem Hort zu holen, mit denen er Famerlor zu vernichten hofft. Der entbrennende Kampf verdunkelt den Himmel, die Zauber bringen das Meer zum Kochen und das Gestein zum Schmelzen, bis die ganze Insel einschließlich ihrer unschätzbarer Bibliotheken und Kulturschätze als glühende Lava zerfließt und ihm Meer versinkt. Zahllose Wesen vergehen, darunter auch der Große Drache Ulvador, der zuerst von Pyrdacors Feueratem geblendet und dann von seinen Drachen zerrissen wird. Doch schließlich gelingt es den Angreifern, Pyrdacor zu überwinden und zu töten und seinen Leib mit der geschmolzenen Insel in der Tiefe versinken zu lassen. Sein Karfunkel wird jedoch geborgen.

Das Ritual des Chr'Szess'Aich

Noch im gleichen Jahr ergeht der Befehl, alle Wirkungsorte des Goldenen Drachen zu vernichten. Die meisten Orte, an denen Pyrdacors Helfer lebten, sind schon während des Krieges zerstört worden, nicht aber Zze Tha. Als sich Famerlors Blick nun auf die Stadt richtet, vollbringt deren oberster Zauberer *Chr'Szess'Aich* ein Ritual, das so mächtig ist, dass er dafür seine eigene Existenz aufgeben muss. Doch dadurch wird die gesamte Stadt einschließlich der Umgebung in eine Globule entführt und damit dem Zugriff der Rächer entzogen. Selbst Götter zeigen sich von der Macht dieses Rituals, dass sie nicht rückgängig machen können, beeindruckt, sagen die Legenden. Allein Tie'Shianna bleibt durch seine Erzmacht vom Zauberwirken des Skrechim unbeeinflusst.

Das Eherne Schwert

Damit der Goldene nie wieder seine Truppen über das Eherne Schwert nach Aventurien senden kann, beschließen die Götter, aus dem Gebirge eine unüberwindbare Barriere zu machen. Der Drache Fuldigor erhält den Auftrag, dieses Vorhaben auszuführen, und als Helfer gewinnen die Götter unter anderem den Elementarherrn des Erzes, der dem Drachen zu diesem Zweck den Erzschlüssel ausleiht. In einem Ritual, das Pyrdacors Versenkung von Chalwens Thron gleichkommt, wird das gesamte Gebirge so zusammengeschoben, dass seine Gipfel in unglaubliche Höhen gedrückt werden. Wo aber Chalwens Thron innerhalb weniger Stunden in den Fluten des Perlenmeers versunken ist, dauert das Anwachsen des Ehernen Schwerts weit über hundert Jahre, und der Höhenunterschied pro Tag beträgt nur wenige Spann. Die Hoffnung der Götter, dass hierbei auch die Dämonenzitadelle vernichtet werden könnte, erfüllt sich aber nicht. Deswegen erhält Fuldigor die Aufgabe, von nun an im Ehernen Schwert zu bleiben und die Zitadelle zu bewachen.

Der Zweite Drachenkrieg im Güldenland

Auch im Güldenland kämpfen die Anhänger Pyrdacors gegen die Völker der Götter. In der örtlichen Überlieferung wird diese Zeit die *Drachenzeit* genannt, und auch hier sind die Schlachten gnadenlos und rotten ganze Völker aus. Um die Zaubermacht der Bashuriden zu brechen, entwickeln mächtige Diener einen Fluch, der wie eine Krankheit von Person zu Person weitergegeben wird und bei allen Trägern des Ea'Myr zu einem Dahinsiechen und schließlich einem elenden Tod führt. Selbst jene Wesen, deren Ea'Myr nicht geöffnet ist, werden von dem Fluch befallen, obwohl sie nicht unbedingt daran sterben.

Chr'Szess'Aich

Pyrdacors Hort im Regengebirge

Ein Ort, an dem Pyrdacor sich lange vor seinen Gegnern verborgen hat, ist eine sehr gut versteckte Höhle in der Nähe eines unzugänglichen und auf magische Weise verborgenen Berggipfels inmitten des Regengebirges. In dieser Höhle befindet sich auch einer der Horte des Goldenen Drachen, ein gewaltiger Schatz an magischen und mystischen Gegenständen aus mehreren Zeitaltern. Große Teile dieses Hortes werden von den Siegern an sich genommen und teilweise nach Alveran, teilweise aber auch an die unterschiedlichsten Orte der Dritten Sphäre gebracht. Aber ein Teil der Höhle stürzt im Verlauf des Kampfes ein, sodass möglicherweise auch ein Teil des Hortes tief unter herabgestürztem Gestein begraben ist. Die Lage des ehemaligen Hortes ist jedoch nur einigen Drachen bekannt, und die verschweigen ihn aus Respekt vor den Großen Drachen.

Das Karmakorthäon – 2.099 bis 2.000 v.BF

Mit Pyrdacors Vernichtung geht das Zehnte Zeitalter zu Ende.

Der aktuelle Stand um 2.100 v.BF

Aventurien liegt in Trümmern. Die Hochelfen existieren nicht mehr, das Echsenreich ist zerschlagen. Das Land ist von den fürchterlichen Schlachten verheert, ganze Regionen sind entvölkert.
Die Zwerge, die sich aus den Schlachten heraushalten konnten, sind durch internen Zwist gespalten. Die Trolle haben sich aus dem Flachland wieder in die Berge zurückgezogen. Auch Goblins haben großen Blutzoll leisten müssen, breiten sich aber schnell wieder aus. Reste der Horden des Goldenen streifen noch durch das Land, bilden aber keine Einheit mehr, sondern plündern und rauben nur noch, um zu überleben.

Die Splitter des echsischen Reichs

Das Echsenreich liegt ebenso in Schutt und Asche wie das Reich der Hochelfen. Neun von zehn Drachen aus Pyrdacors Gefolge sind tot, die anderen ziehen sich alleine und ohne Anhängerschaft in unzugängliche Gebirge zurück – Shirr'Zach allein gelingt es seine Herrschaft zu behaupten, und die ist hoch im ewigen Eis verborgen. Die Völker der Leviatanim und der Skrechim sind annähernd ausgelöscht, und die wenigen Überlebenden fallen nun in erbitterten Machtkämpfen übereinander her. Die anderen Dienervölker wie Achaz, Marus und Krakonier sinken durch die weitgehende Vernichtung ihrer geistigen und geistlichen Elite deutlich hinter den kulturellen Status vergangener Zeiten zurück und verstecken sich in kleinen Stammesverbänden in der Wildnis.
Doch nach und nach kommen auch einige der mächtigeren Überlebenden wieder aus ihren Verstecken hervor und versuchen, das Beste aus ihrer Situation zu machen. Die folgende Aufzählung ist sicherlich nicht vollständig, benennt aber einige der ehemaligen Gefolgsleute des Goldenen Drachen, die den Krieg überdauert haben.

Ciszk'Hr, ein neues Reich der Echsen

Eine recht große Gruppe Achaz und einige Angehörige anderer Echsenrassen flüchten in die Tiefe der Echsensümpfe, wo sie zwar mit einer feindlichen Natur zu kämpfen hat, aber immerhin vor der Verfolgung ihrer Feinde sicher ist. Im Jahr **2.055 v.BF** gründen diese Echsen ein neues Königreich, das Ciszk'Hr genannt wird. Seine Hauptstadt ist Z'Lem, das spätere Selem. Während die meisten versprengten Achaz seit Pyrdacors Tod von tiefer Angst vor den Göttern erfüllt sind (siehe Kasten), werden hier noch weiterhin die alten Götter verehrt. Als höchste Gottheit gilt Tsa, allerdings unter dem Namen H'Rtsi.
Nach einiger Zeit setzen sich Leviatanim an die Spitze des Königreichs und entwickeln sich zu einer Herrscherklasse, während die Achaz nur noch einfache Untergebene sind. Unter der Leviatanim-Führung greifen die Echsen immer wieder das menschliche Kemi-Reich an, das ihnen Teile der Region abspenstig machen will. Im Jahr **2.024 v.BF** wird die letzte Kemi-Stadt vernichtet, was zu einem vorläufigen Ende der Kemi-Kultur führt.

Echsen im Orkland

Auf der Flucht dringen einige Achaz **2.063 v.BF** bis ins Orkland vor, wo sie sich in den Bodir-Sümpfen verbergen. Längst haben sie sich von Pyrdacor abgewendet, und in ihrer Not bitten sie die anderen Götter um Hilfe, denn der hereinbrechende Winter droht ihnen zum Verhängnis zu werden. Tsa ist es, die sie erhört und den treuesten Gläubigen die Fähigkeit gibt, trotz der Kälte zu überleben, indem sie Winterschlaf halten. Aus diesen gesegneten Achaz gehen die Orkland-Achaz hervor, die sich selbst Azhlazah nennen.
Ihr wertvollster Besitz aus früheren Zeiten, eines von Satinavs Augen, landet nach mehreren Umwegen im Orkenhort.

Die Angst der Achaz vor den Hrangar

Als die Achaz zu annähernd wehrlosen Opfern des Kriegs zwischen den Großen Drachen und Pyrdacor werden, gerät ihr Welt- und Glaubensbild immer mehr ins Wanken. Haben sie bisher die Götter als segensreiche Wesenheiten verstanden, an die sie sich in Zeiten der Not wenden können, so erscheinen sie nun plötzlich als gnadenlose, grausame Herrscher, die jedem ein fürchterliches Ende bereiten, der sich ihnen in den Weg stellt. Zwar sind es nicht die Götter selbst, die die Echsenstädte vernichten, sondern ihre drachischen Abgesandten, aber diese Unterscheidung verschwimmt immer mehr.

- 2.046 v.BF: tatsächliche Gründung Fasars
- 2.024 v.BF: Vernichtung der letzten Kemi-Stadt
- 2.023 v.BF: Abbadihrs Königreich
- 2.021 v.BF: Gründung Schatodors

So kommt es unter den Achaz zu Aufständen, bei denen ein Lynchmob alle Priester zu ermorden versucht. Denn, so der Vorwurf, hätten die Priester nicht die Aufmerksamkeit der Götter auf die Echsen gelenkt, dann hätten die sich andere Ziele für ihren fürchterlichen Zorn gesucht. In der Folge entwickelt sich bei vielen der versprengten Achaz-Stämme eine ganz eigene Religionsform, bei der es in erster Linie darum geht, von den Göttern nicht bemerkt zu werden. Aufgabe der mutigsten Schamanen ist es fortan, die Götter durch ihre Kulthandlungen zu beschwichtigen und ihre Aufmerksamkeit auf andere Völker zu lenken.

Glowasil der Feigling

Der Purpurwurm *Glowasil* ist lange Zeit ein bedeutender Heerführer Pyrdacors gewesen, flüchtet jedoch, als sein Heer in einer heftigen Schlacht aufgerieben wird. Mehrere Jahrhunderte verbirgt er sich in einem einsamen Tal im Adamantenland und meidet jeden Kontakt mit Wesen, die ihn verraten könnten.

Abbadihr, der Wurm vom Einsamen See

Ein anderer Heerführer Pyrdacors war Riesenlindwurm *Abbadihr*, der seine verbliebenen Truppen nach dem Tod des Hohen Drachen zu dem abgelegenen Einsamen See führt, wo er **2.023 v.BF** ein eigenes Königreich gründet und sich in der Seemitte die Zauberburg Abbadon erbaut.

Der Wasserdrache von Chababien

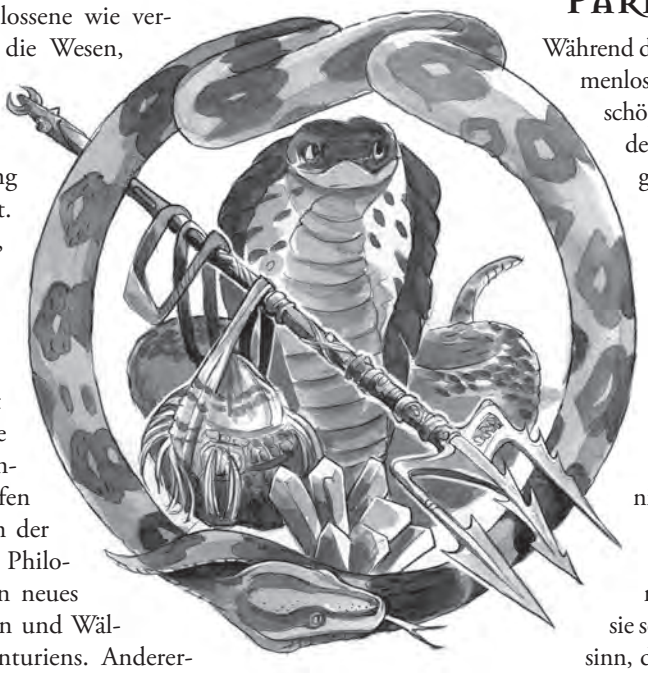
Kein Heerführer, sondern ein Statthalter des goldenen Drachen ist der gewaltige Wasserdrache, der für Pyrdacor große Teile der aventurischen Westküste verwaltete. Genau genommen handelt es sich um ein Wesen, das von Charypta aus einem Kaiserdrachen und einer Kreatur der Siebten Sphäre erschaffen wurde. Nach dem Drachenkrieg gibt er sich nicht geschlagen und herrscht noch lange Zeit über Chababien.

Die Skrechim

Die mächtige Zauberkraft der Skrechim ermöglicht es einer recht stattlichen Anzahl von ihnen, sich im letzten Moment in Sicherheit zu bringen. Einige davon verbergen sich in einer magischen Festung nahe der Mündung des Sikram, wo sie ihre Fertigkeiten in der Dämonologie ausbauen und die Bewohner der Umgebung versklaven. Die ‚Dämonenschlangen vom Sikram' gründen eine eigene kleine Dynastie, in der das geheime Wissen von Generation zu Generation weitergegeben wird.
Eine weitere Skrechu verbirgt sich in den Goldfelsen, wo sie chimärologische Experimente unternimmt. Schließlich wird sie von Pardona in die Geheimnisse der chimärischen Dämonologie eingeführt und kreiert fürchterliche Daimonide.

Der erste Zug der Sehenden

Am Ende des Zehnten Zeitalters liegt das Reich der Hochelfen in Trümmern, die Überlebenden haben sich in alle Himmelsrichtungen verstreut. Manche von ihnen sind unbelehrbar und bleiben weiterhin von der Überlegenheit der Elfen gegenüber allen anderen Völkern überzeugt, sie kämpfen als ebenso entschlossene wie verzweifelte Partisanen gegen die Wesen, die ihre Städte vernichtet haben. Doch viele andere sehen ein, dass genau diese Arroganz zum Untergang ihrer Kultur beigetragen hat. Die Abwendung vom *badoc*, von dem die Waldelfen als Nachfahren der Alten Elfen immer gepredigt haben, erfährt neue Popularität, eine Rückbesinnung auf längst vergessene oder belächelte Werte macht sich breit. Unter Anleitung der Waldelfen wenden sich viele Elfen von der hochelfischen Magie und Philosophie ab und beginnen ein neues Leben in den Steppen, Auen und Wäldern Nord- und Mittelaventuriens. Andererseits übernehmen die Waldelfen viele Elemente der Spruchzauberei, die die Flüchtlinge mitgebracht haben.



Um **2.050 v.BF** versammeln sich in den Salamandersteinen zahlreiche Elfen, die an den bisherigen Wegen zweifeln und ein Leben in Auen oder Wäldern ablehnen. Sie wollen sich der Welt ‚entträumen', wie sie sagen, und treten durch das Sala Mandra den Weg zurück in ihre Lichtwelt an. Dabei nennen sie sich selbst ‚die Sehenden', während ihre Bewegung von anderen Elfen als ‚der Zug der Sehnenden' bezeichnet wird.

Die Entstehung der Brillantzwerge

Die Zwerge aus Curobans Sippe, die nach ihrem Auszug aus Xorlosch in den Trollzacken eine neue Heimat gefunden haben, leben dort längere Zeit in freundlicher Eintracht mit den Trollen. Nachdem Calaman unvermählt und verbittert gestorben ist, folgt ihm sein Neffe *Crammay Sohn des Carmaron* als neuer Bergkönig nach, den eine tiefe Freundschaft mit *Strock* verbindet, dem Weisesten unter den Trollen.

2052 v.BF entbrennt jedoch ein heftiger Streit zwischen Zwergen und Trollen, dessen genaue Ursache längst vergessen ist, aber angeblich etwas mit Neid und Habgier zu tun hat. Das Ergebnis dieses Zerwürfnisses ist, dass die Zwerge ihre Stollen verlassen und weiter nach Osten ziehen, bis sie die unbewohnten Beilunker Berge erreichen. Von **2.048 v.BF** an entstehen hier die Hallen von Lorgolosch und (ab **2.021 v.BF**) die prächtige Stadt Schatodor. Da die Zwerge in den Tiefen unter den Bergen zahlreiche Edelsteine finden, werden sie von nun an Brillantzwerge genannt.

Pardonas Rettung

Während des Karmakorthäons erfährt der Namenlose Gott davon, dass Pyrdacors Geschöpf Pardona keineswegs tot ist, sondern in der Siebten Sphäre gefangen gehalten wird. Also sendet er seinen treuen Diener, Maruk-Methai, aus, um sie zu befreien. Keine Überlieferungen berichten davon, was Maruk-Methai in der Siebten Sphäre für Aufgaben zu erfüllen hat, geschweige von den Qualen, die Pardona in ihren fast tausend Jahren als Sklavin der Dämonen erleiden musste, doch dem dämonischen Wesen, das auch die ‚Kraft des Namenlosen' genannt wird, gelingt es, sie **2.014 v.BF** zum Namenlosen zu bringen. Dieser heilt sie so weit wie möglich von dem Wahnsinn, der sie erfasst hat, und macht sie zu seiner höchsten Legatin: zur ‚Zunge des Namenlosen'. Da es inzwischen weder Pyrdacor noch eine blühende Elfenkultur gibt, die sie weiterhin verführen kann, zieht Pardona von nun an durch die Welt und über alle Kontinente, um die Lehre ihres Herrn zu verbreiten.

Die Götter des Elften Zeitalters

Viele der bisherigen Götter bleiben weiterhin in ihren Ämtern: **Praios** als Oberster Richter, **Hesinde** als seine Beraterin und Herrscherin über die Magie, **Phex** als Götterbote, **Firun** als Herr über das Eis und **Tsa** als Lebensspenderin. **Simia** ist jedoch, vermutlich aufgrund ihrer Nähe zu den Elfen, in Ungnade gefallen. **Nurti** und **Brazoragh** hatten die Götterfeste bereits im Laufe des Zehnten Zeitalters auf Drängen Ingerimms verlassen. So wird die Herrschaft über das Feuer ebenfalls an **Ingerimm** gegeben, der auch weiterhin das Erz beherrscht, der Humus geht an **Peraine**. **Tairach** verlässt Alveran, vermutlich hat Praios inzwischen in ihm einen allmählich bedrohlich werdenden Konkurrenten erkannt. Ob und wie die Götter aber genau Einfluss auf Khas Entscheidung haben, das weiß wohl allein Kha selbst. Also erhält **Efferd** zum Wasser auch noch die Luft hinzu, während **Boron** wieder Herr über das Totenreich wird. Als weitere Götter werden **Travia, Rondra** und **Rahja** eingesetzt.

Das Elfte Zeitalter – Menschen

Wessen Zeitalter?

In der hesindianischen Zählung gilt das elfte Zeitalter als der ‚Äon der alten Völker', also der Elfen und Zwerge – ungeachtet der Tatsache, dass diese beiden Rassen zu den jüngsten auf dem Kontinent gehören. Bei dieser Zählung wird davon ausgegangen, dass das Zeitalter der Echsen mit Pyrdacors Sieg über die Praiosanbeter beginnt. Das aber würde bedeuten, dass die Echsen als dominierende Rasse das Ende ihres Zeitalters überstanden hätten, ohne ihre Dominanz zu verlieren. Genau genommen hat ihre ganz große Zeit da erst begonnen. Hesindianern, denen dieser Widerspruch aufgefallen ist, haben postuliert, Pyrdacor habe das Karmakorthäon verlängert, um seinem Volk eine längere Hochphase zu ermöglichen – was bedeuten würde, dass sich der Drache in Khas Beschlüsse einmischen könnte. Dies ist jedoch nicht einmal den Göttern möglich, geschweige denn einem ungleich weniger mächtigen Großen Drachen.

Tatsache ist, dass das Zeitalter der Echsen erst mit der Vernichtung Pyrdacors endet. Dass in dieser Zeit auch Elfen und Zwerge bereits ihre Blütezeit hinter sich hatten, widerspricht dem keineswegs – denn es gab in vielen Zeitaltern andere Rassen, die ebenfalls große Kulturen hervorbrachten, aber das Zeitalter dennoch nicht dominierten. Außerdem waren die Zwerge zwar immer ein Stachel im Selbstbewusstsein der Echsen, schafften es aber immer nur mit knapper Not, nicht vernichtet zu werden. Von einer Dominanz über die geschuppten Völker kann beim besten Willen nicht die Rede sein. Die Hochelfen haben mit den elementaren Städten zwar eine beeindruckende Entwicklungsstufe erreicht, aber bei genauerer Betrachtung hat wiederum Pyrdacor einen nennenswerten Anteil daran – man könnte also allerhöchstens das Zehnte Zeitalter als ‚Pyrdacors Äon' bezeichnen.

Ungeachtet dessen ist die Blütezeit von Zwergen und Elfen vor etwa 3.000 Jahren zu Ende gegangen – zugleich mit dem Ende der Echsen und dem Beginn des Elften Zeitalters. Weitere Forschungen, weswegen dieses Elfte Zeitalter dennoch den ‚alten Völkern' zugeordnet wird, ergeben einen Verdacht, der in hesindianischen Kreisen sicherlich vehement abgestritten würde: Die Menschen hoffen darauf, im kommenden Zwölften Zeitalter die wichtigste Rasse zu sein. Da es bisher aber noch kein Volk geschafft hat, mehr als ein Zeitalter zu dominieren, wäre mit dem jetzigen Karmakorthäon das Ende der menschlichen Blütezeit gekommen. Um das zu umgehen, wird die Realität des Elften Äons einfach zurechtgebogen und es zum Zeitalter der Zwerge und Elfen erklärt. Diesem (sicherlich sehr einfallsreichen) Kniff wollen wir uns an dieser Stelle nicht anschließen, sondern erklären das Elfte Zeitalter zum Zeitalter der Menschen. Ob diese Rasse es schafft, als erste in der Geschichte auch ein zweites Äon zu dominieren, warten wir voller Neugier ab.

- 2.014 v.BF: Befreiung Pardonas aus der Seelenmühle
- 2.009 v.BF: Rashtul al'Sheik in Fasar
- 2.004 v.BF: erste Angriffe der Tulamiden auf die Echsen
- 2.001 v.BF: erster großer Sieg der Menschen
- 2.001 v.BF: Niederschrift des ersten Teils der Heiligen Rollen der Beni Rurech
- 1.997 v.BF: Eroberung Zsaah'Mrs

Rashtul al'Sheik und Bastrabun – 2.020 bis 1.737 v.BF

Raschtul und der Aufstieg der Menschen

Das Machtvakuum, das der Untergang der echsischen Hochkultur erzeugt hat, wird von einem Volk als Chance wahrgenommen, mit dem niemand gerechnet hat: den Menschen. Von den Elfen als kurzlebig und ahnungslos belächelt, von den Zwergen als kurzlebig und zerbrechlich väterlich behütet und von den Echsen als minderwertige Sklaven behandelt, haben einige Nachfahren der Sumurrer in den Ausläufern des Raschtulswalls überlebt. Als jetzt die ständige Bedrohung durch Echsen und Drachen verschwindet, wagen sich ab **2.060 v.BF** erste Stämme nach Mhanadistan und lassen sich dort in den Ruinen alter Echsensiedlungen nieder – also bereits während des Karmakorthäons. Obwohl es immer wieder zu Scharmützeln mit kleineren Echsenverbänden kommt, ist das Leben hier dennoch einfacher als in den unwirtlichen Hängen des Raschtulswalls. Aus Lehmziegeln erbauen sie kleine Stufenpyramiden nach echsischem Vorbild (die später als ‚Magiergräber' fehlinterpretiert werden). **2.046 v.BF** gründen sie auf den Resten einer Skrechim-Stadt die Siedlung Fasar (in späteren Zeiten wird von Astrologen das Jahr 2.049 BF als optimales Gründungsdatum errechnet, seitdem nennt die Geschichtsschreibung dieses Jahr).

Die eigentliche Wende erfolgt aber im Jahr **2.009 v.BF**, als auf einmal ein fremder Mann in Fasar erscheint, dessen Herkunft niemand kennt. Seine Worte sind voller Weisheit und Wissen, und er sagt, er sei gekommen, um die Menschen gegen die

Echsen zu führen. Weil dieser *Rashtul al'Sheik* die Menschen nicht nur zu begeistern vermag, sondern auch noch über ungeahnte magische Fertigkeiten verfügt, die weit über die elementare Zauberei der bisherigen Druiden hinausreichen, schließen sich ihm in kürzester Zeit immer mehr Menschen an.
Von **2.004 v.BF** an macht Rashtul sein Versprechen wahr, und unter seiner Führung fallen die Menschen gemeinsam mit einigen verbündeten Trollen über die äußerst geschwächten Echsenvölker her. **2.001 v.BF** kommt es am Mhanadi zu einer ersten offenen Feldschlacht zwischen den Tulamiden und einem größeren Echsenverband, Rashtuls Magie verhilft seinem Heer zum Sieg. **1.997 v.BF** erobern Menschen und Trolle Zsaah'Mr am Zusammenfluss von Mhanadi und Gadang, eine der letzten größeren echsischen Städte, die bis dahin hauptsächlich von Leviatanim bewohnt worden ist. Von jetzt an heißt sie Zhamorrah und ist ein wichtiger Handelspunkt der Tulamiden. Da die Trolle zum Schluss kommen, dass die Macht der Geschuppten in ausreichendem Maße eingeschränkt ist, ziehen sie sich aus dem Krieg zurück. Nachdem sie mit Rashtul mehrere Geschenke ausgetauscht haben, kehren sie in ihre Städte und Siedlungen zurück.

Der aktuelle Stand um 2.020 v.BF

Die Wunden, die die fürchterlichen Kriege geschlagen haben, beginnen zu vernarben. Die einzelnen Völker suchen nach ihrem Platz im kommenden Zeitalter. Die meisten Weisen der Echsenvölker wissen, dass ihre Zeit vorbei ist, und ergeben sich entweder voller Selbstmitleid in dieses Schicksal oder versuchen, eine kleine Nische für sich zu finden. Doch es gibt auch Propheten und Führerpersönlichkeiten, die sich gegen den Untergang auflehnen, die Überlebenden um sich scharen und neue Reiche unter echsischer Herrschaft gründen wollen.
Bei den Elfen hingegen überwiegt die Einsicht, einem falschen Weg gefolgt zu sein, und damit die Abkehr von allem, was die hochelfische Kultur ausgemacht hat. So wächst gerade ein Volk heran, das das Streben nach Macht über andere Völker weitgehend hinter sich gelassen hat – damit gehen sie einen ähnlichen Weg wie die Trolle.
Die Zwerge hingegen sind vergleichsweise gut aus den letzten Zeiten hervorgegangen. Es sind die früheren Kriege gegen die Echsen und Pyrdacors Ränke, die sie gespalten haben. Mit den Drachenkriegen selbst hatten sie wenig zu tun, profitierten sogar davon, dass ihre Feinde mit anderen Gegnern beschäftigt waren. Eigentlich haben sie die beste Ausgangslage, um zum wichtigsten Volk des Zwölften Zeitalters zu werden. Aber sie nehmen diese Chance nicht wahr – aus welchen Gründen auch immer.
Orks und Goblins sind als einfache Kämpfer in den Schlachten eingesetzt worden und haben einen hohen Blutzoll bezahlt, von dem sie sich erst erholen müssen. Doch auch sie stehen bereit, eine wichtige Rolle zu übernehmen.
Die Menschen hingegen hat niemand auf dem Plan – zu unbedeutend waren sie bisher. Allein Raschtul, der schlafende Unsterbliche, sieht das anders.

Rashtul, erster Scheik-al-Scheik der Tulamiden

Rashtul ist bereits ein alter, weiser Mann, als er das erste Mal in Erscheinung tritt. Und seine lange Lebenszeit verrät, dass er kein normaler Mensch ist. Seine wahre Herkunft ist längst vergessen, und das mit gutem Grund, würde sie das Glaubensbild der Tulamiden und der Novadis doch zutiefst erschüttern. Denn Rashtul ist, wie sein Name eigentlich schon vermuten lässt, ein Auserwählter des gleichnamigen Unsterblichen Raschtul.
Dieser Unsterbliche ist ursprünglich eines der mächtigsten Wesen des Ersten Zeitalters. Beim Kampf um einen Platz in Alveran unterliegt er und verliert einen Großteil seiner Macht und Existenz. Seit dieser Zeit versucht er, seine Kraft zurückzugewinnen, und hofft dabei auf sterbliche Wesen.
Zunächst glaubte er, die Trolle, die er vor seiner Niederlage selbst erschaffen hat, würden seine Rettung sein, dann muss er hilflos mit ansehen, wie der Goldene Gott sie ihm abspenstig macht. Als der Goldene vernichtet wird, keimt in Raschtul neue Hoffnung auf, jetzt haben die Trolle ihre Blütezeit längst

- 1.991 v.BF: Gründung Rashduls (als Rashtul)
- 1.989 v.BF: Niederschlagung eines Sklavenaufstands in Ciszk'Hr
- 1.989 v.BF: Gründung der Binge Dorzromlosch
- 1.987 v.BF: Neugründung des Kemi-Reichs
- 1.984 v.BF: Die Beni Rurech verlassen ihre Heimat.
- 1.965 v.BF: Zerstörung des Heiligtums im Greifengras
- 1.941 v.BF: Friedensvertrag zwischen Echsen und Menschen
- 1.905 v.BF: Eröffnung einer Magierschule in Rashdul, erste Kophtanim
- 1.899 v.BF: Ensharzaggesis Minderglobule
- 1.884 v.BF: geodisches Heiligtum auf einem Südsee-Vulkan

hinter sich, und auch wenn viele von ihnen zur Verehrung ihres Schöpfers zurückkehren, resultiert daraus keine Aussicht auf einen Platz in Alveran.
Raschtuls Macht ist zu gering, um ein neues Volk zu erschaffen, wie es andere Unsterbliche tun. Als er am Ende des Zehnten Zeitalters das Ende der Echsen hereinbrechen sieht, kreiert er zumindest ein einzelnes Wesen: mit der Gestalt eines Menschen, aber vollkommener als diese – eben jenen Rashtul. Dieser Auserwählte soll das Volk der Menschen an den Unsterblichen binden und es zu seinem Volk machen. Und in der Tat fällt es seinem Geschöpf nicht schwer, die ehemaligen Bergbewohner in seinen Bann zu ziehen. So entsteht eine Verehrung des ersten Scheik-al-Scheik, die der eines Gottes gleichkommt.
Dem listigen Phex, der bis dahin einer der wichtigsten Götter der Tulamiden gewesen ist, entgeht Raschtuls Plan nicht. Durch geschicktes Intrigieren bewirkt er, dass sich Bastrabun, der Sohn von Raschtuls Geschöpf, vom Schöpfer seines Vaters abwendet und sich zu den alten tulamidischen Göttern bekannt: Dies sind vor allem Phex und die echsische Hesinde. Im Lauf der Zeit gerät die Raschtulverehrung wieder in Vergessenheit, später wird sie sogar gezielt aus den alten Schriften gelöscht.

Die Menschen dringen vor

In der Folgezeit treiben die Menschen die Geschuppten immer weiter in die südlichen Sümpfe und das Regengebirge, viele Echsen flüchten aber auch auf die Insel Marustan vor der Ostküste. Rashtul erklärt daraufhin diese Insel zum Bannland, das kein Mensch betreten darf. Die Menschen besiedeln immer größere Regionen und übernehmen dabei Äcker und Felder, die von den Echsen angelegt, aber nun verlassen wurden. Ihnen fehlt das Wissen, um die aufwendigen Kanal- und Bewässerungsanlagen der Echsen in Betrieb zu halten, und so trocknen große Ländereien aus und werden Teil der wachsenden Khôm. Selbst ein großer Meeresausläufer verliert seinen Anschluss an den Ozean und wird unter der brennenden Sonne zum lebensfeindlichen Cichanebi-Salzsee.
Der Wissensdurst der Tulamiden ist unerschöpflich. Gelehrte erforschen die Bibliotheken der eroberten Städte, und auch wenn die meisten der echsischen Schriften aus religiösen Gründen später vernichtet werden, so beruhen viele wissenschaftliche Erkenntnisse der Menschen auf den Aufzeichnungen der Echsenvölker – vor allem im Bereich der Magie und Architektur. In der Geschichtsschreibung werden freilich Lichtgestalten wie Rashtul oder sein Sohn Bastrabun als Erfinder dieser Techniken genannt, da es wenig rühmlich wäre, sie den Echsen zuzugestehen. Auch die Verehrung von Göttern wie Zsahh, H'Szint, Ssad'Huarr, Ssad'Navv, V'Sar und Kr'Thon'Chh übernehmen die Menschen, geben den Gottheiten aber Namen, die eher zu ihrer Sprache passen: Tsa, Hesinde, Satuaria, Satinav, Visar und Kor. Selbst die Aspekte und Aufgaben, die diesen Gottheiten zugeordnet werden, verändern sich. Darüber hinaus entwickeln sich zahllose neue und regionale Kulte.
Rashtul al'Sheik begründet **1.991 v.BF** eine weitere Stadt am Mhanadi und macht sie zu seiner Hauptstadt. Sie wird zu seinen Ehren nach ihm benannt (in späteren Zeiten setzt sich die Schreibweise ‚Rashdul' durch). Nach mehreren Schlachten schließt er **1.941 v.BF** einen Friedensvertrag mit den echsischen Herrschern von Yash'Hualay. Es kommt zur vorsichtigen Annäherung der ehemaligen Erzfeinde, bei der die Menschen viele weitere Kulturtechniken von den Echsen erlernen, etwa den Bau von Bewässerungsanlagen, die Bienenzucht und die Papyrusherstellung. Die Geheimnisse der Kristallomantie werden von den Menschen jedoch weitgehend abgelehnt, nur einige Geheimkulte widmen sich heimlich diesem Zweig der Zauberei. Stattdessen eröffnet Rashtul in seiner Hauptstadt **1.905 v.BF** den ‚Sternenkreis', also eine magische Schule, in der er einen Teil seines Wissens an sein Volk weitergibt. So entstehen die ersten Kophtanim: Zauberer, die mit Spruch- und Beschwörungszauberei Kontakt zu Elementen, zum Jenseits und zur Siebten Sphäre aufnehmen können.

Ein tulamidischer Kophta

Die Skrechim von Szirr'Korr

Doch es gibt auch Rückschläge im echsisch-menschlichen Verhältnis. So wird Fasar zum Beispiel im Jahr **1.882 v.BF** von fliegenden Skrechim aus dem rebellischen Reich Szirr'Korr angegriffen und zu großen Teilen zerstört. Als Reaktion darauf beauftragt Rashtul den Eis-Elementaristen *Tubalkain* damit, Szirr'Korr anzugreifen und zu zerstören, dem das nach einer verlustreichen Schlacht **1.880 v.BF** gelingt, indem er in einem aufwendigen Ritual die Temperatur des gesamten Gebiets empfindlich sinken lässt.

Tubalkain lässt zwar alle Echsen grausam abschlachten, die er findet, sorgt aber dafür, dass die Tempel und vor allem die Bibliotheken und Schriftsammlungen unangetastet bleiben, um möglichst viel echsisches Wissen übernehmen und nutzen zu können. Rashtul ist froh, den extrem gefühlskalten Zauberer nicht mehr in seiner Umgebung zu haben, und lässt ihn deswegen nach eigenem Ermessen schalten und walten. Tubalkain nennt die Echsenstadt daraufhin in Djar'Nod um und erklärt sich selbst zu deren Herrscher. Nachdem er zwanzig Jahre lang geforscht hat, stößt er auf Berichte von Pyrdacors elementarer Manipulationen. Auf deren Basis entwickelt er ein mächtiges Ritual, bei dem er **1.859 v.BF** die Lebensenergie des gesamten Gebiets abzieht und in ein Artefakt bannt, aus dem er sie sich nach und nach zuführt. Dadurch kann er seinen Alterungsprozess aufhalten und erhält sogar die Lebenskraft eines Zwanzigjährigen zurück.

Djar'Nod und alle seine Bewohner, Mensch wie Tier und Pflanze, werden dabei von einem gewaltigen Eispanzer bedeckt. Das Eis braucht mehrere Jahrzehnte, um unter der südlichen Sonne abzuschmelzen, und was darunter hervorkommt, ist totes Land, das im Lauf der folgenden Jahrhunderte ein Teil der Wüste Khôm wird, bis sich niemand mehr an die Lage von Djar'Nod erinnern kann. Die Bauwerke verfallen und werden von Wüstensand begraben.

Als Rashtul von diesem Ritual und seinem Hintergrund erfährt, erklärt er Tubalkain zum Ausgestoßenen und verspricht demjenigen, der ihm den Kopf des Zauberers bringt, eine hohe Belohnung. Doch Tubalkain zieht sich unerkannt nach Fasar zurück und lebt dort als Schriftgelehrter weiter.

Rashtuls Tod

Rashtul selbst überlebt alle seine Untertanen und bleibt bis **1.779 v.BF** der Scheik-al-Scheik aller Tulamiden, bevor er friedlich an Altersschwäche stirbt. In späteren Zeiten wird postuliert, er habe dieses Alter durch geheimnisvolle ‚elfische Rituale' erreicht, da sein Alter sonst nicht erklärbar ist.

Die Heiligen Rollen der Beni Rurech

Während sich die meisten tulamidischen Sippen voller Begeisterung Rashtul al'Sheik anschließen, halten sich die Beni Rurech zurück, denn ihnen hat ein Seher prophezeit, ihr Schicksal werde sich von dem der Raschtulgläubigen unterscheiden. Einige seiner Visionen lässt dieser Seher zwischen **2.001** und **1.992 v.BF** aufschreiben, und aus diesen Niederschriften wird später einmal der Grundstock der *Heiligen Rollen der Beni Rurech*. Später werden sie durch mündliche Überlieferungen ergänzt, die jedoch teilweise aus wesentlich früherer Zeit stammen.

Tubalkain

Schon bald sehen sich die Beni Rurech Anfeindungen ausgesetzt, weil sie ihren eigenen Weg gehen. Vor allem ihre bisher eng verbündeten Nachbarn, die Beni Surgh, zeigen weder Verständnis noch Toleranz. Als es zu Glaubenskämpfen kommt und der Häuptlingssohn der Beni Rurech erschlagen wird, beschließen sie **1.984 v.BF**, ihre Heimat zu verlassen. In mehrere Sippenverbände durchstreifen sie zunächst nomadisch den Raschtulswall, später aber auch die südlicheren Regionen. Es wird über zwei Jahrtausende dauern, bis sie eine neue Heimat finden, und bis dahin sind viele ihrer Sippen untergegangen.

- 1.882 v.BF: Angriff der Skrechim auf Fasar
- 1.880 v.BF: Untergang von Szirr'Korr
- 1.859 v.BF: das Eisritual von Djar'Nod
- 1.840 v.BF: der Fluch der Felder
- 1.822 v.BF: Bau der Schwarzen Festung auf Maraskan
- ca. 1.800 v.BF: erste Auelfen
- 1.779 v.BF: Rashtuls Tod
- 1.778 v.BF: der Mord am Lichtelfen Arikalion
- 1.778 v.BF: Niamhs Erwachen aus dem Zauberschlaf
- 1.777 v.BF: Ende des Friedens zwischen Echsen und Menschen
- 1.775 v.BF: Aliss'Szargo bei Bastrabun
- 1.762 v.BF: Beginn der Errichtung von Bastrabuns Bann
- 1.762 v.BF: Zerstörung Yash'Hualays
- 1.760 v.BF: Bastrabuns Diamant
- 1.760 v.BF: Eroberung der Elburischen Halbinsel

Aufstand in Ciszk'Hr

Nachdem Gerüchte vom Vordringen der Menschen in den Süden vorgedrungen sind, rotten sich im noch recht jungen Achaz-Reich Ciszk'Hr **1.989 v.BF** die zahlreichen versklavten Menschen zusammen und versuchen, ihren Unterdrückern zu entkommen. Ihr Aufstand kommt so überraschend, dass er zunächst erfolgreich ist. Erst als H'Szint-Priester ein magisches Salamanderartefakt nutzen, um die Menschen in tiefe Verwirrung zu stürzen, wird die Rebellion niedergeschlagen.

Das zweite Reich der Kemi

Einigen der Sklaven ist es dennoch gelungen, ihren Häschern zu entkommen und sich mit den versprengten Überlebenden des untergegangenen Kemi-Reichs zu vereinen. So gründet im Jahr **1.987 v.BF** der Boronpriester *Monthu I.* das Reich neu, es wird von Historikern später das „mittlere Kemi-Reich" genannt. Manthu verfügt, dass weltliche und geistliche Macht von nun an in der gleichen Hand liegen sollen, um besser gegen Angriffe von außen gewappnet zu sein.

Zwergensiedlungen unter dem Finsterkamm

Schon während des Drachenkriegs wächst die Bevölkerung in Xorlosch deutlich an, bis schließlich die Zeit reif ist, sich nach anderen Quartieren umzusehen. Im Jahr **1.989 v.BF** wird im Finsterkamm die Binge Dorzromlosch eingeweiht. Da nun aber keine Drachenangriffe mehr drohen, wagen einige dieser Siedler sogar, sich an der Erdoberfläche in der Nähe der Binge anzusiedeln.

Die Orkheiligtümer im Greifengras

Seit Pyrdacor die Praiospriester in seinem Reich vernichtet hat und damit sein Kult in Bedeutungslosigkeit versunken ist, hat Praios eine harte Zeit durchlebt. Doch da er dennoch wieder zum Richter der Götter erwählt wurde, sieht er sich im Aufwind. Und er nutzt seine Position, um Brazoragh in die Schranken zu weisen, der sich ebenfalls Hoffnungen auf dieses Amt gemacht hatte. Praios sendet seine Diener aus, um das wichtigste Heiligtum Brazoraghs zu vernichten.

Es handelt sich um eine ausgedehnte, größtenteils unterirdische Anlage mitten im Orkland, die bereits im Sechsten Zeitalter unter dem Namen *Tarrakvash* durch einen Aikar Brazoragh erbaut wurde, dann aber unter dem Eispanzer verloren ging. Im Neunten Zeitalter haben die Orks sie wieder in Besitz genommen und verehren hier nicht nur Brazoragh, sondern auch alle anderen Götter ihres Pantheons.

Im Jahr **1.965 v.BF** attackieren mehrere Greifen diesen Ort und töten oder vertreiben alle Priester und Schamanen, die hier leben. Da sie aber verhindern wollen, dass die Orks zurückkehren und das Heiligtum neu erbauen, bleiben einige der Greifen hier und verwehren den Schwarzpelzen jeglichen Zugang.

Später erhält diese Landschaft den Namen Greifengras, und die Greifen schützen nicht nur das Heiligtum, sondern verbergen tief in der Erde noch manches Artefakt, das Praios lieber nicht in der Hand von Sterblichen sehen will.

Die Ausbreitung der Orks und Goblins

Die Goblins brauchen nur wenige Jahrzehnte, um die Reduzierung ihres Volkes wieder auszugleichen, und dann strömen sie aus dem Bornland hervor, um sich neue Siedlungsgebiete zu erschließen. Die Orks brauchen zwar länger, gehen dafür aber aggressiver vor und versuchen gezielt, ihr Reich zu vergrößern.

Die Orks ziehen ins Greifengras

Doch beide Völker stoßen bald auf Menschen, Zwerge und Elfen, die ihnen das Land nicht freiwillig überlassen. In den folgenden Jahrhunderten kommt es in allen Regionen Nordaventuriens immer wieder zu Scharmützeln, in denen die unterschiedlichen Rassen um die Vorherrschaft ringen.

Das Geodenheiligtum in der Südsee

Der Geode *Albrix* und seine sechs Schüler haben es sich in den Kopf gesetzt, unbedingt herauszufinden, welchen Preis Brandan bei seinem Pakt mit dem Herrn des Erzes zahlen musste. Denn in diesem Geheimnis glauben sie auch den Ursprung von Brandans übermäßiger Macht erkennen zu können. Doch obwohl sie lange Zeit von Heiligtum zu Heiligtum pilgern, finden sie keine Antwort auf ihre Frage. Schließlich hören sie **1.884 v.BF** von einem erloschenen Vulkan inmitten der Südsee, windumtost und doch von fruchtbarer Erde bedeckt. Damit vereint er die fünf Elemente Feuer, Wasser, Erz, Luft und Humus auf engem Raum und ist ein idealer Ort für ein elementares Heiligtum.
Mithilfe dienstbarer Luftgeister gelangen sie auf die einsame Insel Chap Tabungapa und beginnen, in einer natürlichen Kraterhöhle ein solches Heiligtum zu errichten. Nach Abschluss dieser Arbeit beginnen sie unter Albrix' Anleitung mit einem Ritual, das es ihnen ermöglichen soll, direkten Kontakt mit Angrosch aufzunehmen. Doch das Ritual scheitert, da Albrix von falschen Annahmen ausgeht, und verwandelt die sieben Zwerge in untote Kreaturen, die seitdem über das versteckte Heiligtum wachen.

Die Elfen

Neben den verbitterten, den verzweifelten und den hoffnungslosen gibt es auch solche Hochelfen, die den Blick nach vorne wenden und sich neue Wege suchen, wie ihr Volk weiterleben könnte, ohne den Anspruch zu haben, die Welt zu beherrschen.

Entstehung der Avelfen

Einige dieser Elfen beginnen ab etwa **1.800 v.BF**, sich in kleineren Sippenverbänden in den Regionen von Albernia, Garetien und dem Bornland anzusiedeln. Dabei kommt es vor allem am Großen Fluss zu heftigen Auseinandersetzungen mit den Orks, die dieses Land für sich beanspruchen, doch nach und nach können die Elfen die Schwarzpelze verdrängen. So stürmen die Elfen **1.791 v.BF** das Tairachheiligtum von Saljeth und vernichten den alten orkischen Kultplatz.

Die Tat der Weidenfrau

Zu den Hochelfen, die aus ihrer Kultur nur den Schluss gezogen haben, man müsse eben mit noch mehr Entschlossenheit gegen die Feinde der Elfen kämpfen, gehört *Ranarië*, eine Tochter des Sternenträgers *Lariel Sturm-in-den-Zweigen*. Während ihr Vater mit einigen Getreuen durch den Süden Aventuriens zieht und aus dem Verborgenen heraus Echsen und Trolle jagt, versucht Ranarië einen der wenigen noch existierenden Lichtelfen, *Arikalion*, davon zu überzeugen, gemeinsam mit ihr ein neues Hochelfenreich zu begründen. Als er dieses Ansinnen entschieden ablehnt und sie des Hochmuts und der Uneinsichtigkeit beschuldigt, ermordet sie ihn im Jahr **1.778 v.BF**, indem sie ihm Gift verabreicht. Daraufhin wird sie zur Strafe in eine Trauerweide verwandelt, die bis heute an verschiedenen Orten im östlichen Weiden auftaucht und Sterblichen an ihrer Trauer teilhaben lässt.

Bastrabun I.

Als Rashtul al'Sheik **1.779 v.BF** stirbt, ist sein Sohn Bastrabun bereits 121 Jahre alt, aber dennoch voller Energie und Tatendrang – und ein Zauberer, der von seinem Vater tief in die Künste der Magie eingeführt wurde. So hat er Curthags mondsilberne Rüstung, die ihm von tulamidischen Bergvölkern als Zeichen ihrer Verehrung geschenkt wurde, mit mehreren mächtigen Zaubern belegt. Einer davon bewirkt, dass sie sich an die Größe ihres Trägers anpasst und somit auch jedem Menschen sitzt, obwohl sie ursprünglich für einen Zwergen gefertigt wurde. Als eine seiner ersten Amtshandlungen verlegt er nun die Hauptstadt von Rashdul nach Mherwed, dessen Lage ihm strategisch günstiger erscheint.

Ensharzaggesi und Aliss'Szargo

Wenig später schwingt sich der Skrechu *Ensharzaggesi* zum Herrscher über Yash'Hualay auf und kündigt **1.777 v.BF** den Frieden zwischen Menschen und Echsen. Schon bei den ersten kleineren Angriffen der mit neuem Stolz erfüllten Echsen scheint es, als könne Bastrabun den erstaunlichen magischen Fähigkeiten Ensharzaggesis nichts entgegensetzen. Doch dann erhält er Hilfe von unerwarteter Seite: Ein weiterer Skrechu namens *Aliss'Szargo* bietet sich ihm **1.775 v.BF** als Ratgeber an und lehrt ihn Möglichkeiten, die Angriffe der Echsen abzuwehren. So gelingt es trotz allen Misstrauens, das Aliss'Szargo von den meisten Menschen entgegenschlägt, die Echsen zurückzuschlagen. Unter anderem verrät der Skrechu den Menschen das Geheimnis des alten Kultplatzes H'Azzrah, in dem Ensharzaggesi eine Pforte des Grauens geöffnet hat. Bastrabun gelingt es, diese Pforte zu schließen und damit den wichtigsten Quell von Ensharzaggesis Macht versiegen zu lassen. So können die Menschen **1.762 v.BF** Yash'Hualay erobern und brennen große Teile davon nieder.
In einem geheimen Kultraum tief unter einem der Tempel in Yash'Hualay findet Bastrabun durch Aliss'Szargos Hilfe **1.760 v.BF** einen faustgroßen Edelstein, den er für einen magischen Diamanten hält und der ihm fortan als Fokus für viele sehr mächtige Zauber dient. Dieser Stein wird fortan ‚Drachenei' genannt – und nur Aliss'Szargo und Ensharzaggesi wissen, dass es sich in Wirklichkeit um den Karfunkelstein Pyrdacors handelt. Die Suche nach dem Szepter Charyptas, das laut Aliss'Szargo ebenfalls in Yash'Hualay aufbewahrt wurde, verläuft jedoch ergebnis-

- 1.757 v.BF: Gründung Khunchoms auf den Ruinen Yash'Hualays
- 1.757 v.BF: erste Mudramulim
- 1.753 v.BF: Vollendung von Bastrabuns Bann
- 1.752 v.BF: Gründung Akrabaals
- 1.751 v.BF: Zerstörung der letzten Echsensiedlung nördlich der Echsensümpfe
- 1.750 v.BF: Aufteilung des tulamidischen Reichs in sieben Provinzen
- 1.737 v.BF: Tod Bastrabuns
- 1.723 v.BF: Entdeckung der schwarzen Pyramiden
- 1.704 v.BF: Gründung Nebachots
- 1.704 v.BF: Entdeckung Nabuleths
- 1.702 v.BF: Gründung Bar-ar-Rihs/Baburins
- 1.697 v.BF: Gründung El'Burums/Elburums
- 1.694 v.BF: Gründung Anchopals
- 1.688 v.BF: Gründung Elems

los. Es wurde kurz vor dem Fall der Stadt heimlich nach Marustan gebracht, wo es den dortigen Echsen weiterhin als Insignium für Charyptas Macht gilt.

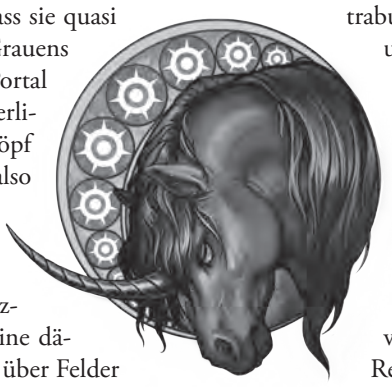
Mit dem Sieg über Yash'Hualay geben sich die Menschen nicht zufrieden. Sie treiben die Echsen immer weiter zurück: im Westen bis zum Loch Harodrôl, im Süden in die Mysobsümpfe, im Osten auf die Insel Marustan. Ensharzaggesi sieht ein, dass er gegen Bastrabun und Aliss'Szargo gemeinsam wenig ausrichten kann, und zieht sich an einen unbekannten Ort zurück.

Die Beni Oroni

Der Stamm der Beni Oroni bricht nach einer Vision ihres Anführers *Babur* im Jahr **1.760 v.BF** Richtung Norden auf und besiegt die Echsen von Burruh'Sum auf der Elburischen Halbinsel. Als Babur jedoch auch die Ogerstämme nördlich des Barun-Ulah angreifen will, weigern sich die abergläubischen Beni Oroni, da der Barun-Ulah als magische Grenze gilt und das Land jenseits als verflucht. Außerdem sind sie mit den eroberten fruchtbaren Ländereien auf der Elburischen Halbinsel zufrieden und sehen keinen Grund, sich auf weitere Schlachten einzulassen. Nur Baburs eigene Sippe und sein Sohn *Nebahath* folgen ihm schließlich, und sie stoßen am Oberlauf des Flusses auf das Wesen, das Babur in seinen Visionen gesehen hatte: *Ra'andrat*, eine Abgesandte der Göttin Rondra. Unter ihrer Führung greifen die Beni Oroni die Ogerstämme an. Als deren Anführerin, die Riesin Mardala,

Die beiden Skrechim

Der letzte große Anführer der Festland-Echsen Ensharzaggesi (eigentlich *N'Shr Ssa'Khr Ssech*) ist eine Inkarnation des Alveraniars des verbotenen Wissens. Als Herrscher über die hauptsächlich von Leviatanim bewohnte Stadt Zsaah'Mr stellt er sich noch zu Pyrdacors Zeiten gegen den goldenen Drachen und bezieht seine Macht stattdessen aus dämonischen Quellen. **1.899 v.BF** erschafft er dort, wo heute das Dorf Borbra steht, das ‚Heiligtum' H'Azzrah: ein Portal in eine Minderglobule, die er Asfaloth weiht, sodass sie quasi eine Pforte des Grauens wird. Dieses Portal nutzt er fortan zur Herstellung fürchterlicher Chimären. Sein mächtigstes Geschöpf ist ein weibliches Abbild seiner selbst, also eine Skrechu, die zu seiner vertrautesten Dienerin wird. Er bringt sie sogar dazu, **1.840 v.BF** einen Pakt mit Asfaloth einzugehen, wodurch ihm der Erzdämon den *Fluch der Felder* überlässt, eine dämonische Statue, die Siechtum und Tod über Felder und Äcker bringen kann.



Mithilfe dieser Dienerin erbaut Ensharzaggesi **1.822 v.BF** inmitten des maraskanischen Dschungels auf einem Nodix mehrerer Kraftlinien eine geheime Festung in einen uralten Termitenbau aus dem Siebten Zeitalter, die vor allem zum Chimärenbau gedacht ist. Mit dem Versprechen an die Echsenvölker, ihnen eine wirksame Waffe gegen die immer mächtiger werdenden Menschen zu liefern, gelingt es ihm, viele der verzweifelten Echsen um sich zu scharen.

Doch natürlich ist sein Zwilling, der Alveraniar des verborgenen Wissens, nicht weit. *Aliss'Szargo* ist ebenfalls ein Skrechu, der sich jedoch auf die Seite der Menschen stellt und sich Bastrabun anschließt. Mit seinen Ratschlägen und seiner zauberischen Hilfe gelingt es Bastrabun, die Macht der Echsen trotz deren chimärischer und dämonischer Hilfe zu brechen, und auch bei der Planung und Errichtung von Bastrabuns Bann ist ihm der Skrechu eine große Hilfe. Schließlich ist es Aliss'Szargo, der Ensharzaggesi in einer direkten Konfrontation schwer verletzt, woraufhin dieser die Stadt Zhamorrah dem Zorn seiner Feinde überlässt und spurlos verschwindet.

Aliss'Szargos Preis für seine Hilfe ist jedoch, dass Bastrabun die Echsenvölker in den Echsensümpfen und auf Marustan verschont, damit sie nicht vollständig ausgerottet werden.

So gewährt Bastrabun einer recht ansehnlichen Zahl von Echsen unterschiedlicher Rassen, angeführt von Ensharzaggesis Vertrauter, freien Abzug nach Marustan.

Die Erzählungen der folgenden Generationen nennen zwar mitunter noch Namen wie Ali ben Zaro oder dergleichen, wenn die Rede von einem mächtigen Berater Bastrabuns die Rede ist, aber auch dieser Name verblasst neben Bastrabuns Taten immer mehr. Irgendwann ist dann nur noch in einigen Märchen von dem „Abgesandten Hesindes mit ihren Zeichen der Weisheit an Haupt und Gliedern" die Rede.

die drohende Niederlage erkennt, flüchtet sie ins wilde Palmyramis. (Später erhält sie den Namen *Männertod*, da sie regelmäßig gezielt Jagd auf Menschenmänner macht, um sie grausam umzubringen. Grund dafür soll angeblich ihr Zorn auf den Riesen Adawadt sein, der sie verschmäht hat.) Die Oger werden vernichtend geschlagen, allerdings findet auch Babur den Tod. Die Sieger unter Nebahath danken Rondra mit ewiger Treue, nennen sich Babur Nebachoya und gründen später die Städte Bab-ar-Rih und Nebachot.

Bastrabuns Bann

Inzwischen, ab **1.762 v.BF,** hat Bastrabun begonnen, ein gewaltiges magisches Bollwerk zu errichten, das die Rückkehr der Echsen für alle Zeiten verhindern soll. Diese Großtat beruht auf einer Vereinigung von echsischer Magie, die er durch Aliss'Szargos Unterstützung entschlüsselt, mit der Zauberkunst seines Vaters. Er erschafft eine Grenze aus lauter magischen Orten, die über aufwendige Rituale miteinander verbunden werden – einer dieser Punkte ist Azzra (das bisherige H'Azzrah), der das Bollwerk mit seiner Macht speist.
Im Jahr **1.757 v.BF** gründet Bastrabun auf den Ruinen Yash'Hualays die Stadt Khunchom, die er wenig später zu seinem Regierungssitz erklärt und in der er im gleichen Jahr eine weitere magische Lehreinrichtung eröffnet: die Schule der tanzenden Mudramulim (aus der später die Dracheneier-Akademie hervorgeht). Das Wissen, das hier gelehrt wird, geht aus den Schriften der alten Echsenbibliotheken hervor und steht in Konkurrenz zu den Kophtanim Rashduls. Die Mudramulim arbeiten vor allem mit Zauberglyphen und mit komplizierten Ritualen, mit denen sie Bann-, Beherrschungs- und Objektmagie ausüben.
Bastrabun legt den Titel des Scheik-al-Scheik ab, den er von seinem Vater übernommen hat, und nennt sich von nun an Sultan. Damit begründet er die Dynastie der Sultane von Khunchom.
1.753 v.BF ist das Bollwerk gegen die Echsen vollendet. Doch dieses Werk hat ihn unglaublich viel Kraft gekostet, und auch als **1.751 v.BF** seine Streiter die letzten echsischen Siedlungen auf dem Festland nördlich der Echsensümpfe vernichten, belebt ihn das nicht weiter. Er siecht dahin, bis er **1.737 v.BF** stirbt. Curthags mondsilberne Rüstung hat er zu diesem Zeitpunkt bereits an einen verdienten Leibwächter weitergegeben – danach verliert sich ihre Spur aber für mehrere Jahrtausende.
Auch Aliss'Szargo zieht sich zurück, da er nun seinen einzigen wirklichen Fürsprecher verloren hat und keinen Zwist unter den Menschen erzeugen will.

Die Hauptstadt der vertriebenen Echsen

Auf Maraskan entwickelt sich unter der Führung der Skrechu von Marustan (der Kreatur des Ensharzaggesi) nach und nach eine neue Echsengesellschaft. **1.752 v.BF**, gerade mal ein Jahr nach der Vollendung von Bastrabuns Bann, gründen sie in einem verborgenen Tal an der Ostseite des Amdeggyngebirges eine neue Stadt, in der sie die alte Hochkultur wenigstens ein wenig aufblühen lassen wollen, und nennen sie Akrabaal.

Die Gründungen der tulamidischen Frühzeit

Um die Verwaltung seines mittlerweile unübersichtlich groß gewordenen Reichs zu erleichtert, teilt Bastrabun es **1.750 v.BF** in sieben Provinzen ein: die fünf Stammessultanate Khunchom, Gadang, Gorien, Oron und Nebachot sowie die Sultanate Thalusa und Elem. Erst später lässt er in diesen Gebieten Städte gründen, von denen aus sie regiert werden und die zum Teil den Namen des jeweiligen Sultanats tragen: **1.704 v.BF** Nebachot (das spätere Perricum), **1.697 v.BF** El'Burum (Elburum, Hauptstadt von Oron) und **1.688 v.BF** Elem (auf den Ruinen des ehemaligen Z'Lem, später Selem). **1.702 v.BF** entstehen in Oron außerdem Bab-ar-Rihs (das spätere Baburin) sowie **1.694 v.BF** Anchopal.

Frühe Tulamiden und Magiermogule – 1.737 bis 1.325 v.BF

Der aktuelle Stand um 1.740 v.BF

Die Tulamiden haben ein mächtiges Reich aufgebaut und beherrschen große Teile der Ostküste bis an den Rand der Khôm, den Raschtulswall sowie im Süden bis zu den Echsensümpfen. Damit haben sie die Herrschaft der Echsen endgültig beendet, nur noch auf Maraskan, im tiefen Süden und im Lieblichen Feld gibt es nennenswerte echsische Reiche.

Im Nordwesten haben sich die Orks ausgebreitet, ständig von Elfen angefeindet, die teilweise das gleiche Gebiet beanspruchen. Den Nordosten beherrschen hingegen die Goblins, die im Süden bis ans Reich der Menschen vorgedrungen sind und sich lediglich mit den Ogern herumschlagen müssen, die immer wieder über sie herfallen. Um die Zwerge ist es vergleichsweise ruhig geworden, sie pflegen ihre Bingen und üben sich im Schmieden.

- 1.685 v.BF: Entdeckung von Eisenerz in den Khunchomer Bergen
- 1.684 v.BF: die Schrift der Beni Nurbad und Al'Hani
- 1.671 v.BF: Exodus der Beni Nurbad und der Al'Hani
- 1.652 v.BF: Beni Nurbad bei Nebachot
- 1.647 v.BF: Aufstand in Akrabaal
- 1.640 v.BF: Gründung Fuo-Seys, der Stadt der Riesenaffen
- 1.638 v.BF: die erste Sultana in Khunchom
- 1.627 v.BF: Auszug der Hjaldinger aus Hjaldingard
- 1.627 v.BF: Hjaldinger auf Talania und dem Swafnirsland
- 1.626 v.BF: Vorfahren der Fjarninger bei den Nebelzinnen, Gründung Olafjords/ Olports
- 1.613 v.BF: Akrabaals Verhehlung
- 1.609 v.BF: die Magiermogule vom Gadang
- 1.606 v.BF: der Zerfall des Sultanats

Die Tulamiden dringen in den Süden vor

1.723 v.BF entdecken tulamidische Forscher an den Hängen des Visar schwarze Pyramiden, meiden aber deren düstere Ausstrahlung und verzichten ihretwegen vorerst darauf, die günstige Lage an der Hanfla-Mündung für eine Siedlung zu nutzen. Dies ändert sich erst **1.589 v.BF**, als sich Siedler aus Elem hier niederlassen und den Grenzposten Al'Anfa gründen. Ein weiterer Grenzposten wird **1.555 v.BF** angelegt und erhält den Namen Mirham. Eine andere Forschergruppe berichtet dem Sultan **1.704 v.BF** von einer echsischen Tempelstadt an der Jalobmündung (es handelt sich um Nabuleth), doch diese wird immer noch von recht wehrhaften Achaz gehalten. Da sie weder wirtschaftlich noch strategisch wichtig ist, hält man sich von ihr fern.

Prospektoren stoßen **1.685 v.BF** in den Khunchomer Bergen auf Eisenerzvorkommen, die sie mithilfe von zwergischen Fachleuten abzubauen und zu verhütten beginnen. Von nun an lösen Waffen aus Eisen die bisherigen Messingwaffen und -rüstungen ab.

Die Wandlung der tulamidischen Religion und Kultur

Da in Khunchom die echsische Bedrohung nur noch in Sagen und Märchen existiert, ändert sich ihre Wahrnehmung sehr deutlich. Die Errungenschaften der echsischen Kultur werden zunehmend als erstrebenswert betrachtet. Die alten Sprachen, Schriften, Künste und Wissenschaften werden zur Mode, die Sultane imitieren Bräuche und Sitten der früheren Herrscher Yash'Hualays. Marustan wird zwar immer noch gemieden, aber nicht mehr als Gefahr betrachtet, sondern vielmehr als eine Insel der Verheißung, die so voller Freude sei, dass es den Menschen einfach nicht zustehe, sie aufzusuchen.

Tulamidische Religion

Der Glaube der Tulamiden ist in dieser Zeit noch sehr uneinheitlich. Zwar wird Phex weiterhin fast überall angebetet, darüber hinaus hat aber jede Siedlung eigene Götzen oder lokale Gottheiten. Obwohl die echsischen Gottheiten lange Zeit strikt abgelehnt wurden, haben sie unter neuer Identität Eingang in tulamidischen Glauben gefunden und kommen jetzt besonders in Mode.

Hesinde und die Vorläufer der Norbarden

Im Jahr **1.684 v.BF** erscheint eine schlangengestaltige Alveraniarin der Hesinde bei den tulamidischen Stämmen der Beni Nurbad und der Al'Hani und schenkt ihnen eine eigene Schrift. Diese Schrift ähnelt den echsischen Chuchas-Glyphen und unterscheidet sich damit von den Chrmk-Zeichen, die bei den anderen Tulamiden üblich sind. Vor allem aber enthält sie magische Komponenten, was fähige Nutzer in die Lage versetzt, Zauberzeichen und Sigillen zu erstellen.

Von da an verehren beide Stämme Hesinde als Schutzherrin ihrer Völker (unter dem Namen Heshinja), ohne jedoch ihre bisherigen Götter Feqz, Ingra, Raschtula und Mokoscha aufzugeben. Dabei sind die Al'Hani eher spirituelle Verehrer Hesindes, während die Beni Nurbad zumeist Händler und Krieger sind. Als die beiden Stämme jedoch versuchen, ihren neuen Glauben an andere Tulamiden weiterzugeben, stoßen sie auf Unverständnis und Hass, da eine schlangenleibige Göttin als Abgesandte der verhassten Echsen betrachtet wird. So werden die Beni Nurbad und die Al'Hani von ihren Nachbarn verfolgt und teilweise in die Sklaverei gezwungen.

Der erste Exodus

Die Stammesältesten der Beni Nurbad befragen daraufhin ein Orakel, das ihnen prophezeit, es gäbe weiter im Norden ein sichereres Gebiet, in das sie sich flüchten könnten. So verlässt das Volk ab **1.671 v.BF** seine Heimat und irrt zunächst durch den Balash und später durch Mhanadistan – immer wieder angefeindet von anderen Menschen, die die ‚Schlangengläubigen'für gefährlich halten. Als die Al'Hani von der Suche der Beni Nurbad erfahren, brechen sie ebenfalls auf und folgen ihnen.

1.652 v.BF erreichen die Beni Nurbad schließlich Nebachot, dessen Bewohner ihren Glauben weitgehend tolerieren. Sie glauben, die prophezeite neue Heimat gefunden zu haben, und lassen sich im Umland der Stadt nieder. Wenig später treffen auch die Al'Hani hier ein und gründen eigene Siedlungen, zunächst nur kleine Dörfer. Der gemeinsame Glaube führt aber dazu, dass die beiden Völker enge Kontakte pflegen und sich schließlich auch vermischen, bis nur noch von den Alhaniern die Rede ist. Dennoch beschränkt sich der Kontakt mit den Nebachotern aufs Nötigste, da die Vorbehalte auf beiden Seiten niemals ganz ausgeräumt werden können.

Der Aufstand der Leviatanim

Keineswegs alle Bewohner Akrabaals sind einverstanden damit, dass die dämonenpaktierende Skrechu über sie herrschen will. Zu grausam ist ihre Herrschaft, zu lebensverachtend sind ihre Handlungen. So kommt es **1.647 v.BF** zu einem Aufstand eines Bündnisses von Leviatanim, dem sich schnell auch zahlreiche Marus und sogar einige Skrechim anschließen. Natürlich lässt sich die Skrechu nicht einfach aus ihrer Machtposition vertreiben, doch als sie Kreaturen aus Asfaloths Reich zu ihrer Hilfe herbeiruft, spielt sie damit ihren

Gegnern in die Hände. Nun greift selbst der Riese Ishyatralin ein, der sich trotz seines Hasses auf Drachen bisher aus echsischen Belangen herausgehalten hat.
Nach einem heftigen Kampf, der einige der erfahrensten Leviatanim und Skrechim das Leben kostet, sieht die Skrechu sich gezwungen, Akrabaal zu verlassen. Sie zieht sich deutlich geschwächt in die Festung zurück, die sie einst gemeinsam mit Ensharzaggesi als Chimärenlabor erbaut hat, und legt sich dort in einen magischen Schlaf.

Die Siegel Akrabaals

Um vor einer Rückkehr der Skrechu geschützt zu sein, beginnen die Echsen Akrabaals mit einem sehr aufwendigen Ritual, dessen Ziel es ist, die Stadt vor der Wahrnehmung Außenstehender zu beschützen. Bis **1.613 v.BF** haben sie elf mächtige Siegel erschaffen, die den Verhehlungszauber bewahren und aufrechterhalten. Für die Bewachung dieser Siegel sind vor allem mächtige Leviatanim verantwortlich, aber es werden auch sehr mächtige magische Artefakte dafür benutzt.

Die Stadt der Riesenaffen

Ein Riesenaffenpärchen findet **1.640 v.BF** in einer vom Dschungel überwucherten ehemaligen Echsenstadt (etwa 80 Meilen südlich des heutigen Nasha) einen magischen Kristall, der die Geistesschärfe seines Nutzers verstärkt. Die Wirkung auf die beiden ist ungewöhnlich, denn ihre Intelligenz wird vervielfacht, und nach gewisser Zeit werden sogar die übrigen Affen ihres Rudels immer klüger. So entsteht eine Gruppe von Riesenaffen, die in der Lage sind, viele der echsischen Gebäude wieder aufzubauen und eine eigene Stadt zu errichten, die sie Fuo-Sey nennen.
König Sha-Zul und Königin Mey-Iao scharen immer mehr Affen um sich und beginnen, mit Waldmenschen Handel zu treiben, während sie versuchen, den technischen Errungenschaften der Echsen auf die Spur zu kommen, die die Stadt ursprünglich errichtet haben.
Dreihundert Jahre später (**1.351 v.BF**) dringt eine tulamidische Expedition in diese Gegend vor. Nachdem sie von den Affen freundlich empfangen worden ist und sich mehrere Wochen in Fuo-Sey aufgehalten hat, stehlen die Tulamiden den heiligen Kristall und entführen Königin Mey-Iao, die ebenso wie Sha-Zul dank des Kristalls nicht gealtert ist. Die Affen verfolgen die Tulamiden voller Zorn und können die meisten von ihnen töten, doch der Anführer entkommt mit Mey-Iao und dem Kristall.
Innerhalb von einer Generation sinkt die Klugheit der Affen wieder auf das alte Niveau zurück. Nur Sha-Zul behält seine Intelligenz und muss voller Trauer beobachten, wie seine Rudelgefährten wieder zu den Tieren werden, die sie einst waren. Er schafft es nicht, sein Volk zusammenzuhalten, und so lebt er, unsterblich, bis in heutige Zeit in den Ruinen seiner Stadt. Immer noch hofft er auf eine Rückkehr seiner geliebten Frau und des Kristalls, und jeder Mensch, der in seine Nähe kommt, muss mit einem grausamen und langsamen Tod rechnen.

Die erste Sultana

1.638 v.BF steigt erstmals eine Frau auf den Sultansthron von Khunchom, sehr zum Ärger vieler konservativer Tulamiden, die Frauen für unfähig halten, ein Land zu führen. So hat *Manoyla saba Nabatil* von Anfang an mit Unruhen und Aufständen zu kämpfen, und selbst ihre Höflinge und Berater fallen ihr immer wieder mit schlechten Ratschlägen und gezielten Fehlinformationen in den Rücken, um ihre Unfähigkeit zu beweisen. Mehrere Städte und Regionen lösen sich aus dem Sultanat, und es gelingt der Sultana nicht, sie mit Gewalt oder Diplomatie zurückzuholen. Dazu gehört auch Fasar, in dem **1.609 v.BF** Kophtanim die Macht übernehmen und als ‚Magiermogule vom Gadang' eine gnadenlose Herrschaft ausüben, bei der sie sich nicht mehr um die Anordnungen der Sultana scheren. Nach und nach unterwerfen sie ein gewaltiges Gebiet, das sich vom Raschtulswall bis zum Khoram-Gebirge, vom Barun-Ulah bis zum Gorischen Hochplateau (der späteren Gorischen Wüste) erstreckt.

Die Aufspaltung des Sultanats

Auch als nach Manoylas Tod **1.606 v.BF** ihr Neffe *Ifriqis ibn Omeid* Sultan wird, kann er die Auflösungserscheinungen seines Reichs nicht aufhalten. Nach dem Vorbild der Fasarer verlangen auch andere Regionen nach immer mehr Eigenständigkeit, namentlich die Sultanate Elem, Nebachot und Gorien sowie die Emirate Oron und El'Burum.

- 1.602 v.BF: Auszug der Beni Nurbad und Al'Hani aus Nebachot
- 1.589 v.BF: Gründung Al'Anfas
- 1.574 v.BF: Niamhs Globule am Silvanden Fae'den Karen
- 1.573 v.BF: Beni Nurbad in den Trollzacken
- 1.572 v.BF: Gründung Bey-el-Unukhs/ Beilunks und des Alhanischen Königinnenreichs
- 1.555 v.BF: Gründung Mirhams
- 1.534 v.BF: Echsen auf Ghurenia
- 1.524 v.BF: Beni Nurbad im Steineichenwald
- 1.518 v.BF: Gründung War-Hunks/Warunks
- 1.512 v.BF: Glowasil im Regengebirge
- 1.509 v.BF: Tod des letzten Leviatans im Echsenreich Ciszk'Hr
- 1.503 v.BF: Glowasils Tod
- 1.501 v.BF: Gorbanor als Beschützer Alhaniens

Der zweite Exodus

Als die Kophtanim die Macht in Fasar übernehmen, gehört es zu ihren vordringlichen Anliegen, die Schrift der Alhanier zu entschlüsseln, da sie deren zauberisches Potenzial erkannt haben. Schon **1.604 v.BF** wird eine erste Expedition nach Nebachot gesandt. Doch die Alhanier misstrauen den Zauberern und verweigern ihnen den Zugang zu ihren heiligen Glyphen. Die Kophtanim reagieren mit Gewalt, und erst nachdem sie mehrere Zauberpriesterinnen umgebracht haben, können die Alhanier sie vertreiben. Doch ist das Begehren keineswegs gestillt, und in der Folge kommt es immer wieder zu Angriffen der Magiermogule auf die Alhanier. Auch die Neugier des inzwischen weitgehend eigenständigen Sultans von Nebachot wird geweckt, und auch er macht nun Anstalten, den ‚Gästen' in seinem Land ihr Geheimnis mit Gewalt zu entreißen.

Deswegen sehen sich die Alhanier gezwungen, ihre Siedlungen aufzugeben und noch weiter nach Norden zu ziehen, da die sichere Zuflucht offensichtlich doch noch nicht gefunden ist. **1.602 v.BF** folgen sie dem Darpat aufwärts und erreichen das Ochsenwasser. Hier kommt es zu internen Uneinigkeiten, die schließlich zur Spaltung führen: Eine kleinere Gruppe eher kriegerisch orientierter Alhanier, die sich auf den Gott Raschtul berufen (von ihnen Raschtula genannt), will sich den Verfolgern lieber stellen, statt ständig vor ihnen zu fliehen. Nach einer Begegnung mit Trollen, die am Ufer des Ochsenwassers siedeln, erhalten sie **1.573 v.BF** die Erlaubnis, sich in den Trollzacken niederzulassen. Aus ihnen werden später die Trollzacker. Am Nordufer des Ochsenwassers schließlich können sich die verbliebenen Gruppen nicht über den weiteren Weg einigen. So ziehen die meisten nach Osten, durchqueren die Trollpforte und entdecken dahinter ein großes, fruchtbares Gebiet, in dem bis dahin keine anderen Menschen leben. Zunächst ziehen sie aus Angst vor Verfolgern noch nomadisch durch dieses Gebiet, aber schließlich kommen sie doch zur Ruhe und gründen feste Siedlungen: **1.572 v.BF** Bey-el-Unukh (später Beilunk) an der Radrommündung, **1.518 v.BF** War-Hunk (Warunk) bei den Radromfällen und schließlich **1.489 v.BF** Ysil'elah (Ysilia) auf den Ruinen einer trollischen Siedlung am Yslisee. Später kommen noch Shamâlhamma (**1.335 v.BF**, Shamaham), Al'Zul (**1.321 v.BF**, Altzoll) und Lorsunk (**1.298 v.BF**) hinzu.

Horasische Legionen

Das alhanische Großreich

Als die Alhanier Bey-el-Unukh gründen, ernennen sie ihre mächtigste Zauberin zur Königin *Hashandru I.* und gründen ein neues Reich. Die Fähigkeiten der alhanischen Zauberinnen beruhen immer noch zu einem großen Teil auf den Zauberrunen, die sie von Hesinde erhalten haben, weswegen die Königin auch immer gleichzeitig Hohepriesterin ist. Hashandru hat mithilfe dieser Runen einen Zauberstab angefertigt, der über und über mit mächtigen Glyphen besetzt ist und der aufgrund seiner Spitze, die wie ein Schlangenkopf geformt ist, Schlangenstab heißt. Dieser Stab wird nun zum Krönungsinsignium, das von Königin an Königin weitergegeben wird.

Gorbanor

Im Jahr **1.501 v.BF** erreichen die alhanischen Siedler erstmals den Yslisee und entdecken aus der Ferne Lichtschein auf einer Insel inmitten des Sees. Sie werden neugierig, bauen Boote, setzen über – und begegnen dort dem Riesen *Gorbanor*, der hier in einer Hütte aus Felsblöcken haust, umgeben von einigen Geoden, die ihm dienen.

Da sich die Neuankömmlinge dem Riesen und seinen Dienern sehr ehrerbietig nähern, werden sie freundlich aufgenommen und dürfen mit dem uralten Wesen sprechen. So entsteht eine Freundschaft zwischen den Alhaniern und Gorbanor, und die Geoden erklären sich bereit, geeignete Menschen auf der Insel aufzunehmen und in ihrer Zauberkunst zu unterrichten. Die alhanischen Herrscherinnen suchen von nun an Gorbanor regelmäßig auf und hören auf seine Ratschläge.

Der weitere Weg der Alhanier

Drei Alhaniersippen, die Gajka, Nunnur und Serach, glauben immer noch nicht daran, die prophezeite neue Heimat gefunden zu haben, und ziehen weiter nach Norden. Ihre Suche führt sie quer über den Kontinent, bis sie **1.524 v.BF** das Gebiet zwischen Steineichenwald und Thasch erreichen. Zunächst glauben sie, hier endlich die gesuchte Heimat gefunden zu haben, doch wenig später kommt es zu mehreren Ork-Überfällen. So geht die Suche dennoch weiter.

Die Zibiljas

Bei den Beni Nurbad wird die Mokoscha- und Hesindeverehrung traditionell nur von Frauen angeleitet, und diese Sitte wird von den drei weiterziehenden Sippen beibehalten. Da die Priesterinnen auch die Geheimnisse von Hesindes Zauberschrift hüten, sind sie die einzigen unter den Beni Nurbad, die magische Fähigkeiten haben. Während der langen Reise entwickeln sich aus ihnen zwei unterschiedliche Gruppen: einerseits die Mokoscha-Priesterinnen, andererseits die Hesinde nahestehenden Zauberpriesterinnen, aus denen später die Zibiljas hervorgehen.

Der Aufbruch der Hjaldinger

Im güldenländischen Hjaldingard verlassen **1.627 v.BF** mehrere Drachenboote ihre Heimat, um unter der Führung von *Jurga Tjalfsdottir* der Unterdrückung durch das myranische Imperium zu entgehen, dessen Vertreter zuvor mehrere Tausend Hjaldinger aus Rache für Piratenüberfälle ihrer Göttin Charypta geopfert haben.

Doch die Flüchtlinge irren lange über die Meere, und bald machen ihnen Hunger und Entbehrungen zu schaffen. In schweren Stürmen werden einige Schiffe von den anderen getrennt, einige sinken.

Talania

Zwei Boote erreichen nach einigen Monaten mit knapper Not das Archipel Talania, wo sie Spuren der längst untergegangenen Zivilisation der Bashuriden oder Achäer vorfinden. Da die Kultur derjenigen der verhassten güldenländischen Herrscher ähnelt, vernichten sie voller Zorn alles, was sie an ihre Unterdrücker erinnert, bevor sie das Land besiedeln und damit den Grundstein für das Königreich Talania legen. In den folgenden Jahrtausenden stranden immer wieder Schiffsbrüchige oder Forscher auf den talanischen Inseln, sodass sich hier eine ganz eigene menschliche Kultur entwickelt, der ihre hjaldingschen Wurzeln kaum noch anzumerken sind.

Das Hoffnungseiland und Swafnirsland

Die meisten anderen Boote jedoch werden in andere Richtungen verschlagen, und in Zeiten der höchsten Not entdecken sie eine Walherde, die von einem besonders großen, weißen Exemplar angeführt wird: einem Abgesandten des Gottes Swafnir. Die Hjaldinger folgen den Walen und finden so eine Felseninsel, das Hoffnungseiland, wo sie frisches Wasser und Nahrung aufnehmen können. Daraufhin schwören sie Swafnir ewige Treue und Gefolgschaft. Von diesem Eiland aus führen die Wale die Schiffe zu einer weiteren Insel mit blühenden Bäumen und reichem Wildbestand, das die Hjaldinger Swafnirsland nennen. Hier finden die Heimatlosen einen verlassenen Echsen-Tempel, in dem Jurga eine Vision hat, laut der ihr Volk von Swafnir auserwählt sei, ihm dereinst im letzten Gefecht gegen die Seeschlange Hrangar beizustehen.

Die Fjarninger

1626 v.BF geraten die Hjaldinger trotz oder gerade wegen der göttlichen Hilfe in Streit, denn einige halten den Wal für einen falschen Götzen, der nur die Schwäche Jurgas ausnutzt. So trennen sich einige Ottas, also Schiffsgemeinschaften, von den ‚Walgötzen-Anbetern' und segeln alleine weiter. Wenig später erreichen sie die Küste der Nebelzinnen, wo sie an Land gehen und das Volk der Fjarninger gründen.

Anlandung der Hjaldinger

- ca. 1.500 v.BF: Elems faktische Unabhängigkeit
- 1.495 v.BF: die Vision des Praiospriesters im Güldenland
- 1.489 v.BF: Gründung Ysil'elahs/Ysilias
- 1.482 v.BF: Gründung Horasias durch Hexatéer aus dem Güldenland
- 1.480 v.BF: die Suche nach Chalwen
- 1.480 v.BF: Tubalkains Suche nach den Beni Nurbad
- 1.477 v.BF: Assarbad von Fasar als Herr der Magiermogule vom Gadang, Bündnis mit der Skrechu von Marustan
- 1.471 v.BF: Güldenländer auf der Elburischen Halbinsel

Die Thorwaler

Die anderen Boote legen in der heutigen Bucht von Olport an, wo sie die Siedlung *Olafjord* gründen (die später *Olport* genannt wird). Wenig später stirbt ihre Anführerin Jurga. Doch ihrem Gottwal Swafnir bleiben die Hjaldinger auch an Land weiterhin treu. Im folgenden Jahrhundert gelingt es ihnen in mehreren blutigen Gefechten, die Orks aus dem Küstengebiet zu vertreiben. Weit ins Inland wagen sie sich jedoch kaum vor, da hier die Orks noch zu stark sind.

Die Magiermogule vom Gadang

In Fasar übernehmen **1.609 v.BF** die zaubermächtigen Kophtanim unter Führung des Eis-Elementaristen *Tubalkain* die Macht und errichten die größte Magokratie der menschlichen Geschichte: die der Magiermogule vom Gadang. Nachdem sie in der Nähe von Zhamorrah auf lange verschollene chimärische Geheimnisse aus dem Siebten Zeitalter gestoßen sind, erschaffen sie eine Armee aus halbintelligenten Ameisen- und Skorpionwesen, die sie später noch durch die Beschwörung Untoter ergänzen. Innerhalb kurzer Zeit erobern sie auf diese Weise die Sultanate Gorien und Oron.

1.477 v.BF reißt *Assarbad von Fasar* die Macht über die Magiermogule an sich. Als Inkarnation des Alveraniars des verbotenen Wissens ist er ebenso skrupellos wie machtbesessen, und seine Zauberfähigkeiten übertreffen diejenigen jedes anderen Kophta. Unter seiner Herrschaft wächst das Einflussgebiet der Magiermogule deutlich an. Sein Herrschaftssitz ist die Stadt Zhamorrah, wo er auch das alte echsische Heiligtum Azzra reaktiviert, in dem er in seiner Inkarnation als Skrechu schon eine Pforte des Grauens zu Asfaloths Reich geöffnet hatte. Diese Pforte öffnet er nun erneut und findet auch den Fluch der Felder wieder, der dort verborgen war. **1.461 v.BF** erschafft er in einem verborgenen Tal in der Gorischen Hochebene (dem Nebeltal) mehrere Limbusportale, durch die er in kürzester Zeit an verschiedene Orte reisen kann. Einer dieser Orte liegt nicht weit von seinem ehemaligen Chimärenlabor auf Marustan, das inzwischen die Skrechu (seine ehemalige Schülerin) zu ihrem Hort gemacht hat. Er weckt sie aus ihrem Zauberschlaf und schmiedet mit ihr ein geheimes Bündnis, um den Khunchomer Sultan *Sulman al-Nassori* in die Knie zu zwingen. Dafür verspricht er, ihr anschließend bei der Zurückerlangung der Herrschaft über Akrabaal zu helfen. Auch gelingt es ihm **1.457 v.BF**, den Kaiserdrachen *Kurungur* unter seinen Willen zu zwingen. Von da an dient ihm der schwarze Drache als Reittier, Bote und annähernd unbezwingbarer Kämpfer.

Wichtige Magiermogule

Der Bekannteste aller Magiermogule ist sicherlich Assarbad. Bei ihm handelt es sich um eine Inkarnation des Alveraniars des verbotenen Wissens. Näheres dazu finden Sie auf Seite 52.

Tubalkain von Elem

Eine der schillerndsten Persönlichkeiten dieser Zeit ist der Zauberer Tubalkain. Geboren in der Zeit, als Rashtul al'Sheik die Tulamiden gegen die Echsen führte (im Jahr **1.944 v.BF**), hat er die Zauberkunst direkt bei einem eigenbrötlerischen Geoden erlernt, der sich dem Element Eis geweiht hat. So wird Tubalkain zu einem mächtigen Eis-Zauberer, der mit seinen elementaren Manipulationen sehr wirksame Waffen gegen die kälteempfindlichen Achaz zur Verfügung hat.

Nachdem er die Skrechim von Szirr'Korr besiegt und **1.859 v.BF** das Land zerstört hat, um unsterblich zu werden, wird er von Rashtul al'Sheik verurteilt, kann der Verfolgung jedoch entgehen, indem er sich unerkannt nach Fasar zurückzieht. Erst über zweihundert Jahre später, als er längst in Vergessenheit geraten ist, führt er **1.609 v.BF** die Fasarer Kophtanim bei einem Staatsstreich an und begründet damit die Herrschaft der Magiermogule vom Gadang – in dieser Zeit erhält er den Beinamen ‚Tubalkain mit dem kalten Herzen'.

Er gehört zu den treibenden Kräften bei den Versuchen, den Alhaniern das Geheimnis ihrer Zauberschrift zu entreißen, und als seine Abgesandten keinen Erfolg haben, bricht er **1.480 v.BF** persönlich auf, um den Spuren der drei verschwundenen Sippen zu folgen. Nach langer Suche, bei der er immer wieder kleinere Siedlungen dieser Sippen angreift und auslöscht, ohne sein eigentliches Ziel zu erreichen, kommt es **1.370 v.BF** zur abschließenden Schlacht im Tal des Blutes – die er jedoch verliert, da den Angegriffenen der Riese *Wolkenkopf* zu Hilfe kommt. Tubalkains Schergen werden völlig aufgerieben, er kann aber mit einer gefangenen Zauberpriesterin entkommen, die er dazu zwingt, ihm endlich die begehrte Schrift beizubringen.

Al'Gorton

Ein ständiger Konkurrent Tubalkains ist Al'Gorton. Er neidet Tubalkain seine Unsterblichkeit und wendet sich deswegen insgeheim an die Skrechu von Marustan. Diese verleiht ihm eine besondere Unsterblichkeit, macht ihn aber im Gegenzug zu ihrem menschlichen Tiervertrauten. Seit dieser Zeit altert sein Körper zwar und stirbt, doch er wird immer wieder geboren, allerdings ohne Wissen über seine bisherigen Leben. Nur sein Drang, der Skrechu zu dienen, ist in jedem Leben unwiderstehlich.

Eroberung Anchopals

Unter Assarbads Führung wird **1.447 v.BF** Anchopal von den Magiermogulen erobert. Zu dieser Zeit gilt Maha Koscha als Schutzgöttin der Stadt, aber die Magiermogule lassen alle Standbilder der Göttin, derer sie habhaft werden, nach Fasar verschleppen, um sie dort zu entweihen und für finstere Rituale zu missbrauchen.

Flucht nach Ghurenia

Im Jahr **1.534 v.BF** verlassen mehrere Hundert Achaz den aventurischen Kontinent Richtung Süden, um dem Untergang ihres Reichs zu entgehen. Da sie sich auf Schiffsbau nicht sonderlich gut verstehen, nutzen sie große Flöße für die Überfahrt und hoffen darauf, dass ihre Kristallomanten für Sicherheit sorgen. Doch jene sind auf Dauer überfordert, und so werden mehrere Flöße in Stürmen abgetrieben oder sinken. Nach einer zweimonatigen entbehrungsreichen Fahrt erreichen die Überlebenden mit letzter Kraft die Küste eines einsamen Eilands. Zwar leben hier einige Menschen: Nachfahren von Überlebenden des Untergangs von A'Tall. Doch es sind keine erfahrenen Kämpfer, und so können sie den verzweifelten und vom Hass auf Menschen erfüllten Echsen nichts entgegensetzen.
Die Insel, die in späteren Zeiten Ghurenia genannt wird, ist vorerst einer der wenigen Rückzugsorte für die Echsen, die darauf hoffen, irgendwann von hier aus wieder eine neue Hochkultur gründen zu können.

Der Untergang des Echsenreichs in den Echsensümpfen

Mit dem Tod des letzten Leviatans im Kampf gegen die Tulamiden verliert das Reich der Ciszk'Hr **1.509 v.BF** seine Herrscherklasse und vergeht in Machtstreitigkeiten. Übrig bleiben nur kleine und unbedeutende Achaz-Stämme in den Echsensümpfen. Allein in H'Rabaal kann sich noch ein Achaz-Reich alter Prägung halten.

Elem ist faktisch unabhängig

Obwohl das Großsultanat Elem nominell noch zum Reich der Tulamiden gehört, ist es spätestens um **1.500 v.BF** faktisch so mächtig, dass es sich nicht mehr um die Herrscher im fernen Khunchom schert. Gute Kontakte zum Unterwasserreich Wahjad verstärken das Selbstbewusstsein weiter, und da Khunchom gerade vollauf mit der Bedrohung durch die Magiermogule beschäftigt ist, können die Elemer ungehindert agieren. In der Folgezeit wird Elem zum Ausgangspunkt zahlreicher Expeditionen, durch die der Süden Aventuriens kolonisiert wird.

Glowasils Rückkehr

Nachdem sich der Purpurwurm *Glowasil* nach dem Untergang der Echsen mehrere Jahre im Adamantenland versteckt gehalten hat, ist es **1.512 v.BF** die Liebe, die ihn nach Aventurien zurückkehren lässt. Denn er erfährt zufällig davon, dass in einem unzugänglichen Tal im Regengebirge die noch recht junge Purpurwürmin *Xotoloti* haust, und sucht sie auf. Doch sie ist von seinem Werben nicht sonderlich angetan, hat sie doch Erzählungen von seiner Flucht vor dem Feind gehört. Also versucht er, sie mit immer üppigeren Gaben und Geschenken zu beeindrucken. Dazu beginnt er nun, immer wieder abgelegene Menschensiedlungen rund um das Regengebirge auszurauben und Reisende anzugreifen und samt ihrer Reit- und Lasttiere zu verspeisen. Schließlich bedroht er sogar größere Siedlungen und verlangt, dass sie sich mit ihren Schätzen freikaufen.
Doch Xotoloti zeigt sich weiterhin unbeeindruckt, denn sie fühlt sich zu einem jungen Purpurwurm hingezogen, der im nördlichen Regengebirge einen bescheidenen Hort hat. Als Glowasil davon erfährt, tötet er den Konkurrenten, was aber auch nicht dabei hilft, Xotoloti von seiner Zuneigung zu überzeugen.
Mittlerweile versuchen die Menschen, den plündernden Drachen aufzuhalten. Mehrere Gruppen von Drachenfängern ziehen ins Regengebirge, um ihn aufzuhalten, aber erst der mutigen Kaufmannstochter *Arika* gelingt es **1.503 v.BF**, eine wagemutige Truppe zusammenzustellen, die den Drachen in eine Falle lockt und mit einer magischen Lanze besiegen kann. Vorher wird jedoch die gesamte Jagdgruppe von Glowasils Feuer so schwer verletzt, dass letztlich nur Arikas minderjähriger Bruder schwer versehrt nach Mirham zurückkehrt und dem Emir den Karfunkelstein des Drachen überreicht (der später ins Drachenmuseum zu Festum wandert). Bevor er ebenfalls an seinen Verletzungen stirbt, berichtet er von dem Sieg über den Drachen, wobei er die Rolle seiner Schwester überhöht darstellt. Die Legende um Arikas Heldentat wird in der Folgezeit immer weiter ausgeschmückt, bis sie von der Rondrakirche schließlich zur Heiligen erklärt wird. Xotoloti hingegen lebt weiterhin zufrieden im Regengebirge und hält sich von Menschen und alternden Purpurwürmern fern.

Die Güldenländer

Im fernen Güldenland hat ein Praiospriester **1.495 v.BF** eine Vision von einem hell leuchtenden Falken, die ihn dazu bringt, die sogenannten Hexatéer und weitere Unzufriedene um sich zu sammeln und nach Osten zu einem neuen, besseren Kontinent zu führen. Bei diesen Hexatéern handelt es sich um eine unterdrückte Sekte, die die sechs Gottheiten Brajan (Praios), Effard (Efferd), Travina (Travia), Boron, Paranja (Peraine) und Raia (Rahja) verehrt.
So trifft nur anderthalb Jahrhunderte nach den Hjaldingern **1.482 v.BF** eine zweite Gruppe von Flüchtlingen aus dem Güldenland an der Westküste Aventuriens ein und gründet am Ufer des Yaquir die Stadt Horasia. Darunter befinden sich auch Angehörige von Rassen, die ansonsten in Aventurien nicht oder nicht mehr bekannt sind, wie die Amaunir und die Grolme. Nur wenige der Mitreisenden sind namentlich überliefert. Dazu gehören Kapitänin *Lamea*, die das Flaggschiff der Hexatéer befehligt, und *Gylduria ya Glasal*, eine mächtige Magierin und Dämonenbeschwörerin, die später zur Stadtheiligen Kusliks wird.

- 1.465 v.BF: Gründung der Schwesternschaft der versunkenen Tochter
- 1.461 v.BF: Erschaffung der Sphärentore im Nebeltal
- 1.457 v.BF: Kurungurs Unterwerfung durch Assarbad
- 1.447 v.BF: Eroberung Anchopals
- 1.443 v.BF: Gründung Cuslicums/Kusliks
- 1.435 v.BF: der Firunglauben auf dem Asainyf
- 1.420 v.BF: ein Basilisk im Orkland
- 1.415 v.BF: Bau der ersten Zedrakkenflotte
- 1.401 v.BF: Gründung Arivors

Mythen über den Horas

In späteren Zeiten entsteht die Legende, ein göttliches Wesen namens Horas habe die Menschen nach Aventurien geführt und dann mehrere Hundert Jahre lang regiert. Oder aber er erschien den gerade hier eingetroffenen Siedlern auf dem Rücken eines Adlers und führte sie in ihre glückliche Zukunft (laut dieser Legende wurde an dem Ort seines ersten Erscheinens Horasia erbaut). Die Ankunft an der aventurischen Küste wird somit als ‚das Erscheinen des Horas' verklärt, das genaue Datum dieser Ankunft aus astrologischen Gründen auf den 7. Praios 1.492 v.BF verlegt.

Der Horas gilt als Sohn Praios' und damit als Mittler zwischen Göttern und Menschen. Mit dieser Aussage wird auch die Behauptung untermauert, es sei der ausdrückliche Wunsch der Götter gewesen, dass sich die Menschen im Lieblichen Feld ansiedeln. Seine Mutter sei die überaus mächtige und kluge Güldenländerin Gylduria ya Glasal, die selbst Dämonen ihren Willen habe aufzwingen können, und seine Gattin Lamea eine Tochter des güldenländischen Kaisers. Es gibt Legenden darüber, dass Gylduria und Lamea erst nachträglich nach Aventurien gekommen seien, weil sie ihren Sohn beziehungsweise Gemahl vermissten und sich auf die Suche nach ihm begaben. Alternativ waren sie bereits in Aventurien und wurden hier von einem finsteren Magier entführt. Bis sie den Horas wiederfanden, mussten sie 69 legendäre Gefahren überwinden. Heute gilt Gylduria als Stadtheilige von Kuslik, das sie gegründet hat.

Dass der Begriff ‚Horas' eigentlich nur ein güldenländischer Herrschertitel ist, ist ein Geheimnis, das manchen Gelehrten (und einigen Güldenlandfahrern) zwar bekannt ist, das aber von Patrioten und Horasgläubigen natürlich entschieden abgelehnt wird.

Dem göttlichen Horas werden zahlreiche Großtaten angedichtet, so soll er den Drachen Fuldigor aus seinem Land vertrieben und eine Sturmflut allein durch die Macht seines Wortes aufgehalten haben.

Das Jahr 950 v.BF gilt als das Jahr seiner Entrückung, in dem die Götter ihn nach Alveran geholt haben, damit er in Zukunft als ihr Verkünder dient. Manche Geschichtsgelehrte verlegen dieses Ereignis ins Jahr 1.150 v.BF, um ein paar allzu deutliche Widersprüche in der Historie aufzulösen, aber damit ernten sie energischen Widerspruch bei jenen, die fest daran glauben, der Halbgott habe 500 oder gar 1.000 Jahre über die Menschen geherrscht.

Horas auf dem Greifen

Cuslicum und Calruna

Die Suche nach Chalwen

Heimlich haben sich im Güldenland einige Anhänger der Sumu unter die Flüchtlinge gemischt, als sie davon hörten, dass eine Fahrt nach Osten geplant sei. Sie sind auf der Suche nach der legendären Chalwen, von der ihre Überlieferung berichtet, dass sie auf einem Ostkontinent (vom Güldenland aus gesehen) lebe. Damit schließt sich ein Kreis, denn sie sind Nachfolger jener Sumurrer, die vor langer Zeit aufgrund einer Prophezeiung Chalwens ins Güldenland gezogen sind.

Kurz nach der Ankunft in Aventurien, **1.480 v.BF**, verlassen diese Sumugläubigen die neuen Siedlungen und wandern nach Osten, zunächst den Yaquir aufwärts, dann am Nordrand des Raschtulswalls entlang. Viel früher als die anderen güldenländischen Siedler begegnen sie Elfen, Zwergen, Trollen und schließlich auch Tulamiden und Echsen. Da die Gruppe aber gerade einmal aus drei Dutzend Menschen besteht, gerät sie bei den meisten dieser Völker bald wieder in Vergessenheit.

Angeführt von einem Seher erreichen nur noch achtzehn Abenteurer **1.471 v.BF** nach einer ereignisreichen Reise und schweren Entbehrungen die Elburische Halbinsel, wo sie von den hier lebenden Tulamiden neugierig und gastfreundlich aufgenommen werden. In den Mythen der Einheimischen und den Relikten des untergegangenen Echsenreichs Burruh'Sum entdecken sie Hinweise darauf, dass sie auf der richtigen Spur sind und dass Chalwen in dieser Gegend gelebt hat. Schließlich glauben sie sogar, den genauen Ort von Chalwens Thron ausmachen zu können, und sind der Meinung, dass Chalwen keineswegs tot, sondern nur gefesselt sei.

So gründen sie **1.465 v.BF** einen Zirkel, der das Geheimnis von Chalwens Thron behüten und die Göttin mit bestimmten Geheimritualen am Leben halten soll. Der Geheimbund übersteht alle Kriege und Krisen bis in die heutige Zeit, auch wenn niemand mehr etwas über seine Wurzeln weiß – aber er ist sicherlich einer der Ursprünge der Satuariaverehrung und des Hexentums in dieser Region. Heute gehören ihm bis auf wenige Ausnahmen nur noch Frauen an, er nennt sich Schwesternschaft der versunkenen Tochter, arbeitet im Verborgenen und zeichnet sich durch tiefen Hass gegen Magiertum und Perraineverehrer aus – Letzteres ist vermutlich ein Relikt der Abneigung gegen das güldenländische Adelshaus Phraisopos.

Stadtgründungen im Lieblichen Feld

In den ersten zwei Jahrhunderten nach ihrem Eintreffen gründen die Güldenländer zahlreiche Ortschaften, von denen einige bis in heutige Zeit existieren. So gründet die Magierin Gylduria ya Glasal **1.443 v.BF** an der Yaquirmündung die Festung Cuslicum (aus der später Kuslik wird), während weiter im Inland ab **1.401 v.BF** die befestigte Siedlung Arivor erbaut wird.

Niamhs Zauberwald

Nachdem Niamh Goldhaar, eine enge Vertraute des Elfenkönigs Fenvarien, über tausend Jahre lang in einer Felshöhle geschlafen hat, um sich von den fürchterlichen Erlebnissen beim Untergang Tie'Shiannas zu erholen, erwacht sie nun wieder und lässt ihre Sinne durch die Welt schweifen. Da sie jedoch keinen Platz mehr für sich sieht, erträumt sie sich mit ihrer mächtigen Magie **1.574 v.BF** in der Nähe eines Feentors eine eigene Globule, in der sie von nun an lebt: den Silvanden'Fae den Karen. Die Verbindung nach Aventurien liegt in einem von ihrer Magie erfüllten Wäldchen im Bornland, doch außer Feenwesen, die sich voller Begeisterung in der Globule aufhalten, erhalten nur ausgewählte Sterbliche Zugang zu dieser Welt.

- 1.400 v.BF: Beginn der Annalen des Götteralters
- 1.395 v.BF: Alhanier in Teshkalien
- 1.381 v.BF: Frieden von Zorrigan
- 1.380 v.BF: Angriff Nebachots auf das Reich der Al'Hani
- 1.375 v.BF: Beni Nurbad in den Grauen Bergen
- 1.370 v.BF: Angriff auf die Beni Nurbad, Schlacht im Tal des Blutes
- 1.365 v.BF: Sulman al-Nassori als Herrscher über das Sultanat Khunchom
- 1.362 v.BF: Ende des Kriegs zwischen Nebachot und den Al'Hanis
- 1.351 v.BF: der Raub der Affenkönigin Mey-Iao
- 1.341 v.BF: die Skorpionkriege
- 1.338 v.BF: Kurungurs Tod
- 1.337 v.BF: Zerstörung Al'Gûrias
- 1.335 v.BF: Gründung Shamâlhammas/ Shamahams
- 1.332 v.BF: der Große Schwarm in Gorien, Entstehung der Gorischen Wüste
- 1.330 v.BF: Belagerung Baburins
- 1.330 v.BF: Gründung von Rayyadh
- 1.327 v.BF: Zerstörung Zhamorrahs, Flucht Assarbads, Verlust des Rubinherzens

Firuns Alveraniar auf dem Berg Asainyf

Auf dem einsamen Berg Asainyf nördlich der Nebelzinnen begegnet im Jahr **1.435 v.BF** eine verirrte Gruppe von Thorwaler Kundschaftern einem Alveraniar Firuns, der sie dazu bringt, Firun zu verehren. Nachdem die Thorwaler zurückgekehrt sind und von ihrer Begegnung erzählen, pilgern nun immer wieder wagemutige Menschen zu dem Berggipfel, auf dem ihnen der Alveraniar auch immer wieder erscheint. Später finden auch Fjarninger her und lassen sich ebenfalls zum Firunglauben bekehren.

Der Basilisk im Orkland

Im Jahr **1.420 v.BF** taucht plötzlich ein Basilisk im zentralen Orkland auf und zwingt mehrere Stämme zur überstürzten Flucht. Nachdem mehrere mutige Kämpfer unter seinem tödlichen Blick vergangen sind, gelingt es schließlich drei Kriegern gemeinsam, ihn zu besiegen. Die Schamanen, die sie bei ihrem Kampf unterstützt haben, eilen herbei und schneiden das noch pochende Herz aus dem Leib des Basilisken, um es für ihre magischen Zwecke zu nutzen.

Die erste Zedrakkenflotte

1.415 v.BF gibt Sultan *Waddif al'Yarush* den Befehl, eine Flotte aus hochseetauglichen Schiffen zu erbauen. Bisher verfügt Khunchom nur über Fischerboote und kleinere Schiffe, die sich lediglich in Küstennähe einigermaßen sicher bewegen können. Mit der Entwicklung der Zedrakke beginnt nun aber eine Zeit der Hochseefahrt, in der Waddif hofft, jenseits der geheimnisvollen Meere auf neues Land und unentdeckte Schätze zu stoßen.
In Elem lässt man sich das allerdings nicht lange bieten und erbaut wenig später eine eigene Flotte, wobei die Schiffsbauer hier auf das maritime Wissen der Bewohner von Wahjad zurückgreifen können.

Die Annalen des Götteralters

Cereborn, ein konvertierter Güldenländer, beginnt **1.400 v.BF**, alles Wissen über die Götter und vor allem über Hesinde zu sammeln und niederzuschreiben. Das mehrfach überarbeitete Buch *Annalen des Götteralters* wird später zum heiligen Buch der Hesindekirche.

Der Frieden von Zorrigan und der Krieg gegen die Alhanier

Seit die Magiermogule das Sultanat Gorien und das Emirat Oron beherrschen, bedrängen sie auch das Sultanat Nebachot, das sich jedoch mit aller Macht gegen eine Annektierung wehrt. Als die Nebachoter nach mehreren Schlachten einsehen, dass sie auf Dauer nicht gegen die Magiermogule bestehen werden, versuchen sie im *Frieden von Zorrigan* **1.381 v.BF**, wenigstens ein kleines Maß an Eigenständigkeit zu behalten. Teil dieses Vertragswerkes ist die Verpflichtung, das inzwischen entstandene Reich der Alhanier im Norden anzugreifen.
In Erfüllung dieser Pflicht fallen sie zunächst über jene Alhanier her, die nicht wie die meisten Angehörigen dieses Volksstamms nach Norden ausgewandert sind. Als ‚Echsendiener' werden sie in die Sklaverei geschickt oder getötet, und nur wenige schaffen es, über die Trollzacken zu fliehen. Ab **1.380 v.BF** folgen ihnen nebachotische Truppen mit Unterstützung Fasarer Zauberer und dringen ins Alhanier-Reich vor. Der nun beginnende Krieg dauert insgesamt 18 Jahre und kostet auf beiden Seiten unzählige Menschenleben. Dann reist der Emir von Nebachot persönlich nach Fasar, um den Magiermogulen zu verkünden, dass sein Reich wirtschaftlich nicht mehr in der Lage sei, diesen Krieg fortzuführen. Er wird wegen dieser Dreistigkeit öffentlich hingerichtet, aber da die Magiermogule gerade andere Probleme haben, drängen sie seinen Nachfolger nicht, den sinnlosen Kampf fortzuführen.

Die Alhanier im Nordwesten

Fast zweihundert Jahre lang sind die drei Alhaniersippen der Gajka, Nunnur und Serach durch Aventuriens Norden geirrt und haben an vielen Orten steinerne Befestigungen und Rundtürme hinterlassen. Ihre Zahl hat durch das harte und rastlose Leben merklich abgenommen. **1.395 v.BF** erreichen sie Teshkalien und gründen mehrere Siedlungen. Doch es kommt zu Kämpfen mit den Orkland-Achaz, die ihren Lebensraum durch die Glatthäute bedroht sehen (in norbardischen Legenden ist hier die Rede von einem gewaltigen Achaz-Reich, was aber nur als Übertreibung gewertet werden kann), und wieder ziehen die Menschen weiter, bis sie sich zwanzig Jahre später am Rand der Grauen Berge niederlassen. Zunächst leben sie von Jagd und Fischfang, machen dann aber das Land urbar und beginnen mit Ackerbau und Viehzucht.

Schließlich kommt es zu Kontakten mit einigen Hjaldingern, die sich im Streit von ihren an der Küste lebenden Gefährten getrennt haben und nun am Lachanshiel-See siedeln. Die ersten Begegnungen verlaufen recht unfreundlich, doch die gemeinsame Feindschaft mit den Orks führt sie zueinander. Die Gajka schließen sich den Hjaldingern an, es kommt zur Vermischung der beiden Völker.

Die Schlacht im Tal des Blutes

Die Alhanier werden **1.370 v.BF** von ihrem Erzfeind, dem Zauberer Tubalkain aufgespürt. Als er und seine Schergen die Gajka angreifen, fliehen sie gemeinsam mit den Hjaldingern in die Donnerzacken. Dort kommt es im Winter im (später so genannten) Tal des Blutes zur entscheidenden Schlacht, die jedoch durch das Eingreifen des Riesen *Wolkenkopf* und einiger Trolle für die Gajka entschieden werden kann. Daraufhin gründen sie die Siedlung Niellyn an der Mündung des Gjalska in den Lachanshiel. Aus ihnen wird später das Volk der Gjalskerländer, deren Zeitrechnung mit der Siedlungsgründung beginnt. **1.330 v.BF** entsteht die Siedlung Rayyadh als Bollwerk gegen die regelmäßigen Ogerüberfälle aus dem nahen Ogerwald, in der Folgezeit entstehen weitere Siedlungen, die später die Ur-Haeradi genannt werden: Lyrgach, Dhartach, Alrudh und Mortakh.

Menschen nördlich des Raschtulswalls

Keineswegs alle menschlichen Bewohner des Raschtulswalls haben sich Rashtul al'Sheik angeschlossen und sind gegen die Echsen gezogen. Viele Sippen sind auch im Gebirge geblieben – teilweise weil sie nie etwas von Rashtul gehört haben, andere haben sich aber auch bewusst dagegen entschieden, sich dem Kriegsführer zu unterwerfen.

Einige Sippen, die am Nordhang des Gebirges leben, bemerken nun auch, dass die Macht der Elfen und der Echsen in den Ländern nördlich des Raschtulswalls deutlich abgenommen hat. Ab etwa **1.400 v.BF** dringen immer wieder einige Sippen in diese Lande vor und suchen sich neue Siedlungsgebiete, die ein leichteres Überleben ermöglichen als die unwirtlichen Bergtäler. Es kommt zu Kontakten mit Orks, die nicht immer kriegerisch sind, da die beiden Völker durchaus Gemeinsamkeiten entdecken. Die Menschen lernen von den Orks die Kunst des Ackerbaus und übernehmen den Glauben an Brazoragh, der sich in der Folge auch bei den zurückgebliebenen Bergvölkern ausbreitet. Dennoch können die Menschen in diesen Gegenden nicht auf Dauer Fuß fassen, sie verlassen ihre Siedlungen wieder und kehren in die Berge zurück oder werden von Elfen und Goblins überrannt.

Die Skorpionkriege

Nachdem das Khunchomer Sultanat im Lauf der Zeit immer schwächer geworden ist und zunehmend von den Magiermogulen bedrängt wird, wird **1.365 v.BF** der geheimnisvolle Zauberer *Sulman al-Nassori* Herrscher über Khunchom. Als Inkarnation des Alveraniars des verborgenen Wissens hat er Zugriff auf zahllose arkane Geheimnisse, die den Menschen bis dahin nicht bekannt waren. Seine größte Macht schöpft er aber aus Bastrabuns ‚Drachenei', das in dieser Zeit ‚der goldene Zauberstein' genannt wird und später einmal als vermeintlicher Diamant dem Sultanat den Namen geben wird. Sulman nutzt diesen Stein ebenso wie Bastrabun als Fokus für viele unterschiedliche magische Rituale. Unter seiner Aufsicht entstehen die ersten fliegenden Teppiche, von denen einige groß genug sind, um zehn Reiter samt Pferden durch die Luft zu transportieren. Nur die Pferde sind von dieser neuen Fortbewegungsmöglichkeit zumeist nicht sehr angetan.

Trotz des anfänglichen Widerstands führt er am Hofe das Zeremoniell von Zze Tha ein, wozu es gehört, dass er keinerlei Kontakt zur einfachen Bevölkerung hat, sondern nur über Stellvertreter, die wie Priester seine Erlasse verkünden und ihn als quasi göttliches Wesen darstellen.

Im Jahr **1.341 v.BF** greifen Sulman al-Nassoris Truppen die Magiermogule an. Dafür stattet er seine Krieger mit einer großen Zahl an magischen Waffen und Artefakten aus, um gegen die fürchterlichen Chimären zu kämpfen, die die Magiermogule ihnen entgegenschicken. Der Krieg verheert das Land, aber keine Seite gewinnt die Oberhand.

1.338 v.BF gelingt es einem Elitekrieger Sulmans, *Dschadir dem Kühnen*, den schwarzen Drachen Kurungur in eine Falle zu locken und mithilfe magischer Artefakte zu töten. Er selbst verliert dabei allerdings das Augenlicht.

Der Große Schwarm

1.337 v.BF zerstören die Khunchomer Truppen die Stadt Al'Gûria am Südrand der Gorischen Hochebene und töten den dort herrschenden Mogul. Da öffnet Assarbad **1.332 v.BF** in dem alten Heiligtum Azzra die Pforte des Grauens zu Asfaloths Reich und ruft mithilfe des Fluchs der Felder den Großen Schwarm herbei, der aus daimoniden Insekten- und Spinnenwesen besteht. Er sendet ihn entlang einer Kraftlinie nach Khunchom, und unterwegs verheert der gewaltige Schwarm ganz Gorien. Dort, wo er vorbeizieht, überlebt keine Pflanze, kein Mensch oder Tier. Einst prächtige Städte und Festungen wie Al'Raskas, Tusa Namanek und Kupal werden zerstört, bis nur noch bröckelnde Ruinen von ihnen bleiben, auch Anchopal wird schwer in Mitleidenschaft gezogen und braucht Jahrhunderte, um sich von diesem Schlag zu erholen.

Die Entstehung der Gorischen Wüste

Doch Sulman erkennt die Gefahr, versammelt die kundigsten Zauberer seines Sultanats und nutzt die gleiche Kraftlinie, um dem Schwarm eine gewaltige Feuerwolke entgegenzuschicken, die diesen weitgehend vernichtet. Allerdings zerstört sie gleichzeitig auch das Land, und was der Schwarm von der Gorischen Hochebene übrig gelassen hat, wird nun zu einer öden, leblosen Wüstenei: der Gorischen Wüste. Zwei Jahre danach, **1.330 v.BF**, nehmen Sulmans Truppen die Stadt Baburin ein und werden dann von herbeieilenden Skarabäenreitern der Mogule belagert, können sie jedoch in den Barun-Ulah treiben und besiegen.

- 1.326 v.BF: Untergang der Magiermogule
- 1.325 v.BF: Ende der Skorpionkriege
- 1.324 v.BF: Gründung des Diamantenen Sultanats
- 1.324 v.BF: Eroberung Elems
- 1.321 v.BF: Gründung Al'Zuls/Altzolls
- 1.321 v.BF: Elemer Orakelsprüche
- 1.321 v.BF: Jungfernfahrt der Sultan Dschadari
- 1.300 v.BF: der Fluch des Flussvaters
- 1.298 v.BF: Gründung Lorsunks
- 1.291 v.BF: Besiedelung des Eilands der Gefahren und Ghurenias durch Utulus
- 1.287 v.BF: die ewige Reise der Sultan Dschadari
- 1.267 v.BF: Vertrag zwischen Zwergen und Tulamiden
- 1.256 v.BF: erste Begegnung zwischen Thorwalern und Firnelfen, Gründung der Halle des Windes

Die Khunchomer schlagen zurück

1.327 v.BF beginnt der große Gegenangriff der Khunchomer. Als sie vor der Stadt Zhamorrah stehen, begreift Assarbad, dass sein Heer unterliegen wird, und zieht sich zurück, wobei er die Zhamorrahner der Vernichtung überlässt. Nach dem Fall der Hauptstadt ist die Macht der Mogule weitgehend gebrochen. Einige von ihnen können zunächst nach Fasar fliehen. Der Mogul, der Assarbad als Statthalter Zhamorrahs gedient hat, fühlt sich jedoch verraten und wird von unbändigem Hass gegen Assarbad ergriffen. Im Tod verschmilzt sein Geist mit einem Artefakt, das ihm lange Zeit gute Dienste erwiesen hat: ein faustgroßer Rubin, der als sehr mächtiger Fokus für Beschwörungszauberei dient und Rubinherz genannt wird. Dieses Rubinherz geht bei der Zerstörung Zhamorrahs allerdings verloren. Das Heiligtum von Azzra wird oberflächlich zerstört, die unterirdische Anlage und die Pforte des Grauens geraten in Vergessenheit. Dennoch wird dieser Ort lange Zeit Borbarrah genannt (‚Bringer des Todes'). Viel später entsteht hier die Siedlung Borbra.

Im Lauf des Jahres **1.326 v.BF** fällt auch Fasar, die meisten Magiermogule werden getötet, und als **1.325 v.BF** der letzte von ihnen stirbt, enden die Skorpionkriege. Sulman al-Nassori kann das Land der Magiermogule seinem eigenen Reich einverleiben, das schwer verwüstete Anchopal wird neue Hauptstadt des Sultanats Gorien. Die Skrechu von Maraskan zieht sich in die Schwarze Festung auf Marakan zurück und fällt abermals in Zauberschlaf, um auf bessere Zeiten zu warten. Der Verbleib Assarbads ist ungeklärt.

Das frühe Diamantene Sultanat – 1.324 bis 1.016 v.BF

Die Gründung des Diamantenen Sultanats

1.324 v.BF ruft Sulman al-Nassori das Diamantene Sultanat aus, das über lange Zeit ebenfalls eine Magokratie ist, und sorgt im gleichen Jahr dafür, dass das Großsultanat Elem nicht nur theoretisch, sondern auch faktisch wieder zu seinem Reich gehört. Benannt wird das Reich nach dem ‚Drachenei': Bastrabuns Edelstein, der sich in Sulmans Besitz befindet und nun zum Kronschatz und Herrschaftsinsignium wird.

Es dauert nicht lange, bis alle Tulamiden – von einigen wilden Berg- und Wüstenstämmen abgesehen – zum Sultanat gehören. Oron wird zur Kornkammer des Reichs, und der Reichtum des Landes bringt auch eine kulturelle Blüte mit sich, in der Wissenschaften und Künste große Fortschritte machen.

Die Elemer Orakelsprüche

Kurz nach der Eroberung Elems entdecken Sulmans Krieger in einer echsischen Tempelruine **1.321 v.BF** eine sprechende Statue. Bevor ein abergläubischer Offizier sie zertrümmern lässt, können einige dieser Sprüche aufgeschrieben und übersetzt werden – sie erweisen sich als kryptische Prophezeiungen. Da niemand sie entschlüsseln kann, geraten sie in Vergessenheit, bis ein Magier sie in der Rohalszeit wiederentdeckt und sie zur Grundlage der Orakelsprüche von Fasar werden.

Der aktuelle Stand um 1.324 v.BF

Die Skorpionkriege haben dem Reich der Tulamiden schweren Schaden zugefügt. Tausende Krieger sind getötet worden, ganze Städte zerstört und Landschaften verheert. Am schlimmsten hat es wohl die Gegend in Gorien getroffen, die von nun an nur noch die Gorische Wüste heißen wird.

Nördlich des Reiches herrschen die Königinnen von Alhanien über ein ansehnliches Gebiet, das die Anfeindungen durch die Magiermogule überstanden hat und vorerst in Frieden mit den anderen Tulamiden verbleibt. An der Südküste gibt es noch letzte echsische Gebiete, das Gros hat sich aber nach Maraskan zurückgezogen. Elem ist durch die Unterstützung der maritimen Völker zu einer ernst zu nehmenden Macht geworden, die den Sultanen problemlos Paroli bieten kann. Tiefer im Dschungel existiert das Reich der Kemi, das jedoch seine beste Zeit hinter sich hat und im Niedergang begriffen ist.

Von all dem ahnen die Güldenländer an der Westküste kaum etwas. Im Norden haben sich die Hjaldinger als Thorwaler, Fjarninger und Gjalskerländer angesiedelt und erobern auch erste Gebiete landeinwärts, wobei es immer wieder zu Auseinandersetzungen mit Orks kommt. Weiter südlich sind die Hexatéer an Land gegangen und nehmen das Liebliche Feld in Besitz, wofür sie vor allem viele Goblins aus deren Heimat verjagen.

Die ewige Fahrt der Sultan Dschadari

1.321 v.BF beginnt die erste Fahrt des Zauberschiffs *Sultan Dschadari*, die nicht nur über die Meere kreuzt, sondern auch durch den Limbus reisen kann. Das Schiff unternimmt mehrere spektakuläre Reisen an Orte, die zuvor kein Aventurier erreicht hat. **1.287 v.BF** kommt es jedoch zu einem magischen Zwischenfall, der das Schiff dazu verflucht, auf ewig durch den Limbus zu fahren. Nur zu bestimmten Sternenkonstellationen kann die *Sultan Dschadari* für kurze Zeit in die Dritte Sphäre zurückkehren, doch solange sie es dabei nicht schafft, ihren Heimathafen Khunchom anzulaufen, wird sie wieder in den Limbus zurückgezerrt.

Der Fluch des Flussvaters

Die Thorwaler Hetfrau *Jurala Hugdornsdottir* entdeckt **1.300 v.BF** auf der Suche nach neuem Siedlungsgebiet das Mündungsdelta des Großen Flusses.

Während der Erkundung der Region wird Aleion, der Sohn des mächtigen Flussvaters, auf Juralas Schiff aufmerksam, und als sie den stolzen Wassermann erblickt, verliebt sie sich Hals über Kopf in ihn. Aleion zeigt Jurala ungeahnte Wunder im Reich des Flussvaters. Sie lieben sich leidenschaftlich und schwören, einander nie wieder zu verlassen. Die kühne Thorwalerin tritt schließlich selbst vor den Flussvater und fordert sein Einverständnis, dass die Liebenden die Ewigkeit gemeinsam im Angbarer See, Aleions Heimat, zubringen dürfen. Der Flussvater weist dies jedoch erzürnt zurück und verbannt Jurala aus seinem Reich, seinen Sohn aber bannt er in seinen geliebten See. Der Flussvater spricht seinen Fluch aus: Niemals sollen Juralas Nachfahren den Fluss befahren dürfen, denn keiner von ihnen solle jemals wieder den Angbarer See erreichen. Andere Thorwaler versuchen in der Folgezeit, die Ufer des Flusses zu besiedeln, aber das Misstrauen des Flussvaters ist zu groß, und jede dieser Siedlungen ist vom Pech verfolgt: Frühlingsfluten spülen die Häuser davon, Boote und Schiffe kentern oder verschwinden im Nebel, aggressive Wasserkreaturen greifen die Bewohner an. Schließlich geben die Thorwaler sich geschlagen und ziehen sich aus dem Gebiet zurück.

Thorwaler auf dem Großen Fluss

Utulus auf Ghurenia und dem Eiland der Gefahren

Nach Ausbruch einer Seuche verlassen **1.291 v.BF** mehrere Boote mit Utulu-Familien die Insel Ulikkani und suchen eine neue Heimat. Bei einem Sturm werden sie getrennt, sodass ein größerer Verband schließlich das Eiland der Gefahren erreicht, wo er sich niederlässt und den Stamm der Ruwangi gründet. Eine zweite Gruppe geht in Ghurenia an Land, wird aber wenig später von den Achaz angegriffen, die vor den Tulamiden hierhergeflüchtet sind. Da bei diesem Angriff die Boote zerstört werden, bleibt den Utulus nichts anderes übrig, als sich in den Dschungel zwischen den steilen Felsen zurückzuziehen und auf einen dauerhaften Kampf mit den Echsen einzulassen.

Es dauert fast hundert Jahre, die die beiden Völker in ständigem Zwist auf der Insel verbringen, bis die Utulus schließlich **1.202 v.BF** den letzten Achaz töten. Inzwischen nennen sie ihr neu gegründetes Volk die *Bujonapi-Hu* und besiedeln jetzt auch andere Inseln, die zum Archipel Efferds Tränen gehören.

Der Vertrag zwischen Zwergen und Tulamiden

Immer wieder kommt es zu Kontakten zwischen Zwergen und Tulamiden, und die meisten davon verlaufen freundschaftlich. Im Jahr **1.267 v.BF** handeln Bergkönig *Onogar Sohn des Orchop* und der tulamidische Sultan *Omar Shadif* einen Vertrag aus, der den Zwergen das alleinige Ansiedelungsrecht des Yaquirtals zuspricht, den Tulamiden aber alles Land südlich des Raschtulswalls.

Firnelfen und Hjaldinger

1.256 v.BF treffen Firnelfen der Windlachersippe in der Nähe von Olport zum ersten Mal auf die Hjaldinger. Da beide Völker ihre Überlieferungen hauptsächlich in Liedern weitergeben, entsteht ein Kontakt, der zwischen gegenseitigem Unverständnis und Misstrauen einerseits und wohlwollender Neugier andererseits schwankt. Drei hjaldingsche Runenzauberer überwinden schließlich das Misstrauen und lassen sich in die Kunst der elfischen Magie einweisen. Aus dieser Tradition entsteht die ‚Halle des Windes' (oder Runajasko), in der die Elfen den Menschen den respektvollen Umgang mit Eis-, Wasser- und Luftmagie lehren.

- 1.249 v.BF: Eröffnung des Runajaskos in Thorwal
- 1.223 v.BF: der Augenstern
- 1.221 v.BF: erstmalige Umrundung Maraskans durch eine tulamidische Zauberzedrakke
- 1.212 v.BF: die Durchsuchung echsischer Tempelpyramiden
- 1.205 v.BF: Flucht des Skrechu von Nabuleth auf die Inseln im Nebel
- 1.202 v.BF: Vernichtung der Achaz auf Ghurenia
- Um 1.200 v.BF: Untergang von Cisk'Hr
- 1.196 v.BF: die Insel der Pacamuyada
- 1.181 v.BF: Bericht über eine Fahrt zum Riesland
- 1.152 v.BF: Gründung des Laguan-Ordens
- 1.145 v.BF: Gründung des Horasiats Yaquiro
- 1.143 v.BF: Gründung Sidor Yaquiris/ Yaquirofests
- 1.110 v.BF: Unabhängigkeit Nebachots
- 1.101 v.BF: Befreiung der Bestie Harodria
- 1.063 v.BF: Oron unter nebachotischer Herrschaft
- 1.046 v.BF: das Verlöschen Augensterns
- 1.038 v.BF: Zusammenstellung der Heiligen Rollen der Beni Rurech
- 1.033 v.BF: Erschaffung der Gletscherwürmer
- 1.016 v.BF: Heirat von Diamantenem Sultan und der alhanischen Königin

Augensterns Erscheinen

Am Südhimmel erscheint **1.223 v.BF** plötzlich ein neuer und sehr heller Stern, der alle anderen überstrahlt. In der Folge entsteht in Südaventurien ein Kult, der sich um zahlreiche Götzenstatuen mit nur einem Auge dreht. Allein die Priester dieses Kultes kennen den Namen des vermeintlichen Gottes: Augenstern.

Die erste Maraskan-umsegelung

Die tulamidische Seefahrt entwickelt sich deutlich fort, und unterstützt durch Zauberer und Luft- und Wasserdschinne stoßen die Schiffe in immer neue Regionen vor. **1.221 v.BF** umrundet eine tulamidische Zauberzedrakke zum Beispiel erstmals Maraskan, **1.181 v.BF** erreicht ein anderes Schiff die Küste des Rieslands und kehrt mit geheimnisvollen Berichten über dieses fremde Land nach Khunchom zurück.

Die Geheimnisse der Skrechim

Zwischen **1.212 und 1.203 v.BF** lässt Sultan *Amir al-Dhubb* systematisch alle echsischen Tempelpyramiden erstürmen, von denen er erfährt – unter anderem in H'Rabaal, Gulagal und Nabuleth –, da er dort noch unerschlossene magische Geheimnisse der Skrechim vermutet. Die meisten dieser Tempel werden von Skrechu-Priestern geleitet, und Marus dienen als Tempelwächter. Es kommt zu heftigen Auseinandersetzungen, und den tulamidischen Panzerreitern stellen sich fürchterliche Gegner entgegen, die auf Zauberei und Dämonologie zurückgreifen, um ihre Heiligtümer zu beschützen. Doch Amir al-Dhubb akzeptiert kein Versagen, und so fallen die Tempelpyramiden nach und nach in die Hände der Tulamiden.

Der Skrechu von Nabuleth rettet sich **1.205 v.BF** im letzten Moment mitsamt seinem größten Schatz, dem Kessel der Wiedergeburt, durch ein Sphärentor auf die Inseln im Nebel. Daraufhin errichten die Tulamiden auf den Ruinen der Echsensiedlung einen Militärstützpunkt, weil sie glauben, dass er eines Tages zurückkehren wird, um seinen Tempel wieder zu übernehmen.

Der Untergang von Cisk'Hr

Die Echsen, die sich in die Sümpfe von Elem zurückgezogen haben, haben dort Cisk'Hr als letztes Reich außerhalb Maraskans errichtet (mitunter wird es auch Krup'Hruz genannt). Doch interne Streitigkeiten und Machtkämpfe prägen das Zusammenleben, und als die Truppen Amr al'Dhubbs mehrere einflussreiche Priester töten, bricht das Reich endgültig auseinander. Spätestens **1.200 v.BF** existiert kein Echsenreich mehr auf dem aventurischen Festland. Doch einzelne Mächtegruppen verbergen sich weiterhin in alten Ruinen und geheimen Tempeln und halten an alten Traditionen fest. So geht nicht alles Wissen der Echsenzeit verloren, aber es wird streng gehütet – selbst vor anderen Echsen.

Die Globulen-Insel

Auf ihrer Suche nach neuem Siedlungsgebiet erreichen die Waldmenschen des Pacamuyada-Stammes **1.196 v.BF** eine kleine, aber überaus fruchtbare Insel zwischen Nikkali und Token, auf der sie sich niederlassen. Ihnen ist nicht bewusst, dass diese Insel in Wirklichkeit eine Globule ist, die außerhalb der Dritten Sphäre liegt und nur zu bestimmten Zeiten vom Meer aus betreten werden kann. Erst nach und nach finden sie heraus, dass auf ihrer Insel die Zeit viel langsamer vergeht als anderswo. Doch da sie hier alles im Überfluss vorfinden, was sie zum Überleben benötigen, sind sie mit ihrer neuen Heimat sehr zufrieden.

Das Ende des mittleren Kemi-Reichs

Die Kemi haben es knapp tausend Jahre lang geschafft, sich trotz aller Anfeindungen durch echsische und menschliche Feinde zu halten, doch inzwischen ist das Reich im Niedergang, denn die Herrscher geben sich der Dekadenz hin und kümmern sich immer weniger um die Belange ihres Volks. Als es zunehmend zu Angriffen feindlicher Waldmenschenstämme kommt, wird **1.152 v.BF** der Orden des Heiligen Laguan gegründet, ein ritterlicher Boronorden, aber dies ist nicht viel mehr als ein letztes Aufbäumen vor dem unvermeidlichen Untergang. Als das Reich **960 v.BF** unter den fortgesetzten Angriffen der Waldmenschen zerbricht, bleibt der Orden bestehen.

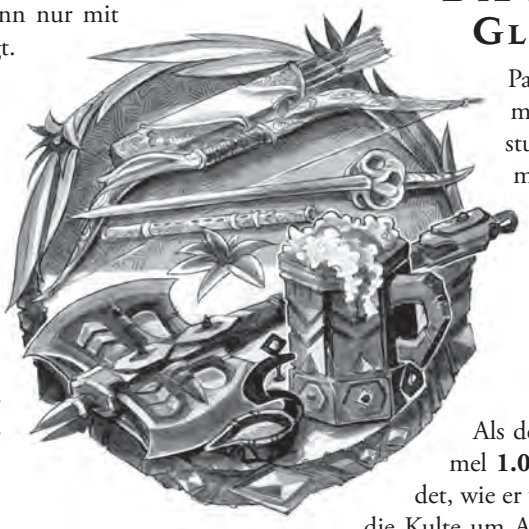
Das Horasiat Yaquiro

Im fernen Güldenland erfahren die Herrscher im Jahr **1.145 v.BF** durch maritime Rassen davon, dass sich jenseits des Meers ehemalige Untertanen angesiedelt haben. Sie senden daraufhin eine Flotte nach Aventurien und beanspruchen die angebliche ‚imperiale Kolonie' als ihr Herrschaftsgebiet, was ihnen recht schnell auch zugestanden wird. So entsteht das

‚Horasiat Yaquirio'. Die güldenländischen Herrscher betrachten dieses Horasiat allerdings in erster Linie als Sträflingskolonie, in die Schwerverbrecher und in Ungnade gefallene Adlige abgeschoben werden. Insgesamt fünf ‚Horanthes' werden in den folgenden 200 Jahren vom Güldenland aus ernannt und regieren das Land mit harter Hand. Ihren Sitz haben sie in dem **1.143 v.BF** gegründeten Sidor Yaquiris (dem späteren Yaquirofest).
Um die Eigenständigkeit der hiesigen Siedler zu unterbinden, wird der Schiffbau im ganzen Horasiat verboten, nur kleine Fischerboote dürfen benutzt werden. Dies hat allerdings auch zur Folge, dass die Erforschung der weiteren Küsten vorerst auf sich warten lässt und selbst dann nur mit Schiffen aus dem Güldenland erfolgt.

Neue Götter

Durch den Kontakt mit der Kultur eingeborener Aventurier finden auch neue Gottheiten ihre Verehrung unter den Güldenländern. Vor allem echsische Götter wie H'Szint, Zssah und Charypta gewinnen einigen Einfluss. Darüber hinaus entstehen zahlreiche regionale Kulte, in denen die unterschiedlichsten Entitäten als Stadt- und Schutzgötter verehrt werden.



Nebachot macht sich selbständig

Das im Laufe der Zeit mächtig gewordene Nebachot löst sich **1.110 v.BF** vom zögerlichen Sultan *Kharibet I.*, nachdem dieser ein Eheversprechen seines Sohns mir einer nebachotischen Prinzessin widerruft. Die Stadt stellt sich mit beeindruckender militärischer Macht gegen alle Versuche, sie wieder zu unterwerfen – was mit dem starken Glauben der Nebachoter an Rondra zusammenhängen mag, denn einer der wichtigsten Rondratempel dieser Zeit steht hier und beherbergt die legendäre Statue der sechsarmigen Rondra.
Kharibets Sohn *Qasran Yanuf* setzt auf Verhandlungen statt auf Krieg und überlässt **1.063 v.BF** den Nebachotern die Herrschaft über das reiche Oron unter der Bedingung, dass Nebachot sich verpflichtet, als Verbündeter dem Diamantenen Sultanat in Notzeiten zu Hilfe zu kommen. Dieses Bündnis ist zunächst einmal recht stabil, aber spätestens mit Beginn der zweiten Dynastie auf dem Khunchomer Thron sehen sich die Nebachoter Sultane im Aufwind und demonstrieren immer wieder ihre Macht.

Die Bestie Harodria

Ein Zirkel von Dämonenanbetern nutzt **1.101 v.BF** die Erkenntnisse, die Sultan Amr al-Dhubb in den Tempelpyramiden gesammelt hat, um einen Teil des Omegatherions zu befreien, der bisher unter dem Loch Harodrôl geruht hat. Die ersten Opfer dieser Wesenheit, die fortan ‚die Bestie Harodria' genannt wird, werden allerdings die Beschwörer selbst. Die Bestie zeichnet sich einerseits durch ihren unbändigen Appetit aus, denn sie verschlingt alles Leben in der Umgebung und verseucht das Land dämonisch, andererseits durch ihre Fähigkeit der Gestaltwandlung. Mal sieht sie aus wie eine gigantische Made mit einem riesigen Maul, mal wie eine siebenköpfige Hydra oder eine schleimige Qualle. Hinzu kommt eine unglaubliche Regenerationsfähigkeit, durch die selbst schwere Verletzungen in kurzer Zeit spurlos verschwinden.

Die Erschaffung der Gletscherwürmer

Pardona führt, unbemerkt von den meisten Völkern der Welt, im Himmelsturm ihre chimärologischen Experimente fort. Einer ihrer größten Erfolge gelingt ihr im Jahr **1.033 v.BF**, als sie die ersten drei Gletscherwürmer erschafft – eine neue Drachenart.

Augensterns Untergang

Als der hell leuchtende Stern am Südhimmel **1.046 v.BF** ebenso plötzlich verschwindet, wie er vorher aufgetaucht ist, vergehen auch die Kulte um Augenstern sehr bald wieder und verschwinden im Nebel der Geschichte.

Die Heiligen Rollen der Beni Rurech

Nachdem unzählige Generationen von Schamanen der Beni Rurech ihre Visionen an ihre Nachfolger überliefert haben (zuerst nur mündlich, später auf Pergamentrollen niedergeschrieben), sortiert und nummeriert der blinde Seher *Thamriuz* ab **1.038 v.BF** die mehreren Hundert Einzelverse (‚Draijsche') und erschafft damit eine schriftliche Grundlage des Glaubens an die Zwillingsgötter Rur und Gror. Die Schriften enthalten angeblich Prophezeiungen über die Geschichte der Beni Rurech von ihren Anfängen bis zu ihrem Untergang, aber ihre Entschlüsselung erweist sich als äußerst schwierig und gelingt immer nur in kleinen Passagen.
Originalformulierungen und -formen werden bei jeder Abschrift streng beibehalten, denn es finden sich auch Zeichnungen, Geheimschriften oder Berechnungen darunter. Der überwiegende Teil der Texte ist in Ruuz verfasst (der Sprache der Beni Rurech), viele Verse aber auch in alten Tulamidya-Dialekten oder ganz anderen Sprachen. Immer wieder werden Teile der Prophezeiungen kopiert und an unterschiedliche Stämme weitergegeben. Dennoch gehen wiederholt Abschriften in Kriegen oder im Lauf von Stammeswanderungen verloren, sodass es bald keine vollständige Abschrift mehr gibt.

Die Anfänge des bosparanischen Reichs – 1.016 bis 890 v.BF

- 1.011 v.BF: Geron und Siebenstreich
- 1.010 v.BF: der Aufstand unter Mahwad al'Rasul, Beginn von Mahwads Krieg
- 1.008 v.BF: die Vernichtung eines Dämonenkults am Sikram durch Geron
- 1.007 v.BF: Entdeckung des Adamantenlandes
- 1.007 v.BF: Tod der Skrechu-Chimärologin und ihrer daimoniden Kreaturen
- 1.005 v.BF: Bannung der Bestie Harodria
- 1.003 v.BF: Gründung eines tulamidischen Handelspostens auf dem Adamantenland
- 1.002 v.BF: Schlacht vor Rashdul
- 1.000 v.BF: Goblins im Amboss
- 999 v.BF: Tod des Riesenlindwurms Abbadihr
- 999 v.BF: Entdeckung Sourams
- 998 v.BF: Schlacht am Yaquirquell, Sieg der Zwerge über die Goblins
- 998 v.BF: Zerstörung des Adamantenlandes
- 997 v.BF: das Ende des Basiliskenkönigs
- 997 v.BF: Entdeckung Altoums

Geron und Siebenstreich

Um den Überlebenden aus Pyrdacors Reich endgültig Einhalt zu gebieten, macht Rondra **1.011 v.BF** einen Menschen aus dem güldenländischen Volk zu ihrem Auserwählten und stattet ihn mit besonderen Fähigkeiten aus. Er überragt seine Zeitgenossen nicht nur um mehr als Haupteslänge und verfügt über die Körperkraft eines jungen Trolls, sondern kann durch seinen Segen den Mut und die Kampfkraft seiner Gefährten vervielfachen. Zusätzlich sorgt Rondra dafür, dass die besten Schmiede seiner Zeit ein Schwert für ihn anfertigen, das sie mit ihrem Segen zu einer göttlichen Waffe macht. Spätere Legenden nennen dieses Schwert Siebenstreich, da Geron damit angeblich sieben Heldentaten vollbracht hat und für jede davon einen Schwertstreich mehr brauchte als bei der vorhergehenden.

Geron sammelt ausgewählte Kämpfer um sich, darunter viele Rondrapriester, aber auch Zauberer unterschiedlicher Traditionen, und nicht nur Menschen. Göttliche Visionen führen ihn an unterschiedliche Orte, wo er und seine Leute gegen mächtige Echsen kämpfen müssen. Die folgende Aufzählung ist unvollständig, führt aber die wichtigsten Heldentaten auf, die später in die Legende über ihn eingeflossen sind.

1.008 v.BF stürmt Geron eine Schlangenfestung am Zusammenfluss von Sikram und Mardilo, in der sich eine Dynastie von H'Szint-Priestern eingenistet hat. Diese Skrechim sind mächtige Zauberer, die eine beachtliche Schar von echsischen Dienern und Gläubigen um sich geschart haben und somit eine ernst zu nehmende Bedrohung für die Menschen darstellen, die sich nach und nach auch hierher ausbreiten wollen. Unter Gerons Leuten kommt es zu großen Verlusten, vor allem weil die echsische Oberpriesterin in ihrer Not im letzten Moment Amazeroth um Hilfe anruft. Aber schließlich gelingt es, alle

Der aktuelle Stand um 1.016 v.BF

Das Diamantene Sultanat stagniert, seine Herrscher sind nicht so mächtig und so geschickt wie der Reichsgründer Sulman. Die großen Städte wie Khunchom sind zwar immer noch reich und belebt, aber überall sind auch verfallende Häuser und Niedergang zu sehen.

Elem ist eine Großmacht, die an Macht dem Sultanat gleichkommt und den ganzen Süden dominiert, während das Kemi-Reich am Rande des Untergangs steht. Die Thorwaler sind eine feste Größe im Nordwesten, mit denen sich die Orks notgedrungen arrangieren müssen.

Die Güldenländer breiten sich derweil immer weiter aus und gründen neue Städte. Dabei stoßen sie zunehmend auf andere Rassen wie Zwerge und Goblins, aber auch auf Reste echsischer Zivilisationen.

Geron der Einhändige mit Siebenstreich

anwesenden Skrechim, darunter auch die Oberpriesterin, und die herbeigeeilten Dämonen zu töten. Die Kultführerin wird später die ‚Große Schlange von Sikram' genannt.

1.007 v.BF spürt Geron in den Goldfelsen das Labor einer weiteren Skrechu auf, die durch finstere Magie nicht nur ihr eigenes Leben verlängert hat, sondern von Pardona auch in die Geheimnisse der Chimärologie eingeweiht wurde. Geron und seine Leute müssen es mit mehreren halbdämonischen Kreaturen aufnehmen, deren fürchterlichste ein Zant-Oger ist, der Gerons linke Hand abbeißt, bevor dieser ihn mit Siebenstreich in seine Einzelteile zerschlagen kann. Noch im gleichen Jahr lauern drei recht junge Skrechim seinen Leuten auf, und ihr Angriff kommt so überraschend, dass der Blutzoll unter Gerons Leuten recht hoch ist. Dennoch können die drei Wesen, die später als ‚schlangenleibige Schwestern' in die Legende eingehen, überwunden werden. Die Überlieferungen haben diesen Kampf mit vielen Details ausgeschmückt, die jedoch wenig mit der Realität zu tun haben. So ist die Rede von prachtvollen Schätzen der Schwestern, die Geron irgendwo im Yaquir versenkt haben soll, was seitdem immer wieder für ergebnislose Suchaktionen sorgt.

Von einem grolmischen Magotechniker erhält Geron Anfang **1.006 v.BF** eine Prothese für seine abgeschlagene Hand. Durch die grolmische Magie ist sie nicht nur voll beweglich, sondern auch kräftiger als die alte – und da sie an jedem Finger eine ausfahrbare Klinge birgt, erhält sie bald den Namen ‚Löwenpranke'.

Im Jahr **1.005 v.BF** reist Geron zum Loch Harodrôl, in dem die Bestie Harodria haust. Dieses Ungeheuer ist ein Teil des Omegatherions und war seit dem Fünften Zeitalter hier eingekerkert, bis einige Dämonenanbeter sie im Jahr **1.101 v.BF** befreit haben. Nach drei vergeblichen Angriffen kann Geron sie erst besiegen, als er sich der Hilfe von Priestern aller bekannten Gottheiten und mehrerer Zauberer bedient. Doch vernichtet ist die Bestie selbst dann noch nicht, sondern nur wieder in ihren Kerker gebannt.

999 v.BF stellt sich Geron am Einsamen See dem Riesenlindwurm *Abbadihr*, einem ehemaligen Heerführer Pyrdacors. Nach dem Tod des goldenen Drachen hat Abbadihr viele seiner Diener um sich versammelt und ein eigenes Königreich errichtet. Auf einem Felsen in der Seemitte steht sein Schloss Abbadon, das er mit mächtiger Kristallomantie schützt – und sogar sein eigenes Leben hat er in diese Schutzzauber eingeflochten, sodass er faktisch unverwundbar ist. Es kommt zu einer mehrtägigen Schlacht, die schließlich dadurch entschieden wird, dass Geron einen Ablenkungsangriff gegen Abbadihr führt, während mehrere Gefährten in das Schloss eindringen und die fünf Edelsteine, die den Schutzzauber aufrechterhalten, aus ihren Halterungen entfernen. Durch das plötzliche Zusammenbrechen des komplexen Zaubers findet Abbadihr den Tod, während das Schloss Abbadon samt aller Einwohner (und der unglücklichen Helfer Gerons) in eine Globule gerissen wird. Ein Zauberer aus Gerons Gefolge, der sich insgeheim mit Kristallomantie beschäftigt, nimmt den Karfunkel Abbadihrs an sich und lässt ihn in zwei Teile zerteilen, die ihm fortan für seine Zauberei dienen.

997 v.BF erreicht Geron mit gerade einmal vier Vertrauten die tief im Mittwald versteckten Ruinen Simyalas, die immer noch vom Basiliskenkönig beherrscht werden. Mithilfe mächtiger Elfenzauberer, die ihm zu Hilfe eilen, kann er das chimärische Wesen zerschlagen und bannen, nicht aber endgültig vernichten.

995 v.BF: Geron ist bereits schwer gezeichnet, als er sich seinem letzten Kampf stellt: Ein gewaltiger Wasserdrache, ein von Charypta dämonisch veränderter Kaiserdrache, beansprucht Chababien und tötet alle Menschen, die es wagen, sich in seinem Land niederzulassen. Geron kann ihn mit letzter Kraft und der Unterstützung seiner Gefährten töten, stirbt aber wenige Tage später. Dass dieser Drache nicht weit von der Küste entfernt auf dem Meeresgrund eine Pforte des Grauens geschaffen hat, bleibt den Menschen unbekannt – allerdings steht diese Pforte auch nicht ständig offen, sondern muss mit bestimmten Ritualen aktiviert werden. Diese temporäre Öffnung zur Siebten Sphäre wird zum ständig wiederkehrenden Ursprung finsterer Erscheinungen.

Legenden zu Geron dem Einhändigen

Geron ist von Rondra aus der Menge seiner Zeitgenossen deutlich herausgehoben worden und hat unglaubliche Taten vollbracht. Dennoch werden diese Taten im Lauf der Zeit noch weit überhöht und häufig mit mythischer Symbolik aufgeladen.

So wird die Hauptstadt Bosparan nachträglich zu seinem Werk, da er angeblich eigenhändig einen ganzen Wald gerodet und damit den Platz für die Stadt vorbereitet hat. Dann soll ihm Rondras Alveraniar Mythrael erschienen sein und ihn zum Kampf aufgefordert haben. Um Gerons Kampfesmut zu betonen, wird gesagt, Mythrael habe ihm zwar im Kampf die Hand abgeschlagen (oder, in anderen Legenden, mit seinem Löwenmaul abgebissen), ihn aber nicht bezwingen können. Daraufhin habe er ihm das Schwert Siebenstreich übergeben, damit Geron in Rondras Namen große Heldentaten vollbringen könne.

Sieben dieser Heldentaten werden besonders gerne genannt, und um ihnen mehr Mystik zu verleihen, wird erzählt, für jede habe er einen Hieb mehr gebraucht als für die vorhergehende: Mit einem Schlag habe er die ‚Große Schlange vom Sikram' getötet, mit zweien den ‚Chimärischen Oger' im Bosparanischen Wald, mit dreien die ‚drei schlangenleibigen Schwestern', vier Hiebe habe er für die ‚Bestie Harodria' am Loch Harodrôl gebraucht, fünf für den ‚Wurm von Chababien' und sechs für ‚den Basiliskenkönig'. Sieben Schläge schließlich seien nötig gewesen, um den ‚Ewigen Drachen von Phecadien' zu töten. Danach sei er entweder auf der Suche nach seinem nächsten Gegner gestorben (was aber die Zahlenmystik Siebenstreichs infrage stellen würde), oder aber er sei vom Basiliskenkönig vergiftet worden und bereits vom Tode gezeichnet gewesen, als er den phecadischen Drachen tötete.

- 996 v.BF: Entdeckung und Zerstörung einer echsischen Tempelstadt auf Altoum
- 996 v.BF: Gründung Mengbillas
- 995 v.BF: Tod des Wasserdrachen von Chababien, Gerons Tod
- 994 v.BF: Entdeckung des Charyptaheiligtums H'Rangor
- 992 v.BF: Gründung Chorhops
- 991 v.BF: Al'Grodor vor Chorhop
- 991 v.BF: Gründung Bosparans
- 977 v.BF: Gründung Al'Taias
- 960 v.BF: Untergang des Kemi-Reichs

Echsische Sitten im Diamantenen Sultanat

Die Diamantenen Sultane betrachten die Alhanier wegen ihrer Zauberei und ihrer Schlangenverehrung mit großem Misstrauen – zu nahe sind sie damit den verhassten echsischen Kulturen. Dabei ignoriert man gerne, dass ein großer Teil des Wissens über Architektur, Magie und andere Wissenschaften im Sultanat direkt auf echsischen Schriften beruht.

Doch all das soll sich nun ändern. Im Jahr **1.016 v.BF** sendet Sultan *Sheranbil al'Yakrub* Boten an die alhanische Königin *Bilkis* nach Bey'el'Unukh mit der Aufforderung, sich ihm zu unterwerfen. Die Reaktion der Königin ist so klug wie unerwartet: Sie übergibt ihr traditionelles Amt als Hohepriesterin in die Hände einer Vertrauten, reist nach Khunchom und umgarnt den Sultan so geschickt, dass er sie zu seiner Hauptfrau macht. Diese Position nutzt sie, um im Sultanat Nebachoter Sitten einzuführen. Begünstigt durch die Tatsache, dass es keine ernst zu nehmende echsische Bedrohung mehr gibt, kommen nun auf einmal Errungenschaften aus echsischer Zeit in Mode – zumindest am Hof des Sultans, denn im Volk sitzen die Vorbehalte zu tief.

Höfisches Zeremoniell, ästhetische Wahrnehmung und auch Titulatur orientieren sich nach und nach immer mehr an dem, was aus Zeiten der echsischen Hochkultur überliefert ist. Selbst viele Götter werden aus dem echsischen Pantheon übernommen. Es bleibt natürlich nicht aus, dass es bei dem Kopieren echsischer Gepflogenheiten zu Missverständnissen oder Legendenbildung kommt. Hätte ein Bewohner des untergegangenen Yash'Hualay davon gehört, was in späteren Zeiten als echsisch gilt, hätte er wohl erstaunt den Kopf geschüttelt.

Die Teilung der alhanischen Herrschaft

Alhanien ist zwar nun offiziell ein Teil des Sultanats, faktisch wird es aber weiterhin von der Königin regiert. Neu ist erstens, dass die Königin jetzt in Khunchom sitzt, und zweitens, dass sie nicht mehr gleichzeitig Hohepriesterin ist. Die neue Hohepriesterin ist nun Statthalterin der Königin in Bey'el'Unukh und ihr im Rang etwa gleichgestellt. Um die Würde der Hohepriesterin zu versinnbildlichen, lässt Königin Bilkis einen zweiten Schlangenstab anfertigen. Von nun an ist einer das Insignium der weltlichen und einer das Zeichen der geistlichen Macht. Hinzu kommt die Krone, die Sultan Sheranbil Bilkis schenkt und die von nun an als ‚Bilkiskrone' zum zweiten Herrschaftsinsignium der alhanischen Königinnen wird.

Mahwads Krieg

Je größer die Begeisterung des Hofstaats für echsische Sitten ist, desto unruhiger wird das Volk. Schließlich kommt es zu Unruhen und Protesten in Khunchom. Der berühmte Krieger *Mahwad al-Rasul* fordert **1.010 v.BF** den Sultan auf, dem Edelsteinkult abzuschwören und sich wieder dem alten tulamidischen Gott Feqz zuzuwenden. Als er nicht erhört wird, sammelt er viele Unzufriedene um sich, darunter auch zahlreiche Bewohner der Khôm-Wüste, die im Sultanat den Ruf wilder und unzivilisierter Barbaren haben. Gerade diese Wüstenstämme erinnern sich allzu genau an die Kämpfe gegen Leviatanim und Marus und verabscheuen daher die echsischen Einflüsse am Hof des Sultans.

Mehrere Jahre lang erschüttert und schwächt Mahwads Aufstand das Sultanat, immer wieder kommt es zu Scharmützeln und Schlachten, einzelne Städte wie zum Beispiel Fasar wechseln mehrfach die Seiten – aus eigenen Stücken oder weil sie erobert werden. Erst **1.002 v.BF** können die Aufständischen in der *Schlacht vor Rashdul* entscheidend geschwächt werden, Mahwad selbst wird schwer verletzt und stirbt wenig später an seinen Verwundungen. Die überlebenden Aufständischen werden aus dem Sultanat verbannt, viele von ihnen finden bei den Wüstenstämmen in der Khôm freundliche Aufnahme.

Die Lage im Sultanat beruhigt sich wieder, und die echsischen Einflüsse sickern nach und nach auch in das tägliche Leben des einfachen Volkes ein. Aus der großen Begeisterung, die Königin Bilkis verursacht hat, wird nach und nach Alltag.

In den nächsten Jahrhunderten wird das Reich kaum von Feinden bedroht, wenn man von einigen Goblinüberfällen im Yaquirgebiet absieht. Auch Nebachot und das Reich der Alhanier sehen sich nun als Verbündete der Khunchomer, und die enge Verbindung gereicht allen Beteiligten zum Vorteil.

Zwerge gegen Goblins und Orks

Eine kleine Zwergengruppe, die reiche Eisenerzvorkommen in der Roten Sichel aufgespürt hat und sich nun hier niederlassen will, wird **1.009 v.BF** von einer großen Goblinschar angegriffen und getötet.

Umgekehrt stoßen die Goblins **1.000 v.BF** in den Amboss vor und machen Anstalten, sich hier anzusiedeln. Nachdem sie mehrfach Zwerge beim überirdischen Transport ihrer Handelswaren überfallen haben werden die Goblins aus dem Gebirge verjagt.

Tulamidische Entdeckungen im Südmeer

In dieser Zeit wagen sich immer wieder tulamidische Zedrakken weit hinaus auf das unbekannte Meer, um Gerüchten und Märchen über sagenhafte Ländereien und Schätze nachzugehen.

Der Untergang des Adamantenlandes

So wird **1.007 v.BF** das an Edelsteinen reiche Adamantenland entdeckt, auf dem Waldmenschen friedlich Seite an Seite mit Achaz leben. **1.003 v.BF** gründen die Tulamiden einen Handelsposten auf dieser großen Insel, doch noch bevor der Handel in Fahrt kommt, erschüttert **998 v.BF** ein heftiger Vulkanausbruch das Charyptische Meer, bei dem das Adamantenland förmlich auseinandergerissen wird. Von der reichen Insel bleiben nur noch die viel kleineren Eilande Sorak, Kossike, Pekladi und Bilku, die Edelsteinminen versinken im Meer. Die Flutwelle der Explosion richtet noch in Mirham und Thalusa Verheerungen an.

Die Tempelstadt auf Altoum

Andere tulamidische Abenteurer entdecken **999 v.BF** Souram und **997 v.BF** Al'Toum. Auf Al'Toum stehen sie **996 v.BF** überraschend inmitten der vom Dschungel überwucherten Ruinen einer gewaltigen Tempelstadt, die sie *As-Shabija al-Charypsodor* nennen. Zwischen den gewaltigen Steinbauten lebt noch ein kleiner Achaz-Stamm, der sein Leben in den Dienst Charyptoroths gestellt hat. Die Tulamiden richten ein Blutbad unter den Achaz an und rauben die noch verbliebenen Tempelschätze. Innerhalb weniger Jahrzehnte ist die Tempelstadt vollständig vom Dschungel überwuchert und gerät in Vergessenheit. Nicht weit davon gründen die Tulamiden aber **977 v.BF** eine eigene Tempelstadt und nennen sie Al'Taia.

Neue Siedlungen an der südlichen Westküste

Nicht nur Bosparaner gründen neue Ortschaften. **996 v.BF** lassen sich einige Waldmenschen vom Volk der Cuori auf der Flucht vor aggressiven Sklavenjägern auf mehreren sumpfigen Inseln und Halbinseln am Nordask nieder und gründen auf den Ruinen der früheren Echsenstadt A'Kr'Urabaal eine Siedlung, die später nach ihnen einfach Cuoris genannt wird (bevor es erst Belenas und später Mengbilla wird). Etwa zur gleichen Zeit gründen einige tulamidische Deserteure, die vor einer echsischen Übermacht geflohen sind und nun mit schwerer Bestrafung rechnen müssen, **992 v.BF** an der Westküste den kleinen Ort Khorop (das spätere Chorhop).

Al'Grodor

Schon kurz nach der Gründung wird Khorop mehrfach von einer gewaltigen Kreatur angegriffen, die fürchterliche Blutbäder anrichtet. Es handelt sich um eine Chimäre aus einem Höhlendrachen und einer Hornechse, die in späteren Legenden den Namen *Al'Grodor*, der Eisenfresser, erhalten wird. Sie gehörte zu Abbadihrs Gefolge, bevor dieser Drache **999 v.BF** von Geron besiegt wurde. Als die anderen Diener Abbadihrs in den Limbus gerissen wurden, blieb Al'Grodor verletzt zurück und versteckte sich in einer Höhle, wo Gerons Gefährten ihn übersahen.

Seit seine Verwundungen verheilt sind, streift Al'Grodor ziellos durchs Land, erfüllt von unbändigem Hass auf alle ‚Weichhäutigen'. So hat er nun beschlossen, die Menschensiedlung Khorop auszulöschen. Doch einem Schamanen der Cuori gelingt es, einen Bann um die Siedlung zu legen, sodass Al'Grodor dieses Gebiet nicht mehr betreten kann und nur noch in der Umgebung tobt, bis er schließlich weiterzieht.

In den folgenden Jahrhunderten kommt es immer wieder zu Sichtungen des Ungeheuers und zu blutigen Begegnungen. Über seinen endgültigen Verbleib ist aber nichts bekannt.

Der neue Charyptaglauben

Das Mündungsgebiet des Phecadi ist gerade erst durch den sterbenden Geron von dem Wasserdrachen befreit worden, der hier lange Zeit keine Menschen duldete, als ab **994 v.BF** güldenländische Siedler in das Land vordringen und nach Orten für neue Ansiedlungen suchen. Dabei entdecken sie auf einer Insel das Charyptaheiligtum H'Rangor. Nachdem sie es gestürmt und alle echsischen Priester und Tempeldiener dahingemetzelt haben, zeigen sie sich von der Pracht der Gebäude sehr beeindruckt. Statt sie niederzureißen, bauen sie sie nach ihren Vorstellungen um.

Charypta gilt bei einigen Bosparanern traditionell als die Göttin der Seefahrt und steht damit in Konkurrenz zu Efferd. Durch den prächtigen Tempel findet ihr Kult jetzt aber großen Zulauf, vor allem bei jenen Menschen, die auf den regelmäßigen Schiffsverkehr zwischen Aventurien und dem Güldenland angewiesen sind.

So entsteht in der Umgebung des Heiligtums die Stadt Grangor. Bei den immer populärer werdenden Kulthandlungen werden ihr zahlreiche Opfer dargebracht, darunter Menschen, Delfine und Wale.

Bosparan

Die Güldenländer suchen sehr sorgfältig nach einem besonders geeigneten Standort für ihre zukünftige Hauptstadt. **991 v.BF** werden ihre Wahrsager und Geomanten endlich fündig. So wird an dem ausgewählten Ort eine Stadt errichtet, die der vermeintlichen kulturellen Überlegenheit der Menschen aus dem Güldenland Rechnung trägt. Benannt wird sie nach dem kurz zuvor verstorbenen Alchimisten, Gelehrten und Goldschmied *Bosper*: Bosparan. Nach und nach ändert sich nun auch das Selbstbild, und die Menschen betrachten sich nicht mehr als Güldenländer, sondern als Bosparaner.

Erste Begegnungen von Thorwalern und Bosparanern

980 v.BF stößt ein bosparanisches Erkundungsschiff überraschend auf eine thorwalsche Siedlung. Die Thorwaler erkennen in den Bosparanern Abkömmlinge der verhassten Güldenländer, vor denen sie achthundert Jahre zuvor geflüchtet sind. Sie greifen sofort zu den Waffen, und die Bosparaner können ihrem Zorn nur mit knapper Not entgehen. Doch die Nachricht von der Ankunft der Feinde spricht sich bei den Thorwalern schnell herum, und in der Folgezeit kommt es immer wieder zu Übergriffen, wenn sich wieder ein bosparanisches Schiff in ihre Nähe wagt. Aus Angst vor einem Angriff der Bosparaner beginnen die Thorwaler, ihre Siedlungen zu befestigen und ständige Wacht zu halten.

- 950 v.BF: Vernichtung vieler Charyptaheiligtümer, der Efferdwall
- 937 v.BF: Stadtrechte für Kuslik
- 913 v.BF: Siebentageschlacht zwischen Orks und Zwergen
- 911 v.BF: Seuche an der Südküste Altoums
- 902 v.BF: Gründung Bethanas
- 900 v.BF: das Ius Divi Horanthis erlaubt den Schiffsbau
- 900 v.BF: Stadtrechte für Arivor
- 899 v.BF: erste bosparanische Siedlung auf den Zyklopeninseln
- 896 v.BF: Urschrift der Horas-Apokryphen
- 883 v.BF: Gründung und Zerstörung des Vorpostens Yaquirquell
- 882 v.BF: Strafexpedition des Seneb-Horas I.

Der Efferdwall

Als die Charyptaverehrung immer blutiger und lebensverachtender wird und der lange geplante Vergeltungszug gegen die Thorwaler unter den Segen Charyptas gestellt wird, reißt Efferds Geduldsfaden. Er sendet ab **950 v.BF** Seeungeheuer und Sturmfluten gegen das Reich der Menschen – und zwar beiderseits des Meers der Sieben Winde, denn auch im Güldenland hat der Charyptakult viele neue Anhänger gefunden. Höhepunkt von Efferds Wüten ist die Entstehung einer Grenze zwischen den beiden Kontinenten, die von güldenländischen Schiffen nicht überquert werden kann: der *Efferdwall*. Dadurch bricht der Kontakt zwischen Aventurien und dem Güldenland jäh ab.

Unter dem Eindruck der zahllosen Katastrophen bricht die Charyptaverehrung in den meisten Gegenden zusammen und gerät in Vergessenheit, nur in Grangor kann sich der Kult noch längere Zeit halten.

Die Skrechu von Maraskan erwacht

Die Entstehung des Efferdwalls weckt die Skrechu auf Maraskan in ihrem verborgenen Nest aus tiefem Schlaf. Sie braucht aber mehrere Jahrzehnte, um herauszufinden, wie sehr sich der Kontinent inzwischen gewandelt hat.

Unerwartete Unabhängigkeit und weitere Expansion

Der plötzlich ausbleibende Kontakt aus dem Güldenland führt dazu, dass sich die Bosparaner nun als eigenständiges und unabhängiges Volk verstehen. So nehmen sich die Kaiser das Recht, vielen längst etablierten Städten endlich das Stadtrecht zuzugestehen, was den bisherigen Anweisungen aus dem Güldenland zuwiderläuft. Dies gilt zum Beispiel **937 v.BF** für Kuslik, **900 v.BF** für Arivor und **882 v.BF** für Grangor.

Aber auch neue Siedlungen werden gegründet, wie etwa Bethana: Nach einer Vision findet die Efferdpriesterin *Bethana* **902 v.BF** an der Küste den überwucherten, aber dennoch gut erhaltenen Schrein, den Kapitänin Lamea nach ihrer Ankunft hier für den Meeresgott errichten ließ. Sie überredet die Kaiserin *Dalida-Horas*, an dieser Stelle einen neuen Tempel samt Kloster für den Gott zu erbauen. Im Schatten dieser reichen Anlage entsteht bald eine Siedlung, die nach der Gründerin benannt wird.

Dalida-Horas ist es auch, die von Gelehrten und Priestern ein eigenes Gesetzeswerk erarbeiten lässt, das speziell auf die Eigenheiten ihres Reichs zugeschnitten ist. Neben unterschiedlichen religiösen Vorschriften, die zum Teil der Abgrenzung zum Charyptakult geschuldet sind, wird darin viel Wert auf die Freiheit jedes bosparanischen Bürgers gelegt, womit die Kaiserin den Status als Kolonie für Verbrecher und Abgeschobene endgültig beenden will. Als das *Ius Divi Horanthis* **900 v.BF** in Kraft tritt, beendet es auch endlich das Verbot des Schiffbaus. So ergibt sich endlich die Möglichkeit, die weitere Erforschung der Küsten voranzutreiben.

899 v.BF wird auf der Zyklopeninsel Arkis eine kleine Fischersiedlung gegründet, drei Jahre später folgt ein Dorf auf Tenos. Doch wegen der ständigen Bedrohung durch die wenig gastfreundlichen Zyklopen und das sehr unberechenbare Verhalten der unterschiedlichen Wesen aus den Feenwäldern bleibt es vorerst dabei.

Auf Dalidas Befehl hin entstehen **896 v.BF** die *Horas-Apokryphen*, die ihr zu Legitimierung der eigenen Herrschaft dienen: In diesen religiösen Texten wird unter anderem die mythische Figur des Horas als Begründer des Reichs und Enkel des Praios verkündet. Alle Abkömmlinge des Horas haben demnach göttliches Blut in ihren Adern und sind damit über jeden Zweifel an ihrer Stellung als weltliche und religiöse Herrscher erhaben. Die Texte werden in der Folge mehrfach überarbeitet, die älteste erhaltene Version stammt aus dem Jahr **887 v.BF**, und in ihr wird eine neue Zeitrechnung festgelegt, die das Jahr 1.492 v.BF als das Jahr 1 ‚nach Horas' Erscheinen' festschreibt.

Erste Begegnungen mit Ureinwohnern – 890 bis 856 v.BF

Der aktuelle Stand um 890 v.BF

Noch immer ahnt man im Diamantenen Sultanat kaum etwas von den güldenländischen Siedlern, die sich an der Westküste immer weiter ausbreiten. Elfen und Zwerge hingegen fühlen sich in einigen ihrer angestammten Gebiete bedrängt, und während die Elfen reagieren, indem sie sich in andere Gebiete zurückziehen, rüsten die Zwerge in ihren Bingen zu Kampf, um den Menschen Einhalt zu gebieten. Die Goblins hingegen haben bereits mehrere Scharmützel verloren und wurden aus den fruchtbaren Gebieten im Lieblichen Feld verjagt. Jetzt hoffen sie auf eine Schwäche der Bospraner, um zurückschlagen zu können. Ernst zu nehmende Echsenstädte gibt es gar keine mehr.

Das Kaiserreich hat derweil das Liebliche Feld vollständig für sich erobert, die Westküste ist bis zum Golf von Prem erforscht und kartiert, und die Thorwaler haben sich als gnadenlose Feinde entpuppt, die jeden Bospraner jagen und töten – aus der Erkenntnis heraus, dass diese Fremden von den Menschen abstammen, deretwegen die Thorwaler ihre Heimat verlassen haben.

Im Süden ist das mittlere Kemi-Reich im Niedergang begriffen, während Elem immer mächtiger wird. Die Besiedlung der Insel Altoum geht voran, nach und nach werden auch die ersten Waldinseln von den Tulamiden und den Elemern entdeckt und besiedelt.

Die ersten Begegnungen zwischen Zwergen und Bosparanern

Die Bospraner dringen mit ihren neugegründeten Siedlungen immer weiter ins Inland vor, da sie glauben, dass niemand dieses Land beansprucht – zumindest niemand, den sie ernst nehmen müssen. Die Auelfen, die in einigen dieser Siedlungsgebiete wohnen, beobachten die fremden Eindringlinge aus dem Verborgenen heraus, offenbaren sich ihnen aber nicht, sondern ziehen sich in abgelegenere Gegenden zurück. Dennoch haben die Menschen häufig das Gefühl, von Geistern und lebenden Bäumen umgeben zu sein, was sie vom Eindringen in manche Wälder oder abgelegene Täler zurückhält.

Im Jahr **883 v.BF** sendet Kaiser Seneb-Horas ein Expeditionsheer unter Feldherr *Fallonius* den Yaquir bis zu dessen Quelle hinauf, wobei das Heer der alten, von Zwergen und Tulamiden erbauten Zedernstraße folgen kann. Unterwegs gründen die Bospraner mehrere Siedlungen, unter anderem den Vorposten Yaquirquell – ohne zu wissen, dass sie sich hier auf dem Gebiet des zwergischen Königreichs Tosch Mur befinden.

Auf dem Weg werden mehrfach Kundschaftertrupps von Goblins überfallen, die Fallonius als „umherschweifende Meute kleiner, bösartiger Krüppelwesen, die auf wild grunzenden Wildschweinen einherreiten“ beschreibt. Die Goblins sind begierig auf die Waffen und Rüstungen der Menschen, die für sie wahre Schätze darstellen. Allerdings nimmt Fallonius Rache für die Überfälle, lässt ein Goblindorf aufspüren und dessen Bewohner ausnahmslos töten. Von da an wagen sich die Rotpelze kaum noch in die Nähe der Menschen, sondern folgen ihnen mit gewissem Abstand. Denn die Menschen lassen auf ihren Lagerplätzen immer wieder Metall- und Lederreste zurück, die als begehrte Beute gelten.

Eine deutliche Warnung

Die Ambosszwerge sind vom Vordringen der Menschen nicht sonderlich begeistert (und dass die Bospraner einen Lindwurm auf ihrem Banner tragen, gilt ihnen als besonders schlimmes Zeichen). Als die Bospraner auf erste deutliche Warnungen nicht reagieren, stürmen die zwergischen Krieger unter König *Tordisch Grimm* die noch nicht fertig gestellte Festung Yaquirquell und schleifen sie. Nur einen jungen Mann lassen sie am Leben, ritzen ihm eine blutige Runenbotschaft in die Haut und schicken ihn nach Bosparan. Schon im Folgejahr sendet Kaiser *Seneb-Horas I.* eine Strafexpedition in das Gebiet, doch sie kann die Zwerge nicht finden, die sich wohlweislich in ihre unterirdischen Festungen zurückgezogen haben. Immerhin verjagen die Menschen dabei ‚nebenbei‘ die Goblins aus dem Yaquirgebiet – häufig machen sich die Soldaten einen Spaß daraus, die Goblins in die Stromschnellen des Yaquir zu jagen, wo die meisten von ihnen jämmerlich ertrinken.

Die Tulamiden und die Zwerge

Zu diesem Zeitpunkt wird Sultan *Mordai ibn Dhuri* in Khunchom erstmals auf die Bospraner aufmerksam. Da er sie für seinen Kämpfern unterlegen hält, beschließt er, sie als Feinde zu betrachten und ihr Reich bei Gelegenheit zu annektieren. Zunächst verbündet er sich dafür mit den Zwergen. Als diese sich im Peraine **881 v.BF** südlich des gerade erst gegründeten Puninums den Bosparanern entgegenstellen, sendet er Kamelreiter und Kriegselefanten zu ihrer Unterstützung. Doch die Bospraner erweisen sich als die besseren Strategen und besiegen das vereinte Heer aus Tulamiden und Zwergen in der *Schlacht von Punin* – die größte Niederlage der Tulamiden seit Jahrhunderten.

Mordai ist von dieser militärischen Leistung der Bospraner so beeindruckt, dass er beschließt, ihnen Respekt zu zollen. Er sendet Boten aus, die den Hofmagiern des Seneb-Horas das *Auge des Morgens* überreichen, ein bewegliches Schwarzes Auge und eines der machtvollsten Hellsicht-Artefakte

- 882 v.BF: Stadtrechte für Grangor
- 881 v.BF: Sieg der Bosparaner über Zwerge und Tulamiden
- 881 v.BF: Gründung Punins
- 881 v.BF: Gründung Belhankas
- 881 v.BF: Übergabe des Auges des Morgens
- 880 v.BF: Sanin der Ältere als Admiral der Seestreitkräfte
- 880 v.BF: Gründung des Ordens vom Schwarzen Auge zu Punin
- 878 v.BF: Gründung Harbens, Methumis, Drôls und Neethas
- 876 v.BF: Gründung Havenas und Gareths
- 875 v.BF: Gründung des Dorfs Rodax
- 875 v.BF: Annektierung Chorhops, Umbenennung zu Corapia
- 875 v.BF: Beginn der Zyklopenkriege
- 874 v.BF: die Eroberung der Zyklopeninseln
- 874 v.BF: Entdeckung des Mysob-Deltas
- 873 v.BF: Erkundung von Ingval und Tommel, erste Begegnung zwischen Bosparanern und Auelfen.
- 873 v.BF: Gründung Belenas und Ragaths
- 873 v.BF: Belen-Horas als Gottkaiser
- 873 v.BF: Vernichtung eines bosparanisches Heers durch Trolle, Beginn der Trollkriege

Aventuriens. Was als Anerkennung eines ebenbürtigen Gegners gemeint ist, versteht Seneb-Horas als Geste der Unterwürfigkeit. Voller Stolz gibt er sich den Titel ‚Fürst der Tulamiden', auch wenn dieser Anspruch nichts mit der Realität zu tun hat. Dies wiederum empfinden die Tulamiden als offene Beleidigung und sind zutiefst erschüttert über solche ‚Sittenlosigkeit'. Derweil ziehen immer mehr Siedler in die neue Provinz Ober-Yaquirien, und der Yaquirstieg wird als befestigte Straße ausgebaut.

Ein Palast für einen Prinzen

Während sich sein Vater mit Zwergen und Tulamiden herumschlägt, entdeckt der bosparanische Prinz *Belen* die romantische Insel Paradisela in der Mündung des Sikram. Er überredet seinen Vater, ihm hier einen eigenen Palast zu erbauen, dessen Grundstein **881 v.BF** gelegt wird. Dieser Palast wird später zum Zentrum einer eigenen Stadt, die später Belhanka genannt wird.
Immer wieder werden auf der Insel Spuren einer uralten menschlichen Besiedelung entdeckt, deren Geheimnis aber verborgen bleibt, einer Sumurrerstadt die hier vor über achttausend Jahren von den Echsen ausgelöscht wurde und von der als das vergessene Reich von Nykea gemunkelt wird.

Der Orden vom Auge

In Puninum wird in Senebs Auftrag **880 v.BF** der ‚Orden vom Schwarzen Auge zu Punin' gegründet, der den Kaiser mit Erkenntnissen durch das Auge versorgen soll. Doch der Kaiser profitiert nicht mehr selbst davon, da er wenige Wochen später einer schweren Krankheit erliegt.

Die Siebentageschlacht

In der Siebentageschlacht von **913 v.BF** gelingt es Orks, sich Zugang zu den oberen Ebenen Xorloschs zu verschaffen. Erst dann können sie unter schweren Verlusten zurückgeschlagen werden. Bergkönig *Swornir* stirbt in dieser Schlacht ebenso wie viele ehrwürdige Sippenälteste.

Die Tocamuyac

Nach einer Seuche, die große Teile der Waldmenschen-Bevölkerung an der Südküste Altoums dahinrafft, beschließen die Überlebenden um **911 v.BF**, von nun an auf dem Meer weiterzuleben. Angeleitet von ihren Schamanen erbauen sie große Flöße und ergeben sich ganz der Gnade ihrer Meeresgötter und -geister. Viele davon werden in Stürmen versenkt oder von Piraten unterschiedlicher Rassen überfallen, doch einige überstehen die erste Zeit und verteilen sich über viele Ozeane: So entsteht das Volk der seefahrenden Tocamuyac.

Die Erfolge des Belen-Horas

Seneb-Horas I. hat in seiner Regierungszeit das Gebiet seines Reichs fast verdoppelt. Als nach seinem Tod sein Sohn Belen-Horas **880 v.BF** auf den Thorn steigt, ist dieser fest entschlossen, die Leistungen seines Vaters um jeden Preis zu übertreffen. Zunächst scheint ihm das Schicksal auch gewogen. Er teilt das Heer seines Reichs in drei Legionen auf, die nun gleichzeitig nach Norden, Süden und Osten vordringen, um neue Gebiete zu erobern, und die Meldungen über die Landnahme und die Gründung neuer Festungen überschlagen sich – obwohl manche dieser Meldungen sicherlich aufgrund des Erfolgsdrucks nur geschönt nach Bosparan gelangen. Im Jahr **878 v.BF** werden die Städte Methumis, Drôl, Neetha und Harben gegründet. Im Folgejahr ziehen zahlreiche Soldaten und Siedler weiter bis an den Darpat, um auch dieses Land dem Reich einzuverleiben. Im Süden wird Corapia (ehemals Korapia, später Chorhop) erobert und **873 v.BF** Belenas am Nordask als Garnison gegründet (später Mengbilla).
Eine forcierte Besiedelung der Zyklopeninseln beginnt **875 v.BF** damit, dass mehrere Schiffe durch von Zyklopen geworfene Felsbrocken zerschmettert werden und sinken. Dies ist der Auftakt zu den Zyklopenkriegen, bei denen die Bosparaner durch die schiere Zahl ihrer Kämpfer nach und nach die Oberhand gewinnen und die Inseln **874 v.BF** voreilig zu einem Teil ihres Reichs erklären. Doch die Zyklopen sind noch längst nicht besiegt.

Der Gottkaiser

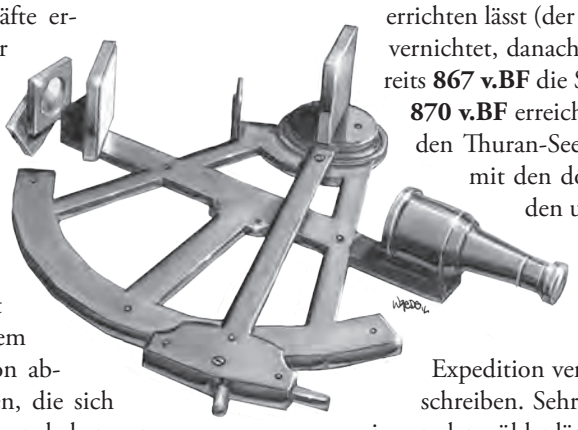
Nicht einmal zehn Jahre nach Belen-Horas' Thronbesteigung ist sein Reich so groß, dass es gar nicht genug Siedler gibt, um es zu erschließen. Der Kaiser ist ungemein stolz auf diese Leistung, und er hält sich für einen Liebling der Götter. So lässt er sich **873 v.BF** zum Gottkaiser ausrufen. Damit führt er auch gleich eine neue Zeitrechnung ein, die von da an immer die Thronbesteigung eines Kaisers als das erste Jahr seiner Epoche benennt. Da er 880 v.BF gekrönt wurde, schreibt man nun das Jahr 8 Belen. Die alte Rechnung, die sich an Horas' Erscheinen orientiert, wird dennoch beibehalten. Große Teile des Volks zeigen sich begeistert, jetzt von einem göttlichen Herrscher regiert zu werden, viele Priester sind jedoch bestürzt über diese Respektlosigkeit den Göttern gegenüber.

Das Ende der Erfolge

Noch im gleichen Jahr steigen vierzig Trolle aus den Trollzacken herab und vernichten im Darpatgebiet ein tausendköpfiges Heer der Bosparaner – daraufhin werden im bosparanischen Reich Stimmen laut, dies sei eine Strafe der Götter für Belen-Horas' Frevel. Der Kaiser reagiert auf den Trollangriff auf die gleiche Art, wie sein Vater auf den Zwergenangriff reagiert hat: Er sendet eine Strafexpedition aus. Diese Kämpfer sind Elitesoldaten, die Katapulte und Speerschleudern mit sich führen, um die gewaltigen Gegner zu vernichten. Doch der schnelle Sieg gelingt nicht, denn Trolle sind gewaltige Kämpfer, die schnell dazulernen und sich nach den ersten schlechten Erfahrungen Orte für ihre Angriffe suchen, an denen die Geschütze kaum einzusetzen sind. Dies ist der Beginn der Trollkriege, die bis **856 v.BF** andauern und auf beiden Seiten fürchterliche Opfer fordern.

Die Erkundungen des Admiral Sanin des Älteren

Zu denjenigen, die durch Belen-Horas' Expansionsdrang zu unsterblichem Ruhm gelangen, gehört Kapitän *Sanin der Ältere*. Noch **880 v.BF**, kurz vor seinem Tod, hat Seneb-Horas ihn zum Admiral der Seestreitkräfte ernannt. Von Belen-Horas erhält er direkt nach dessen Thronbesteigung den Auftrag, die Westküste zu erforschen. Mit drei kleinen Ruderseglern bricht Sanin noch im gleichen Jahr Richtung Norden auf und dringt bis zum Mündungsdelta des Großen Flusses vor, in dem zu dieser Zeit mehrere Orkstämme leben. Auf dem Rückweg werden seine Schiffe von abtrünnigen Bosparanern angegriffen, die sich am Fuß des Windhag niedergelassen haben, um sich von der Herrschaft der Kaiser zu befreien.



Als Sanin dem Kaiser von diesen Rebellen berichtet, wird er ausgeschickt, um sie zu vernichten. So kehrt er **878 v.BF** mit mehreren Kriegsschiffen an die Windhagküste zurück und erobert das von den Rebellen gegründete Dorf Harpagon (das spätere Harben). Die Gefangenen werden in die Sklaverei geschickt, das Dorf wird aber zu einem Flottenstützpunkt ausgebaut.

875 v.BF muss Sanin seine Forschungsreisen ein weiteres Mal unterbrechen, da er den Auftrag erhält, die neu entdeckten Zyklopeninseln zu erobern. Das gelingt zwar nur teilweise, dennoch darf er noch im gleichen Jahr eine neue Expedition beginnen. Diesmal fährt er nach Süden und entdeckt das Mysob-Delta, kehrt dann aber wegen heftiger Stürme zurück und rät von der Gründung einer Ansiedlung in dieser Gegend ab – was in Anbetracht des immer noch existierenden Echsenreichs von H'Rabaal durchaus eine richtige Entscheidung ist.

Seine nächste Reise führt ihn **873 v.BF** wieder die Nordküste hinauf. Er erkundet Ingval und Tommel, wobei er erstmals bewusst Auelfen begegnet. Doch die Elfen verweigern sich jedem näheren Kontakt, und da Sanin vermutet, die ganze Gegend sei von den geheimnisvollen ‚Alben' bewohnt, nennt er das Land Albernia.

Dann wird er jedoch wegen der Angriffe der Trolle zurückbeordert. Einige seiner Mannschaftsmitglieder bleiben in der Gegend und gründen die Siedlungen Nostria, Salza und Andrafall. Dabei bekommen sie es zunächst mit den Kämpfern des ‚Großen Westkönigreichs' der Goblins zu tun, aber nachdem die Rotpelze mehrere Niederlagen einstecken müssen und dann noch durch von den Menschen eingeschleppte Krankheiten geschwächt werden, ziehen sie sich zurück und überlassen das Gebiet den Siedlern. Besonders groß ist der Verlust für sie, weil sie dabei den ihnen heiligen Stein von Nosteria aufgeben müssen. Aber auch die Orks werden immer weiter zurückgedrängt, denn sie können den überlegenen Stahlwaffen der Neuankömmlinge nichts entgegensetzen – und auch sie leiden unter Menschenkrankheiten.

Beim nächsten Aufbruch erhält Admiral Sanin den Befehl, einen schiffbaren Weg ins Zentrum des Kontinents zu finden, damit die Truppen schneller in das Kriegsgebiet gebracht werden können. So fährt er **872 v.BF** den Großen Fluss bis zum heutigen Ferdok hinauf, wo er den Vorposten Vadocia errichten lässt (der ein Jahr später beim Zug der Oger vernichtet, danach aber neu aufgebaut wird und bereits **867 v.BF** die Stadtrechte erhält).

870 v.BF erreicht er bei einer weiteren Expedition den Thuran-See, wo er es nun doch schafft, sich mit den dort siedelnden Auelfen anzufreunden und damit den ersten Kontakt zwischen Bosparanern und Elfen zu knüpfen. Wenig später erscheint das Buch *Zauberstern und Silberhaar*, in dem ein Teilnehmer der Expedition versucht, die auelfische Magie zu beschreiben. Sehr bald wird die elfische Spruchmagie von den güldenländischen Zauberern kopiert.

Auf einer weiteren Entdeckungsreise stößt Admiral Sanin im Jahr **868 v.BF** auf die Siedlung Torwjald (das spätere Thorwal), doch die Thorwaler pflegen immer noch ihren Hass auf die Bosparaner. Sanin kehrt von dieser Fahrt nicht zurück – ob er von Thorwalern getötet oder weiter im Norden von Sturm und Kälte überrascht wurde, ist bis heute nicht bekannt.

Zahlreiche Stadtgründungen

881 v.BF gründen bosparanische Siedler die Stadt Punin als Grenzfestung, und **876 v.BF** verjagen die Teilnehmer einer Expedition unter Admiral Sanin einen Orkstamm aus dem vier Jahre zuvor entdeckten Flussdelta des Großen Flusses. Dann errichten sie dort die ersten Häuser einer Ortschaft, die sie nach ihrem Schutzgott Avenia nennen (im Lauf der Jahrhunderte wird dieser Name zu Havena verballhornt, und da der Glaube an Avenia – oder Aves – vorübergehend in Vergessenheit gerät, erfindet der Volksmund die Legende von

- 872 v.BF: Zerstörung Bey'el'Unukhs
- 872 v.BF: Schlacht am Darpatbogen. Eroberung Nebachots, Umbenennung in Perricum
- 872 v.BF: Gründung Vadocias/Ferdoks
- 871 v.BF: Tocamuyac-Heiligtum in der Misamündung
- 871 v.BF: Ausbruch des Amran Kutaki, Zerstörung der bosparanischen Flotte
- 871 v.BF: erster Zug der Oger, Zerstörung Gareths und anderer Siedlungen
- 870 v.BF: Entdeckung des Thuran-Sees, freundliche Kontakte zu Auelfen
- 870 v.BF: Gründung mehrerer Auelfen-Siedlungen
- 870 v.BF: Gründung der Städte Salza, Nostria und Andrafall
- 870 v.BF: Gründung der Praefectur Trahelien
- 870 v.BF: Beginn der menschlichen Besiedelung des albernischen Binnenlands
- 869 v.BF: Ausrufung des Königinnenreichs Alhanien
- 869 v.BF: Gründung Orons, Baubeginn der Großen Mauer
- 869 v.BF: Gründung Andergasts und Tommelfurts
- 868 v.BF: Beginn des Kriegs zwischen Thorwalern und Bosparanern
- 866 v.BF: Schlacht bei Anchopal

Kapitän Havena, der die Stadt gegründet habe).
Im gleichen Jahr entsteht am Flüsschen Gardel das Städtchen Gareth, nachdem Prospektoren inmitten des Kontinents einen riesigen Wald entdeckt haben: den Mittwald, den sie nun zu roden beginnen, um fruchtbares Land zu gewinnen. Gareth wird über einigen alten Ruinen errichtet, von denen zu dieser Zeit niemand mehr weiß, dass sie einst Teil der Zwergenbinge Kar Biadosch waren.
Bald wird Gareth zur Hauptstadt der Provinz Garetien ernannt, obwohl das Land noch völlig unerschlossen und fast vollständig vom Mittwald bedeckt ist. Nichtsdestotrotz stecken sich einige Siedler Ländereien ab, die die Größe ganzer Baronien haben, ohne dass sie auch nur einen Bruchteil davon nutzen könnten.
Im Jahr **875 v.BF** gründen Siedler an der Mündung des Rodax (der Rodasch) in den Großen Fluss ein Dorf mit gleichem Namen – auf dessen Ruinen entsteht später die Stadt Kyndoch. **873 v.BF** wird der Grundstein für die Festung Ragathium gelegt, die zur Keimzelle für Ragath wird.
Im Süden erobern die Bosparaner **875 v.BF** das Städtchen Khorop und nennen es Corapia (später wird daraus Chorhop), **874 v.BF** verjagen sie einige Waldmenschen aus ihren Siedlungen am Nordask und erbauen dort die Garnison Belenas, die sie am 1. Praios **873 v.BF** offiziell einweihen.

Die Nordmarken

Auch Rückschläge wie die Trollkriege können die Begeisterung der Bosparaner für das Erschließen neuer Siedlungsgebiete nur bremsen, nicht aber aufhalten. Ab etwa **870 v.BF** dringen Siedler immer tiefer ins albernische Binnenland und von dort aus weiter nach Osten vor. Die fruchtbaren und klimatisch angenehmen Ländereien, die sie vorfinden, werden voller Entschlossenheit von Goblins und Orks ‚gesäubert' (was auch heißt, dass viele Rot- und Schwarzpelze zu Arbeitssklaven gemacht werden), außerdem viele neue Siedlungen gegründet, wie zum Beispiels Tommelsfurt im Jahr **869 v.BF** (das schon zwei Jahre später Stadtrechte erhält). **862 v.BF** fasst der Horaskaiser Belen dieses Gebiet unter der Bezeichnung „Königreich Nordmarken" zusammen (dazu gehört zu dieser Zeit auch noch albernisches und Koscher Gebiet) und erklärt Vadocia aufgrund seiner Lage zur Hauptstadt. Die Königskrone behält er allerdings selbst und beschenkt mehrere Grafen mit Teilen des neuen Königreichs.
Durch großzügige Landschenkungen an treue Untertanen entstehen in dem Gebiet viele Güter, auf denen die versklavten Orks und Goblins die Äcker bestellen müssen. Vor allem das spätere albernische Land gilt als wahre Goldgrube.

Die Frühzeit von Andergast und Nostria

Bei seiner Reise zum Thuransee hat Sanin **870 v.BF** auch die Siedler aufgesucht, die Nostria und Andrafall gegründet haben, und viele seiner ehemaligen Mannschaftsmitglieder bleiben hier, um sich diesen Menschen anzuschließen. Unter anderem gründen sie auch das Dörfchen Andergast an der Mündung der Andra in den Ingval. Als Sanin jedoch weiterreist, bricht der Kontakt dieser Siedler zum Kaiserreich für lange Zeit ab. So bleiben diese Menschen in den nächsten fünfzehn Jahren weitgehend sich selbst überlassen – und sind zufrieden damit.
Als **854 v.BF** Gesandte des neuen Kaisers herkommen, um Steuern einzutreiben, finden sie keine freundliche Aufnahme. Man sei in der letzten Zeit sehr gut ohne den Kaiser zurechtgekommen, also gebe es keinen Grund, das nun zu ändern. Zu ihrem Glück ist Seneb II. zu sehr mit anderen, wichtigeren Regionen beschäftigt, sodass er keine Truppen entbehren kann, um diese „eingebildeten Hinterwäldler" zur Räson zu bringen. In den Erzählungen der Einheimischen wird daraus bald die Legende, ihr Mut habe den Kaiser so tief beeindruckt, dass er ihnen freiwillig die Unabhängigkeit gewährt habe. In Wirklichkeit geraten sie in Bosparan schlicht in Vergessenheit.

Das Königreich Alhanien

Im Osten sind die bosparanischen Truppen unter Heerführer *Leomar von Baburin* inzwischen bis ins Sultanat Al'Hani vorgedrungen und erobern **872 v.BF** dessen Hauptstadt Bey'el'Unukh. Da sie aber wenig später am Darpat auf ein unerwartet großes nebachotisches Heer treffen, werden die meisten Besatzer in aller Eile aus der Stadt abgezogen. Damit die Al'Hani ihre Stadt nicht einfach wieder in Besitz nehmen, brennen die Bosparaner sie kurzerhand nieder.
Hashandru III. ruft **868 v.BF** das Königinnenreich Alhanien aus, das an die Stelle des bisherigen Sultanats Al'Hani tritt. Die Hauptstadt des Reiches ist Ysil'elah.

Die Posaunen von Perricum

Leomar greift das Nebachoter Heer **872 v.BF** trotz seiner zahlenmäßigen Überlegenheit an und vernichtet es in der Schlacht am Darpatbogen. Danach belagert er mehrere Monate lang das stark befestigte Nebachot. Durch einen gött-

lichen Fingerzeig fällt ihm ein uraltes Artefakt unbekannter Herkunft in die Hände, mit dessen Einsatz er die als uneinnehmbar geltenden Stadtmauern einstürzen lässt: Dieses zweiteilige Artefakt geht später als ‚die Posaunen von Perricum' in die rondrianische Legende ein. Beim Erstürmen der Stadt erschlägt Leomar den Nebachoter Sultan mit dem sagenumwobenen Schwert Siebenstreich, während dessen Frau *Dassareth* im letzten Augenblick mit ihrem kränklichen Sohn Richtung Oron entkommt.
Als Sultan *Mordai ibn Dhuri* in Khunchom von dieser Niederlage erfährt, kann er diese Schmach nicht ertragen und stürzt sich in seinen Säbel.

Das neue Oron und die Große Mauer

Während Leomar Nebachot wieder aufbauen lässt und Perricum nennt, vereint die geflohene Dassareth **869 v.BF** im Namen ihres Sohns das reiche Oron mit den Resten des Sultanats Nebachot. Als neue Hauptstadt wählt sie Zorrigan. Baburin wird auf ihren Befehl hin stark befestigt, außerdem lässt sie die ‚Große Mauer' erbauen, die von Baburin bis zum Golf von Perricum reicht und damit das größte von Menschenhand errichtete Bauwerk seiner Zeit ist. Diese Mauer soll ein weiteres Vordringen der Bosparaner verhindern. Das gelingt zwar, trennt aber auch die Nebachoter von den Baburen.
Da Dassareths Sohn weiterhin kränkelt, beschließt sie **866 v.BF**, sich nun auch offiziell zur Herrscherin des Landes krönen zu lassen. Unter ihrer Herrschaft wird Oron zum ‚Land der Herrscherinnen' (*Haranija*), denn von nun an soll es nur noch von Frauen regiert werden. Als ihre Nachfolgerin wählt sie eine fähige Oronierin aus, die sie mit ihrem Sohn verheiratet. Damit begründet sie die Sitte, dass die Herrschaft Orons jeweils an die Schwiegertochter der aktuellen Herrscherin weitergegeben wird.

Die Schlacht bei Anchopal

Im Sultanat ist die Erschütterung über die verlorenen Schlachten gegen das Heer des Horas groß. So sammelt Sultan *Yasmail ibn Mordai* **866 v.BF** seine Truppen und zieht nach Norden, wo es ihm gelingt, die Bosparaner vor Anchopal zu stellen. Die Niederlage in der *Schlacht bei Anchopal* zwingt die bosparanischen Siedler, sich bis nach Perricum zurückzuziehen und die Ansprüche auf diese Region vorerst aufzugeben. Damit ist der Stolz der Tulamiden einstweilen wieder hergestellt, in ihren Legenden wird dieses Ereignis gefeiert, während die bosparanische Geschichtsschreibung es als unbedeutend abtut und häufig sogar verschweigt.

Die Molochen

Ein Tocamuyac-Floß wird **871 v.BF** nach einer Vision seines Schamanen in die Mündung der Misa gelenkt, wo es an der Insel festmacht. Entgegen ihrer üblichen Gepflogenheiten errichten die Tocamuyac hier ein festes Gebäude, in dem sie ihre Götter verehren. Im Lauf der folgenden Jahre wird diese Insel zu einem häufigen Anlaufpunkt für viele Tocamuyac, und sie pflegen von hier aus regen Handel mit den Goblins, die das Umland beherrschen. **832 v.BF** siedeln sich einige Tocamuyac sogar fest hier an.

Der Ausbruch des Amran Kutaki

Die Eroberungsversuche der Zyklopeninseln finden ein vorläufiges Ende, als **871 v.BF** der Amran Kutaki ausbricht und fast die gesamte bosparanische Flotte vernichtet. Ein einziges Schiff entgeht dem Feuerregen und kehrt mit knapper Not ans Festland zurück. In der Folgezeit wird Admiral Sanin angeklagt, weil er zur Zeit dieses verhängnisvollen Unglücks nicht vor Ort war, sondern auf einer Expedition im Norden.

Der Ausbruch des Amran Kutaki

- 866 v.BF: weibliche Thronfolge in Oron
- 865 v.BF: Entdeckung des Golfs von Riva
- 865 v.BF: erste Begegnung zwischen Menschen und Koschzwergen
- 862 v.BF: Gründung des Königreichs Nordmarken
- 860 v.BF: Umrundung des Südkaps
- 860 v.BF: erstes Donnersturmrennen
- 857 v.BF: Entdeckung Altoums und der Waldinseln
- 856 v.BF: Sieg der bosparanischen Siedler über die Trolle
- 856 v.BF: Gründung Rethis
- 856 v.BF: Spaltung der Gjalskerländer, Schlacht der sechs nachtschwarzen Tage
- 856 v.BF: Tod Belen-Horas', Beginn der Ära der Friedenskaiser
- 855 v.BF: Entdeckung der Goldenen Bucht
- 854 v.BF: Unabhängigkeit Nostrias und Andergasts
- 854 v.BF: Leomars Sieg über die Skrechu
- 853 v.BF: erster Krieg zwischen Nostria und Andergast
- 850 v.BF: erste Shadif-Pferde
- 850 v.BF: Gründung Teremons
- 848 v.BF: Beginn der Kartierung der Zyklopeninseln
- 844 v.BF: zweites Donnersturmrennen

Doch er kann die Richter davon überzeugen, dass er bei dieser Katastrophe nichts hätte retten können und es wohl der Wille der Götter gewesen sei, dass sein Schiff nicht bei dem Vulkanausbruch untergeht.

Der erste Zug der Oger

Der Preis, den das bosparanische Reich für die Eroberung Nebachots und den fortdauernden Kampf gegen die Trolle zahlen muss, ist hoch, denn es müssen immer mehr Kämpfer von den anderen Grenzen abgezogen werden. Dies verleitet Orks dazu, scharenweise in die Randgebiete einzufallen und blutige Ernte zu halten.

Auch die Skrechu von Maraskan sieht nun eine Möglichkeit gekommen, den verhassten Menschen einen schweren Schlag zu versetzen. Mithilfe des Edelsteins Ogerauge bringt sie **871 v.BF** auf magische Weise eine große Schar Oger dazu, das eben erst gegründete Gareth zu erstürmen und alle Bewohner in einer blutigen Orgie zu verspeisen. Einige der Oger ziehen danach im Blutrausch weiter und fallen über andere Siedlungen her, zum Beispiel über Vadocia. Das kaiserliche Heer ist gerade in den Schluchten der Trollzacken auf der Suche nach trollischen Ansiedlungen und kommt viel zu spät, um gegen die Oger helfen zu können. Damit ist die gerade erst gegründete Provinz Garetien nicht mehr existent – erst hundert Jahre später wagen sich bosparanische Siedler wieder in diese Gegend. Dennoch ist die Skrechu mit dem Ergebnis keineswegs zufrieden und sucht nach weiteren Möglichkeiten, der Menschheit zu schaden.

Seit dem Zug der Oger findet die Idee, Belen-Horas habe den Zorn der Götter auf sich und das Reich herabbeschworen, immer mehr Anhänger. Doch der Kaiser lässt sich davon nicht beeindrucken und setzt die Trollkriege trotz aller Verluste mit großer Entschlossenheit fort.

Ein Siedlungsstreit zwischen Auelfen und Zwergen

Da die Auelfen von den menschlichen Siedlern aus einigen ihrer angestammten Ländereien verdrängt werden, suchen sie sich neue Siedlungsgebiete. Um **870 v.BF** entstehen mehrere Dörfer zwischen Amboss, Yaquir und Großem Fluss – unter anderem gründen sie ein Dorf am Großen Fluss, das später als Albenhus von Zwergen und Menschen übernommen wird. Da diese Gegend jedoch auch von den Zwergen beansprucht wird, kommt es zu Konflikten zwischen ihnen und den Elfen. Die Zwerge wollen die Wälder für Bauholz und zum Befeuern ihrer Schmieden abholzen, die Elfen hingegen betrachten das rücksichtslose Roden als Waldfrevel, den sie nicht zulassen wollen.

Doch es dauert nicht lange, bis auch die Bosparaner in diese Gegend vordringen und ebenfalls Siedlungen gründen. Dafür roden sie viele Waldgebiete, was den Konflikt nur noch verschärft. Nur wenige Elfen wagen sich in dieser Zeit aus ihrer Verborgenheit hervor und mischen sich unter die Menschen, um einen neuen Anfang zu wagen. Die meisten jedoch verlassen auch diese Gegend und ziehen weiter nach Norden.

Admiral Sanin der Jüngere

Als Admiral Sanin von seiner letzten Fahrt in den hohen Norden nicht zurückkehrt, wird sein Sohn *Sanin der Jüngere* zum Admiral ernannt. Er besteigt die Trireme *Horasschwalbe* und fährt nach Norden, um das Schicksal seines Vaters aufzuklären. **865 v.BF** entdeckt er den Golf von Riva, aber keine Spur des Schiffs seines Vaters.

860 v.BF beginnt er mit der Erforschung des Südens und setzt dabei die abgebrochene Reise seines Vaters fort, bis er erstmals das Südkap erreicht, aber vor Altoum wieder umkehren muss.

Der Donnersturm

Nachdem Rondra ihm schon den Weg zu den Posaunen von Perricum gewiesen hat, fordert der selbstbewusste Leomar **860 v.BF** die Göttin selbst zu einem Wagenrennen heraus. Obwohl er gegen die von Rondra ausgesandte Alveraniarin unterliegt, erhält er als Anerkennung seines Mutes deren göttlichen Streitwagen, den *Donnersturm*. Verbunden mit diesem Geschenk ist die Aufgabe, von nun an alle 25 Jahre ein Wettrennen auszurichten, um zu ermitteln, wer als nächster Sterblicher würdig ist, den göttlichen Wagen für das folgende Vierteljahrhundert zu lenken.

Die Schlacht der sechs nachtschwarzen Tage

Bei den Gjalskern, die sich im Lauf der Jahrhunderte unter den schweren Lebensbedingungen des Nordens zu einem rauen Volk entwickelt haben, kommt es **856 v.BF** zu einer Spaltung. Der Schamane *Yahrrad dûr Moregh* lässt sich zum Schamanen der Schamanen ausrufen und stellt sich über die Göttin Sindarra. Doch damit sind viele Gjalsker nicht einverstanden, und es kommt zu heftigen Auseinandersetzungen zwischen Anhängern und Gegnern des Schamanen, die in einer sechstägigen Schlacht am Lachanshiel gipfeln, bei der Yahrrad schließlich getötet wird und seine Anhänger unterliegen.

Das Ende der Trollkriege

Siebzehn Jahre lang haben die Bosparaner immer wieder Truppen gegen die Trolle ausgesandt, und der Blutzoll ist auf beiden Seiten hoch gewesen. Doch während die Bosparaner ständig Nachschub erhalten haben, wurden die Trolle nach und nach dezimiert. Als Anfang **856 v.BF** eine weitere Trollsiedlung dem Erdboden gleichgemacht wird, gehen die Menschen davon aus, die Trolle ausgerottet zu haben. Erst später stellt sich heraus, dass es nicht nur versprengte Trollsippen in vielen Bereichen des Landes gibt, sondern sich auch eine ansehnliche Trollpopulation in die Tiefen der Gebirge zurückgezogen hat, wo sie zum Teil in uralten und unauffindbaren Städten lebt. Die Trollkriege aber sind hiermit beendet.

Eine neue Pferderasse

Bei den unterschiedlichen Schlachten gegen die Bosparaner erbeuten die Tulamiden mehrfach Pferde, die die Bosparaner aus dem Güldenland mitgebracht haben. Diese erbeuteten Tiere werden nun mit einheimischen Ponys gekreuzt, woraus etwa ab **850 v.BF** die neue Pferderasse der Shadif entsteht.

Die frühen Friedenskaiser – 856 bis 795 v.BF

Der aktuelle Stand um 856 v.BF

Der Ehrgeiz des Belen-Horas hat das Bosparanische Reich in seine erste Krise gestürzt. Nach einer Phase übertrieben schneller Expansion haben der Krieg gegen die Trolle und der Zug der Oger viele gerade erst gegründete Siedlungen zerstört, große Teile des Mittwalds sind von den Menschen wieder verlassen worden. Am Yaquir und dem Großen Fluss haben sich die Bosparaner inzwischen etabliert, ihre Truppen sind bis an die Ostküste vorgedrungen und haben Perricum erobert, sind dann aber vom tulamidischen Heer gestoppt worden.

Im Norden befürchten die Thorwaler einen Angriff der Bosparaner und stellen sich auf einen Krieg ein, obwohl sich bisher nur vereinzelte Forschungsschiffe in ihr Gebiet vorgewagt haben. Im Süden haben die Bosparaner gerade erst das Südkap und Altoum entdeckt, wo sich das Kemi-Reich ebenso wie das letzte Reich der Echsen nach einer Folge unfähiger Herrscher im Niedergang befindet.

Aber auch das Diamantene Sultanat hat schon bessere Zeiten gesehen. Das nebachotische Gebiet ist verloren, und die Moral wird derzeit nur durch den jüngsten Erfolg gestützt, das Zurückschlagen der bosparanischen Angreifer. Auch das Reich der alhanischen Köninnen droht zu zerfallen.

Die Zwerge haben sich vorerst mit dem menschlichen Eindringen in ihr Gebiet arrangiert, während sich die Elfen immer weiter zurückziehen. Orks und Goblins, die beide nur in Sippen und Stämmen organisiert sind, wurden an vielen Orten verjagt oder getötet. Allerdings können sie nun teilweise in ihre alten Gebiete zurückkehren, da die bosparanischen Kräfte durch Oger und Trolle geschwächt sind.

Die Friedenskaiser

Als der Trollkrieg **856 v.BF** sein Ende findet, ist das Reich in Auflösung begriffen. Belen-Horas, der so hochfliegende Pläne hat, erkennt sein Versagen und stirbt im gleichen Jahr als gebrochener Mann. Sein einziger Sohn ist zu diesem Zeitpunkt gerade einmal acht Jahre alt, weswegen ein Regentenrat an seiner Stelle die Regierungsgeschäfte übernimmt. Es stellt sich heraus, dass dieser Rat sehr weise herrscht, sodass das Reich aufblüht – damit wird die Zeit der Friedenskaiser eingeläutet.

Um das Reich zu stabilisieren, werden zunächst einmal die meisten Truppen aus den Nordmarken zurückgeholt. Damit verzichtet der Regentenrat auch darauf, die abtrünnigen Siedler in Nostria und Andergast wieder ins Reich zurückzuholen.

- 841 v.BF: Gründung Abilachts
- 837 v.BF: Garafan auf Baltrea, das Orakel von Balträa
- 836 v.BF: Gründung des Aussätzigendorfs Jammerloch
- 832 v.BF: Ansiedelung der Tocamuyac in der Misamündung
- 827 v.BF: das Wunder von Honingen, aus Jammerloch wird Honingen
- 824 v.BF: Zerstörung Salzas
- 822 v.BF: erster Archon der Zyklopeninseln
- 821 v.BF: Gründung von Rommilys
- 820 v.BF: Eröffnung der Magierakademien von Kuslik und Bosparan
- 819 v.BF: der Grosze aventurische Atlas
- 813 v.BF: der Grundstein für das System der Magiergilden
- 811 v.BF: Rückeroberung von Bey'el'Unukh
- 800 v.BF: Tod Sanins III.
- 799 v.BF: Überfall der Thorwaler auf Grangor, Zerstörung des Charyptaheiligtums

Admiral Sanin III.

Es ist schließlich der dritte Admiral dieses Namens und Sohn von Sanin dem Jüngeren, dem **857 v.BF** als Zweiundzwanzigjährigem die Umsegelung des aventurischen Südens gelingt. Sein Schiff fährt an der Südküste Altoums entlang und weiter ostwärts, wobei er die ersten Waldinseln sichtet und als „Inseln der Feuerberge" bezeichnet. Dann kehrt er um und durchquert die Straße von Sylla, bis er nach mehreren Reiseunterbrechungen **855 v.BF** die Goldene Bucht entdeckt und von ihrem üppigen Pflanzenreichtum beeindruckt ist. Bevor er schließlich **853 v.BF** als erster Bosparaner auf dem Seeweg Perricum erreicht, muss er sich mit tulamidischen Piraten herumschlagen, die Schiff und Mannschaft schwer in Bedrängnis bringen.

Nach dieser letzten großen Expedition sieht der bosparanische Regentenrat keinen weiteren Bedarf an Forschungsreisen. Sanin III. sieht sich mit unwichtigen Verwaltungsaufgaben betraut, weswegen er mit Freuden annimmt, als die von Kaufleuten gegründete Cayserlych Adiventiurische Compagnye **831 v.BF** mit dem Auftrag an ihn herantritt, für sie die günstigsten Seewege nach Thalusien, Aranien und Mhanadistan zu finden. **819 v.BF** erhält der Admiral a.D. von Kaiserin *Asmodena* den Auftrag, seine Erkenntnisse in einem *Groszen aventurischen Atlas* niederzuschreiben. Daraufhin unternimmt er mehrere Expeditionen, in denen er bis **802 v.BF** die westlichen und nördlichen Küstenlinien bis zur Bernsteinbucht und die östlichen bis zu den Beilunker Bergen kartografiert. Bei dem Versuch, eine Nordostpassage zu finden und den Kontinent vollständig zu umsegeln, wird sein Schiff **800 v.BF** in der Bernsteinbucht von Packeis umschlossen. Gemeinsam mit dem größten Teil der Mannschaft erfriert und verhungert der fast Achtzigjährige, nur fünf Matrosen werden von Yetis gerettet und kehren später ins Liebliche Feld zurück. Das Schiff bleibt halb zerdrückt auf einem Felsen zurück, wo der ewige Winter es konserviert.

Die Besiedelung der Zyklopeninseln

Auch wenn es in späterer Geschichtsschreibung gerne so dargestellt wird, sind es keineswegs nur die Sanins, die in dieser Zeit auf Entdeckungsreisen unterwegs sind. So gründen **856 v.BF** bosparanische Prospektoren auf der bis dahin unbesiedelten Zyklopeninsel Rethis die gleichnamige Siedlung, die später Hauptstadt der ganzen Inselgruppe wird. Zwar ist Rethis zu Beginn nur eine Zwischenstation, an der sich die Schiffe mit frischem Wasser und Lebensmitteln versorgen können, doch dies ist der Auftakt zur wirklichen Besiedelung der Inseln, denn die Zyklopen haben sich inzwischen mit der Anwesenheit der Menschen abgefunden, solange sie nur in Ruhe gelassen werden. So folgt **850 v.BF** die Gründung von Teremon auf der Insel Pailos. Im Jahr **848 v.BF** wird *Aldara von Kuslik* als bosparanische Statthalterin der Inseln eingesetzt und beginnt mit einer genauen Kartierung des gesamten Archipels. Ihr Sohn *Horadan von Rethis* wird **822 v.BF** zum erblichen Archon der Zyklopeninseln ernannt.

Auf der Zyklopeninsel Baltrea erscheint **837 v.BF** der Greif *Garafan* und verkündet Kaiser *Seneb-Horas II.*, dies sei ein dem Praios heiliger Ort: das Orakel von Balträa. Sofort nimmt die Praioskirche diesen Ort in Besitz und betreibt das geheiligte Orakel bis in heutige Zeit.

Die schlangenzüngige Zauberin

Nach einer rondrianischen Vision macht sich Heerführer Leomar auf die Suche nach einer Zauberin, die sich in Gorien in einer Festung versteckt halten soll und den Untergang der Menschen plant. Gemeinsam mit einigen Gefährten entdeckt er **854 v.BF** die Skrechu von Maraskan, die von dieser Festung aus ein Spitzelnetz in der Welt der Menschen aufgebaut hat. Nach einem heftigen Kampf, bei der die Schergen der Skrechu getötet werden, rettet sie sich zurück in ihr Nest auf Maraskan und legt sich ein weiteres Mal in Zauberschlaf.

Nostrias und Andergasts Zwist

Nachdem die Siedler am Tommel und im Steineichenwald **854 v.BF** erfolgreich die Abgesandten des Kaisers von ihrem Land gejagt haben, machen dort zwei charismatische Führerfiguren von sich reden: Sowohl der in Andrafall lebende Bürgermeister *Argos Zornbold* (ein ehemaliger Baumeister) als auch der in Nostria lebende ‚Pirgermeister' *Fringlas Kasmyrin* (ein ehemaliger Hauptmann der Seesoldaten) beanspruchen die Herrschaft über das Gebiet für sich.

Fringlas erklärt sich selbst in einem Anflug von bemerkenswertem Selbstbewusstsein zum „Fürsten über das Land von Ingval und Tommel". Als Argos das hört, lehnt er Fringlas' Anspruch wutentbrannt ab und nennt sich fortan trotzig „Fürst des Steineichenwalds". Daraufhin schart Fringlas **853 v.BF** seine Anhänger um sich und marschiert zunächst nach

Salza, das sich ihm sofort unterwirft. Von dort geht es auf primitiven Flößen den Ingval hinauf. Doch Argos erfährt frühzeitig davon und lässt bei der Siedlung Andergast eine kleine Holzfestung errichten, von der aus er den Nostriern die Durchfahrt verwehren kann. Es kommt zu einem kurzen Schlagabtausch, bei dem zwei nostrische Flöße versenkt werden. Fringlas muss einsehen, dass er hier nichts mehr erreichen kann. Mit wüsten Beschimpfungen und dem Eid, eines Tages zurückzukehren, drehen die Nostrier um. Argos nimmt diese Drohung ernst, lässt in der Folgezeit die improvisierte Festung bei Andergast ausbauen und verlegt seinen Wohnsitz hierher. Seit dieser Zeit ist dies die Hauptstadt des Landes, und Argos lässt sich als „Fürst von Andergast" titulieren – so wird später auch das ganze von ihm beanspruchte Land einfach "Andergast" genannt. Trotzig nennt sich Fringlas entsprechend „Fürst von Nostria".
Auch in der Folgezeit pflegen die Nostrier und Andergaster, wie sie sich schließlich nennen, einen ständigen Streit. Selbst als Argos und Fringlas längst gestorben sind, ist ihre Konkurrenz nicht vergessen und wird von den nachfolgenden Fürsten eifrig fortgeführt.

Frieden zwischen Bosparanern und Zwergen

Nach der heftigen Abreibung, die die bosparanischen Siedler von den Ambosszwergen bekommen haben, ist das Staunen umso größer, als die erste Begegnung mit den Koschzwergen **865 v.BF** in ein großes Festessen samt Besäufnis ausartet. Dies ist Grundlage für ein vertrauensvolles Verhältnis, und von nun an können die menschlichen Siedler immer auf Hilfe aus dem Kosch vertrauen, wenn sie in Bedrängnis geraten.
Um den Menschen gegenüber mit einer Stimme zu sprechen, wählen die Zwerge **756 v.BF** den Koscher König *Angbarosch Sohn des Asmond* zu ihrem Hochkönig, dem ersten Rogmarok seit über zweitausend Jahren. Vor allem die Ambosszwerge sind nicht sehr glücklich mit der Wahl, denn sie hätten lieber einen Krieger und Feldherren an seiner Stelle gesehen. Doch Angbarosch ist ein Mann des Ausgleichs. Statt die derzeitige Schwäche Bosparans auszunutzen und die Menschen anzugreifen, nimmt er **752 v.BF** zunächst Verhandlungen mit Graf *Broderic von Vadocia* (genannt ‚der Zwergenfreund', in späteren Chroniken verfälschend als Broderic von Ferdok bezeichnet) auf, und wenig später spricht er direkt mit dem Friedenskaiser *Arn*. In einer kleinen, erst fünf Jahre zuvor gegründeten Menschensiedlung, die von da an zu Ehren des Königs „Angbar" genannt wird, wird schließlich ein Vertrag unterzeichnet, der den Zwergen alle Berg- und viele Landrechte zuspricht, den Menschen aber die Besiedelung der Lichtungen und Auen auf zwergischem Gebiet erlaubt.
In der Folgezeit lernen die Menschen vieles von den Zwergen, vor allem handwerkliche Geheimnisse, und sie übernehmen auch die Verehrung des Gottes Angrosch, den sie bis dahin nicht kannten und nun in ihrer Sprache Ingerimm nennen. Im Gegenzug bringen die Menschen den Zwergen unter anderem die Kunst des Fischfangs bei.

Das zweite Donnersturmrennen

Wie von Rondra verlangt, veranstaltet Leomar im Jahr **844 v.BF** ein Wettrennen, um seinen Nachfolger als Hüter des Donnersturms zu ermitteln. Siegerin ist *Leodora,* die wenig später als erste Mittelländerin Oberhaupt des tulamidischen Rondrakultes wird.

Die Aussätzigen von Abilacht

Kurz nach der Gründung von Abilacht **841 v.BF** kommt es zu mehreren Fällen von Aussatz. Die Erkrankten werden von der übrigen Bevölkerung verstoßen, man erbaut ihnen **836 v.BF** ein eigenes Dorf, das den sprechenden Namen Jammerloch erhält.
Doch **827 v.BF** kommt er zu einem Wunder der Göttin Peraine, als die Priesterin *Theria ni Ulghain* eines Morgens neben ihrem Herd einen Tiegel mit Honig findet und mit dessen Inhalt alle Bewohner Jammerlochs von ihren Leiden heilt. Von diesem Zeitpunkt an nennt sich der Ort stolz Honingen und wird ein beliebtes Ziel von Perainepilgern. Theria wird zu einer Heiligen, der Honigtiegel gilt als heiliges Artefakt der Perainekirche.

Salzas Untergang

Durch eine sehr schnelle Schneeschmelze kommt es im Frühling **824 v.BF** zu heftigem Hochwasser am Ingval, bei dem mehrere Siedlungen überschwemmt werden. Die Küstensiedlung Salza, die auf einer Insel in der Ingvalmündung erbaut ist, wird von den Fluten vollständig weggerissen, nicht einmal Ruinen bleiben zurück. Nur wenige Einwohner können sich retten und suchen Zuflucht in Nostria.

Magierakademien und -gilden

Im Jahr **820 v.BF** wird in Kuslik die erste Akademie gegründet, in der die moderne, von elfischer Spruchmagie geprägte Zauberei gelehrt wird. Sie erhält den Namen *Halle der Metamorphosen*. Wenig später folgt die *Zauberakademie zu Bosparan*.
813 v.BF entwirft der Zauberer Basilius der Große die ersten Regeln für eine in Gilden eingeteilte Zauberschule und begründet damit das System der Magiergilden.

Die Rache der Alhanier

Im Jahr **811 v.BF** haben die alhanischen Königinnen endlich ausreichende Truppen zusammengestellt, ausgebildet und ausgerüstet, um die Bosparaner wieder zurückzuschlagen, die gute fünfzig Jahre vorher in ihr Gebiet eingedrungen sind. Zunächst erobern sie Bey-el-Ununkh und beginnen mit dessen Wiederaufbau, dann erobern sie das kurz zuvor

- 799 v.BF: Fortsetzung der bosparanischen Expansion nach Süden
- 798 v.BF: Gründung Shiolas/Syllas und Borans
- 797 v.BF: Eroberung H'Rabaals durch die Menschen, Ende der echsischen Hochkultur
- 791 v.BF: Untergang des Kemi-Reichs
- 762 v.BF: Gründung Brabaks
- 757 v.BF: erste Berichte über Hexen- und Druidentum
- 757 v.BF: Gründung Angbars
- 756 v.BF: Angbarosch Sohn des Asmond als Hochkönig der Zwerge
- 754 v.BF: die Suche nach der ‚verlorenen Kolonie', zweiter Krieg der Streitenden Reiche
- 752 v.BF: Friedensverhandlungen zwischen Zwergen und Menschen
- 743 v.BF: das erste Nasuleum
- 732 v.BF: Fürstentum Kosch
- 730 v.BF: Entdeckung des Greifenpasses

(**821 v.BF**) gegründete Rommilys und brennen es als Rache für die Zerstörung ihrer ehemaligen Hauptstadt nieder. Dies ist der Beginn eines über hundertjährigen Kriegs zwischen Alhaniern und Bosparanern, bei dem sich die Alhanier jedoch wirtschaftlich übernehmen. So müssen sie sich **699 v.BF** kampflos den Bosparanern unterwerfen. Das Land wird nun zur bosparanischen Provinz Alhanien, Bey'el'Unukh wird als Beilunk Hauptstadt dieser Provinz, die aber weiterhin von Königinnen regiert wird.

Die Thorwaler greifen Grangor an

Seit der ersten Begegnung mit Admiral Sanin dem Älteren erwarten die Thorwaler einen Angriff der Bosparaner – der jedoch nie erfolgt. Als nun aber ein wagemutiger Thorwaler bis ins Land der vermeintlichen Feinde vordringt und nach seiner Rückkehr davon berichtet, dass die Bosparaner in Grangor der Charypta einen großen Tempel errichtet haben, sehen die Nordmänner die Zeit gekommen, selbst zu handeln. In ihren Augen ist Charypta niemand anderes als Hrangar, der Erzfeind ihres Gottes Swafnir.

An einem kühlen Phexmorgen im Jahr **799 v.BF** überfällt die Besatzung von drei thorwalschen Drachenbooten das kleine Städtchen Grangor und legt es innerhalb von drei Tagen in Trümmer. Der Charyptatempel wird dabei vollständig zerstört.

Die Gründung Syllas und Borans

Im Jahr **798 v.BF** geraten zwei aranische Piratenschiffe in eine Falle, als ein scheinbar wehrloses tulamidisches Handelsschiff plötzlich Verstärkung durch drei hinter einer Halbinsel lauernde Khunchomer Kriegssegler bekommt. Die Piraten, angeführt von den zwei Schwestern *Shila* und *Shahane*, suchen ihr Heil in der Flucht, werden von den Khunchomern aber gnadenlos gejagt. Erst nachdem sie die Nordspitze Maraskans umrunden und sich damit in unbekanntes Gewässer begeben, bleiben die Verfolger zurück. Nach kurzer Beratung beschließen die Schwestern, dass sie lieber an der Ostküste der Insel weiterfahren als umzukehren und dabei Gefahr zu laufen, den Khunchomern noch einmal zu begegnen. Zwar machen finsterste Legenden über dieses Meer die Runde unter den Seeleuten, aber das Risiko, einer Seeschlange, einer Riesenqualle oder Wasserdrachen zu begegnen, erscheint den Piratinnen weniger dramatisch als die Bedrohung durch die Kriegssegler.

Shila

Am zweiten Tag ihrer Reise geraten die Schiffe in einen schweren Sturm, der sie trennt. Shahanes Schiff wird auf einen Küstenfelsen geworfen, während Shilas Schiff weit nach Süden getrieben wird. Da Shila aber ihre Schwester noch weiter im Süden vermutet, segelt sie weiter in diese Richtung und umrundet nach mehreren Abenteuern schließlich die ganze Insel. Damit ist ihr Schiff das erste menschliche Gefährt, das Maraskan auf der Ostseite umfahren hat. Doch in der Nähe der Südspitze wird das Schiff von einer Seeschlange angegriffen und schwer beschädigt. Manövrierunfähig treibt es nun lange Zeit Richtung Süden, bis die Piratinnen schließlich auf Altoum stranden. Dort verstirbt Shila.

Nach einem Traum beschließt Shahane, zu Ehren ihrer Schwester eine Siedlung an der Meerenge von Altoum, später ‚Enge von Sylla' genannt, zu gründen, die sie nach Shila benennt. Wenig später entdecken die Aranierinnen, dass sie von hier aus die strategisch wichtige Straße von Altoum kontrollieren können. Lange Zeit verstehen es die ‚Sabi Shila' ausgezeichnet, geschickt die Gegensätze zwischen bosparanischen Kaisern und tulamidischen Sultanen für sich auszunutzen und dabei beträchtliche Reichtümer zu sammeln – entweder als ‚Steuern' für die Passage oder als Beute bei Piratenüberfällen.

Shahane

Shahanes Schiff ist von dem Sturm so heftig beschädigt worden, dass die Piratinnen nicht in der Lage sind, es wieder flottzumachen – zumal die Schiffszimmerfrau im Sturm ertrunken ist. Die Küste erweist sich an dieser Stelle aber als vergleichsweise angenehmes Plätzchen, und so bleiben die Schiffbrüchigen hier und gründen eine Siedlung – die erste menschliche Niederlassung auf der Insel seit dem Untergang von Chalwens Thron. Doch nach mehreren Jahrhunderten der Abgeschiedenheit verfällt der Ort gegen **100 v.BF**. Später wird auf seinen Ruinen Boran erbaut.

Die Tulamiden triumphieren im Süden

Nach langem und zähem Kampf erobern die Kataphrakten (Panzerreiter) des Emirats Mirham **797 v.BF** die letzte Hochburg der Echsen: die Tempelstadt H'Rabaal. Von da an herrscht die Familie Charazzar als Mogule und Könige über die weiterhin echsisch dominierte, aber menschlich regierte Stadt. Nur in den Mysobsümpfen bleiben letzte Echsenstämme unabhängig, die jedoch nicht mehr als eigenes Reich betrachtet werden können. Allerdings haben die Vorposten Al'Anfas und des Emirats noch mehrere Jahrhunderte lang mit plötzlichen Zaubern zu kämpfen – eine

Art Abschiedsgruß der Zauberer und Priester der untergehenden Kultur.
791 v.BF löschen die Mirhamer die letzten Reste des Kemi-Reichs aus, mit dem sie bis dahin eher friedliche Beziehungen gepflegt haben.

Weitere bosparanische Expansion

Kaiser *Nasul-Horas*, der **799 v.BF** den bosparanischen Thron besteigt, treibt die Expansion im Süden deutlich voran. Da die Kemi und die Echsen von den Tulamiden vernichtet wurden, diese aber noch keine eigene Herrschaft über deren Gebiete aufbauen konnten, finden die Bospararaner nun ein weitgehend unbeherrschtes Gebiet vor. Siedler aus Neetha und Methumis gründen **762 v.BF** auf den Ruinen einer untergegangenen Echsenstadt den Handelsstützpunkt Brabak. Andere, bereits früher gegründete Stützpunkte, werden verstärkt und ausgebaut.

Die späten Friedenskaiser – 790 bis 618 v.BF

Der aktuelle Stand um 790 v.BF

Die Friedenskaiser haben dem Bosparanischen Reich Stabilität zurückgegeben, aber dennoch ist es weit entfernt von der Macht, die es früher einmal besaß. Der Krieg gegen das Diamantene Sultanat ist beendet, gestritten wird hier eher auf dem diplomatischen Parkett. Aber die Siedlungsgebiete in Albernia und Garetien werden zunehmend erschlossen, der Mittwald immer weiter abgeholzt und durch Ackerflächen ersetzt.
Im Süden existieren inzwischen zwar weder das Kemi-Reich noch größere echsische Städte mehr, aber auch den Tulamiden und den Bosparanern gelingt es nicht, ihre Macht hier auszudehnen.
Seit dem thorwalschen Überfall auf Grangor ist es zu keinen größeren Konflikten mehr gekommen, sobald sich allerdings Schiffe der beiden Völker begegnen, kommt es beinahe immer zu einem Kampf.
Zwerge und Bospararaner pflegen trotz vereinzelter Missverständnisse ein harmonisches Miteinander.
Elfen hingegen meiden weiterhin den Kontakt mit den Menschen, zu fremd sind sich die Denkweisen.

Erste Dokumentation über Hexen und Druiden

Im Schatten der vergangenen Jahrhunderte hat sich bei den Bosparanern eine neue magische Tradition entwickelt. Aus einer Verquickung des echsischen Ssad'Huar-Glaubens mit güldenländischen Einflüssen (vor allem dem Sumukult) ist das Hexenwesen entstanden, das ebenso eine Form der Zauberei wie auch eine Glaubensrichtung ist, in deren Mittelpunkt die Göttin Satuaria steht. Ebenfalls vom Sumukult geprägt ist das Druidentum, das jedoch ursprünglich zwergische Wurzeln hat und vor allem von hügelzwergischen Geoden an bosparanische Gelehrte weitergegeben wurde. Beide Phänomene werden im Jahr **757 v.BF** erstmals dokumentiert und rufen unter den Bosparanern ein sehr geteiltes Echo hervor, das von Neugier bis zu offener Ablehnung reicht.

Salzas Neugründung

70 Jahre nach dem Untergang Salzas befiehlt der Fürst von Andergast **754 v.BF**, an der Ingvalmündung eine neue Siedlung zu erbauen – er beruft sich zwar darauf, es gehe ihm um die Ehrung von Admiral Sanin, der Salza einst gegründet hat, in Wirklichkeit benötigt er aber einen Meereshafen. Die Nostrier gönnen ihren Widersachern diesen Hafen nicht. Es kommt zu mehreren Gefechten, die Andergaster müssen sich zurückziehen, und der Fürst von Nostria übernimmt nun das Projekt, Salza wieder aufzubauen. Aus Angst vor dem Hochwasser wählt man jedoch einen Ort, der ein Stück weit von Meer und Fluss entfernt ist.

Ein Prachtgrab

Im Jahr **743 v.BF** wird südlich von Bosparan ein gewaltiges Prachtgrab fertiggestellt, das Kaiser *Nasul-Horas* für seine verstorbene Frau hat errichten lassen. Der zunächst spöttisch gemeinte Name ‚Nasuleum' für den imposanten Bau bürgert sich nach und nach so sehr ein, dass er in späteren Zeit zum feststehenden Begriff für große Grabmäler wird.

- 727 v.BF: Errichtung der Wergenburg am Greifenpass, das Wergenburgmassaker
- 722 v.BF: Zerstörung des Tairachheiligtums bei Saljeth
- 720 v.BF: erster Leuchtturm bei Havena
- 720 v.BF: Menschen in der Elfensiedlung Valquir
- 719 v.BF: erste Beschreibung der Stabzauber
- 719 v.BF: neue Siedlungswelle in Darpatien
- 715 v.BF: Beginn der Bemalung der Stadtmauer von Methumis
- 712 v.BF: Gründung der Ferdoker Elitegarde
- 710 v.BF: Häuptling Kurrzug bei der Königin der Smaragdspinnen
- 709 v.BF: Unabhängigkeit Orons als Königreich Aranien
- 706 v.BF: Aufstand der Orksklaven in Albernia, orkisches Königreich, Zerstörung von Rodax, Tommelsfurt und Honingen
- 705 v.BF: Vertreibung der Orks aus Albernia, Gründung Albernias

Neue Gebiete für die Bosparaner

Kaiser *Arn-Horas* ist ein besonnener Herrscher, der die inzwischen erholten Kräfte seines Reiches dazu nutzt, zwischendurch aufgegebene Gebiete zurückzuerobern. So gelingt es ihm, die Herrschaft über die Länder am oberen Darpat und das Koschgebirge zu festigen.

Als der Zwergenfreund Graf Broderic von Vadocia **732 v.BF** sein Amt niederlegt und die Herrschaft seinem Sohn *Carid II.* überlässt, regiert dieser über ein so großes und reiches Land, dass Kaiser Arn-Horas das Fürstentum Kosch aus der Taufe hebt und Carid zu dessen Herrscher macht.

Ein Weg über die Koschberge

Im Jahr **730 v.BF** entdeckt *Aldiran von Wergen* einen Weg über die Koschberge, der deren zeitraubende Umwanderung zumindest in wärmeren Jahreszeiten unnötig macht. Der höchste Punkt dieses Weges wird später Greifenpass genannt. Gerade einmal drei Jahren später, **727 v.BF**, errichten die Menschen mithilfe der Koscher Zwerge dort einen Außenposten: die Wergenburg. Durch die Verspätung eines Geldboten glauben sich die Angroschim jedoch um ihren Lohn betrogen, und der Streit führt zum *Wergenburgmassaker*, bei dem die zornigen Zwergenbaumeister alle Menschen in der Burg einschließlich Aldirans erschlagen. Von späteren Chronisten wird dieser Zwischenfall als deutliches Anzeichen dafür betrachtet, wie leicht es noch zu Missverständnissen zwischen den beiden Völkern kommen kann und wie zerbrechlich der Frieden ist.

Die Zerstörung eines Orkheiligtums

Obwohl die Orks im Orkland wenige Feinde haben (oder vielleicht gerade deswegen), beschäftigen sie sich selbst in ständigen Stammesfehden und internen Kriegszügen. Sippen und ganze Stämme werden ausgelöscht oder gehen in anderen auf, aber durch Spaltung entstehen auch neue. Grund für die Kriege ist nicht immer nur die Konkurrenz um ertragreicheres Land, es kommt hin und wieder auch zu Glaubenskriegen. Denn durch den Kontakt mit fremden Völkern finden auch neue Gottheiten ihre Anhänger, was nicht immer von den Schamanen der Nachbarstämme toleriert wird.

Als wichtigster Zeitpunkt ist das Jahr **722 v.BF** zu nennen, als eine Sippe von phex- und brazoraghgläubigen Orks einen Überraschungsangriff auf das Tairachheiligtum beim späteren Saljeth ausführen. Sie töten alle anwesenden Schamanen und zerstören das Heiligtum.

Obwohl die angreifende Sippe bei einem darauf erfolgenden Rachefeldzug vollständig ausgelöscht wird, wird das Heiligtum vorerst aufgegeben – unter anderem, weil das Gelände wenig später von Menschen in Besitz genommen wird.

Der erste Leuchtturm Havenas

Als das Schiff des Biremenkapitäns *Heljo Windreiter* aus Havena im Jahr **720 v.BF** in einen schweren Sturm gerät, erscheint plötzlich ein gleißendes Licht, das dem leckgeschlagenen Schiff den Weg zur rettenden Küste weist. Durch dieses Wunder zu tiefem Efferdglauben bekehrt, lässt der Kapitän sich zum Geweihten machen, nimmt den Namen Efferdan an und will mit einem ähnlichen Licht auch andere Seefahrer aus der Not retten. So erbaut er vor Havena den ersten Leuchtturm, dem später weitere solche Türme an anderen Küsten Aventuriens folgen.

Dieser Turm bleibt fast anderthalb Jahrtausende bestehen, bis er dem Großen Beben zum Opfer fällt.

Menschen unter Elfen

720 v.BF erhalten einige elfenfreundliche Menschen die Erlaubnis, sich in der Elfensiedlung Taladur am Valquir niederzulassen, wodurch die erste wirklich gemischte Gemeinde entsteht. Doch schnell wächst der menschliche Einfluss und führt dazu, dass sich immer mehr traditionsbewusste Elfen aus dem Ort zurückziehen.

Stab- und Kugelzauber

Die Magierin *Jandora von Bosparan* sammelt alles Wissen über Stab- und Kugelzauber ihrer Zeit und fasst es im Buch *Die Magie des Stabes* zusammen, das **719 v.BF** erscheint und als erste systematische Beschreibung dieser Magieform gilt. Sie legt allen Magiern vor allem den Umgang mit dem Stab ans Herz.

Nicht allein dieses Buch begründet ihren großen Ruhm, der den unter einer unerklärlichen Kälteempfindlichkeit leidenden *Yulag-Horas* dazu bewegt, sie zu seiner Leibmagierin zu machen. Auch sie kann ihn nicht von diesem Leiden befreien, empfiehlt ihm aber, die kalten Winter in wärmeren Gefilden zu verbringen, worauf er sich eine Sommerresidenz in Arivor einrichten lässt.

712 v.BF stirbt Jandora, als sie den Kaiser vor den Angriffen eines entfesselten Dämons schützt.

Die Besiedelung Darpatiens

Nachdem die meisten Siedlungen rund um das Ochsenwasser in den Trollkriegen zerstört wurden, werden ab **719 v.BF** neue Siedler in das Gebiet geschickt. Alte Dörfer werden wieder bezogen, neue Siedlungen entstehen. Die aufblühende Landwirtschaft gewinnt auch für die westlicheren Regionen an Bedeutung, da dort der Mittwald nur mühsam gerodet werden kann und somit noch nicht ausreichend Äcker vorhanden sind.

Die bunten Mauern von Methumis

Mehrere gläubige Bewohner der Stadt Methumis finden sich **715 v.BF** zusammen und beginnen, die Stadttore mit religiösen Motiven zu verzieren. Zunächst sind die Reaktionen geteilt, auch weil die abgebildeten Gottheiten nicht überall Zustimmung finden. Doch nach und nach gewinnen die Darstellungen immer mehr Freunde, und nachdem die Tore vollständig mit Bildern bedeckt sind, werden zuerst die Tortürme und später ganze Bereiche der Stadtmauern bemalt. So entstehen in jahrhundertelanger Arbeit die Bunten Mauern von Methumis, deren Ruhm weit über die Grenzen des Lieblichen Feldes hinausreicht. Immer wieder kommt es zwar zu Streit und zu Übertünchungen, wenn eine Darstellung eines Götzen nicht oder nicht mehr dem aktuellen Zeitgeist entspricht, aber nichtsdestotrotz lässt es sich die Stadt einiges kosten, die Farben der Mauern ständig zu erneuern.

Die Ferdoker Garde

Die resolute Tochter des Nordmärker Fürsten Caric II., *Niam die Kriegerische*, versammelt **712 v.BF** eine Gruppe kriegserfahrener Reiterinnen um sich, um daraus eine Elitegarde zu formen. Aufgrund schlechter persönlicher Erfahrungen nimmt sie keine männlichen Kämpfer in diese Garde auf. Schon bald macht diese Kämpferinnengruppe von sich reden, da Niam nicht nur eine charismatische, sondern auch strategisch hoch begabte Anführerin ist.
Zwar wird diese Gruppe wieder aufgelöst, als Niam **688 v.BF** im Kampf fällt, dennoch gilt sie als Vorbild für das spätere Ferdoker Lanzerinnenregiment.

Ein Ork unter Spinnen

In ganz Aventurien sind nur noch sehr wenige Spuren der Smaranter zu entdecken, die im Siebten Zeitalter große Gebiete beherrscht haben. Eher traurige Nachkommen sind die vergleichsweise degenerierten Smaragdspinnen, denen nicht mehr viel von der Macht und der Entwicklung der Smaranter anzumerken ist. Ein Stamm dieser Spinnen haust in einigen Höhlen in den Nähe des Bodir, die ihnen heilig sind.
Der orkische Häuptling *Kurrzug* sucht **710 v.BF** diese heiligen Höhlen auf und nimmt am Traum der Spinnenkönigin teil. Nach seiner Rückkehr verrät er niemals, was er in diesen Träumen gesehen hat, aber er versammelt seinen Stamm und führt ihn eilig aus dem Gebiet der Smaragdspinnen hinaus.

Die Unabhängigkeit der Zorriganer Herrscherinnen

Als Herrscherin von Oron proklamiert *Dolopia III.* im Jahr **709 v.BF** die Unabhängigkeit vom Diamantenen Sultanat und erklärt das Land zum Königreich Aranien. Sultan *Haidan ibn Shahr Halel* muss diese Proklamation auf Druck von Kaiser *Yulag-Horas* akzeptieren, denn der bosparanische Herrscher kann Aranien auf diese Weise näher an sein eigenes Reich binden. Das Einflussgebiet des Diamantenen Sultans schrumpft weiter.

Der Aufstand der Orksklaven

In Albernia ist es üblich, sich Orksklaven zu halten, denn die Schwarzpelze gelten als unterwürfig und willensschwach. Zwar gibt es Gerüchte über ein Land irgendwo im Norden, wo es eine große Orkpopulation geben soll, aber niemand interessiert sich allzu sehr dafür.
Das ändert sich im Jahr **706 v.BF**, als sich diese Sklaven ganz plötzlich wie auf ein geheimes Signal gegen ihre Herren erheben und viele von ihnen töten. Diese Aufständischen werden von einer großen Zahl Schwarzpelze unterstützt, die aus dem Orkland herangekommen sind und über den Norden des Kaiserreichs herfallen. Mehrere Siedlungen werden von den rachedurstigen Orks vollständig zerstört und die Bewohner getötet, darunter Rodax, Tommelsfurt und Honingen. Havena hat das Glück, erst erobert zu werden, als der größte Zorn der Orks bereits abgekühlt ist, sodass es immerhin nicht niedergebrannt wird.

- 704 v.BF: Schwarzer Krieg in Nostria und Andergast
- 702 v.BF: dritter nostrisch-andergastischer Krieg: der Schwarze Krieg
- 701 v.BF: Hungersnot in Brabak
- 699 v.BF: Unterwerfung der Alhanier
- 697 v.BF: Gründung Winhalls auf den Ruinen von Tommelsfurt
- 688 v.BF: Auflösung der Ferdoker Elitegarde nach dem Tod ihrer Anführerin
- 684 v.BF: Gründung Palakars
- 680 v.BF: Fund des Smaragds Echsenauge
- 679 v.BF: Gründung Saljeths
- 672 v.BF: Neugründung von Rommilys
- 665 v.BF: Erbauung von Al'Churâm
- 655 v.BF: Enarchs Geheimnis der Goldherstellung
- 653 v.BF: Ermordung aller Praiospriester auf den Zyklopeninseln
- 652 v.BF: Ende des Kults des Namenlosen auf den Zyklopeninseln
- 650 v.BF: Gründung des Königreichs Rommilyser Mark
- 641 v.BF: Khunchomer Korrespondenz
- 640 v.BF: Gründung des Reichs der Wudu und des Visarkults

Dafür drehen die Orks dort nun den Spieß um und lassen die Menschen als Sklaven für sich arbeiten.

Nach kurzer Zeit haben die Orks große Teile der Nordmarken erobert (und zwar jene Gebiete, die heute als Albernia und Kosch bekannt sind) und erklären das Land zum ‚Könikreisch' unter ihrem Anführer *Kurrzug* mit Havena als Hauptstadt. Doch gerade einmal vier Monate nach der Eroberung Havenas bricht dort Karmesin aus, eine schwere Seuche, die die Orks töten kann, Menschen aber verschont. Als die Orks derart geschwächt sind, fällt es den Menschen leicht, die Orks zu überwinden, viele von ihnen zu töten und die anderen wiederum in die Sklaverei zu zwingen. Davon angestachelt, begehren auch in den anderen Gebieten die unterdrückten Menschen gegen die Schwarzpelze auf. Unter der Führung der Landadligen *Selma Bragold*, die die Zerstörung Honingens knapp überlebt hat, werden die kranken und verunsicherten Orks zurückgeschlagen und eine Siedlung nach der anderen befreit.

Einige Orks flüchten in die Windhagberge, wo sie als Räuberbanden hausen, viele versuchen, ins Orkland zurückzukehren. Die meisten jedoch sterben oder werden wieder in die Sklaverei gezwungen. Als es Selma **705 v.BF** gelingt, die Verteidiger des orkischen Heiligtums im Gundelwald zu überwinden, ist der Krieg gegen die Orks vorbei.

Das Dekret von Abilacht

Erst jetzt trifft Kaiser Yulag-Horas mit Soldaten in Havena ein und stellt fest, dass seine Hilfe nicht mehr benötigt wird. Um nicht den Eindruck zu erwecken, völlig umsonst angereist zu sein, verkündet er einen Beschluss, von dem er behauptet, ihn längst geplant zu haben: Im *Dekret von Abilacht* legt er fest, dass das ehemals von Orks besetzte Gebiet aus dem Königreich Nordmarken ausgegliedert und zum eigenen Fürstentum mit der Hauptstadt Honingen gemacht wird. Zur ersten Regentin der neuen Provinz ernennt er die verdienstvolle Selma Bragold.

Diese macht sich sofort daran, ihr Reich wieder zu neuer Blüte zu führen und die Spuren der orkischen Zerstörungen zu beseitigen. So lässt sie zum Beispiel **697 v.BF** auf den Ruinen von Tommelsfurt die neue Stadt Winhall errichten. Bald wird Albernia zu einem reichen Land, und auch Havena wächst schnell. War es bisher ein mittelmäßig wichtiger Umschlagplatz unterschiedlicher Waren, entwickelt es sich nun zu einer reichen Handelsstadt.

Schwarzer Krieg in Nostria und Andergast

Als die Orks aus Albernia verjagt werden, gelangen sie **704 v.BF** zunächst einmal in das Gebiet von Nostria und Andergast. Dies führt dazu, dass die beiden Fürstentümer ihre Feindschaft für einige Zeit vergessen und sich gemeinsam gegen die eindringenden Orks stellen, zumal sich diesen noch die einheimischen Schwarzpelze anschließen. Zusammen können die Orks **703 v.BF** schließlich besiegt werden – doch dann geraten sich die Kämpfer sehr schnell darüber in die Haare, wie die Kriegsbeute (hauptsächlich Gegenstände, die die Orks aus Havena mitgebracht haben) aufzuteilen ist. Diese Auseinandersetzungen münden **702 v.BF** in handfesten Schlägereien, die später als dritter nostrisch-andergastischer Krieg bezeichnet wird.

Hungersnot in Brabak

Brabak ist in den sechzig Jahren nach seiner Gründung sehr schnell angewachsen. Doch da nur ein zwei Meilen breiter Streifen am Meer für Landwirtschaft geeignet ist, wird die Ernährung der Bevölkerung nach und nach zum Problem. Als es **701 v.BF** zu schlechten Ernten kommt, kommt es in der Stadt und ihrer Umgebung zu einer Hungersnot, der ein Großteil der Bevölkerung zum Opfer fällt. Vor allem die ärmeren Einwohner können sich die völlig überteuerten Lebensmittel nicht leisten, und gegen Plünderungen wird hart vorgegangen.

Das Echsenauge

In einem Bergwerk nicht weit von Khunchom wird **680 v.BF** ein klarer, grüner Smaragd von der Größe einer Aprikose gefunden. Der Finder spendet ihn dem örtlichen Tsatempel, wo er seitdem unter dem Namen ‚Echsenauge' als größter Tempelschatz gehütet wird.

Scraans Hinweis

Einer kleinen Gruppe praiosgläubiger Siedler erscheint **679 v.BF** mitten in der Wildnis ein leibhaftiger Greif und erklärt ihnen, dass sie hier eine Stadt und einen Tempel erbauen sollen. Sie gehorchen und errichten die Siedlung Saljeth, ohne zu wissen, dass sie sich am Ort eines zerstörten Orkheiligtums befinden. Da das genaue Gründungsdatum nicht überliefert wird, legen spätere Chronisten es auf das astrologisch bedeutsame Jahr 683 v.BF fest.

Die Neugründung Rommilys

Das 811 v.BF von Alhaniern zerstörte Rommilys wird ab **672 v.BF** neu aufgebaut. Gerade einmal gute zwanzig Jahre später wird es zur Hauptstadt des **650 v.BF** von *Svenliya-Horas* **650 v.BF** gegründeten Königreichs Rommilyser Mark, zu der ein Gebiet von Gareth bis zum Ochsenwasser gehört (nominell sogar bis zu den Radromfällen und bis zum Neunaugensee). *Mirvana die Landnehmerin* wird zur Königin und sorgt dafür, dass in dem Land erneut viele Ortschaften gegründet werden. Damit ist der Einfluss Bosparans auf die Mitte des Kontinents gefestigt.

Die Urlaubsresidenz des Diamantenen Sultans

Um einen Ort zu haben, an dem er sich von der Betriebsamkeit der hektischen Städte erholen kann, lässt sich der eher musisch orientierte Sultan *Abu Shadad* **665 v.BF** eine Residenz im Khoramgebirge errichten, im Tal Al'Churâm . Der Sultan, der sich selbst gerne nach einem Märchenhelden *Waddif al-Nabti* nennt, ahnt nicht, dass die uralten Ruinen, auf denen er das Gebäude errichten lässt, zur vor langer Zeit untergegangenen Leviatanim-Festung Chrr'emm gehören und von Bastrabun als Teil seines Banns benutzt wurden. Nach Abu Shadads Tod **642 v.BF** interessiert sich niemand mehr für das Gebäude und es beginnt zu verfallen.

Enarch der Goldmacher

Der Alchimist *Enarch* entdeckt **655 v.BF** eine Möglichkeit, Gold herzustellen, und begründet damit einen Teil von Gareths Reichtum, indem er Statuen, Brunnen und Dächer in Gold verwandelt. So wird er zum Vorbild aller späteren Alchimisten, von denen es jedoch keinem gelingt, Enarchs geheimen Formeln zu rekonstruieren, obwohl auf Basaren und Märkten immer wieder Schriftstücke auftauchen, die angeblich von Enarch selbst stammen.

Die Verfolgung der Praiosgläubigen

Auf den Zyklopeninseln breitet sich ab etwa **720 v.BF** ein Kult des Namenlosen aus und findet viele Anhänger. Als am dritten Namenlosen Tag **684 v.BF** während einer Mondfinsternis auf Pailos der Grundstein für die Siedlung Palakar gelegt wird, ist dies das Werk einer Gruppe von Kultisten – nach außen hin geben sie sich aber als friedliche und kaisertreue Siedler. Doch der Einfluss des Kultes greift immer weiter um sich, und **677 v.BF** lässt sich sogar der bereits über siebzig Jahre alte Archon *Rohafan von Pailos* zum Priester weihen und opfert dem Gott sein rechtes Auge. Er wagt es aber vorerst nicht, der Öffentlichkeit oder dem Kaiser seinen neuen Glauben zu offenbaren. Als er **653 v.BF** zum Hohepriester des Kults aufsteigt, beginnt er, Jagd auf alle Praiosgläubigen zu machen und sie als gefährliche Gotteslästerer auf Scheiterhaufen zu verbrennen oder von hohen Klippen ins Meer werfen zu lassen. Im Folgejahr verschwindet er ganz überraschend spurlos, und ohne diese charismatische Führerfigur zerbricht der Kult bald an internen Streitigkeiten. Was verbleibt, wird von Praiosgläubigen vernichtet, die vom Festland gekommen sind. Dennoch kommt es in den folgenden Jahrhunderten zu immer wieder aufflammenden Aktivitäten namenloser Kulte auf den Inseln.

Große Seuche in Al'Anfa

Die Tulamiden schaffen es nicht, ihre Kontrolle über den Süden dauerhaft aufrechtzuerhalten. Es beginnt damit, dass die Wesire Al'Anfas **655 v.BF** nicht genug Geld haben, um ihre Söldnereinheiten zu bezahlen, woraufhin diese plündernd durch die Umgebung ziehen.

Im Jahr **652 v.BF** brechen in Al'Anfa aufgrund der schlechten Zustände die Zorgan-Pocken aus, die schwer unter der Bevölkerung wüten. Auch viele Priester und Adlige werden dahingerafft. Ein Übergreifen auf Mirham wird nur dadurch verhindert, dass keine Reisenden aus Al'Anfa in die Stadt eingelassen werden. Zweimal werden dennoch Erkrankte in Mirham entdeckt, die sich heimlich eingeschlichen haben. Sie werden zur Strafe einschließlich ihrer Begleiter in Kerkern eingemauert, in denen sie verdursten.

Khunchomer Korrespondenz

Sultan *Hasrabal al'Mitta* versucht **641 v.BF**, die Bosparaner von der Macht seines Reichs zu überzeugen, indem er einen Dschinn aussendet, der Kaiserin *Svelinya-Horas* beeindruckende Geschenke überreicht: zum Beispiel einen perlenbesetzten Kupferpokal, teures elemitisches Porzellan und Mirhamer Seide. Diesen Gaben legt der Sultan ein Schreiben bei, in dem er detailliert aufzählt, welche Länder und Städte er beherrscht. Mit dieser Strategie fährt man üblicherweise bei Tulamiden und Waldmenschen sehr gut, bei den Bosparanern erreicht er jedoch das Gegenteil, denn die Präsente erregen eher Svelinyas Habgier als ihren Respekt. Als Antwort sendet sie ihm den durchlöcherten Schuppenpanzer eines seiner Generäle, eine gerade erst von Zwergen erworbene Armbrust sowie eine Liste, welche Ländereien sie zu erobern plant.
Hasrabal ist von dieser Reaktion so schockiert, dass er Al'Anfa und Mirham kampflos räumen lässt. Damit endet die tulamidische Vorherrschaft über den Süden endgültig. Gleichzeitig

- 638 v.BF: Al'Anfa unter Wudu-Herrschaft
- 633 v.BF: Schandbartkrise
- 619 v.BF: Eröffnung der Puniner Magierakademie
- 619 v.BF: Verbot des Rondraglaubens
- 619 v.BF: Haldur-Horas in Gareth
- 618 v.BF: Eroberung Syllas durch Bosparaner
- 618 v.BF: Havena als Fürstensitz, Gründung des Havener Ältestenrates
- 618 v.BF: der Gareth-Erlass, 200 Tage von Gareth, Haldur-Horas' Ermordung, Ende der Friedenskaiser-Epoche
- 608 v.BF: Gründung Hjalmefords, später Riva
- 602 v.BF: Gründung der Kronkolonie Brabak, Beginn des Baus der Mysobstraße
- 601 v.BF: Gründung Wehrheims
- 600 v.BF: Revolte auf den Zyklopeninseln
- 599 v.BF: Fran-Horas' Kristallherz
- 597 v.BF: Aufgabe der Mysobstraße

gründen die Bosparaner weitere Siedlungen an den südaventurischen Küsten. Dennoch gelingt es ihnen vorerst nicht, diese Region dauerhaft unter ihre Kontrolle zu bekommen.

Das Reich der Wudu und der Abgesandte Borons

Obwohl die Tulamiden die Herrschaft über den Süden aufgegeben haben, ziehen zahlreiche Sklavenjäger durch die küstennahen Dschungelgebiete und verschleppen Hunderte Waldmenschen in die Städte nach Norden, wobei sie häufig verlassene Garnisonen als Ausgangspunkt für ihre Expeditionen nutzen.

Als Reaktion entsteht fast hundertfünfzig Jahre nach dem Untergang der Kemi **640 v.BF** ein neuer Bund von Waldmenschen: Die Wudu einen viele Völker und gehen gegen die weißhäutigen Sklavenjäger vor. Prägend für ihre Kultur ist die Verehrung des Totengottes Visar (ein anderer Name Borons), der nach ihrer Überzeugung im Vulkan Visra bei Al'Anfa wohnt. Dies nehmen sie zum Anlass, **638 v.BF** das noch durch die Seuche geschwächte Al'Anfa anzugreifen und unter ihre Kontrolle zu bringen. Die Schwarzen Pyramiden, die hier vor mehreren Jahrtausenden von den Echsen zu Ehren ihres Gottes V'Sar errichtet wurden, werden **568 v.BF** wieder in Betrieb genommen und zum Zentrum ihres Glaubens gemacht.

Zu ihren religiösen Gebräuchen gehören blutige Menschenopfer in großer Zahl, mit denen sie sich die Gnade ihres Gottes zu erwerben hoffen. Und eine wichtige Rolle in ihrem Glauben spielen neben bestimmten Geistern sogenannte Tschumbies – Untote, die als auserwählte Krieger V'Sars gelten.

553 v.BF entdecken sie in einem einsamen Tal im Regengebirge die geheimnisvolle Zitadelle der Geister, in der sich eine Pforte in die Vierte Sphäre befindet, die Totenwelt. Diese Zitadelle wird zum zweitwichtigsten Ort des Kultes nach Visra.

Die Schandbartkrise

Ein kurioses Missverständnis zwischen Zwergen und Menschen führt **633 v.BF** zu Verstimmungen. Der menschliche Bierhändler *Hargen Fosslinger* erscheint vor den Toren Xorloschs, um sein auch bei Zwergen beliebtes Gebräu anzubieten. Kurz zuvor hat er sich seinen Vollbart nach neuester Mode stutzen lassen, um damit Eindruck bei einer Frau zu schinden. Die Erzzwerge glauben jedoch, in dem gestutzten Bart einen Schandbart zu erkennen, mit dem bei ihnen Betrüger bestraft werden. Daher verjagen sie den vermeintlichen Bierpanscher. Erst, als sie weitere Menschen entdecken, die sich die Bärte gestutzt haben, erkennen sie ihren Fehler und senden einen Boten zu Fosslinger mit der Erlaubnis, sein Bier exklusiv vor den Toren Xorloschs zu verkaufen.

Die Puniner Magierakademie

Im Jahr **619 v.BF** gründet der 23-jährige Kronprinz *Fran von Bosparan* in Punin eine Magierakademie, die Academia der Hohen Magie zu Punin. In der Folgezeit stattet er sie mit sehr großzügigen Mitteln aus, um sie für seine eigenen magischen Experimente nutzen zu können. So erforscht er Formen der Blutmagie und beschäftigt sich mit dem Schamanentum der Wudu. Er entschlüsselt tulamidische Ritualmagie und beschreibt als erster Bosparaner die Dämonenzitadelle.

Das Verbot des Rondrakults

Kaiser *Haldur-Horas* beginnt direkt nach seiner Inthronisierung **619 v.BF** die Verehrung Rondras zu bekämpfen und lässt die Anhänger der Göttin verfolgen. Zu dieser Zeit wird Rondra vor allem im Zentrum des Kontinents verehrt, wo die Wildnis noch wild ist und die Feinde zahlreich sind. Im gleichen Jahr entsteht in Gareth die Goldene Rondra, eine viel gerühmte Statue – die allerdings während Haldur-Horas' Besuch im gleichen Jahr versteckt werden muss, als dieser sein ganzes Reich bereist, um es kennenzulernen – er entdeckt die Statue dennoch und lässt sie in Ketten nach Bosparan bringen.

Die Bosparaner annektieren Sylla

Ursprünglich von aranischen Piratinnen als Shila gegründet, wird Sylla **618 v.BF** von der bosparanischen Flotte angegriffen und erobert. Dies geschieht noch auf Befehl des Kaisers Thuan-Horas, obwohl dieser schon im Jahr zuvor verstorben ist. Eilig wird eine wehrhafte Festung gebaut, um gegen Angriffe von Tulamiden und auch Waldmenschen gefeit zu sein. Von da an dient Sylla als wichtiger Handelsposten, von dem aus Bosparan die Meerenge zwischen Altoum und Festland kontrolliert.

Havena wird Fürstensitz

Nachdem Havena durch seine günstige Lage stark angewachsen ist, verlegt Fürst Etel Bragold von Albernia seinen Sitz **618 v.BF** von dem vergleichsweise unbedeutend gewordenen Honingen hierher. Die Havener Kaufleute sind davon allerdings nicht übermäßig begeistert, denn sie fürchten um ihre Unabhängigkeit. Doch der Fürst beruhigt sie, indem er einen Ältestenrat schafft – ein Gremium, in dem angesehene Bürger zusammenkommen, um den Fürsten zu beraten.

Die Erste Dämonenschlacht und ihre Folgen – 618 bis 568 v.BF

Der aktuelle Stand um 618 v.BF

Das Bosparanische Reich ist stabil, expandiert aber nur sehr langsam. Durch die Künste des Alchimisten Enarch ist die einst unbedeutende Hauptstadt der Provinz Garetien ungemein reich geworden und übertrifft in seinem Prunk selbst Bosparan.
Im Süden haben die Wudu das Fehlen anderer Mächte ausgenutzt und ein großes Reich errichtet, in dem sie ihren blutigen Opferkult feiern.

Die erste Revolte Gareths

Als Haldur-Horas im Jahr **619 v.BF** die Provinzstadt Gareth besucht, ist er zutiefst beeindruckt von ihrem immensen Reichtum. Die Stadttürme und -mauern sind höher als in Bosparan, die Götterbilder in den Tempeln aus reinem Gold, die Kleidung der Adligen aus feinsten Stoffen. Im folgenden Jahr (**618 v.BF**) verkündet er deswegen den sogenannten „Gareth-Erlass", in dem er konstatiert, die Stadt habe ihn seit Jahren um seine Steuereinnahmen betrogen. Binnen einer Woche sollen sie eine Million Golddukaten aufbringen und außerdem von nun an einen verdreifachten Steuersatz zahlen. Als es daraufhin zu einem Aufstand der Garether Bürger kommt und sie ihre Stadt zur Freien Stadt erklären, sendet Haldur-Horas seine Truppen. Nach 200 Tagen Belagerung sind die Garether so geschwächt, dass sie Verhandlungen anbieten. Gezwungenermaßen müssen sie sich jetzt verpflichten, zwei Millionen Dukaten zu zahlen und den vierfachen Steuersatz anzuerkennen. Mit dieser Tat Haldurs ist die glanzvolle Epoche der Friedenskaiser beendet.

Haldurs Tod und Frans Rache

Nur zwei Monate später wird Haldur-Horas mit einem purpurn glänzenden Dolch ermordet, und sein Sohn und Erbe Fran-Horas vermutet die Täter natürlich in Gareth. Als Kronprinz ist Fran durch Umsicht, Klugheit und beeindruckende Zaubermacht aufgefallen, aber jetzt lässt er sich von Rachedurst überwältigen. Jahr für Jahr schickt er immer wieder seine Häscher nach Gareth, die wahllos Bürger der Stadt auswählen und in die Folterkammern nach Bosparan verschleppen, wo sie einen schrecklichen Tod erleiden. Gleichzeitig verstärkt er seine Truppen in der Stadt, sodass jeder Ansatz von Protest blutig niedergeschlagen wird, obwohl die Stadt wegen der hohen Steuern zunehmend im Elend versinkt. Im ganzen Reich erhält Fran dadurch den Namen ‚der Blutige'. Der Mörder Haldurs wird trotzdem nie gefunden.

Fürst Pergrim der Erkunder

Im Jahr **614 v.BF** besteigt *Pergrim* den Fürstenthron des Kosch, ein umsichtiger Mann voller Tatendrang. Auf seinen Befehl hin werden große Waldgebiete gerodet und urbar gemacht, mehrere Ansiedlungen gegründet und Bergwerke eröffnet. Rastlos erforscht er mit nur wenigen Getreuen die wilden Gebiete seines Landes, streift selbst durch den verzauberten Farindelwald, klettert durch die unzugänglichen Schluchten von Kosch und Amboss und besteigt **584 v.BF** sogar den Gipfel des Firunszapfen, der bis dahin als unbezwingbar gilt. Dabei beweist er nicht nur, dass es trotz aller anderslautender Erzählungen möglich ist, diesen sagenumwobenen Berg zu erklimmen, ohne zu Eis zu erstarren, sondern erhält im Volk auch noch den Namen ‚der Erkunder'. Andererseits entsteht das Gerücht, dass seine Unrast die Auswirkung eines Fluches sei, der auf ihm liege. Nahrung erhält dieses Gerücht, als Pergrim drei Jahre später bei einer Wanderung durch den südlichen Kosch spurlos verschwindet.
Als seine Tochter *Pergrina* **580 v.BF** seine Nachfolge antritt, spricht der Kaiser ihr aufgrund der wirtschaftlichen Entwicklung des Landes den Titel einer Markgräfin zu. Wenig später (**575 v.BF**) erhält Angbar Stadtrechte.

Die Gründung Rivas

Das Reich der Thorwaler dehnt sich immer weiter aus, und so gründen sie **608 v.BF** an der Kvillmündung die Siedlung Hjalmeford, aus der später die Stadt Riva werden soll. Von hier aus segeln die Thorwaler bis zum Yetiland und den Ufern der Grimmfrostöde. **595 v.BF** unternimmt die Otta des Hetmann *Olvir* eine legendäre Fahrt, die ihn durch die Brecheisbucht, vorbei an der Lettamündung und bis zum Fuß des Ehernen Schwerts führt.

Fran-Horas im Süden

Kaiser Fran-Horas stattet **606 v.BF** der von Wudu beherrschten Stadt Al'Anfa einen Besuch ab, um deren Gebräuche zu studieren. Kurz danach führt er in seinem Reich das Gesetz ein, dass überführte Verbrecher zu Sklaven gemacht werden können.
Nachdem er auch Brabak aufgesucht hat, befiehlt er, der Siedlung Stadtrechte einräumen zu lassen und sie zur Hauptstadt einer Kronkolonie zu machen. Dieser Akt wird **602 v.BF** feierlich begangen. Sein Plan, eine Straße am Mysob entlang von Brabak aus durch den Regenwald zu bauen, kostet im Verlauf des folgenden Jahrzehnts zahllose Menschenleben – Krankheiten, verderbende Lebensmittel, Raubtiere und andauernde Wudu-Überfälle erzwingen schließlich **597 v.BF** die Aufgabe dieses Projekts.

- 597 v.BF: Fertigstellung der Reichsstraße II
- 595 v.BF: die Expedition des Hetmann Olvir
- 595 v.BF: Arivor als Sitz des obersten Rondrageweihten
- 592 v.BF: Vitrador im Raschtulsturm
- 587 v.BF: Fran-Hora'gewaltige Galeeren
- 583 v.BF: Jungfernfahrt der Aguaduron
- 581 v.BF: Fertigstellung der Calruna
- 580 v.BF: Fertigstellung des Leuchtturms von Sylla
- 580 v.BF: Markgrafschaft Kosch
- 577 v.BF: Jungfernfahrt der Ghurenia
- 575 v.BF: Stadtrechte für Angbar
- 574 v.BF: Bergkönig Awadoschs Rettung durch Graf Hlûthar
- 569 v.BF: Sturm auf die Garnison von Gareth
- 569 v.BF: Loslösung Albernias, der Nordmarken und des Kosch von Bosparan
- 568 v.BF: die Erste Dämonenschlacht
- 568 v.BF: Havener Ältestenrat übernimmt Herrschaft über Albernia
- 568 v.BF: Zerstörung Ragaths durch Goblins

Bauwerke der Macht

Fran-Horas legt größten Wert darauf, dass seine Macht überall sichtbar und spürbar wird. Als Gegengewicht zu Gareth gründet er **601 v.BF** die Stadt Wehrheim. Nach mehrjähriger Bauzeit wird **597 v.BF** die Reichsstraße II von Wehrheim nach Punin fertiggestellt, die den Handel und vor allem den Truppentransport nach Garetien wesentlich beschleunigt und verbessert.

Die Revolte der Zyklopäer

Aus Abscheu vor der wieder eingeführten Sklaverei sagt der Archon der Zyklopeninseln, *Pelmides von Rethis*, sein Herrschaftsgebiet **600 v.BF** vom Kaiserreich los. Daraufhin sendet Fran-Horas seine Flotte aus, die den Archon gefangen nimmt. Er wird zum Tod durch Vierteilen verurteilt, und an seiner Stelle wird Frans Adoptivtochter *Menkirdes von Rethis* als neue Königin eingesetzt.

Das Kristallherz des Fran-Horas

Auf seiner Reise in den Süden hat Fran-Horas auch einen Abstecher nach Elem gemacht, wo er in einem Ssad'Hvar-Tempel einen hühnereigroßen Diamanten entdeckt hat. Jetzt lässt er diesen Diamanten von einigen fähigen Schergen stehlen. Im heimatlichen Laboratorium experimentiert er längere Zeit mit diesem offensichtlich besonderen Edelstein, bis er **599 v.BF** seine Seele in einem aufwendigen magischen Ritual in das Innere dieses Steins versetzt und damit seinen Leib unsterblich und annähernd unverletzlich macht. Der Stein wird von den wenigen Eingeweihten Fran-Horas' Kristallherz genannt.

Vitrador

Im Jahr **592 v.BF** lässt sich der alte Purpurwurm Vitrador in einem unzugänglichen Tal hoch oben im Raschtulsturm nieder. Niemand weiß, woher er kommt, aber da er auch keine Anstalten macht, menschliche Siedlungen anzugreifen, bleibt seine Ankunft den meisten Siedlern in der Umgebung verborgen. Vitradors großes Interesse gilt der Alchimie, und in seinem Hort beginnt er einige große alchimistische Labore aufzubauen, wo mehrere Mantra'kim nach seinen Anweisungen aufwendige Experimente durchführen. Wenn seine Gesandten Kontakt mit Menschen aufnehmen, dann einzig, um Zutaten und Komponenten für diese Versuche zu besorgen. Doch diese Abgesandten, die sehr ausgefallene Wünsche haben und dafür mit gutem Gold oder geheimnisvollen Alchimika bezahlen, ziehen Neugier auf sich. Dennoch dauert es fünfzig Jahre, bis drei Gelehrte aus Cuslicum hinter das Geheimnis kommen und von Vitrador die Erlaubnis erhalten, ihn in seinem Labor zu besuchen. Da sie sich als ebenso neugierig wie gelehrsam zeigen, hat der Drache ab **542 v.BF** mehrere menschliche Schüler bei sich, die seine Kunst dann nach und nach im ganzen Reich verbreiten.

Arivor wird Sitz des Rondrakults

Im Bosparanischen Reich gibt es vier Kulte, die alle um den Status als Kirche des Kriegsgottes konkurrieren. Neben dem güldenländischen Shinxirkult sind das die Kirche des Kor, die echsische Wurzeln hat, die aus Nebachot stammende Rondrakirche und der von den Orks übernommene Brazoraghkult (hier unter dem Namen Braziraku). Die Auseinandersetzungen zwischen den Priestern und der Gläubigen verlaufen mitunter sehr handfest, und immer wieder fließt Blut. Doch nach und nach gewinnt die Rondrakirche mehr Einfluss beim Hochadel und dem Kaiser, und schließlich erhält dessen Oberpriesterin *Simiana* **595 v.BF** die Erlaubnis, in Arivor einen großen Tempel zu errichten, der fortan Sitz des Marschalls dieser Kirche ist.
Der Konflikt der Kriegsgötter weitet sich in der Folge jedoch aus und wird besonders heftig in den *Blutkriegen* ab **400 v.BF** geführt.

Träger der drei höchsten Titel

Als Kaiser ist Fran-Horas traditionell auch Oberhaupt der Praioskirche. Als überaus begabter Zauberer erhält er im Jahr **595 v.BF** außerdem noch den Titel des Magus Maximus und gilt als mächtigster Magier seiner Zeit. Damit ist er der einzige Mensch der aventurischen Geschichte, der die drei höchsten Titel auf sich vereint.
Obwohl er weiß, dass die Steine in den beiden Szeptern der Herrschaft die Hälften des Karfunkels sind, in dem noch der Geist des Wurms von Chababien schlummert, vereint er die beiden und erweckt den uralten Drachengeist. Zwar gelingt es ihm, den Geist zu beherrschen und mit dessen Hilfe seine magische Macht noch weiter auszubauen, doch nach und nach verseucht das finstere Wesen sein Herz und treibt ihn in den Untergang.

Die Schwimmenden Städte des Fran-Horas

Aus einem Gefühl der Allmacht heraus lässt der Kaiser ab **587 v.BF** riesige Galeeren erbauen, die größer sind als alles, was die aventurischen Menschen jemals vorher gesehen haben. Die bis zu hundert Schritt langen Meisterwerke der Schiffsbaukunst werden von Hunderten oder gar Tausenden von Rudersklaven angetrieben, sind aber sehr schwerfällig und kaum zu manövrie-

ren. Sie dienen in erster Linie der Repräsentation und Machtdemonstration, können aber auch große Truppenkontingente transportieren und schüchtern jeden Gegner allein durch ihren Anblick ein. Wird doch einmal eine von ihnen in einem Kampf schwer beschädigt, bedeutet das einen fürchterlichen Tod für die festgeketteten Ruderer. Einige davon sind gewaltige Trimarane mit drei Schiffsrümpfen, deren Ausleger die Größe und die Form von eigenständigen Biremen oder Triremen haben, während der Hauptrumpf einer gewaltigen Festung gleicht.

Da die meisten dieser riesigen Schiffe zu groß für normale Häfen sind, werden schwimmenden Inseln konstruiert, an denen sie anlegen können. Diese Trabanten sind nicht manövrierfähig und können nur sehr aufwendig von anderen Schiffen geschleppt werden, aber sie sind gleichzeitig schwimmende Festungen. Die bekannteste davon ist die Werft *Calruna*, die **581 v.BF** fertig gestellt wird und vor Kuslik ankert. Auf ihr können die größten Schiffe gebaut und repariert werden. Sie sinkt **431 v.BF** nach einem Brand, der durch mehrere Blitzeinschläge ausgelöst wird.

Bekannte Schiffe sind die hundert Schritt lange und fünfzehn Schritt breite Kriegsquadrireme *Aguaduron*, die **583 v.BF** als Fran-Horas' persönliches Flaggschiff in Dienst gestellt wird und für die mehr als eintausend Ruderer nötig sind. **564 v.BF**, am Tag von Fran-Horas' Verschwinden, wird sie gemeinsam mit ihrem Trabanten von einem Sturm aufs offene Meer hinausgetrieben und kehrt über hundert Jahre lang nicht zurück. Nur wenig kleiner ist die *Ghurenia*, die **577 v.BF** erstmals ausläuft und **546 v.BF** von einem Sturm auf den Strand einer Südmeerinsel geworfen wird. Die Expeditionstrireme *Hiraton* (mit siebzig Schritt vergleichsweise klein) verschwindet **512 v.BF** auf ihrer Jungfernfahrt, auf der sie gemeinsam mit über einem Dutzend anderer Schiffe das Güldenland erreichen soll, um ein dort vermutetes Land namens Shylaion zu erobern. Keines dieser Schiffe kehrt je nach Aventurien zurück. Der Festungstrimaran *Corapia* (erbaut **510 v.BF**) wird **505 v.BF** von Kultisten unter dem Befehlshaber *Valtoron* übernommen und zum Schauplatz finsterer Gottesdienste, bis er **498 v.BF** von Admiral Dozman (dem späteren Dozman-Horas) versenkt wird. Die größte Galeere ist aber wohl die hundertundzehn Schritt lange *Schwertfisch von Kuslik*, eine mit viel poliertem Silber verzierte Kriegsquinquereme, die **533 v.BF** als *Cuslicana* erbaut wird, bevor Dozman sie umbenennt und **477 v.BF** mit ihr in der Nähe der Zyklopeninseln untergeht.

In die Zeit von Fran-Horas fällt auch die Fertigstellung des Leuchtturms von Sylla (**580 v.BF**), der das Durchqueren der Straße von Sylla wesentlich erleichtert – gerade die schwer zu manövrierenden Großschiffe haben hier immer mit Problemen zu kämpfen.

Hlûthar der Zwergenretter

Im Jahr **574 v.BF** wird eine Reisegruppe um Bergkönig *Awadosch von Koschim* überraschend von einem Lindwurm angegriffen. Die meisten zwergischen Kämpfer fallen, bevor Graf *Hlûthar von Gratenfels* mit einigen Rittern herbeieilt und es schafft, den Drachen in die Flucht zu treiben. Der Bergkönig ist von tiefstem Dank erfüllt und verspricht Hlûthar als Entlohnung seiner Mühen und Verluste eine von Meisterschmieden angefertigte Rüstung. Fortan genießt der Graf (der später nur noch Graf Hlûthar von Nordmarken genannt wird, ungeachtet der Tatsache, dass die Nordmarken zu dieser Zeit ein Fürstentum sind) bei den Angroschim einen hervorragenden Ruf und gilt ihnen als tapferster Streiter aller Menschen.

Leider dauert es neun Jahre, bis die Rüstung fertig gestellt ist – bis dahin ist Hlûthar bereits gestorben. Deswegen wird die meisterliche Rüstung, die auch Schutz vor Drachenfeuer und Zauberei bietet, in einer Höhle unter Burg Gratenfels versteckt, auf dass sie später einmal einen würdigen Träger findet.

Elfen verlassen Taladur

Als sich in dem Elfendorf Taladur um **570 v.BF** neben den Menschen auch die ersten Zwerge aus dem Amboss ansiedeln, ziehen sich fast alle Elfen zurück. Eine Weile lang ist die Siedlung sogar unter dem Namen Valquir bekannt, die elfische Bezeichnung hält sich jedoch trotz menschlicher und zwergischer Bewohner hartnäckig und setzt sich schließlich durch.

Der zweite Aufstand Gareths

Da Fran-Horas trotz aller grausamen Bemühungen die Mörder seines Vaters nie gefunden hat, hegt er weiterhin tiefen Hass auf die reiche Stadt am Gardel. Er presst sie aus, wo er kann, bis im Jahr **569 v.BF** die Garether vor Verzweiflung nicht mehr weiter wissen: Die Abgaben sind so hoch, dass den Menschen nichts bleibt, aber wer nicht zahlt, dem droht Schuldsklaverei oder Schlimmeres.

In ihrer Not stürmen einige Bürger, nur mit Knüppeln, Schaufeln und Mistgabeln bewaffnet, ein Garnisonsgebäude und verjagen die kaiserlichen Soldaten und Steuereintreiber. Als dies bekannt wird, strömen Sympathisanten aus dem ganzen Land herbei, um sich dem Aufstand gegen den blutigen Fran anzuschließen. Die Fürstentümer Albernia und Nordmarken sowie die Grafschaft Kosch sagen sich von Bosparan los – ob aus Solidarität oder um die Gunst der Stunde zu nutzen, ist schwer zu sagen, aber vermutlich spielen beide Motive eine Rolle.

Als die von Fran-Horas ausgesandte Strafexpedition vor Gareths Toren ankommt, sieht sie sich einer unerwartet hohen Zahl entschlossener Streiter gegenüber, sodass der Befehlshaber es für sinnlos hält, die Stadt anzugreifen. Als Fran davon hört, sammelt er eine zweite Streitmacht und macht sich selbst auf den Weg nach Gareth. Gleichzeitig hat aber auch Graf Hlûthar von Gratenfels, der Träger des heiligen Schwerts Siebenstreich, viele Anhänger um sich gesammelt, zum Beispiel den Grafen Hadrik *Tlarun von Vadocia* und den jungen albernischen Fürsten *Ardis Bragold.* Gemeinsam ziehen sie nach Gareth, um dessen Einwohnern zu Hilfe zu kommen. Beide Armeen treffen **568 v.BF** fast gleichzeitig ein, und es entbrennt eine fürchterliche Schlacht.

- 568 v.BF: die Wudu bei den Schwarzen Pyramiden
- 567 v.BF: Diktatur in Kuslik
- 567 v.BF: Besetzung Gareths durch Orks
- 567 v.BF: Aufstand der Leibeigenen auf den Zyklopeninseln
- 566 v.BF: Unabhängigkeit der Zyklopeninseln
- 564 v.BF: das Verschwinden der Aguaduron
- 564 v.BF: Tod des Fran-Horas, Beginn der Dunklen Zeiten
- 562 v.BF: Ork-Herrschaft in Vadocia
- 560 v.BF: Thronraub in Khunchom
- 560 v.BF: Baubeginn der Angenburg
- 554 v.BF: erste menschliche Schüler Vitradors

Die erste Dämonenschlacht

Der Kampf wird von allen Seiten erbarmungslos geführt, und dauert von den Morgenstunden bis zum Einbruch der Nacht. Als Fran-Horas erkennt, dass seine Truppen zu unterliegen drohen, beschwört er ein Heer dämonischer Wesen, das die Garether vernichten soll. Gestaltlose Kreaturen und Wesen direkt aus den Niederhöllen huschen durch die Reihen der Gegner und mähen mit Sicheln und Klauen alles nieder, niemand kann ihrem gnadenlosen Morden entgehen. Doch als die Garether besiegt sind, wenden sich die schattenhaften Wesen den Bosparanern zu, die das Schauspiel voller Grauen beobachtet haben. Fran versucht noch, sie aufzuhalten, aber sie hören nicht auf seine verzweifelten Schreie und Bannformeln. Mit knapper Not kann er selbst entkommen und flüchtet mit wenigen Getreuen zurück nach Bosparan, wo er sich in seinem Palast verschanzt.

Als am nächsten Morgen die Sonne aufgeht, erhellt sie ein stummes Schlachtfeld, das mit zerrissenen Leibern bedeckt ist. Kaum jemand wagt sich auf das Feld, um die Leichen zu begraben, und bald wächst an dieser Stelle ein dämonischer Wald, der bis heute unter dem Namen Dämonenbrache bekannt ist. Auch Hlûthar ist in der Schlacht gefallen, und sein Schwert Siebenstreich geht vorerst verloren, erst Jahre später begeben sich einige mutige Streiter in die Brache, um es zu bergen.

Flüchtlinge aus Bosparan

Als in Bosparan bekannt wird, was vor Gareth geschehen ist, flüchten viele Einwohner aus der Stadt – teils aus Grauen vor den Taten des eigenen Kaisers, teils aus Angst vor garetischer Rache. Vor allem die Zyklopeninseln erleben in dieser Zeit einen deutlichen Bevölkerungszuwachs, die Einwohnerzahl der Städte Teremon, Rethis und Palakar verdoppelt sich innerhalb kurzer Zeit. Viele der Zuwanderer sind Adlige, die nun in den Städten immer prunkvollere Paläste errichten lassen.

Für das einfache Volk auf dem Land bedeutet das jedoch, dass es viel mehr und viel härter arbeiten muss, um den zahllosen Adligen das luxuriöse Leben zu ermöglichen. Als Fran-Horas' Adoptivtochter *Menkirdes von Cuslicum* **567 v.BF** die Steuern drastisch erhöht, kommt es zu einem Aufstand der Leibeigenen, der sich nach und nach ausweitet. Erst ein Jahr später gelingt es Menkirdes, diesen Aufstand niederzuschlagen, wobei es auch zu mehreren Seegefechten kommt. Einen Ruf als besonders gnadenloser Kämpfer gegen die Aufständischen macht sich hierbei Menkirdes' Sohn *Zesrad von Rethis*.

Nach diesem Triumph nimmt Menkirdes den Titel einer Thalassokratin (Seeherrscherin) an. Sie erklärt die Inselgruppe für unabhängig und muss daraufhin den Angriff der bosparanischen Truppen abwehren, da Fran-Horas die Unabhängigkeit nicht anerkennen will, doch als mehrere Schiffe Bosparans versenkt werden, ziehen die anderen sich zurück. Nach diesem Sieg gibt die Thalassokratin den kryptische Satz „Pailos ist mein, als sei es ein zweites Hylailos!" von sich, der als Sinnbild für die Einheit des Archipels bis heute den Titel des neu erstandenen Königreichs prägt: das Königreich beider Hylailos.

Die Erste Dämonenschlacht

Der Sturz in dunkle Zeiten – 568 bis 504 v.BF

Der aktuelle Stand um 568 v.BF

Das Bosparanische Reich, eben noch voller Macht und Glanz, bricht in diesem Augenblick in sich zusammen. Die besten Kämpfer der meisten Provinzen haben vor Gareth den Tod gefunden, die anderen sind erfüllt von Rachegedanken oder schierer Angst. Die meisten Herrschaftssysteme funktionieren nicht mehr, Chaos und Faustrecht regieren.

Eine Gelegenheit für Orks und Goblins

Nachdem die meisten Kämpfer Bosparans und der aufstrebenden Provinzen bei der Dämonenschlacht umgekommen sind, sehen die Orks und Goblins eine günstige Gelegenheit gekommen, über die verhassten Menschen herzufallen – das geschwächte Herz des Reiches ist ihr Ziel. Orkische Kämpfer dringen tief in das Kaiserreich ein und ziehen durch das wehrlose Land. Wo sie gerade nicht in der Nähe sind, eifern ihnen Goblins nach und rauben das, was die Orks zurückgelassen haben. Goblinhorden unter Führung der Schamanin *Orvazz* stürmen **568 v.BF** die Stadt Ragath und zerstören sie. Sogar Gareth wird **567 v.BF** von Orks heimgesucht, sie jagen die Menschen aus der Stadt und erklären sie zur Hauptstadt eines orkischen Königreichs. Die orkischen ‚Könige der Garetter' herrschen hier fast sieben Jahrzehnte lang, bis sie **500 v.BF** endlich vertrieben werden können.

Der Zusammenbruch des Reichs

Doch selbst dort, wo weder Orks noch Goblins entlangziehen, bricht Chaos aus – die Dunklen Zeiten brechen an. Ohne zentrale Macht zerfällt das Reich in unzählige kleine Herrschaften. Wer kann, zieht sich in kleine Festungen zurück, wo jeder eifersüchtig über die eigenen Besitztümer wacht und dem Nachbarn nur zu Hilfe kommt, wenn das Risiko für das eigene Wohl nicht zu groß ist. Die Sitten verrohen, jeder ist sich selbst der Nächste, und wenn sich die Gelegenheit bietet, werden Wehrlose überfallen und ausgeraubt. Bündnisse wechseln häufig, Verrat ist an der Tagesordnung. Bald sind ganze Landstriche entvölkert. Wissenschaften und Künste liegen darnieder. Die Zwerge nutzen die Schwäche der Menschen aus und nehmen immer mehr Land für sich in Anspruch, wobei sie allerdings ständig in Streit mit den Auelfen geraten.

Spätere Chroniken erwähnen die Königreiche Luring, Korgond und Meraldur, die irgendwo in den Grenzen des ehemaligen Bosparanischen Reichs entstehen, doch sie alle verschwinden ebenso schnell, wie sie entstehen, und heute weiß niemand mehr, wer sie beherrschte oder auch nur, wo sie lagen.

Aus Enttäuschung über die mangelnde Hilfe der Götter blühen in vielen Gegenden alte Religionen auf und neue entstehen. In Albernia kehren viele Landbewohner zur druidischen Verehrung von Sumu und Satuaria zurück. Andernorts flammt der Glaube an orkische Götter auf, so wird im Kusliker Hesindetempel **497 v.BF** eine Brazoraghstatue aufgestellt und der Orkgott als Geliebter der Göttin verehrt. Vor allem in Almada verbreiten sich Stier-, Widder- und Skorpionkulte, aber auch der Namenlose findet viele neue Gläubige.

Im Lieblichen Feld breitet sich der Horas-Kult aus, und viele Verzweifelte hoffen auf eine Rückkehr des mythischen Reichsgründers. Mancherorts entstehen aber auch sehr aggressive Orden, die die Anbetung ungeliebter Götzen bei Todesstrafe verbieten und anderen ihre eigenen Glauben aufzwingen. Der Rondrakult blüht auf und findet immer mehr Anhänger.

Kultur und Kunst liegen darnieder, dem Wald mühsam abgetrotztes Ackerland verwildert, und die gepflegten Reichsstraßen verfallen. An vielen Orten ist der Alltag vom nackten Überlebenskampf geprägt.

- 553 v.BF: Entdeckung der Zitadelle der Geister
- 550 v.BF: die Aguaduron als Keimzelle einer schwimmenden Stadt
- 549 v.BF: Schwurbund von Wengenholm
- 548 v.BF: syllanischer Turmsturz
- 547 v.BF: Gründung eines neuen Kemi-Reichs
- 546 v.BF: das Ende der Ghurenia
- 543 v.BF: der magische Bruderkampf um den Sultansthron
- 539 v.BF: Gründung des Königreichs Windehag
- 536 v.BF: ein weiteres magisches Gefecht um den Sultansthron
- 535 v.BF: Gründung Alzolls/Altzolls
- 533 v.BF: Jungfernfahrt der Cuslicana
- 532 v.BF: Geburt des Boronheiligen Nemekath
- 526 v.BF: Beginn der Besiedelung Weidens, Gründung Altnordens
- 524 v.BF: Baubeginn der Burg Räuharsch
- 524 v.BF: Belagerung der Wergenburg durch Oger, der Bund auf Ewig
- 522 v.BF: Gründung Balihos
- 522 v.BF: zweiter Zug der Sehnenden

Der Drachenorden

Da die Mantra'kim gelernt haben, menschliche Gestalt anzunehmen, können sie sich unbemerkt unter die Menschen mischen. Auf diese Weise haben sie zunächst die Tulamiden unterwandert, doch längst gibt es sie auch im Bosparanischen Reich. Unerkannt haben sie schon in der Vergangenheit heimliche Kulte gegründet, die die Großen Drachen verehren.

Im jetzt entstehenden Chaos gehören sie zu den großen Profiteuren. Denn längst reichen die Kreise ihrer Anhänger in alle Bereiche des Adels und der Amtsträger. Nun treten sie mit ihrer Drachenverehrung an die Öffentlichkeit, und ihre Kulte finden rasanten Zulauf – auch weil die Kultführer sich selbst weiterhin als Menschen ausgeben, nur der innerste Zirkel ihrer Vertrauten kennt ihre wahre Gestalt. Nach und nach breitet sich die Drachenanbetung über ganz Almada aus und hat das Land fest im Griff, aber auch in anderen Regionen findet er viele Anhänger. So erbaut der Drachenorden in Tobrien und Phecadien mehrere beeindruckende Festungen, von denen aus er die Umgebung beherrscht.

Bemerkenswerterweise werden in dieser Zeit auch viele Achaz als Ordenskrieger aufgenommen, sodass es vor allem in vielen Städten Almadas in dieser Zeit eine nennenswerte Achaz-Gemeinde gibt, die von den meisten Menschen respektiert wird.

Die Diktatur von Cuslicum

Malugin Kouramon, ein ehemaliger Militärmagus, errichtet **567 v.BF** in Cuslicum eine Diktatur, verbietet den Hesindekult und fördert die Verehrung der Drachen. Als er **563 v.BF** plötzlich verschwindet, strukturiert sich die Hesindekirche neu und gewinnt wieder an Einfluss.

Vadocia unter orkischer Herrschaft

Die gerade erst gekrönte Markgräfin *Idra Tlarun von Vadocia* muss sich **562 v.BF** den Orks geschlagen geben und übergibt deren Kriegshäuptling die Schlüssel zu ihrer Stadt. Dieser zieht mit seinen Kriegern in den Grafenpalast, wo die Markgräfin ihm als Dienerin jeden Wunsch erfüllen muss. Die Schamanen lassen derweil in allen Tempeln der Stadt Standbilder ihrer orkischen Götter installieren.

Angbar dagegen kann sich durch die zu Hilfe eilenden Hügelzwerge unter Bergkönig Burosch Orkenzehe gegen die Orks wehren – und wird damit samt Umland faktisch ein Herrschaftsgebiet der Zwerge.

Andernorts suchen die Menschen Zuflucht in den unzugänglichen Gebirgen, wo sie aber wiederum auf Goblins stoßen, mit denen sie sich blutig auseinandersetzen müssen. Wo die Menschen siegen, verschanzen sie sich hinter provisorisch errichteten Palisaden, die sie dann nach und nach ausbauen – in dieser Zeit floriert der Festungsbau wie sonst nur in wenigen Epochen.

Der Schwurbund von Wengenholm

In der Enklave Wengenholm entsteht ab **560 v.BF** die Festung Angenburg, die bald zu einem Sammelpunkt vertriebener Menschen und entlaufener Sklaven aus Garetien und dem Kosch wird. Um den Zusammenhalt zu stärken, wird hier **549 v.BF** der Schwurbund von Wengenholm geschlossen, der alle Beteiligten zu gegenseitiger Hilfe verpflichtet. Diesem Bund schließen sich auch die Herren der Wergenburg an. Auf diese Weise entsteht ein größeres Gebiet, das unter menschlicher Herrschaft steht und Feinden aller Art entgegentreten kann – seien es Rot- oder Schwarzpelze oder auch Menschen.

Der Ältestenrat in Havena

Als Fürst *Ardis Bragold von Albernia* in den Krieg gegen Bosparan zog, war er noch unverheiratet und hatte keine potenziellen Erben. Deswegen legte er die Regierungsgeschäfte in die Hände des Ältestenrats. Da er bei der Dämonenschlacht umgekommen ist und damit das Geschlecht der Bragold endete, bleibt es nun dabei, dass die Ältesten von Havena über das Fürstentum herrschen. Was eigentlich nur als kurzes Zwischenspiel gedacht war, bleibt über 500 Jahre bestehen, bis **1 v.BF** *Egtor I. Ulaman* als neuer Fürst von Albernia eingesetzt wird.

Doch vorerst ist die Macht des Rates faktisch auf Havena beschränkt, da er über keine Soldaten verfügt, die seine Autorität im Umland durchsetzen könnte. So sind die übrigen Albernier auf sich selbst gestellt.

Der Tod des Dämonenkaisers

Fran-Horas verschwindet **564 v.BF**, ohne nach der Dämonenschlacht noch ein Wort gesprochen, irgendetwas gegessen oder seinen Palast verlassen zu haben. An diesem Tag hallen fürchterliche Schreie durch die leeren Hallen und Gänge des Palastes, die irgendwann plötzlich verstummen. Als sich die ersten Bediensteten in seine Räume wagen, finden sie keine Spur von ihm – offensichtlich haben die Dämonen ihn in die Siebte Sphäre entführt. Auch sein Kristallherz wird nie gefunden, es taucht erst über tausend Jahre später in den Händen Borbarads wieder auf, ohne dass rekonstruiert werden kann, wie es dorthin geraten ist.

Chaos in der Olrukiden-Zeit

Die Olrukiden

Nach dem Tod des Fran-Horas besteigt **564 v.BF** der bisherige Wahrer der Ordnung *Olruk I.* den Thron des völlig desolaten Reichs und begründet die kurze Dynastie der Olrukiden. Aus Furcht vor göttlichen Strafen irgendwelcher Art umgibt er sich mit ganzen Scharen von Priestern und Wahrsagern und ist zunächst nur Wahrer der Ordnung, erst später nimmt er auch den Titel Horas an. Seine Leibgarde rekrutiert sich aus fanatischen Praiosgläubigen und wird ‚Legion der Sonne' genannt.

Er ist allerdings ganz mit sich selbst und seinem Seelenheil beschäftigt, weswegen die maroden Strukturen des Reichs während seiner Herrschaft noch weiter bröckeln. In späteren Jahrhunderten setzen böswillige Geschichtskundige das Gerücht in die Welt, er sei in Wirklichkeit ein Ork oder wenigstens Halbork gewesen.

Auch sein Sohn Olruk II. (ab **529 v.BF**) zeigt kein größeres Geschick in der Staatsführung. Im Unterschied zu seinem Vater vertraut er mehr auf die Hilfe Rondras als Praios', aber trotz massiver Unterstützung durch die Rondrakirche gelingt es ihm nicht, das Reich zu stabilisieren.

Während seiner Regierungszeit bringt der hohe Offizier *Valtoron zu Corapia* einen geheimnisvollen Glauben aus dem Süden nach Bosparan, in dem Asseln als Gottheiten angebetet werden – dieser Glaube geht auf uralte Artefakte und Heiligtümer aus dem Siebten Zeitalter zurück. Einer Riesenassel, der sogenannten Olruksbraut, bringen die Priester sogar Menschenopfer. Schließlich wird der Kult zerschlagen, die Olruksbraut und mehrere Kultisten entkommen in den Wald und machen von dort aus noch längere Zeit das Umland unsicher. Erst **489 v.BF** versenkt Kaiser *Dozman-Horas* das Schiff Valtorons und sendet Anhänger Rondras und Brazoraghs aus, um Assel und Kult endgültig zu vernichten. Dabei nutzt er die Abwesenheit der Brazoraghpriester, um ihren Kult in Cuslicum zu zerschlagen.

Die Gründung des Königreichs Baliho

Vor den Orks Flüchtende gründen **535 v.BF** am Rand der Rommilyser Mark auf den Ruinen der alhanischen Stadt Al'Zul die Siedlung Alzoll (Altzoll), die schnell anwächst. Im Alter von gerade einmal siebzehn Jahren bricht der junge Hochadlige *Isegrein von Bosparan* **526 v.BF** mit einigen Gefährten von hier aus auf, um das Land jenseits von Trollzacken und Schwarzer Sichel für das Kaiserreich zu erobern. Kaum angekommen, gründet er am Rotwasser die Siedlung Norvicus (das heutige Altnorden). Er begegnet einer hier lebenden Auelfensippe und wird freundlich aufgenommen. **524 v.BF** wird auf seinen Befehl mit dem Bau der Burg Räuharsch begonnen, **522 v.BF** gründet er die Stadt Ballûng-în-hoîh (Baliho). Ein Jahr darauf wird diese Stadt von dem Flussdrachen *Furdra* angegriffen, der daraufhin von Isegrein und seinen Kampfgefährten mit Unterstützung einiger Auelfen erschlagen wird – eine Tat, die die Freundschaft zwischen Elfen und Menschen stärkt.

Isegrein von Bosparan

- 521 v.BF: Tod des Flussdrachen Furdra, das Schwert Windsturm
- 520 v.BF: Gründung des Königreichs Baliho
- 517 v.BF: Erforschung des Svellt, Wiederbesiedelung Tjolmars
- 513 v.BF: das Einschmelzen Siebenstreichs in den Purpurfeuern von H'Rabaal
- 512 v.BF: das Verschwinden der Hiraton auf einer Expedition zum Güldenland
- 512 v.BF: ein Arkhobal auf Hlûthars Grab
- 510 v.BF: Jungfernfahrt der Corapia

Im gleichen Jahr begegnet Isegrein am Neunaugensee der überaus mächtigen Fee Pandlaril, die sich als Herrin der Auenlande betrachtet, und erhält von ihr das mächtige Zweihandschwert *Windsturm*, das später zum Herzogsschwert Weidens werden soll. So gilt die ‚Fee' als die Begründerin des Weidener Rittertums. Unter ihrer Protektion gründet Isegrein **520 v.BF** das Königreich Baliho und wird von Olruk II. zum König gekrönt.

Der Bund auf Ewig

Auch im Jahr **524 v.BF** ist die Wergenburg noch ein Teil des Schwurbunds von Wengenholm, doch als eine Schar Oger die Burg belagert, schaffen die Wengenholmer es nicht, rechtzeitig zu Hilfe zu kommen. Stattdessen greifen die Koschzwerge ein und verjagen die Menschenfresser – ein Zeichen dafür, dass das Wergenburgmassaker keine bleibende Feindschaft zwischen Menschen und Zwergen geschaffen hat. Aus Dank für die Hilfe schließen die Koscher Menschen mit den Zwergen den ‚Bund auf Ewig'.

Die Hügelzwerge in den Dunklen Zeiten

Um der Unruhe der Dunklen Zeiten zu entgehen, beginnen die Hügelzwerge verborgene Erdhäuser zu bauen, die für das unkundige Auge wie einfache Hügel aussehen. So ziehen die Scharen von Plünderern, die immer wieder durchs Land streifen, achtlos an ihren Siedlungen vorbei und lassen sie unbehelligt.
Vor allem im Volk der Hügelzwerge ist diese Zeit auch als ‚Heldenzeit' bekannt, denn selten haben sie so viel Gelegenheit für abenteuerliche Reisen und Heldentaten wie in dieser unruhigen Epoche.

Die Thorwaler in den Dunklen Zeiten

Da das Kaiserreich in Chaos versunken ist, können die Bosparaner dem Aufblühen des thorwalschen Reichs nichts entgegensetzen. Mit ihren Drachenbooten beherrschen die Thorwaler die gesamte nördliche Westküste, und Städte wie Havena, Grangor, Bosparan, Kuslik, Neetha und Mengbilla werden mehrfach Opfer von blutigen Überfällen, bei denen die ‚Piraten' alle Schätze rauben, die sie an Bord ihrer Boote transportieren können, und häufig nur rauchende Trümmer hinterlassen. Für einige Zeit regieren sie sogar über die Zyklopeninseln. Erst um **200 v.BF** herum lassen sie von den Überfällen ab und widmen sich stattdessen dem friedlichen Handel – nicht zuletzt auch wegen der wachsenden Macht der südlichen Nachbarn.

Thronraub im Diamantenen Sultanat

Da das Bosparanische Reich in den Dunklen Zeiten versunken ist, lässt der Druck auf das Diamantene Sultanat spürbar nach. Doch die Sultane sind nicht in der Lage, daraus Profit zu schlagen. Stattdessen ziehen sie sich immer weiter aus der Öffentlichkeit zurück und betreiben einen mystischen Personenkult um sich selbst, der auch um den namensgebenden Diamanten kreist.
Als Sultan *Hailif ibn Sinhedi* **560 v.BF** verstirbt, gelingt es seinem jüngsten Sohn *Khorim ibn Hailif* mit der Hilfe eines magischen Kults, seinen älteren Bruder und eigentlichen Thronerben *Erkhaban* in einem Verlies am Rand der Gorischen Wüste verschwinden zu lassen und selbst den Thron zu besteigen.
Doch Hailif, selbst ein Zauberer, schwankt zwischen Verfolgungs- und Größenwahn und gleitet nach und nach in den Wahnsinn ab. Nach fünfzehn Jahren in dem finsteren Verlies gelingt es Erkhaban, die Kultisten auf seine Seite zu bringen und mit ihrer Hilfe seinen Bruder in einem magischen Kampf zu besiegen, sodass er **543 v.BF** doch noch den Thron besteigen kann.
Doch bald stellt sich heraus, dass die lange Haft auch seinen Geist angegriffen hat, und so kommt es **536 v.BF** zu einem weiteren magischen Gefecht, bei dem Erkhaban getötet wird. Mehrere Monate findet sich kein Nachfolger, bis **535 v.BF** der bis dahin unbekannte und nur weitläufig verwandte *Alef-Faizal* gekrönt wird.

Die Entstehung einer schwimmenden Stadt

Die Kriegsquadrireme *Aguaduron*, die seit **564 v.BF** ziellos durch unbekannte Gewässer kreuzt, beginnt sich **550 v.BF** mit anderen Schiffen zu vereinen und Keimzeile einer schwimmenden Stadt zu werden, die von den Meeresströmungen über die Meere getrieben wird.

Der syllanische Turmsturz und das dritte Kemi-Reich

Die tulamidischen Bewohner Syllas nutzen **548 v.BF** die Schwäche der bosparanischen Besatzer. Es kommt zu einem Aufstand, bei dem mehrere bosparanische Beamte und Offiziere von der Spitze des syllanischen Leuchtturms in die Tiefe geworfen werden. Die tulamidische Offizierin und Anführerin *Ismaban* ernennt sich zur Säbelkönigin und Harani von Sylla. Eine im Folgejahr von Olruk-Horas aus Brabak ent-

sandte Legion soll den Aufstand beenden, desertiert jedoch bereits unterwegs nach einem Angriff der Kemi, die sich Sylla zum Vorbild nehmen und unter Führung der Kriegerin *Rhônda* die bosparanischen Truppen **547 v.BF** aus der Praefectur werfen. Damit besiegeln sie die Unabhängigkeit sowohl Syllas als auch Kemis, wo Rhônda I. zur Königin des neu errichteten Reichs erkoren wird. Die bosparanischen Deserteure (und ihre Nachfahren) hingegen machen die Gegend noch über hundert Jahre lang als Banditen und Piraten unsicher. In Nabuleth wird unterdessen die Sitte eingeführt, den Königstitel zu versteigern.

Neubesiedelung Ghurenias

Die fast hundert Schritt lange Oktere *Ghurenia* wird **546 v.BF** während einer Strafexpedition gegen Deserteure von einem schweren Sturm auf die Klippen einer einsamen Südmeerinsel geworfen und irreparabel beschädigt. Fernab aller bekannten Küsten und Schifffahrtsrouten bleibt den Überlebenden nichts übrig, als auf der felsigen Insel zu bleiben und sich mit der Lage zu arrangieren. Sie geben dem Eiland den Namen ihres Schiffs: Ghurenia.

In den Dschungeln und an den Hängen der steilen Berge dieses Eilands leben einige Utulus, die nun von den Siedlern teilweise versklavt werden, sich aber teilweise auch einfach friedlich mit ihnen vermischen. Spuren einer früheren Besiedelung durch Echsen und eine weitere, längst vergessene Zivilisation sind ebenfalls zu finden, und die Ruinen werden nun zu Fundamenten neuer Häuser und Festungen. Besonders geheimnisvoll sind die zahllosen Tunnel und Räume, die vor langer Zeit in die Felsen hineingeschlagen wurden, nun aber gerne genutzt werden – als Speicherräume oder Teile eines gewaltigen Festungskomplexes.

Königreich Windehag

Auch die Markgrafen von Windhag sind seit der Ersten Dämonenschlacht auf sich selbst gestellt. Doch sie haben es geschafft, funktionierende Herrschaftsstrukturen beizubehalten. Da sie aus Bosparan keine Hilfe mehr erwarten, erklären sie sich **539 v.BF** für unabhängig und begründen das Königreich Windehag. Es umfasst weitgehend die Grenzen der früheren Markgrafschaft mit der Hauptstadt Harpen (Harben).

Die Jünger Nemekaths

In Kuslik wird **532 v.BF** ein Junge geboren, dem man den Namen *Nemekath* gibt und der schon in seiner Kindheit einen fanatischen Boronglauben entwickelt. Als Jüngling entwickelt er sich zu einem charismatischen Prediger, dessen eindringliche Reden große Beachtung finden. Denn unter dem Eindruck der dunklen Zeiten suchen viele Menschen nach spirituellem Halt und hoffen auf Errettung und Seelenheil. Unter Anleitung des blassen Mannes mit der ruhigen, aber unvergesslichen Stimme werden wilde Rauschkrautorgien und makabre Todesfeiern zu Borons Ehren abgehalten, während Nemekath nach einer Vision überall und jederzeit kryptisch vor „dem Teiler der Wahrheit" warnt, der „zweimal über die Wasser getragen werden wird".

Er predigt so überzeugend von den Freuden des Todes, dass sich **502 v.BF** über 400 Gläubige vor dem Kusliker Borontempel in den gemeinsamen Freitod stürzen. Mit der verbleibenden Schar seiner Jünger zieht Nemekath daraufhin durchs Land und bekehrt immer mehr Menschen zu seinem Glauben. In Bosparan ruft er **500 v.BF** unter dem Jubel seiner Anhänger Boron zum höchsten aller Götter aus, der jetzt erstmals auch als Rabe mit goldener Krone dargestellt wird. Doch die Praioskirche erklärt ihn zum Ketzer und lässt ihren Einfluss spielen, bis Olruk-Horas II. den Kirchenführer festnehmen lässt und ihn einkerkert. Fünf Jahre später wird Nemekath auf die Zyklopeninseln verbannt, wohin ihm viele Gläubige folgen und wo er vom Thalassokraten Zesrad sehr erfreut empfangen wird. Palakar, die ursprünglich von Anhängern des Namenlosen gegründete Stadt, wird zum Zentrum des nemekathäischen Glaubens.

Nach dem Tod Zesrads **493 v.BF** wird dessen Geliebter und Adoptivsohn *Tjineus* der neue Thalassokrat, erweist sich aber als schwacher und beeinflussbarer Herrscher, der sich jede Entscheidung von Nemekath diktieren lässt. Als Nemekath **479 v.BF** stirbt, entstehen sehr schnell Gerüchte über eine ‚Himmelfahrt' oder eine ‚Reise in den Südwesten', die den Glauben an seine Wundertätigkeit stützen sollen. In Wirklichkeit wird aber sein mumifizierter Leichnam in einer Grabstätte in Palakar bestattet. Die Nemekathäer werden nach seinem Tod immer machtgieriger und dekadenter, und auch Tjineus' Nachfolger lassen sich gerne von den Rauschkrautorgien und üppigen Todesfeiern umnebeln, sodass die Zyklopeninseln ganz unter der Herrschaft der Boronsekte steht.

Das Jahr, an dem die Himmel kreischen

Im Jahr **522 v.BF** fällt das elfische Mindrawa'oya fast einer Intrige Pardonas zum Opfer. Ein zweiter Zug der Sehnenden möchte im Sala Mandra ins Licht zurückkehren, doch zahllose Elfen finden im Schwarzen Licht des Namenlosen ein fürchterliches Ende.

Wiederbesiedlung Tjolmars

Ein Verband Thorwaler Drachenschiffe erkundet **517 v.BF** den Svellt. Als die Thorwaler auf überirdische Reste der verlassenen Zwergenstadt Tjorlmarsch treffen, zu denen eine noch funktionsfähige Brücke über den Svellt gehört, gründen sie hier die Siedlung Tjolmar. Doch nach stets neu erfolgenden Angriffen von Orkbanden wird die Siedlung etwa dreihundert Jahre später wieder verlassen.

- 508 v.BF: erste blutige Begegnungen zwischen Gjalskern und thorwalschen Siedlern
- 508 v.BF: Beginn der Tradition der Khunchomer Königsmütter
- 507 v.BF: Verschwinden des Sultans Sheranbil V., Beginn eines einhundertelfjährigen Interregnums
- 507 v.BF: Aufstand auf den Zyklopeninseln
- 505 v.BF: Eroberung der Corapia durch Kultisten
- 504 v.BF: Beginn des Kriegs der Tränen in den Streitenden Königreichen
- 502 v.BF: gemeinsamer Freitod von 400 Borongläubigen in Kuslik
- 500 v.BF: die Einkerkerung Nemekaths
- 500 v.BF: Befreiung Gareths von den Orks
- 500 v.BF: der Exodus der Grolme
- 498 v.BF: der Untergang der Corapia
- 497 v.BF: ein Brazoraghschrein im Kusliker Hesindetempel
- 495 v.BF: Verbannung Nemekaths auf die Zyklopeninseln
- 492 v.BF: Gründung der Alchimistengilde der Geflügelten Schlange
- 490 v.BF: der Thorwaler Halmar als Kaiser der Bosparaner

Die Vernichtung Siebenstreichs

Nachdem mehrere Kirchen gemeinsam entschieden haben, dass es derzeit keinen würdigen Träger für das heilige Schwert Siebenstreich gibt, beschließen sie, die heilige Waffe zu vernichten, damit sie nicht in falsche Hände fallen kann. Der zu dieser Zeit bereits fast vierhundert Jahre alte Magier *Basilius* führt eine Expedition aus sieben geweihten Magiern und den ‚sechs letzten Helden' an, die **513 v.BF** in die von Ketzern beherrschte Stadt H'Rabaal eindringen. Denn nur dort brennt das uralte, heilige Purpurfeuer, das sie nutzen können, um das Schwert einzuschmelzen und daraus sieben magische Kelche zu formen. Diese Kelche werden an sieben verschiedenen Orten versteckt, um zu warten, bis das Schwert wieder benötigt wird und sich ein würdiger Träger findet.

Der Missbrauch des Humus-Kelchs

Als Hüter eines Kelchs wird der aus Gareth stammende Erzmagier *Balphemor von Punin* ausgewählt, doch der hat ganz andere Pläne. Er versteckt den Kelch zwar wie ausgemacht am Grab des Hlûthar inmitten der Dämonenbrache, doch er träumt davon, von hier aus den ganzen Kontinent dämonisch zu verseuchen. Da in diesem Bereich Aventuriens das Element Humus sehr präsent ist, will er es hier pervertieren und so eine Ausbreitung dämonischen Einflusses auslösen. Dazu beschwört er **512 v.BF** direkt über Grab und Kelch einen Arkhobal, eine Dämoneneiche, wobei ihm der Kelch als dauerhafte Kraftquelle für den Dämon dient. Doch wider Erwarten reicht die Kraft des Arkhobal zwar, um die Dämonenbrache noch finsterer zu machen als vorher, aber nicht, um sie zu vergrößern. Durch einen Dämonenpakt kann Balphemor zwar dem Tod dauerhaft entrinnen, aber auch über die Jahrhunderte hinweg gelingt es ihm nicht, sein Werk zu vollenden.

Die Khunchomer Königsmütter

Die dritte Dynastie der Diamantenen Sultane zeichnet sich durch schwache und selbstbezogene Herrscher aus. Obwohl das konkurrierende Bosparanische Reich in Dunklen Zeiten versunken ist, können die Sultane außenpolitisch daraus keinen Profit ziehen, sondern haben sogar Mühe, ihr eigenes Reich vor dem Zerbrechen und dem Abgleiten in die Bedeutungslosigkeit zu bewahren. Die meisten von ihnen folgen Sulman al-Nassoris Vorbild und ziehen sich weitgehend aus der Öffentlichkeit zurück, umgeben sich mit Hofschranzen und überlassen die profanen Regierungsgeschäfte Beamten und Beratern, unter denen Korruption alltäglich ist. Im Zentrum ihres Lebens steht das legendäre ‚Drachenei', der Karfunkel Pyrdacors, der dem Reich den Namen gegeben hat, aber immer mehr die Funktion eines abstrakten Heiligtums bekommt, ohne dass seine mystischen Eigenschaften noch genutzt werden.

Aus dieser Epoche der Schwäche ragt ein Ereignis hervor, das vor allem der Verdienst der Witwe des Sultans *Alef-Faizal* ist. *Fahimja saba Dunja* wäre eine kluge Sultana gewesen, hätte sie als Frau ausreichend Gestaltungsmöglichkeiten gehabt. Doch nachdem ihr Sohn *Sheranbil al'Shahr* **509 v.BF** gekrönt worden ist, nutzt sie dessen Unerfahrenheit, um einige Fäden zu ziehen. So erzwingt sie **508 v.BF** durch geschicktes Intrigieren, dass ab sofort die aranischen Herrscherinnen von Khunchom aus bestimmt werden – eine Tradition, die als „Khunchomer Königsmutter" in die Geschichte eingeht und immerhin bis zum Jahr **198 v.BF** fast durchgehend aufrechterhalten wird.

Der unheimliche Sultan

Doch auch Fahimjas Einfluss hält Sultan Sheranbil nicht davon ab, die Tradition seiner Vorväter fortzuführen und sich selbst mit dem Nimbus des Mystischen und Unheimlichen zu umgeben. Als seine Mutter ihn zu Räson bringen will, lässt er sie gemeinsam mit zwei Dienerinnen in einem Kerker einmauern. Sie erhält dort zwar erlesene Speisen und wird von Haimamudim und Musikern unterhalten, die vor dem kleinen Kerkerfenster ihre Kunst zum Besten geben, sieht aber in den letzten sieben Jahren ihres Lebens die Sonne nicht wieder. Er wird nicht nur zum letzten Sultan der Dritten Dynastie, sondern auch zum geheimnisumwittersten und eigenartigsten, über den schon bald allerlei abergläubische Gerüchte im Volk zu hören sind. Und nicht alles davon ist falsch.

Die Not des Thalassokraten

Der mit harter Hand regierende Thalassokrat Zesrad von Rethis kümmert sich wenig um die Nöte seiner Bevölkerung, die unter den hohen Abgaben ächzen, die schon seine Mutter eingeführt hat. Als es **507 v.BF** zu einer Revolte kommt, hat er jedoch den größten Teil seiner Mittel für Prunk und Luxus ausgegeben und kann sich nun keine Truppen leisten, um den Aufstand niederzuschlagen. So wendet er sich

an Olruk-Horas II., der mehrfach bei ihm zu Gast war und die rauschenden zyklopäischen Feste sehr genossen hat. Der Horas schickt mehrere Schiffe und Soldaten aus, die die Revolte recht schnell beenden. Zesrad schafft es durch seine guten Beziehungen, die Unabhängigkeit der Zyklopeninseln zu bewahren.

Thorwaler und Gjalsker

Nachdem Thorwaler und Gjalsker mehrere Jahrhunderte keinen Kontakt miteinander hatten, kommt es ab **508 v.BF** zu einigen Scharmützeln, als sich thorwalsche Siedler an der Küste des Gjalskerlands niederlassen wollen. Da die Thorwaler jedoch keine Ambitionen zeigen, ins Inland vorzudringen, geben sich die Gjalsker schließlich zufrieden und tolerieren die neuen Nachbarn.

Die Spaltung der Boronkirche – 504 bis 350 v.BF

Der aktuelle Stand um 504 v.BF

Das Bosparanische Reich liegt in Trümmern, die Olrukiden sind nicht in der Lage, es wieder zu vereinen. Überall blühen Kulte und Kirchen unterschiedlicher Art auf und bekämpfen sich gegenseitig.
Die Tulamiden sind ebenfalls schwach, im Süden herrschen weiterhin die Wudu, doch auch die Kemi und das syllanische Reich gewinnen an Einfluss. Die Thorwaler beherrschen das Meer der Sieben Winde und überfallen nach Herzenslust die unterschiedlichen Küstenorte.

Krieg der Tränen

Mit einem Missverständnis über die angeblich ausgebliebene Bezahlung für eine Holzlieferung beginnt **504 v.BF** der vierte Krieg zwischen Andergast und Nostria. Es kommt zu einer schier endlosen Abfolge von Scharmützeln, Überfällen, Bedrohungen und sogar Mordanschlägen. Geschichtsschreiber nennen diese Zeit den *Krieg der Tränen* und verstehen darunter die Zeit bis zur verhängnisvollen *Schlacht von Tarlynshöh* im Jahr **330 v.BF**, bei der die Truppen beider Seiten fast vollständig aufgerieben werden. Infolge des Krieges kommt es im ganzen Land zu Geistererscheinungen.
Die ständigen Auseinandersetzungen schwächen beide Länder so sehr, dass sie den immer wieder von Norden vordringenden Orks kaum noch etwas entgegensetzen können. Dennoch wird der Krieg der Tränen erst **324 v.BF** offiziell beigelegt.

Der Exodus der Grolme

Schon immer waren die Grolme hervorragende Handelsleute, die nicht nach Adelstiteln streben, sondern ihren Mitbürgern das Gold aus der Tasche ziehen. In der Krise der Dunklen Zeiten übermannt einige von ihnen jedoch die Gier, glauben sie doch, sich an den Nöten der Menschen weiter bereichern zu können. Als ihre Preistreiberei kein Ende nehmen will, wendet sich der Zorn des Volkes auf einmal gegen sie – und wie üblich nicht nur gegen die wirklichen Übeltäter, sondern gleich gegen die ganze Rasse. So kommt es **500 v.BF** in Bosparan zum sogenannten Grolmenkrieg, bei dem sämtliche Grolme verjagt oder getötet werden. Als die Nachricht davon andere Städte erreicht, setzen sich die Angriffe auf die kleinen Händler dort fort, und den Grolmen bleibt nichts anderes übrig, als aus den Städten zu flüchten.
Sie ziehen sich in Gebirge und unbewohnte Gebiete zurück, einige sogar ins Orkland. Dort pflegen sie ihren Hass auf die Menschheit und geben sich fortan noch mehr Mühe, menschliche Handelspartner zu übervorteilen, wozu sie auch die ihnen eigenen Zauberei einsetzen.

Die Alchimistengilde der Geflügelten Schlange

Die Vitrador-Schülerin *Alissya von Nebachot* gründet **492 v.BF** die Alchimistengilde der Geflügelten Schlange, die in kurzer Zeit stark anwächst und die Lehre Vitradors in viele Länder trägt. Auch mehrere Mantra'kim aus Vitradors Gefolge gehören dieser Gilde an, was in abergläubischen Kreisen für Unruhe sorgt. Die Gilde richtet im Gebiet zwischen Szinto und Südask mehrere geheime Höhlenlaboratorien ein, in denen sie Experimenten nachgehen kann, die zu gefährlich für dicht besiedelte Gebiete wären.

Ein Kaiser aus Thorwal, das Zweikaiserjahr und doppelter Kaisermord

- 487 v.BF: Gründung Gh'Orrgelmurs
- 482 v.BF: Zweikaiserjahr
- 481 v.BF: Schlacht am Sikram, Regierungsantritt von Dozman-Horas
- 479 v.BF: Nemekaths Tod
- 477 v.BF: Untergang der Cuslicana, Rückkehr der Aguaduron
- 476 v.BF: Reichsreform: erster Teil der Lex Imperia
- 473 v.BF: Untergang der Gjalsker-Sippe Niellyn
- 470 v.BF: Diebstahl eines Kessels der Urkräfte aus einem Echsentempel
- 460 v.BF: Kontakte zwischen Isegrein und den Elfen
- 450 v.BF: die Syllanische Halbinsel unter Herrschaft der Wudu
- 444 v.BF: Nemekaths Rückkehr als Nemeka
- 444 v.BF: zweiter Teil der Lex Imperia
- 441 v.BF: Stadtrechte für Baliho
- 431 v.BF: Untergang der Calruna
- 415 v.BF: Ausbruch der hundertjährigen Thronfolgekriege im Diamantenen Sultanat

Durch seinen Mut, seine Durchsetzungskraft und seine strategische Begabung gelingt es dem Thorwaler *Halmar Valgardson*, in Bosparan bis zum Titel eines Reichsgenerals aufzusteigen. **490 v.BF** führt er einen Aufstand gegen Kaiser *Olruk-Horas II.* an und lässt sich selbst zum neuen Kaiser ausrufen. Doch nicht alle akzeptieren ihn, und so lässt sich *Bender der Einäugige* **482 v.BF** in Belhanka ebenfalls zum Kaiser krönen – dieses Jahr wird später das ‚Zweikaiserjahr' genannt. Bender selbst ist insgeheim Anhänger des Namenlosen und erhält dementsprechend Hilfe von geheimen Kulten. Auf der Insel Paradisela lässt er in der ‚Halle der Verheißung' den größten Altar des Namenlosen dieser Zeit errichten, doch davon erfahren nur Eingeweihte. Um sich die Belhankaner Bürger gewogen zu machen, gewährt er ihnen die Freiheit, Stadtangelegenheiten von einem eigenen Magistrat erledigen zu lassen – ein bis dahin unvorstellbarer Verstoß gegen die Privilegien des Adels.

In der *Schlacht am Sikram* **481 v.BF** treffen die Anhänger beider Kaiser aufeinander, und Bender geht daraus zwar als Sieger hervor, verliert aber viele seiner besten Kämpfer. Im gleichen Jahr sendet Admiral *Dozman* Meuchelmörder aus und lässt sowohl Bender als auch Halmar umbringen, um sich anschließend selbst zum Kaiser auszurufen.

Dozman erklärt Bosparan wieder zur einzigen Hauptstadt, aber um die Belhankaner zu beschwichtigen, erlaubt er ihnen, den von Bender eingerichteten Magistrat beizubehalten. Diese Entscheidung wird später als der Ursprung der ‚Ersten Republik' betrachtet. Die Halle der Verheißung jedoch lässt er zumauern und versiegeln – später wird an dieser Stelle ein Rahjatempel erbaut.

Ein wenig Ordnung in der Götterwelt

Schon als Großadmiral der Westmeerflotte war Dozman ein tief gläubiger Anhänger Efferds, dem er einen großen Tempel erbauen ließ. Nun versucht er, die große Zahl an unterschiedlichen Religionen in seinem Reich zu reduzieren. So lässt er die Verehrung des Namenlosen unter höchste Strafen stellen und verbietet verschiedene andere Glaubensrichtungen als ‚Götzenkulte', vor allem jene Religionen, die Orkgötter verehren. Auch den druidischen Sumukult lässt er verbieten, und damit einhergehend wird jegliche druidische Zauberei unter Strafe gestellt – unter Sumugläubigen erhält er den Namen ‚Dozman der Ersäufer'.

Als sein Schiff *Schwertfisch von Kuslik* auf dem Weg zu einem Kultplatz des Namenlosen bei den Zyklopeninseln **477 v.BF** in einem schweren Sturm verschwindet, hält sich hartnäckig das Gerücht, er sei von einem druidischen Fluch getroffen worden, der ihm die Rückkehr aufs Festland unmöglich gemacht habe. Deswegen sei er von Efferd erhört worden, in dessen Namen er nun über die Meere kreuze und den Gläubigen in Not zu Hilfe komme.

Eine Grolmenstadt in den Ogerzähnen

Auf der Suche nach neuen Betätigungsfeldern erreicht eine Grolmensippe **487 v.BF** die Ogerzähne und gründet dort die Stadt Gh'Orrgelmur. Durch Magie und mit der Hilfe versklavter Orks und Oger wird die Stadt ausgebaut und stark befestigt.

Der leichenblasse Prophet

Nachdem der charismatische Boronprediger Nemekath **477 v.BF** in Palakar verstorben ist, befindet der Todesgott, dass er dessen Dienste noch in der Dritten Sphäre gebrauchen kann. So gibt er ihm einen neuen Leib – hellhäutig und haarlos, aber von der Statur her deutlich ein Waldmensch – und sendet ihn **444 v.BF** durch die Pforte in der Geisterzitadelle zu den Wudu.

Dort wird er sofort als ‚der leichenblasse Prophet' und Abgesandte des Gottes V'Sar verstanden, und er wird zum Visra gebracht, wo ihm die Wudu die spirituelle Führung ihres Volkes antragen. Sein Name wird dabei auf das in Waldmenschenohren passender klingende ‚Nemeka' verkürzt, und innerhalb weniger Jahre ist er der unumstrittene Herrscher aller Wudu.

Eine seine ersten Maßnahmen ist es, den Umgang mit den Tschumbies stark einzuschränken und zu reglementieren: Er verbietet den einfachen Schamanen die Rituale, mit denen sie solche Untoten erschaffen haben. Stattdessen beginnt er, besonders ehrenvolle Krieger dadurch zu ehren, dass er sie nach ihrem Tod in Tschumbies verwandelt. Bereits vorhandene Tschumbies werden ab sofort in höchsten Ehren gehalten und dienen als Tempelwachen am Visra oder der Zitadelle der Geister.

Die Menschenopfer nehmen unter Nemekas Führung noch weiter zu, denn er erklärt seinen Gläubigen, dass V'Sar in jedem Jahr eine gewisse ‚Ernte' an Sterblichen benötige, um sie im Kampf gegen seine Feinde einzusetzen. Wer dem Gott ausreichende Opfer von eigener Hand darbringe, der werde von ihm verschont, und wer dabei besonders fleißig sei, der könne sich sogar die Unsterblichkeit erwerben.

Die Rückkehr der *Aguaduron*

Nach fast hundert Jahren in der Ferne wird die ehemalige Kriegsoktere *Aguaduron* **477 v.BF** erstmals wieder vor aventurischen Küsten gesehen. Inzwischen ist sie Zentrum einer schwimmenden Stadt gewesen, eine manövrierunfähige Konstruktion mit mehreren Hundert Bewohnern unterschiedlichster Rassen, die sich von Wind und Strömungen über die Meere treiben lassen.

Sippenkrieg im Gjalskerland

Es ist keineswegs so, dass die Gjalsker sich immer einig sind. So wird schon seit Morraghs Zeiten die Niellynsippe von anderen misstrauisch beäugt. **473 v.BF** mündet dieses Misstrauen in einen offenen Kampf gegen die verbündeten Mortakh- und Lyrgachsippen, bei dem die Niellynsippe fast vollständig ausgelöscht wird.

Das Verschwinden des Sultans Sheranbil V.

Der unheimliche Sultan Sheranbil V. ist während seiner Herrschaftszeit außerordentlich interessiert an den Geheimnissen der echsischen Kulturen. **470 v.BF** lässt er aus einem echsischen Tempel einen Zauberkessel stehlen (es handelt sich um einen der dreizehn Kessel der Urkräfte) und entführt dabei gleichzeitig einen Achaz-Zauberer, der ihn – unfreiwillig – in dessen Geheimnisse einweiht. Nachdem er von nun an in jedem Jahr einmal nach einem bestimmten Ritual in diesem Kessel badet, altert er nicht mehr. Als er **415 v.BF** nach 94-jähriger rigider Herrschaft spurlos verschwindet, erschüttern heftige interne Machtkämpfe das Sultanat. Denn da Sheranbil sich für unsterblich hielt, hat er seine Nachfolge nicht geregelt und stattdessen alle Emporkömmlinge beseitigt, bevor sie zu mächtig werden konnten. In den nächsten mehr als hundert Jahren wechseln die Diamantenen Sultane in schneller Folge, und kaum einer davon stirbt eines natürlichen Todes.

Eine neue Ordnung für das Kaiserreich

Nach Dozmans Verschwinden wird am 19. Rahja **477 v.BF** *Yarum*, ein Großneffe von Olruk II., zum Kaiser gekrönt. Allerdings leidet Yarum-Horas seit Kindheit unter intensivem Körpergeruch, den er nun durch große Mengen von Duftwasser zu verstecken versucht. Da es üblich ist, dass alle Höflinge den Kaiser imitieren, umgibt den ganzen Palast bald eine Wolke unterschiedlichster Düfte, die nur noch für besonders abgehärtete Nasen erträglich ist.

Dies kann durchaus als symptomatisch für das Reich betrachtet werden, über das *Yarum-Horas* nun herrscht: Eine bröckelige Schicht von Erinnerungen an bessere Zeiten verdeckt kaum die völlige Dekadenz, die überall herrscht. Rauschkrautorgien, blutige Arenaspiele und gnadenloser Umgang mit Sklaven und Leibeigenen prägen das Leben, während Wirtschaft, Kriegswesen und Künste darniederliegen.

Erster Teil der Lex Imperia

Aber Yarum bemüht sich zumindest, nach und nach Ordnung in dem Reich einkehren zu lassen. So erlässt er **476 v.BF** den ersten Teil der *Lex Imperia*, mit dem er den Süden durch eine Neuordnung der Provinzen wieder unter seiner Kontrolle bekommen will. Damit macht er die Kolonien Belenas und Corapia zu Kaiserlichem Kronland und nennt sie Dominium Belenas beziehungsweise Corapia. Aus der bisherigen Kronkolonie Brabacia samt Umland wird das neue Herzogtum Mysobien.

Der zweite Teil

Der zweite Teil des Gesetzes verzögert sich wegen der Komplexität der neuen Regelungen und der vielen Beteiligten, die immer wieder Einsprüche erheben, bis zum Jahr **444 v.BF**. Dann aber ist ein Gesetzeswerk entstanden, das nicht nur das Adelsrecht neu regelt, sondern auch den nördlichen Bereich des Kaiserreichs neu ordnet: Die äußeren Königreiche Nordmarken, Baliho und Rommilyser Mark werden zu Herzogtümern, da die Verwandtschaft der bisherigen Könige zum Kaiserhaus als nicht mehr gegeben betrachtet wird – diese Verwandtschaft ist aber die Grundlage dafür, sich „König" titulieren zu dürfen. Nur das Königreich Zyklopeninseln behält seinen Status und wird weiterhin von Thalassokraten beherrscht. Gleichzeitig werden die Herzöge verpflichtet, persönlich mit ihrem Gefolge Kriegsdienste für den Kaiser zu erfüllen, im Gegenzug erhalten sie bedeutenden Grundbesitz – auch wenn dieser aus bisher unerschlossenen Gegenden und dichten Wäldern besteht.

Die Herzöge stehen nun vor dem Problem, die hohen Wehrkosten aufbringen zu müssen, und lösen es, indem sie dem niederen Adel die gleichen Pflichten auferlegen. Damit entsteht erstmals eine Frühform der Adelspyramide, allerdings noch kein Lehnssystem.

In der *Lex Imperia* wird weiterhin festgelegt, dass die Rommilyser Mark in die Fürstentümer Darpatia und Garetien aufgeteilt wird. Die Praefectur Phecadia wird als Vogtei Grangor dem kaiserlichen Hausgut zugeschlagen, womit die bis dahin einflussreiche Familie Garlish entmachtet wird. Die Markgrafschaft Kosch wird als Greifung Kosch Teil des Herzogtums Nordmarken. Die Praefecturen Ober-Yaquirien und Phecadia werden nun zu Dominien, aus der Praefectur Perricum wird die Greifung Perricum. Das Königinnenreich Alhanien heißt fortan im Sprachgebrauch des Kaiserreichs Königreich Ysilien – was die Alhanier aber nicht davon abbringt, ihr Reich weiterhin Alhanien zu nennen. Es soll von einem Günstling des Kaisers regiert werden, der aber bereits auf dem Weg dorthin umkommt. So weigern sich die alhanischen Königinnen, irgendwelche Befehle von dem Kaiser entgegenzunehmen, und agieren weiterhin unabhängig.

Genau genommen kümmern sich aber auch andere Regionen nicht sonderlich um die Erlasse des Kaisers, denn er hat nicht die militärischen Möglichkeiten, seine Ansprüche und die Bestimmungen aus der *Lex Imperia* auch durchzusetzen. So agiert zum Beispiel das Königreich Windehag ebenfalls weiterhin unabhängig, und der Wengenholmer Schwurbund wartet ab, wann denn Unterstützung aus Bosparan kommt.

- 405 v.BF: Eroberung des Shadif durch Elemer Truppen, Flucht der Beni Shadif nach Norden
- 385 v.BF: Vernichtung Palakars, Gründung des Puniner Boronkultes
- 385 v.BF: Verbot von Dämonen- und Totenbeschwörung im Kaiserreich
- 385 v.BF: thorwalsche Besetzung der Zyklopeninseln
- 367 v.BF: Verschwinden eines ganzen Dorfs im Limbus
- 363 v.BF: Goblins im Steineichenwald
- 350 v.BF: Echsenpogrom auf der Elburischen Halbinsel
- 345 v.BF: erste Begegnung mit den Menacoriten
- 341 v.BF: Gründung von Hôt-Alem

Die Elfen in Weiden

Ab **460 v.BF** sucht *Isegrein der Wanderer* immer wieder den Kontakt mit den Elfen, die in der Nähe des Neunaugensees siedeln. Dabei bemüht er sich zunächst sehr erfolgreich um ein respektvolles Miteinander. Doch nur eine Minderheit der Elfen glaubt daran, dass ihnen diese Kontakte eine friedliche und erfolgreiche Zukunft bieten könnten, und auch viele Menschen halten die zauberkräftigen Spitzohren weiterhin für unheimlich und meiden den näheren Kontakt.

Durch die Lex Imperia wird *Eudo von Bethana* **444 v.BF** zum Herrscher über das Herzogtum Baliho, und er bekommt bald den Beinamen „der Schinder", da er seine Untertanen gnadenlos antreibt, Wälder zu roden und Land urbar zu machen. Die Auelfen beobachten dies voller Unverständnis und ziehen sich zunächst von den Menschen zurück.

Die Wudu vergrößern ihr Einflussgebiet

Unter Führung ihres leichenblassen Propheten wächst das Selbstbewusstsein der Wudu ebenso wie ihr Drang zur Expansion. Vor allem auf der Syllanischen Halbinsel breiten sie sich immer weiter aus, erobern Küstendörfer und unterjochen die einheimischen Nepewanha. Etwa **450 v.BF** haben sie die gesamte Halbinsel unter ihrer Kontrolle.

Elems Aufstieg

Da die Khunchomer Sultane vollauf damit beschäftigt sind, um den Thron zu streiten, kann Elem unkontrolliert und ungestört seinen eigenen Plänen folgen. So fallen **405 v.BF** von Elem angeheuerte Maru-Söldner, angeführt von drei Leviatanim, übers Shadif her und zwingen die Beni Shadif zur Flucht.

341 v.BF wird auf Befehl des Prinzen *Ukhraban* auf den Ruinen einer untergegangenen tulamidischen Siedlung die Stadt Groß-Elem gegründet (das heutige Hôt-Alem) – wohl nicht zuletzt mit dem Hintergedanken, von hier aus die Kemi versklaven zu können. Der Prinz lässt sich im Zentrum dieser Stadt einen Palast erbauen, der mit so großen Mengen von Altoum-Jade verziert ist, dass bald das Gerücht entsteht, er bestünde vollständig aus diesem Halbedelstein.

Viele hungernde Brabaker strömen herbei, weil sie hier auf bessere Versorgung als in ihrer verarmten Heimatstadt hoffen. Auch Praiospriester gehören zu den ersten Bewohnern der Stadt und sorgen dafür, dass ihrem Gott in der Stadt ein hoher Stellenwert eingeräumt wird.

Doch der Prinz macht den Fehler, die Wudu nicht als ernsthafte Gefahr zu sehen, und so greifen diese die Stadt in der Folgezeit mehrfach an. Nur die Ermutigungen der Praiospriester, Entsatztruppen aus Brabak und schließlich ein Bündnis mit den Kemi und den Nepewanha-Stämmen, die sich schon lange der Wudu entledigen wollen, können verhindern, dass die Stadt überrannt und zerstört wird. Hierdurch steigt das Ansehen des Sonnengottes und seiner Diener noch weiter an.

Die Schlacht am Hanfla und die Korrumpierung Nemekas

Nachdem die Wudu längere Zeit auf ungebremstem Expansionskurs gewesen sind, schließen sich **336 v.BF** Brabakien, Hôt-Alem, das Kemi-Reich und die Napewanha zusammen und stellen in der Nähe des Hanflas die Wudu-Truppen. Nach einer zweitägigen Schlacht, an der sogar ein Greifenreiter aus Bosparan teilnimmt, ziehen sich die Wudu zurück und geben die Ansprüche auf alle Ländereien südlich des Hanfla auf.

Dies ist der erste große Rückschlag für Nemeka, der seit mittlerweile 108 Jahren über die Wudu herrscht. Dieser Vorfall lässt ihn daran zweifeln, ob er noch immer den Segen des Totengottes genießt – und so wird er anfällig für die dämonischen Einflüsterungen Thargunitoths. Durch seinen Umgang mit den Tschumbies hat er sich schon lange die Aufmerksamkeit der Erzdämonin verdient, und jetzt nutzt sie die Gelegenheit seiner Schwäche. Über korrumpierte Schamanen lehrt sie ihn das Herbeirufen dämonischer Geister, wodurch die ersten Yak-Hai entstehen: von Dämonen belebte Untote. Nemeka hält diese mächtigen Wesen jedoch für Abgesandte V'Sars und gibt die entsprechenden Beschwörungsrituale an sein Volk weiter. Damit ist sein Weg in die Arme Thargunitoths vorgezeichnet.

Palakars Untergang

Im Jahr **385 v.BF** bricht ein Vulkan auf den Zyklopeninseln aus und vernichtet die Siedlung Palakar, wobei die meisten Anhänger des Nemekath-Glaubens sterben. Angeblich ist der Vulkanausbruch ein Zeichen für Ingerimms Zorn, weil der Seekönig *Misrides von Rethis*, ein treuer Anhänger Nemekaths, den Bildhauer *Aisyphan Osakis* zuvor erschlagen hat. Misrides hatte bei Aisyphan ein Bildnis Ingerimms bestellt, war aber über den aus Lavagestein gehauenen ‚Finger Ingerimms' nicht zufrieden und hatte den Erschaffer im Zorn getötet.

Die Kirchenspaltung

Nihrman, der Oberpriester der Nemekathäer, überlebt den Vulkanausbruch wie durch ein Wunder, kann das Original des *Codex Corvinius*, des heiligen Buchs des Kults, jedoch nicht retten. Gemeinsam mit den anderen Überlebenden verlässt er die Inseln und gründet in Belenas eine neue Gemeinde: die ‚Kirche der Nacht'. Sie ist der Vorläufer des Kultes, der Jahrhunderte später in Al'Anfa Fuß fassen wird.

In Punin bildet sich jedoch als Reaktion auf die Zerstörung Palakars ein zweiter Boronkult, der eine deutlich andere Lehre verfolgt. Mit der Zusammenstellung unterschiedlicher religiöser Texte im *Schwarzen Buch* wird die Grundlage für die spätere Boronverehrung nach Puniner Art gelegt.
Auf Betreiben dieser Puniner Kirche wird noch im gleichen Jahr die Toten- und Dämonenbeschwörung verboten, die bis dahin im ganzen Reich sehr verbreitet ist.

Die See-Kunninge

Als die Thorwaler entdecken, dass der Vulkanausbruch die Herrscher der Zyklopeninseln sehr geschwächt hat, überfallen sie Rethis, wo sich Seekönig Misrides nach kurzer Gegenwehr ergibt. Diesmal geht es dem Thorwaler Hetmann jedoch nicht um Plünderung, stattdessen unterwirft er die Zyklopeninseln. Er setzt Misrides ab, der daraufhin seinen Glaubensgeschwistern nach Belenas folgt, und herrscht nun als ‚See-Kunning' über das Archipel. Ihm folgen mehrere Generationen von Thorwalern auf dem zyklopäischen Thron nach, womit die Inseln als thorwalsche Kolonie gelten. Dabei sind die neuen Herrscher in der Regel keine leiblichen Kinder ihrer Vorgänger, sondern werden von diesen zu Lebzeiten erwählt und adoptiert.

Die Limbuswissenschaft

Die Zauberer des Bosparanischen Reichs konzentrieren sich in dieser Zeit auf die Erforschung des Limbus und seiner Möglichkeiten. Unter anderem hoffen sie auf eine Möglichkeit, ganze Truppenteile durch den Limbus in kürzester Zeit zu strategisch wichtigen Orten bringen zu können und damit möglicherweise sogar Feinden in den Rücken zu fallen.
Doch der Limbus erweist sich als schwer beherrschbar, und viele Experimente enden in Katastrophen. Die größte davon ereignet sich **367 v.BF**, als ein ganzes Dorf samt Einwohner und Magier in den Limbus gerissen wird. Dies zieht heftige Kritik nach sich, und von da an werden die Möglichkeiten und Mittel der Limbusforscher drastisch eingeschränkt. Dennoch richten Magier weitere Limbustore ein, unter anderem verbinden sie mehrere Akademien durch Dunkle Pforten, magische Portale, miteinander.
345 v.BF kommt es in den Tiefen des Limbus zu einer wichtigen Begegnung, als mehreren Reisenden eine Abordnung von Menacoriten entgegentritt und sie davor warnt, sich mit Mächten einzulassen, von denen sie keine Ahnung haben. Diese Menacoriten sind ganz unterschiedliche Wesen, darunter Trolle und Mantra'kim, aber auch Kreaturen, die den Menschen völlig unbekannt sind. Sie behaupten, im Namen des Großen Drachen Menacor über den Limbus zu wachen und Frevler gegen Menacors Gebote zu verfolgen.
In der Folge kommt es mehrfach zu solchen Begegnungen, teilweise unterweisen die Menacoriten die Magier, teilweise bestrafen sie sie aber auch, wenn die Menschen nicht auf sie hören. Und einige begabte Limbusforscher werden von nun an auch in die Reihen der Menacoriten aufgenommen.

Die Goblins im Steineichenwald

Die Goblins nutzen die Schwäche der Menschen dazu, sich nach neuen Siedlungsgebieten umzuschauen. Nachdem ihr Versuch, in die Salamandersteine vorzudringen, von den Elfen sehr energisch verhindert wurde, lassen sich einige Sippen im Thasch nieder. Im Jahr **363 v.BF** führt die Schamanin *Naaba Narga* eine größere Goblinschar in den Steineichenwald, um das Westkönigreich wieder zu errichten, von dem alte Legenden erzählen. Doch diese Bestrebung scheitert an den hier siedelnden Menschen. Nach mehreren Scharmützeln wird Naaba Narga von einem Sumen im magischen Kampf getötet, daraufhin verteilen sich die Goblins in kleinen, unbedeutenden Sippen in der Umgebung.

Eine Zeit der Machtkämpfe – 350 bis 264 v.BF

Der aktuelle Stand um 350 v.BF

Das Bosparanische Reich befindet sich noch immer in den Dunklen Zeiten, auch wenn die Kaiser bemüht sind, eine neue Ordnung zu schaffen. Im Diamantenen Sultanat sieht es eher noch schlimmer aus, denn dort regieren Giftmord und Intrige.
Nur die Thorwaler erfreuen sich ihrer Macht, die Zyklopeninseln stehen unter ihrer Regierung. Von Elfen und Zwergen ist wenig zu hören, auch die Orks und Goblins sind vor allem mit sich selbst beschäftigt. Im Süden wächst das Elemitische Reich, die Wudu haben erstmals einen Dämpfer bekommen und Teile ihres Gebietes aufgeben müssen.

Das Echsenpogrom von Elburistan

Im Diamantenen Sultanat kommen Gerüchte auf, die Einwohner der Satrapie Elburistan würden enge Kontakte mit den Echsen des Bannlands Marustan pflegen und unter dem Einfluss dieser geschuppten Feinde stehen. Deswegen marschieren Truppen aus Khunchom **350** v.**BF** auf die Elburische Halbinsel und rotten alles aus, was irgendwie echsisch aussieht – sei es eine alte Inschrift in unbekannten Schriftzeichen, sei es ein harmloser Achaz in den Sümpfen oder auch ein Mensch, der verdächtig wirkt.

- 340 v.BF: Gründung Trallops
- 338 v.BF: Königinnenmord in Alhanien
- 336 v.BF: Schlacht am Hanfla, Korrumpierung Nemekas
- 331 v.BF: Gründung des Emirats Al'Mada
- 331 v.BF: Thorwaler-Überfall auf Bosparan
- 330 v.BF: Schlacht von Tarlynshöh
- 330 v.BF: Gründung des Schnitter-Bundes
- 329 v.BF: Ausbau des Phecadistiegs
- 329 v.BF: Angriff auf Wengenholm, Zerstörung der Angenburg
- 329 v.BF: der Putsch des Soldatenkaisers
- 327 v.BF: Baubeginn der Jelianischen Mauern von Bosparan
- 325 v.BF: Befreiung Alhaniens von der Schreckensherrschaft Amagomers, Herstellung von Schalljarß
- 324 v.BF: Ende des Kriegs der Tränen
- 324 v.BF: Neugründung Ragaths
- 321 v.BF: Hinterhalt im Kosch
- 320 v.BF: Gründung von Albenhus durch Beni Shadif
- 319 v.BF: Angriff eines untoten Drachen auf Grangor
- 317 v.BF: Nordmarken-Feldzug
- 316 v.BF: Erneuerung des Grangorer Hafens
- 316 v.BF: Gründung Jelenvinias/Elenvinas

Trallop und die Eisigen Stelen

Im Jahr **340 v.BF** entdeckt der Fischer *Beowein* nach einem Hochwasser auf den Inseln der Pandlarin-Mündung zwei merkwürdige vermeintliche Grabstelen, auf denen Tierbilder und fremde Buchstaben zu sehen sind: die Eisigen Stelen. Er ist von ihnen so tief beeindruckt, dass er hier den Firunglauben begründet und zahlreiche Gläubige um sich versammelt, mit denen er die Stadt Tralupum gründet (das spätere Trallop). Wenig später beginnt er einen Tempel um die Eisigen Stelen zu errichten – der erste wirkliche Firuntempel der Menschen.
253 v.BF erhält Tralupum Stadtrechte, es ist bis dahin schon deutlich angewachsen und erstreckt sich inzwischen über zwei der vier Mündungsinseln. Noch im gleichen Jahr wird es von Orks eingenommen.

Thorwalerüberfall auf Bosparan

Im gesamten vierten und dritten Jahrhundert vor Bosparans Fall kommt es immer wieder zu thorwalschen Angriffen auf Städte des Lieblichen Feldes und der Zyklopeninseln. Ein Höhepunkt ist am 9. Travia **331 v.BF** erreicht, als sechzehn thorwalsche Drachenboote den Yaquir hinauffahren, Nord-Bosparan besetzen und alle Brücken über den Yaquir zerstören. Da die Bosparaner Truppen es ohne Brücken nicht schaffen, ihren Landsleuten zu Hilfe zu kommen, haben die Thorwaler eine Woche lang Zeit, den eroberten Stadtteil völlig auszuplündern. Erst als Verstärkung aus Kuslik eintrifft, ziehen sich die Thorwaler mit ihren schwer beladenen Booten zurück.

Das Emirat Al'Mada

Die von den Elemer Söldnern vertriebenen Beni Shadif irren unter Führung des weisen *Sarhidi ibn Nebahath* einige Zeit auf der Suche nach einer neuen Heimat durchs Land, bis sie nach siebzig Jahren **331 v.BF** den oberen Yaquir erreichen – diese Epoche wird

Firuns Eisige Stelen

später der *Zug der Zehntausend* genannt. Als sich nachts das Mondlicht im Wasser des Yaquir spiegelt, beschließen sie, in diesem weitgehend entvölkerten Gebiet zu bleiben: im Lande Madas. Hier gründen sie das Emirat Al'Mada, ihr erster Emir ist Sarhidis Sohn *Aslam*. In der Folgezeit erbauen sie unter anderem die Städte Ragath (**324 v.BF**, Neugründung auf alten Ruinen) und Al'Benush (**320 v.BF**, das spätere Albenhus). Später finden sie in Minen im Amhallassih Rubine, was den Reichtum des Emirats begründet. Auf dieser Basis können es sich die Emire auch leisten, prunkvolle Zitadellen zu erreichten, deren prächtigste der Almadinpalast von Al'Muktur ist (tulamidisch: „die Unbezwingbare"), der ab **180 v.BF** erbaute Sitz des Emirs.

Der Soldatenkaiser

Erzürnt über die Schwäche von Kaiser *Dalek-Horas*, dem es nicht nur misslang, die Plünderung Nord-Bosparans zu unterbinden, sondern jetzt auch noch das Yaquirgebiet an „stinkende Tulamiden" verloren hat, setzt General *Jel* aus Yaquiria Superior **330 v.BF** den Kaiser ab, verbannt ihn auf die Zyklopeninseln, wo er ein Jahr später unter geheimnisvollen Umständen stirbt, und übernimmt selbst die Herrschaft.
Da der bisherige Weg zu den nördlichen Provinzen am oder auf dem Yaquir durch das Emirat Al'Mada nun versperrt ist,

lässt Jel-Horas ab **329 v.BF** die Straße am Phecadi ausbauen, den sogenannten Phecadistieg. Außerdem werden ab **316 v.BF** Teile des Grangorer Hafens erneuert, um den zunehmenden Schiffsverkehr zu unterstützen. Bosparan wird ab **327 v.BF** mit einer Befestigung umgeben, die fortan Jelianische Mauern genannt wird. Durch entsprechende Verteidigungsmaßnahmen können auch die Überfälle der Thorwaler auf Küstenorte deutlich reduziert werden.

Das Ende des Schwurbunds von Wengenholm

Da sich der Schwurbund von Wengenholm im nördlichen Kosch immer noch nicht dem Kaiser unterstellt hat, beschließt Jel-Horas **329 v.BF**, den ‚Abtrünnigen' zu zeigen, dass Bosparan inzwischen wieder in der Lage ist, seine Ansprüche durchzusetzen. Um ein Exempel zu statuieren, sendet er Markgraf *Darpatio von Rommilys* mit seinen Truppen nach Wengenholm. Diesem gelingt es, die Angenburg nach kurzer Belagerung zu erobern und zu schleifen, Hunderte Wengenholmer werden in die Sklaverei verschleppt, der Wergenburger Truchsess *Beylhardt* zu Tode gefoltert. (Die Legende behauptet, Beylhardt sei mit einem Seil aus Frauenhaar in zwei Teile zersägt worden, doch das kann getrost in den Bereich der antibosparanischen Propaganda verwiesen werden.) Viele andere Wengenholmer finden bei den verbündeten Zwergen Aufnahme, als sie sich auf den Bund auf Ewig berufen.

Nach diesem Sieg glaubt der Markgraf, den Widerstand gebrochen zu haben. Doch dann muss er **321 v.BF** feststellen, dass der Nachschub für seine Truppen ausbleibt – anscheinend verschwindet er irgendwo in den Koschbergen. Als er sich mit seinen Kämpfern auf den Weg macht, um den Verbleib zu klären, gerät er in eine Falle der keineswegs besiegten Wengenholmer. Die Soldaten werden von herabstürzenden Felsen erschlagen, Darpatio von Rommilys stirbt im Inneren seiner zerschmetterten Prunksänfte.

Der Nordmarken-Feldzug

Jel-Horas nimmt diese Vorfälle zum Anlass, seine Truppen **317 v.BF** zu einem Feldzug in die aufmüpfigen Nordprovinzen zu sammeln. Er will nicht nur die Wengenholmer endgültig vernichten, sondern auch die anderen Provinzen besser unter Kontrolle bekommen und vor allem regelmäßigere Abgaben einfordern können. So gründet er **316 v.BF** am Großen Fluss die Festung Jelenvinia (das spätere Elenvina), um von hier aus das Umland zu ‚befrieden'. Doch nach Verhandlungen mit den Zwergen verzichtet er auf einen Angriff gegen die Wengenholmer, da er einen Krieg gegen die mit ihnen verbündeten Angroschim scheut. Die Enklave Wengenholm bleibt also vorerst unabhängig, und die Aufständischen beginnen **312 v.BF** mit dem Bau der Burg Koschwacht auf dem Greifenpass, nicht weit von den Überresten der Wergenburg. Sie soll verhindern, dass Bospararaner diesen Pass noch einmal überqueren können. Jel-Horas zieht aber weiter, unterwirft **307 v.BF** das Königreich Windehag und macht es zur Markgrafschaft Windhag.

Die Schnitter

Unter dem Eindruck der orkischen Sitten finden sich **330 v.BF** in Elenvina einige menschliche Krieger zusammen und gründen den ‚Bund der Schnitter', der Brazoragh und Tairach anbetet und blutige Kulthandlungen durchführt. Nach orkischem Vorbild werden nur Männer in diesen Bund aufgenommen, mit Vorliebe Adlige, aber auch bewährte und fähige Krieger und Kämpfer.

Vor allem die Rondrakirche bekämpft den Kult mit aller Macht, kann ihn aber nicht besiegen. Stattdessen findet er in vielen Regionen Anhänger, denn seine strengen Regeln geben den Mitgliedern Halt in diesen wirren Zeiten, und die strengen Aufnahmebedingungen machen ihn zu einem elitären Kreis, in den viele junge Männer gerne aufgenommen werden wollen. Erst Jahrhunderte später gelingt es der Rondrakirche, den Bund in den Untergrund zu treiben, wo er aber als Geheimbund weiter existiert und vor allem in Weiden noch lange Zeit sein Unheil treibt.

Ein Aquädukt im Horasreich

- 312 v.BF: Baubeginn der Burg Koschwacht
- 307 v.BF: Auflösung des Königreichs Windehag
- 304 v.BF: Ende des Interregnums im Diamantenen Sultanat
- 303 v.BF: Angriff des Kaisers auf Alhanien
- 301 v.BF: Eroberung Beilunks, Hinrichtung der letzten alhanischen Königin, Flucht vieler Alhanier ins Bornland, Geburt der Norbarden
- 300 v.BF: Zerstörung Ysilias, Untergang Alhaniens, Gründung des Herzogtums Tobrien, Praiostempel von Beilunk, das Götterduell auf den Bluthügeln
- 267 v.BF: Lechmin von Weiseprein bei den Orkland-Greifen
- 267 v.BF: Ausbruch der Elfenkriege zwischen Elfen und Zwergen
- 267 v.BF: Unabhängigkeit des Großsultanats Elem
- 264 v.BF: Eroberung Thalusas durch Elemer Panzerreiter

Thronraub in Alhanien

In Alhanien ermordet der Königinnengemahl *Amagomer* **338 v.BF** seine Ehefrau, Königin *Rasescha*, im Schlaf. Dann reißt er die Herrschaft über das Reich an sich, unterstützt von seiner persönlichen Garde und einigen Zauberkundigen. Da die Bevölkerung des traditionell matriarchal regierten Reichs dies nicht hinnehmen will, kommt es zu Aufständen, die er brutal niederschlagen lässt, wodurch er den Beinamen „der Blutige“ erhält.

Doch Amagomers Ziehsohn, der magisch begabte Schmied *Sildroyan*, kann nicht auf Dauer zusehen, wie Amagomers Schreckensherrschaft das Land ausbluten lässt. Um die zahlreichen Zauber, die den Tyrannen schützen, zu schwächen, verflucht die Hohepriesterin *Dalkeshja* die Bilkiskrone, die er voller Stolz trägt. So kann Sildroyan ihn **325 v.BF** mit dem Schwert Schalljarß erschlagen. Damit verhilft er Raseschas Schwester *Merishja* auf den Thron, die ihn wenig später zu ihrem Mann nimmt. Die Bilkiskrone wird jedoch mit Amagomer begraben.

In den folgenden Jahren schmiedet Sildroyan noch fünf weitere legendäre Schwerter neben *Schalljarß.* Das grobschlächtige Schwert wird in späteren Zeiten als Kroninsignium der Herrscher über das Land angesehen, obwohl dies zu Sildroyans Zeiten nicht so war.

Der Untergang Alhaniens

Durch die dreizehnjährige Tyrannei ist das Land jedoch sehr geschwächt, und dies sieht Kaiser *Jel-Horas* als willkommene Gelegenheit, seine Ansprüche auf das Königinnenreich mit Gewalt durchzusetzen. Da sein Feldzug gegen die Nordprovinzen erfolgreich abgeschlossen ist, überzieht er ab **303 v.BF** das „Reich der Hexen und Schwarzkünstler“ mit einem blutigen (und kostspieligen) Krieg, der **301 v.BF** mit der Eroberung Bey-el-Unukhs endet (das nun Beylunk genannt wird). Königin Merishja und ihr Gatte Sildroyan der Schmied enden auf dem Scheiterhaufen, ebenso viele ihrer Untertanen. Vor allem Zauberer werden gnadenlos verfolgt, magische Artefakte vernichtet. Wer kann, flieht vor den gnadenlosen Angreifern über Tobimora und Misa in die nördliche Wildnis des Bornlands. Aus diesen Flüchtlingen werden im Lauf der kommenden Jahrhunderte die fahrenden Händler, die als Norbarden bezeichnet werden.

Die Kroninsignien der Königin, der Schlangenstab und das Schwert Schalljarß, gehen bei dieser Eroberung verloren, Merishjas jüngste Tochter *Hanija* entkommt und überlebt unerkannt. Als der Riese Gorbanor vom Untergang der Königin hört, verlässt er Sumus Kate und wird nicht wieder gesehen – angeblich hat er sich irgendwo zum Schlafen hingelegt und wird zurückkehren, wenn er gebraucht wird.

Die Zerstörung Ysilias

Als letzter Ort Alhaniens leistet Ysil-elah noch erbitterten Widerstand, wird aber von den Bosparanern **300 v.BF** nach einer Belagerung eingenommen und ebenfalls zerstört. Damit endet das Zeitalter des Königinnenreichs Alhanien, an seiner Stelle wird das Herzogtum Tobrien ausgerufen. Ysil-elah wird als Isilela wieder aufgebaut.

Das Götterduell an den Bluthügeln

Inmitten der Schlachten flammt der Zwist der Kriegsgötter wieder auf. Jel, der den insektischen Shinxirkult verabscheut, beginnt dessen Einfluss gezielt zu beschneiden, obwohl der in den Legionen Bosparans starken Rückhalt hat. Die Shinxirpriester fordern die Anhänger Rondras zu einer Entscheidungsschlacht an den Bluthügeln von Caldaia heraus. Beide Priesterschaften setzen **300 v.BF** im Götterduell an den Bluthügeln genannten Schlacht ihre Wunder ein, um den Kampf für sich zu entscheiden – und beide Götter erhören ihre Anhänger. In der mehrere Tage dauernden Schlacht wird der Shinxirkult zerschlagen. Rondras Priesterschaft kann sich so in dem Zwist durchsetzen. Auch wenn es danach noch zu Konflikten mit der Korkirche und den Anhängern Brazirakus (bzw. Brazoraghs) kommt, gibt es keine weitere derart große Schlacht mehr zwischen den Anhängern der Kriegsgötter.

Jels Tod

300 v.BF lässt Jel in Beylunk einen besonders prächtigen Praiostempel erbauen, um Praios' Schutz vor finsterer Zauberei auf das Land herabzubeschwören. Doch bei dessen Einweihungsfeier kommt er unter ungeklärten Umständen ums Leben. Einige Monate lang übernimmt seine Witwe die Regierungsgeschäfte, bis sie den Offizier *Usim* adoptiert und zum neuen Horas erklärt.

Der Wasserdrache von Grangor

An einem nebligen Frühlingsmorgen im Jahr **319 v.BF** werden völlig überraschend mehrere im Hafen von Grangor festgemachte Schiffe von einem riesigen, untoten Wasserdrachen angegriffen und teilweise versenkt. Es handelt sich um das Wesen, das hier vor langer Zeit von Geron erschlagen wurde, das nun aber von Charyptoroths Macht mit untotem Leben erfüllt wurde.

Der Drache wütet einen ganzen Tag lang durch Grangor und tötet Hunderte von Menschen, bevor er von Zauberern, Geweihten und Kämpfern gemeinsam ins Meer zurückgetrieben werden kann, wo ihn sein untotes Leben wieder verlässt. Von den Stadtteilen Alt-Grangor und Kopp bleiben nur Ruinen. Es gibt Vermutungen, die Kreatur habe in der Stadt nach irgendetwas gesucht, es aber wohl nicht gefunden.

Ein Wasserdrache greift Grangor an

Das Ende des Interregnums in Khunchom

Nachdem über hundert Jahre lang erbittert um den Khunchomer Sultansthron gestritten wurde, kommt die Entscheidung schließlich von außen. **308 v.BF** sammelt der Emir *Mustafa von Gorien* seine Truppen, heuert zusätzlich aranische und sogar bosparanische Söldner an und beginnt systematisch, das Sultanat unter seine Herrschaft zu zwingen. Nach langen Kämpfen erobert er **304 v.BF** Khunchom, lässt sich zum neuen Sultan erheben und begründet damit die vierte Dynastie. Er schafft es mit harter Hand, alle potentiellen Konkurrenten zu beseitigen und für ängstliche Ruhe im ganzen Reich zu sorgen. Da seine beiden Söhne im Kampf gegen Wüstenräuber sterben, folgt ihm **270 v.BF** seine Tochter *Nahema saba Mustafa* auf dem Thron, die seine Politik mit gleicher Härte fortführt.

Lechmin bei den Orkland-Greifen

Die Praiosgeweihte *Lechmin von Weiseprein* wagt sich **267 v.BF** nach einer Vision trotz zahlloser Warnungen tief ins Orkland vor, um den Gerüchten von dort siedelnden Greifen nachzugehen. Sie und ihre ausgewählten Begleiter finden die Greife und nehmen von ihnen mehrere Verkündigungen entgegen. Als sie jedoch nach Gareth zurückkehrt, wird sie dort von Orks aufgegriffen und Brazoragh geopfert. Später wird sie heiliggesprochen und zu einer der Erzheiligen der Praioskirche.

Die Elfenkriege am Yaquir

Elfen und Zwerge rund um den Amboss werden sich nie einig, vor allem weil die Elfen den Zwergen „fortgesetzten Waldfrevel“ vorwerfen und die Zwerge sich nicht in der Waldnutzung einschränken lassen wollen. Als die Zwerge dann auch noch immer neue Gebiete beanspruchen, kommt es **267 v.BF** zum Ausbruch der *Elfenkriege*. Diese werden zwar nie mit allzu großer Energie geführt, ziehen sich dafür aber über mehrere Jahrzehnte hin. Obwohl es nicht viele Tote gibt, entstehen in dieser Zeit doch viele Streitigkeiten, die bis heute nicht geklärt worden sind. Auf zwergischer Seite ist es vor allem der ehrgeizige und streitlustige König von Waldwacht *Swerka vom Amboss*, der den Konflikt vorantreibt. **233 v.BF** wird er sogar zum Hochkönig und Heermeister ernannt, dennoch bleibt sein Handeln weitgehend auf den Amboss beschränkt – obwohl manche seiner ‚Noterlasse‘ bis heute Wirkung haben. Seine wichtigste Gegenspielerin ist *Kilaanra einäugige-Bogenhand.* Unter ihrer Führung gelingt es den Elfen einmal sogar, durch Heimlichkeit, Zauberei und meisterliche Bogenschüsse in die Hallen unter dem Amboss einzudringen.

Nachdem Swerka **212 v.BF** bei einem tragischen Unfall ums Leben kommt, verlaufen die Auseinandersetzungen bald im Sande.

Kriege gegen die Orks – 264 bis 135 v.BF

- 262 v.BF: Nargazz Blutfaust als Häuptling der Ghorinchai-Orks
- 261 v.BF: Nemekas Ende
- 260 v.BF: die Eroberung der Tairachkeule Xarvlesh
- 259 v.BF: thorwalsche Plünderungen des Sikram-Tals
- 257 v.BF: Angriffe der Orkheere auf Andergast
- 253 v.BF: Stadtrechte für Baliho
- 253 v.BF: Ork-Überfall auf das nördliche bosparanische Reich, Eroberung Balihos, Trallops und anderer Siedlungen
- 250 v.BF: Eroberung Saljeths, Wiederherstellung des Tairachheiligtums
- 250 v.BF: Schlacht von Wehrheim
- 250 v.BF: Eroberung des Emirats Mirham durch Selemer, Ende des Wudu-Reichs

Der erste Orkensturm

Es gelingt keinem Orkhäuptling, sich zu einem machtvollen Herrscher aller Orks aufzuschwingen. Ab der Mitte des vierten Jahrhunderts vor Bosparans Fall erzählen zwar viele Schamanen von einem göttlichen „großen Plan“ und einem Anführer mit Namen Blutfaust, der da kommen werde, aber obwohl sich viele Häuptlinge und Krieger dadurch animiert fühlen, um die Herrschaft zu kämpfen, resultiert daraus vor allem interner Zwist.

Das ändert sich, als der gewaltige Krieger *Nargazz* **262 v.BF** zum Häuptling der Ghorinchai-Orks aufsteigt und sich selbst den Beinamen Blutfaust verleiht. Er ist ein Schüler des hoch angesehenen und prophetisch begabten Tairachschamanen *Assai Riak Burchai*, von dem er viele mystische Geheimnisse aus der Vergangenheit der Orks erfahren hat. Auch hat sein Lehrer von der Ankunft eines von Brazoragh erwählten ‚Aikar Brazoragh‘ gesprochen, und Nargazz hält sich für diesen Auserwählten der Götter. Darin widerspricht ihm zwar sein Lehrmeister, aber als es Nargazz **260 v.BF** gelingt, die mythische und dem Tairach heilige Keule *Xarvlesh* an sich zu bringen, unterwerfen sich ihm die anderen Häuptlinge voller Begeisterung und machen ihn zu ihrem Großhäuptling. Assai Riak Burchai hingegen wendet sich von ihm ab und prophezeit ihm einen fürchterlichen Tod.

Der aktuelle Stand um 264 v.BF

Obwohl das Diamantene Sultanat endlich wieder eine starke Führung gefunden hat, ist es nicht stark genug, die aufmüpfige Provinz Elem zu bändigen. Aber immerhin enden die internen Machtkämpfe in Khunchom.

Das Bosparanische Reich hingegen steckt noch immer in den Dunklen Zeiten. Zwar schaffen es einzelne Kaiser, in einzelnen Regionen für Ordnung zu sorgen, aber es gibt immer noch viele Provinzen, die sich wenig um Bosparan kümmern.

Zwischen Elfen und Zwergen herrscht andauernde Uneinigkeit, es kommt immer wieder zu Scharmützeln. Um die Orks im Orkland hat sich lange niemand mehr gekümmert, und so ist ihre Zahl angewachsen und sie dürsten nach Krieg.

Im Süden sind die Wudu immer noch ein wichtiger Machtfaktor, inzwischen jedoch von Elem überholt.

Der Handel mit Andergast

Nargazz Blutfaust sammelt die Orkheere und führt sie ins Menschenland. Als Erstes dringen seine Truppen **257 v.BF** nach Andergast ein, wo sie Andrafall und mehrere kleinere Siedlungen niederbrennen, dann belagern sie die Burg Andergast. Der Fürst erkennt, dass er die Festung nicht lange halten kann, und überredet die Orks zu einem Abkommen: Er verspricht ihnen Tributzahlungen und freien Handel, wenn sie sein Land verschonen.

Der König der Nortreischs

Mit den von den Andergastern erhaltenen Werkzeugen und Waffen ausgestattet, ziehen die Orks nach Osten, wo sie ab **253 v.BF** über die nördlichen Provinzen des Bosparanischen Reiches herfallen. Sie erobern mehrere Städte und Siedlungen, darunter die derzeit nördlichste Stadt des Kaiserreichs, Baliho, wobei Herzog *Miron von Baliho* von Nargazz erschlagen wird. Als die Stadt unter seiner Kontrolle ist, lässt sich Nargazz im Praiostempel zum “König des Nortreischs“ ausrufen. Dann lässt er mitten in der Stadt einen riesigen Opferpfuhl anlegen, den er Brazoragh weiht.

250 v.BF fällt den Orks mit Saljeth der Standort eines alten Tairachheiligtums in die Hände, das sie voller Stolz freilegen und zum größten orkischen Kultplatz außerhalb des Orklands machen.

Obwohl ihr weiterer Eroberungszug im gleichen Jahr in der *Schlacht bei Wehrheim* aufgehalten werden kann, bleibt Saljeth rund zweihundert Jahre lang unter ihrer Kontrolle – womit das Hauptziel ihres Angriffs erreicht ist. Für eine Rückeroberung der verlorenen Gebiete reichen die Möglichkeiten der Menschen jedoch nicht aus, sodass diese Ländereien vorerst unter orkischer Herrschaft verbleiben. Die Orks bringen derweil wagenweise Reichtümer und Plündergut in ihre Heimat und begründen damit den legendären Orkenhort.

Nargazz' Tod

Der ehemalige Schultheiß Trallops, *Nasîldir von Trallop*, hatte zwar vor der orkischen Übermacht fliehen müssen, als es **253 v.BF** erobert wurde, setzt aber seitdem alles daran, seine Stadt wieder zu befreien. **247 v.BF** gelingt es ihm, Nargazz in einen Hinterhalt zu locken und zu erschlagen. Da unter den Tralloper Orks daraufhin heftige Machtkämpfe entbrennen, sind sie zu abgelenkt, um dem Ansturm von Nasildirs Kämpfern entgegentreten zu können. So fällt die Stadt wieder in menschliche Hand.

Der Orkensturm

Dominium Orkenwehr

Auf Drängen von Kaiser *Usim-Horas II.* gründet die Rondrakirche im Jahr von Nargazz' Tod das Dominium Orkenwehr, das das Gebiet rund um Baliho und Trallop von Orks säubern und deren Rückkehr verhindern soll. Dennoch dauert es einige Zeit, bis die Orks vertrieben werden können. Dabei kommt es auch mehrfach zu Gefechten der Rondrianer gegen Mitglieder des Schnitter-Bundes, die eine rondrianische Herrschaft noch mehr verabscheuen als eine orkische.

Orks in anderen Regionen

Im Norden erobern die Orks das Land bis zum Golf von Riva. Doch dann kommt es **207 v.BF** in den Brinasker Marschen zu einem heftigen Krieg gegen Nivesen, den diese mithilfe von Bibern gewinnen (siehe unten). Im Jahrhundertsommer von **206 v.BF** stoßen orkische Truppen sogar bis an den Oberlauf der Ange vor, scheitern dort aber an den Kämpfern des Wengenholmer Bundes.

Elems Unabhängigkeit und der Untergang der Wudu

Nachdem das Großsultanat Elem schon seit rund hundertfünfzig Jahren keine Befehle aus Khunchom mehr entgegennimmt, erklärt es sich **267 v.BF** für unabhängig – faktisch ist es in dieser Zeit die beherrschende Macht Südaventuriens, und zwar sowohl zu Lande wie auch auf See. Den Machtzugewinn verdanken die Großsultane einerseits einem faustgroßen, geschliffenen Rubin, der als hervorragender Fokus für Beschwörungen dienen kann – es handelt sich um Assarbads Rubinherz, das nach Zhamorrahs Untergang für lange Zeit verschollen war und jetzt über dunkle Kanäle seinen Weg nach Elem gefunden hat. Außerdem rekrutieren die Elemer Machthaber nach den guten Erfahrungen bei der Eroberung des Shadif zunehmend Söldner aus anderen Rassen – vor allem Krakonier und Ziliten aus Lahmaria, aber auch Marus gehören zu ihren Truppen. Da diese Söldner sich durch besondere Grausamkeit den Landbewohnern gegenüber auszeichnen, macht bald das geflügelte Wort der „krakonischen Strafe" die Runde. Die Panzerreiter Elems erobern gemeinsam mit echsischen Söldnern **264 v. BF** Thalusa.

Nemekas Untergang und das Ende der Wudu

Mehrfach hat Boron versucht, seinen Abgesandten Nemeka auf einen göttergefälligen Weg zurückzuholen, doch die Einflüsterungen Thargunitoths waren erfolgreicher. Schließlich hat der Totengott ein Einsehen, und als Nemeka **261 v.BF** in der Geisterzitadelle ein großes Ritual zur Beschwörung weiterer Yaq-Hai durchführen will, treten mehrere Alveraniare durch die Pforte zur Vierten Sphäre, unterbrechen das Ritual und führen den überraschten Nemeka ins Reich ihres Herrn. Unter den Wudu bricht heillose Verwirrung aus, als ihr Führer nach fast zweihundertjähriger Herrschaft völlig unerwartet verschwindet. Ihr Reich verstrickt sich in Kriegen um Macht und spirituelle Führerschaft. Gerade einmal elf Jahre später gelingt es den Truppen Elems, das gesamte ehemalige Emirat Mirham einschließlich Al'Anfas zu überrennen und damit das Reich der Wudu zu vernichten. Viele Wudu werden ebenso wie Angehörige anderer Waldmenschenstämme versklavt, ihre Dörfer und Siedlungen zerstört. Nur an der verborgen gelegenen Geisterzitadelle halten sich einige Wudu noch für mehrere Jahrzehnte, aber dies ist nur ein matter Abglanz dessen, was Nemeka aufgebaut hat.

Elem hat nun in ganz Südaventurien keine ernst zu nehmenden Gegner mehr. In der Folgezeit werden von Elem aus mehrere Expeditionen nach Maraskan gesandt, die große Reichtümer an zauberkräftigen Metallen und Edelsteinen von dort zurückbringen. In seiner Hauptstadt machen sich Grausamkeit, Ketzerei und Verschwendung in einem Maße breit, das sprichwörtlich wird.

Erneute Thorwaler-Überfälle

- 247 v.BF: Tod von Nargazz Blutfaust, Befreiung Balihos, Gründung des Dominium Orkenwehr
- 239 v.BF: Eroberung der Neckerstadt Nu'onlan durch Krakonier
- 233 v.BF: Swerka vom Amboss als Hochkönig und Heermeister der Zwerge
- 231 v.BF: Eroberung von A'Sarar auf Maraskan durch Krakonier
- 231 v.BF: Tod des letzten See-Kunnings auf den Zyklopeninseln, Ende der thorwalschen Herrschaft
- 223 v.BF: Krakonier wecken in den Ruinen Lahmarias Moruu'daal
- 221 v.BF: Gründung der Gemeinschaft des Sonnenskorpions
- 220 v.BF: die Despoten von Despiona
- 215 v.BF: heimliche Rückkehr der alhanischen Königinnen an die Macht
- 212 v.BF: Swerkas Tod
- 210 v.BF: erster von drei sehr harten Wintern, Angriff der Orks auf Nivesen und Gjalsker
- 207 v.BF: Sieg der Nivesen über die Orks mithilfe von Bibern
- 207 v.BF: Dreivölkerschlacht
- 206 v.BF: Orktruppen am Oberlauf der Ange
- 198 v.BF: Ende der Tradition der Khunchomer Königsmütter

Zwar haben die Maßnahmen des Soldatenkaisers Jel-Horas dafür gesorgt, dass die Thorwaler ab etwa **320 v.BF** nur noch selten Plünderungszüge in das Liebliche Feld unternommen haben, aber seinen Nachfolgern fehlt militärisches Geschick, und so kommt es auch wieder häufiger zu Überfällen. Im Jahr **259 v.BF** ist wieder einmal ein Höhepunkt erreicht, als mehrere Drachenboote wochenlang auf dem Sikram umherziehen und alle Ortschaften überfallen, die sie finden können. Als ihnen der Überfall auf Belhanka nicht gelingt, stecken sie die ganze Stadt kurzerhand in Brand.

Der letzte See-Kunning

Der letzte See-Kunning der Zyklopeninseln ist *Mironos von Rethis*, der sogar ein Stück Festland am Chabab erobert und **233 v.BF** in Neetha das ‚Seekönigliche Schloss' erbauen lässt. Ihm gelingt es, sich den Titel Seekönig von Kaiser Usim-Horas für alle Zeiten bestätigen zu lassen. Längst ist aus den thorwalschen Piratenkönigen ein eigener Adel geworden, dem man seinen Ursprung kaum noch anmerkt.
Als Mironos **231 v.BF** im Kampf gegen Seeräuber aus Belenas stirbt, ohne einen Nachfolger adoptiert zu haben, übernimmt mit der Seekönigin *Yaltokle I.* nach langer Zeit erstmals wieder eine echte Zyklopäerin die Herrschaft über das Archipel.

Wahjad

Durch das Bündnis mit Elem und die Reichtümer, die ihre Söldner aus der Ferne nach Hause bringen, wächst auch die Macht des Unterwasserreichs Wahjad. So überfallen die Krakonier **239 v.BF** die Neckerstadt Nu'onlan und zerstören **231 v.BF** die maraskanische Küstenstadt A'Sarar, die die Hafenstadt der Achaz-Metropole Akrabaal ist.

Eine Expedition nach Lahmaria

Eine krakonische Expedition wird **223 v.BF** von Wahjad aus in die Reste des untergegangenen Lahmaria gesandt. Dort erweckt sie unbeabsichtigt eine uralte Kreatur namens Moruu'daal und lenkt deren Aufmerksamkeit auf Aventurien. Obwohl dieses Wesen die Ruinen Lahmarias vorerst nicht verlässt, machen schauerliche Gerüchte über den angeblichen ‚Zauberkönig Morda' die Runde.

Die Gemeinschaft des Sonnenskorpions

In Bethana schließen sich **221 v.BF** mehrere unabhängige Alchimisten zur Gemeinschaft des Sonnenskorpions zusammen. Eines ihrer Ziele ist es, sich von dem Einfluss Vitradors und seiner Schüler zu befreien, die immer noch als die größten Alchimisten des Bosparanischen Reichs gelten. In der Folgezeit hat die Gemeinschaft bemerkenswerten Zulauf von Gelehrten, die Drachen und Mantra'kim nicht trauen. Doch als die gesamte Führung der Sonnenskorpioner **166 v.BF** an Bord eines Schiffes geht, um im Südmeer nach der legendären Uthurischen Rose zu suchen, und von dieser Expedition nicht zurückkehrt, verliert die Gemeinschaft bald jede Bedeutung und löst sich auf.

Die Despoten von Despiona

In Despiona im südlichen Lieblichen Feld entsteht eine Gruppe fanatischer Priester, die ein Pantheon aus zwölf Göttern anbetet, darunter der stiergestaltige Rasrag, der widderköpfige Orvai und Dakor der Drache. Der Einfluss dieses Kultes wächst rasant an, und **220 v.BF** reißen diese ‚Despoten von Despiona' die Herrschaft über Chababien und Teile des südlichen Lieblichen Feldes an sich.

Die heimliche Rückkehr der Alhanier-Königinnen

Im Jahr **215 v.BF** ehelicht der Herzog von Tobrien die edle und selbstbewusste alhanische Stammesführerin *Agnitha*, ohne zu wissen, dass sie eine Nachfahrin Hanjas ist, der verschwundenen Prinzessin von Alhanien. Auf diese Weise kehrt die Blutlinie der alhanischen Königinnen wieder auf den Thron zurück. In den folgenden Jahrhunderten nimmt die Bindung der Herzöge zum Kaiserhaus immer mehr ab.

Die Dreivölkerschlacht

207 v.BF ziehen Elemer Truppen aus Krakoniern, Ziliten, Kataphrakten und Kriegselefanten unter *Ghulshev von Elem* nach Belenas, um das Herrschaftsgebiet Elems bis ans Meer der Sieben Winde auszudehnen. Da Kaiser *Usim-Horas II.* seine Provinz Südchababien durch einen Fall von Belenas in Gefahr wähnt, schickt auch er Truppen aus. Dadurch sehen die Belenaser jedoch ihre Unabhängigkeit bedroht und preschen vor, um die strategisch wichtigen Arralcor-Höhen zu besetzen, bevor die anderen Truppen eintreffen. Als alle Kämpfer vor Ort sind, will keine Partei den ersten Schritt machen, denn jede fürchtet, durch einen Angriff die jeweils anderen beiden zu einem Bündnis zu bewegen.

Nachdem über mehrere Stunden nichts geschieht, greift Ghulshev zu einer Kriegslist, indem er einen berittenen Boten zu dem Befehlshaber von Belenas sendet. Dadurch sieht sich der bosparanische General unter Zugzwang und gibt das Angriffssignal. Doch genau das war Ghulshevs Absicht, und so werden die Bosparaner zwischen Elemern und Belenasern aufgerieben. Als Letztere das kaiserliche Feldlager erreichen, zieht Ghulshev seine Leute zurück und fällt den Belenasern in die Flanke – so kann er über beide Gegner gleichzeitig triumphieren und Belenas einnehmen, das er daraufhin in Mengbilla umbenennt. Wenig später erobert er auch Drôl.

Interregnum in Khunchom

Nach dem Tod des Diamantenen Sultans *Kalkarib ibn Yadail* im Jahr **190 v.BF** beginnt in Khunchom wiederum ein Interregnum. Über 70 Jahre lang kann sich kein Thronfolger durchsetzen. Durch die Schwäche dieses Sultanats kann sich Elem noch freier und schneller als vorher ausbreiten.

Der dreifache Großsultan

Zahlreiche Siedler aus dem Szintotal strömen nach Mengbilla, und **187 v.BF** rufen sie das Großemirat Mengbilla aus. Gleichzeitig wird auch die Südelemitische Halbinsel in dieser Zeit von Elem aus erobert und besiedelt. Das Herrschaftsgebiet des Sultans von Elem reicht nun von Thalusa bis Mengbilla, von der Khôm bis Groß-Elem, und bis **180 v.BF** kommen noch Sylla und die vorderen Waldinseln hinzu. Einzig Corapia widersteht allen Eroberungsversuchen und bleibt bosparanisch. **177 v.BF** lässt sich Sultan *Ghulshev* dreifach krönen, da er nun über drei große Reiche gebietet – die ‚dreifache Krönung des Großsultans' wird ab da zum festen Brauch. In der Folgezeit werden die Grausamkeit, Dekadenz und Ketzerei des Großsultanats legendär. Nicht zuletzt durch den Einfluss aus Wahjad werden unterschiedlichste Götter und Götzen angebetet, darunter auch dämonische Entitäten. Als Folge dieser intensiven Dämonenverehrung kommt es in ganz Südaventurien immer häufiger zum Auftreten dämonischer Manifestationen.

Die Jahre ohne Sommer

In den Jahren **209 bis 207 v.BF** folgen drei sehr harte Winter aufeinander, die sogar die Bucht von Kuslik zufrieren lassen. Ausgerechnet diese Zeit wählen die Orks, um über die hungernden und darbenden Nivesen in den Brinasker Marschen herzufallen. Sie tragen einen Sieg nach dem anderen davon, bis der Schamane *Jukuk-der-mit-den-Tieren-spricht* im Efferd **207 v.BF** die Biber um Hilfe ruft. Die Tiere strömen in großer Zahl herbei und bauen Dämme in den Bächen der Sümpfe, die durch starke Regenfälle angeschwollen sind. Mit einer Kriegslist gelingt es den Nivesen, einen Großteil der orkischen Krieger in eine sumpfige Senke zu locken, dann öffnen die Biber ihre Dämme, woraufhin die Orks jämmerlich ertrinken und ihr Kriegszug ein jähes Ende findet. Jukuk jedoch ergreift tiefe Reue ob der vielen Toten, er zieht sich in die Wildnis zurück und wird nie wieder gesehen.

Parallel zu den Angriffen auf die Nivesen fallen andere Orksippen ins Gjalskerland ein und überfallen die geschwächten Menschen. In ihrer Not geben alle Gjalsker, die bis dahin südlich des Lachanshiel gesiedelt haben, ihre Dörfer auf und flüchten in die alte trollische Festungsanlage Amanma Rudh an den Knochenklippen. Beim Gegenangriff opfern sich alle Nashorn-Tierkrieger, aber es gelingt, die Orks zurückzuschlagen.

Tod einer Riesin

Nachdem die Riesin Mardala (genannt Männertod) anderthalb Jahrtausende im unwegsamen Palmyramis gehaust und regelmäßig Menschenmänner zu Tode gefoltert hat, gelingt es einigen mutigen Kriegern **195 v.BF**, sich nachts unbemerkt an sie anzuschleichen und die schlafende Riesin zu blenden. Im darauf entbrennenden Kampf sterben die meisten der Angreifer, aber schließlich erliegt die Riesin ihren zahllosen Verletzungen. Ihre Gebeine werden später geborgen und nach Fasar gebracht, wo sie im Rahjatempel verwahrt werden.

Das Ende der dunklen Zeiten

Als **162 v.BF** *Dalek-Horas III.* stirbt, entbrennt wieder einmal ein Kampf um die Nachfolge. *Brigon von Cuslicum* erweist sich als der beste Stratege und setzt sich gegen die Truppen von *Dalek IV.* durch. Es dauert allerdings noch Jahrzehnte, bis Brigon sämtliche Anhänger Daleks und die auf eigene Faust umherziehenden Kriegsfürsten besiegt oder befriedet hat. Die dafür eingerichteten Truppen werden im Volksmund „Brigonten" genannt und sind Inbegriff der gnadenlosen Verfolgung ihrer Gegner. Später verschleift sich diese Bezeichnung, bis ‚Briganten' für Räuber und Straßendiebe aller Art steht.

Doch Brigon-Horas ist ein geschickterer Herrscher als seine Vorgänger, er erlässt kluge Gesetze, erneuert seine Gefolgschaften und schafft es, wieder Recht und Ordnung ins Reich zu bringen – seine Thronbesteigung gilt als Ende der

- 195 v.BF: Tod der Riesin Männertod
- 190 v.BF: Beginn eines erneuten Interregnums in Khunchom
- 187 v.BF: Gründung des Großemirats Mengbilla
- 180 v.BF: Baubeginn des Almadinpalastes von Al'Muktur
- 180 v.BF: Anschluss Syllas an Mengbilla
- 177 v.BF: dreifache Krönung des Großsultans von Elem
- 172 v.BF: Feldzug der Zwerge gegen die Orks
- 169 v.BF: Feldzug der Elfen gegen die Orks
- 166 v.BF: Verschwinden der Gemeinschaft des Sonnenskorpions im Südmeer
- 162 v.BF: Inthronisation des Brigor-Horas, Ende der Dunklen Zeiten
- 161 v.BF: Marktrechte für Silas
- 154 v.BF: Sturmfahrt der Heiligen Elida
- 154 v.BF: Zerstörung Hjalmefords
- 150 v.BF: Sieg über die Despoten von Despiona
- 144 v.BF: erstes Erscheinen von Armalion
- 141 v.BF: Scraan in Saljeth, Bund zwischen Elfen, Zwergen und Menschen, Pakt von Saljeth
- 135 v.BF: Gründung Greifenfurts
- 119 v.BF: Rücktritt Ramoxoschs von seinem Amt
- 118 v.BF: Bund von Meer und Land auf den Zyklopeninseln

Dunklen Zeiten, er selbst als erster der ruhmreichen Kusliker Kaiser. Nach und nach drängt er den Einfluss Elems aus dem Süden seines Reichs zurück, jagt die Orks aus Menschengebiet, und selbst in den abgelegenen Provinzen kann er seinen Herrschaftsanspruch und den seiner Vasallen durchsetzen. So lässt er zum Beispiel **150 v.BF** mit Unterstützung der erstarkenden Rondrakirche die Despoten von Despiona angreifen, zerstört und schleift ihre Hauptstadt, bis kein Stein mehr auf dem anderen steht, und schickt ihren Kult in die Bedeutungslosigkeit.
Durch den entstehenden Frieden haben die Menschen im Reich endlich wieder die Möglichkeit, sich ganz der Landwirtschaft und dem Handel zu widmen. Neue Handelswege werden etabliert, Wälder gerodet, Siedlungen gegründet. Auch die Piraterie der Thorwaler nimmt wieder ab, als das Kaiserreich wehrhafter wird. Für viele Orks bedeutet das, dass sie es nach langer Zeit erstmals nicht mehr mit verzweifelten und lethargischen Gegnern zu tun bekommen, sondern mit entschlossenen Kämpfern.
Spätestens als Brigons Truppen **115 v.BF** Sylla annektieren, ist nicht mehr zu leugnen, dass das Kaiserreich wieder eine wichtige Rolle im Spiel um Macht eingenommen hat.

Die Sturmfahrt der Heiligen Elida

Die Hafenstadt Brabak liegt zwar strategisch geschickt, um die aventurische Südküste zu kontrollieren, doch das Land gibt wenig zur Ernährung seiner Bewohner her. Deswegen ist Brabak immer auf Lebensmittellieferungen angewiesen. Im Jahr **154 v.BF** verzögern schwere Stürme die Ankunft der Weizenschiffe, und während der Namenlosen Tage möchte kein Kapitän die schwierige Fahrt wagen, woraufhin die Stadt von einer fürchterlichen Hungersnot bedroht wird. Da bricht die (später zur Heiligen erklärte) Efferdgeweihte *Elida von Salza* trotz aller Gefahren auf und bringt noch während der Namenlosen Tage vier Schiffe voller Weizen nach Brabak. Diese Fahrt geht als „die Sturmfahrt der Heiligen Elida" in die Legenden ein und wird von Efferdgläubigen jedes Jahr als eine Art Pilgerfahrt wiederholt.

Armalion

Als der Rondrapriesterin *Famerlis Leuentatz* **144 v.BF** in einem Kampf mit einem gewaltigen Ork-Häuptling ihre Waffe entrissen wird, erscheint plötzlich vor ihr ein Schwert, direkt von Rondra gesandt. Mit diesem heiligen Schwert tötet sie nicht nur den Häuptling, sondern auch seinen Schamanen, dessen finsterer Zauberei ihre Fast-Niederlage zu verdanken war. Die anderen Orks aber schlägt sie in die Flucht und rettet damit ein Dorf in der Nähe Greifenfurts vor dem sicheren Untergang.
Das Schwert wird *Armalion* genannt und von nun an als heiliges Schwert der Kirche behandelt, das zum Ornat des jeweiligen Kultführers gehört. Es kann aber mit einer bestimmten Liturgie auch von anderen Rondrageweihten herbeigerufen werden.

Die Zwerge, Elfen und Menschen erheben sich gegen die Orks

Nach längeren Überlegungen und Abwägungen beschließen die Zwerge **172 v.BF**, dass es nun doch langsam an der Zeit ist, die Orks in ihre Schranken zu weisen. Zu diesem Zweck wählen sie einen neuen Hochkönig, und ihre Wahl fällt auf den Brillantzwerg *Ramoxosch III. von Lorgolosch*. Es folgen einige blutige Schlachten, in denen die Zwerge zumeist die Oberhand behalten. Dennoch lassen sich die Orks nicht so schnell vertreiben wie erhofft.
Nur wenig später, **169 v.BF**, sammelt der Auelf *Tasilla Abendglanz* viele Mitglieder seines Volks, um gegen die Orks zu ziehen. Zwar gibt es viele Stimmen, die davor warnen, in alte hochelfische Überheblichkeit zurückzufallen und zu glauben, sich über andere Völker erheben zu müssen, doch die Grausamkeit, die die Schwarzpelze gegen Wälder und Elfen zeigen, spielen Tasilla in die Hände.

Scraan und das Heiligtum von Saljeth

Nachdem einige Orks im Westen über die thorwalsche Stadt Hjalmeford herfallen und sie **154 v.BF** zerstören, erscheint **141 v.BF** der Greif *Scraan* in Saljeth und ermutigt die versklavten Menschen zu einem Aufstand. Daraufhin verbündet sich Tasilla mit der Weidener Gräfin *Dyrada von Trallop* und führt ein Heer aus Menschen und Elfen gegen Saljeth. Da Hochkönig Ramoxosch das gleiche Ziel hat, handelt er mit den Elfen ein Bündnis aus (für die Verhandlungen tritt Tasilla als Elfenkönig auf, um als Sprecher von Zwergen und Menschen ernst genommen zu werden). Im Rahja dieses Jahres nehmen Tasilla mit 200 Elfen und Ramoxosch mit 500 Zwergen ein zweitausendköpfiges Orkheer, das nördlich von Saljeth lagert, in die Zange, unterstützt von menschlichen Kämpfern der Weidener Gräfin und einigen Freischärlern aus Wengenholm unter Führung von *Angrond Streitkolben*. In die blutige Schlacht, die bald auch auf Saljeth selbst übergreift, mischt sich Scraan persönlich ein, dringt gemeinsam mit einem Elfen, einem Zwergen und einem Menschen in das Tairachheiligtum ein und versiegelt es unter Aufgabe des

eigenen Lebens, sodass die Orks das Heiligtum nicht mehr nutzen können. Auch die heilige Keule Xarvlesh wird dort verborgen. Schließlich müssen die Orks ihre Niederlage einsehen und flüchten nach Norden. Die Schlacht hat sie so sehr geschwächt, dass sie für lange Zeit nicht zurückkehren.

Elfen und Zwerge schließen nach der Eroberung Saljeths den Pakt von Saljeth, der viele Rechte und Verpflichtungen der beiden Völker regelt und auch eine Einigung über die Holznutzung umfasst. Damit ist der erste Freundschaftsvertrag zwischen diesen beiden Völkern geschlossen.

Angrond Streitkolben hat jedoch aus der Zusammenarbeit mit Gräfin Dyrada von Trallop gelernt, dass ein gemeinsames Vorgehen gegen die Orkgefahr sinnvoll ist. Nachdem er seine Bundesgenossen überzeugt hat, nimmt er als Vertreter der Wengenholmer Verhandlungen mit der Ferdoker Markgräfin *Sephira von Berlînghan* auf. Die Markgräfin ist eine kluge Frau, die seinem Anliegen großes Verständnis entgegenbringt. So wird der Wengenholmer Bund **139 v.BF** als eigene Grafschaft dem Fürsten von Garetien und damit dem Kaiser unterstellt. Graf von Wengenholm wird entsprechend Angrond Streitkolben.

Auf den Ruinen Saljeths gründen die Menschen **135 v.BF** eine neue Stadt, die sie im Gedenken an Scraans Hilfe Greifenfurt nennen. Im Jahr **119 v.BF** gelten die Orks als so dezimiert und ungefährlich, dass Ramoxosch sein Amt als Hochkönig wieder aufgibt.

Auch der Kontakt zwischen Elfen und Menschen hat sich durch die Schlacht verbessert, und im Lauf des Jahres **54 v.BF** gelingt es einem gemeinsamen Heer aus Elfen unter *Asralion Sommertanz* und Menschen unter Kaiser Murak-Horas, alle Orks aus den nördlichen Provinzen des bosparanischen Reichs und der Elfenlande zu vertreiben.

Am 24. Peraine **34 v.BF** trifft sich Asralions Tochter *Amarandel Sommertau* mit Kaiser Murak-Horas in Trallop zu Verhandlungen. Gemeinsam bereisen sie längere Zeit die Elfenlande. Nach ihrer Rückkehr und Verhandlungen mit ihren Beratern treffen sie sich am 6. Hesinde **31 v.BF** erneut in Trallop und schließen die Tralloper Verträge über die Unantastbarkeit des Elfenreichs, in denen die Rechts- und Gebietsansprüche beider Völker geregelt werden. Damit sollen künftige Uneinigkeiten und Missverständnisse ausgeschlossen werden. Der Sitz des Herzogs wird nach Trallop verlegt, dennoch heißt das Herzogtum weiterhin Baliho. Noch im gleichen Jahr wird die Siedlung und Handelsstation Uhdenberg an der Roten Sichel gegründet, um die Freundschaft der beiden Völker zu besiegeln.

Ein weiteres gemeinsames Heer drängt **27 v.BF** die Orks sogar bis über den Finsterkamm zurück. Vor allem sind es aber elfische Abenteurer und wenige menschennahe Sippen, die sich für solche Aktionen mit den Menschen zusammentun – der große Teil der Elfensippen bleibt lieber für sich.

Silem-Horas-Edikt und Ende des Diamantenen Sultanats – 120 bis 17 v.BF

Der aktuelle Stand um 120 v.BF

Nach langer Zeit hat sich das Bosparanische Reich endlich aus den Dunklen Zeiten befreit. Unter den Kusliker Kaisern kehrt wieder Ordnung ein, und gemeinsam mit Elfen und Zwergen sind auch die kriegerischen Orks aus dem Reichsgebiet verjagt worden. Das Reich der Wudu ist untergegangen, der Süden wird von Elem aus beherrscht, das mit seinen Söldnertruppen aus Wahjad grausame Feldzüge führt. Allerdings hat das wiedererstarkende Kaiserreich erstmals gezeigt, dass die Expansion Elems möglicherweise an Grenzen stößt.

Ein Pakt mit den Feen

Seit der Gründung der ersten menschlichen Siedlungen auf den Zyklopeninseln ist es immer wieder zu Uneinigkeiten mit den Feenvölkern gekommen, die auf den Inseln leben. Als jedoch im Jahr **118 v.BF** eine schwere Seuche die Zyklopäer heimsucht und viele Todesopfer fordert, sucht Seekönig *Merymakos I.* Hilfe bei genau diesen fremdartigen Wesen. So betritt er den sagenumwobenen Zauberwald von Phenos und schließt ein Bündnis mit einer Dryade, die ihm hilft, die Krankheit zu besiegen. Nach seiner Rückkehr übergibt er seinem Sohn *Tyndareos* eine provisorische Krone aus geflochtenen Pinienzweigen, die er von der Dryade erhalten hat. Demütig nimmt Tyndareos diese Krone an und pflanzt die Pinien im ‚Hain der Könige' ein, der seitdem als geheiligt gilt. Diese Zeremonie wird von da an von jedem neuen König wiederholt und gilt als Erneuerung des ‚Bundes von Meer und Land', den Merymakos geschlossen hat und der einen dauerhaften Frieden zwischen Menschen und Feen gewährleistet.

Silem-Horas

Nach dem Tod von Brigon-Horas **110 v.BF** sammelt *Dalek V.*, dessen Vater bereits **162 v.BF** vergeblich nach dem Thron gegriffen hatte, seine Anhänger um sich und versucht, Brigons Sohn Silem abzusetzen. Doch Silem hat bereits unter seinem Vater Erfahrungen als oberster Feldherr gemacht, weswegen es nicht lange dauert, bis der Aufstand niedergeschlagen und Dalek hingerichtet ist.

Die Krakonier öffnen eine Pforte des Grauens

- 115 v.BF: bosparanische Eroberung Syllas
- 113 v.BF: Ende des Interregnums in Khunchom
- 110 v.BF: Revolte unter Dalek V.
- 108 v.BF: Öffnung einer Pforte des Grauens in Yal-Zoggot
- 106 v.BF: Stern von Selem
- 103 v.BF: Agapyrs neuer Hort im Raschtulswall
- 102 v.BF: Baubeginn der Straße von Grangor nach Drôl
- 101 v.BF: Eröffnung der ersten Kurtisanenschule
- 100 v.BF: Mengbilla unter bosparanischer Herrschaft
- 100 v.BF: Ende der Traditionen der Kophtanim und Mudramulim
- 100 v.BF: Grundsteinlegung für den Palast des Silem-Horas
- 99 v.BF: Ende des Richtungsstreits in der Hesindekirche
- 98 v.BF: Silem-Horas-Edikt
- 97 v.BF: Bergung des Meteors aus dem Selemgrund
- 96 v.BF: Einführung der Kusliker Zeichen
- 91 v.BF: Überfall Himmelsflammes auf Gh'Orrgelmur
- 89 v.BF: Besetzung Al'Anfas, Thalusas und Elems durch bosparanische Truppen

Die Krakonier des Wahjad beten traditionell Charypta an, ohne zu wissen, dass sie inzwischen zur Erzdämonin Charyptoroth geworden ist. **108 v.BF** gelingt es den Oberpriestern dieses Kultes nach langen Bemühungen, in ihrem größten Heiligtum, dem Tempel des Krakon in Yal-Zoggot, eine Pforte des Grauens aufzustoßen: einen direkten Zugang zu der Siebten Sphäre. In der Folgezeit nimmt das Auftreten dämonischer Wesenheiten in und um den Selemgrund deutlich zu. Die Krakonier selbst müssen miterleben, dass ihre jahrtausendealte Laichmutter *Vurr-Krauk'Z* in die Niederhölle gerissen wird, was viele an der Tat der Priester zweifeln lässt – die mächtigen Priester unterdrücken jedoch alles Murren. Ohne Laichmutter verlieren sie ihre natürliche Möglichkeit der Fortpflanzung, doch die Priester wissen Abhilfe zu schaffen: Von nun an wird der Laich in den Leib von Gefangenen gelegt, wo er sich beim Heranreifen vom Fleisch und der Lebenskraft des Opfers nährt. Damit werden die Krakonier endgültig von der Gnade ihrer Priester abhängig – die ihrerseits durch die unheiligen Rituale tiefer in die Verdammnis Charyptoroths geraten.

Die beiden Sterne von Selem

106 v.BF stürzt ein feuriger Stern vom Himmel in den Selem-Grund und erzeugt einen Krater von gewaltigen Ausmaßen, in dem das Reich von Yal-Zoggot fast vollständig vergeht. Die gewaltige Flutwelle schwappt über die Küste hinweg und vernichtet alles, was dort steht. Selbst vierzig Meilen westlich von Elem ist die Flutwelle noch so gewaltig, dass sie eine natürliche Landbrücke überschwemmt und eine Niederung überflutet, wodurch die Buch von Port Corrad entsteht. Nur die einstige Krönungsstätte der Großsultane bleibt erhalten, weil die Hügelkuppe, auf der sie steht, nicht versinkt, sondern zur Insel Nelkra wird.

Fast alle Schiffe in Mirham und Elem werden von der Flut beschädigt oder gar zerstört, und zwar unabhängig davon, ob sie auf Fahrt sind oder in der vermeintlichen Sicherheit der Häfen – und selbst in den geschützteren Häfen Syllas, Al'Anfas und Nabuleths werden große Teile der Flotte zerschmettert. In Mirham wird eine dreimastige Zedrakke bis zum Bazar geschwemmt, andernorts findet sich unterschiedliches Treibgut noch Meilen von der Küste entfernt.

In den Legenden der Zwölfgöttergläubigen gilt der ‚Stern von Selem' als göttliche Strafe für die Ketzer, die in Elem herrschten. Da die Existenz des Reiches Wahjad kaum bekannt ist, weiß auch kaum ein Geschichtskundiger etwas von dem Tempel des Krakon, der das eigentliche Ziel des Sterns war. Dennoch beendet die Katastrophe das unheilige Treiben der Charyptapriester nicht endgültig, denn einige der Priester überleben und führen die Rituale, ohne die die Krakonier zum Aussterben verdammt wären, an anderen Orten fort.

97 v.BF bergen einige Krakonier vom Grund des Kraters den Meteoriten, der die Katastrophe ausgelöst hat, und bringen ihn nach Yal-Zoggot, wo er unter dem Namen *Phuk'Z-Yuggut* (etwa: Des Nebelmeisters Verschlussstein) Charypta geweiht wird und dann, von erzdämonischer Kraft durchdrungen, der Herstellung von Krakensilber dient.

Durch die Flutwelle wird auch die tulamidische Seemacht faktisch ausgelöscht. Die elemitische Hochkultur kann sich noch in Resten halten, wird aber siebzehn Jahre später endgültig vernichtet, als **89 v.BF** eine große bosparanische Flotte unter dem persönlichen Befehl des Kaisers *Silem-Horas* die Reste der Stadt Elem besetzt und unter dem Namen Selem neu gründet. Bald siedeln sich hier auch Achaz und einige überlebende Krakonier an. Somit wird Elem zu einer der wenigen größeren Siedlung, in der Menschen und Geschuppte weitgehend friedlich nebeneinander leben – was unter anderem daran liegt, dass die anderen Rassen nie erfahren, auf welche Weise die Krakonier sich an verborgenen Orten fortpflanzen.

Im Jahr **85 v.BF** wird in den Ruinen Selems ein hühnereigroßer Rubin gefunden, in dem unzählige Flammen funkeln und der später nach seiner Herkunft ‚Stern von Selem' genannt wird (und seitdem immer wieder mit dem Meteor verwechselt wird, der in den Selemgrund gestürzt ist). Es handelt sich aber um ein Bruchstück eines viel älteren Artefakts, das früher von Assarbad unter dem Namen „Rubinherz" als Fokus für Beschwörungsrituale genutzt wurde, bei der Katastrophe allerdings in zwei Teile zerbrochen ist. Dieser Stern von Selem wird nach Kuslik gebracht und in eine zwölfflächige Form geschliffen, wobei er einen großen Teil seines Gewichts verliert: Fortan ist er nur noch taubeneigroß.

Agapyrs Machtanspruch

Der Kaiserdrache *Agapyr* lässt sich **103 v.BF** in Ancarions Gelegetal im Raschtulswall nieder, wo er selbst etwa 750 Jahre zuvor geschlüpft ist. Er verlegt seinen Hort hierher und beginnt, den gesamten nördlichen Raschtulswall als sein Jagdgebiet zu beanspruchen.

Eine Schule für Kurtisanen

Als Silem-Horas seiner Gespielin, der klugen *Lycea*, überdrüssig ist, überredet sie ihn, ihr zum Abschied ein eigenes Institut zu schenken. So entsteht **101 v.BF** in Belhanka die erste Kurtisanenschule, in der von nun an männliche und weibliche Gesellschafter für anspruchsvolle und gut betuchte Kunden ausgebildet werden.

Das Ende von Kophtanim und Mudramulim

Um etwa **100 v.BF** wird die Tradition der Kophtanim in die güldenländische Gildenmagie integriert und verschwindet als eigenständige Schule. Die Tradition der Mudramulim gerät unterdessen mehr und mehr in Vergessenheit, weil sie sich langsam zu einer Form der Zauberei weiterentwickelt, die wir bis heute kennen, der Artefaktzauberei.

Flügelkämpfe in der Hesindekirche

Schon seit langer Zeit gibt es in der Hesindekirche unterschiedliche Strömungen, deren Anhänger sich teilweise erbittert bekämpfen. Auf der einen Seite steht ein sehr echsisch geprägter Glaube, in dem Hesinde vor allem die Göttin der Veränderung und des Wandels ist (und damit auch der Magie, die als ein Medium der Wandlung betrachtet wird), auf der anderen Seite das menschengeprägte Bild, nach dem Hesinde die Göttin der Gelehrsamkeit, der Wissenschaft und Forschung ist (und die Magie als eine besonders schwierig zu meisternde Wissenschaft gilt), während die Wandlung in die Domäne Tsas gehört. Nach der Katastrophe durch den Stern von Selem, der auch das wichtigste H'Szint-Heiligtum zerstört hat, bekommt die zweite dieser Fraktionen großen Zulauf und kann sich schließlich **99 v.BF** gegen die andere durchsetzen.

Das Silem-Horas-Edikt

Unter Silem-Horas wachsen Macht und Einflussgebiet des Bosparanischen Reichs weiter an. Ab **100 v.BF** lässt er sich eine neue Residenz weitab von Bosparan erbauen, deutlich größer als der bisherige Palast und nicht weit von der Siedlung Silas, die seit **161 v.BF** Marktrechte hat und sich auf uralten echsischen Fundamenten erhebt.

Im Jahr **102 v.BF** befiehlt er den Bau einer Straße von Grangor nach Drôl, wodurch **100 v.BF** auch Mengbilla wieder ins Reich zurückgeholt werden kann. Ohne die Unterstützung des Elemitischen Sultanats kann sich Mengbilla nicht gegen die Annektierung wehren – und die Bosparaner zeigen sich schockiert sind über den Sittenverfall, der in den letzten Jahren die Stadt heimgesucht hat und der selbst die übelsten Phasen der Dunklen Zeiten übertrifft.

Die Berichte aus Mengbilla sind der letzte ausschlaggebende Punkt für Silem-Horas, der als Kaiser gleichzeitig Bote des Lichts ist, sich intensiv mit der Frage nach wahren und falschen Göttern auseinanderzusetzen. Er legt die *Kosmogonika* (bosp.: *Weltentstehung*) der von ihm hoch geschätzten Mystikerin *Illumnestra* und deren Vision der ‚zwölf wahren Götter' seinen Überlegungen zugrunde. Silem-Horas erlässt **98 v.BF** ein Edikt, in dem er genau festlegt, welche Entitäten wirkliche Götter sind und welche nur falsche Götzen. Neben den zwölf ‚wahren Göttern' nennt er eine Anzahl von ‚Halbgöttern' und ordnet ihnen zur Erklärung göttliche Eltern zu, die sie angeblich gezeugt haben sollen. Während der Kern des Ediktes zutrifft, in dem die zwölf aktuellen Götter genannt werden, dienen die Ergänzungen in erster Linie machtpolitischen Erwägungen, um die Macht unliebsamer Priesterschaften zu beschneiden und andere zu fördern. Durch das Edikt werden die zwölf Monate des Jahres jeweils einem Gott zugeordnet und nach ihm benannt.

Die Anbetung von Wesenheiten, die in diesem Edikt nicht als Götter oder Halbgötter genannt werden, wird fortan unter Strafe gestellt. Damit werden (wieder einmal) sehr viele Kulte verboten – und zwar die von Echsen- und Orkgöttern ebenso wie zum Beispiel der Sumuglaube der Druiden. In der Folge kommt es zu zahlreichen Ketzerverfolgungen, von denen viele tödlich für diejenigen enden, die ihrem bisherigen Glauben nicht abschwören wollen. Die Brazoraghstatue im Kusliker Hesindetempel wird auf Silems Anweisung aus dem Tempel gezerrt und öffentlich in kleine Teile zertrümmert, seine Priester werden gesteinigt.

Zwölfgöttertempel

- 89 v.BF: Vernichtung Nabuleths
- 89 v.BF: Gründung der Silem-Horas-Bibliothek in Selem
- 87 v.BF: Selemitischer Schweiß in Belhanka
- 85 v.BF: Fund des Rubins Stern von Selem
- 83 v.BF: Unterwerfung Al'Madas, Schlacht in den Nebelauen
- 81 v.BF: Obra-Horas und der Greif
- 72 v.BF: Unterwerfung der Kemi
- 67 v.BF: Umsiedlung liebfeldischer Bauern nach Alphana
- 64 v.BF: Auszug von Brogars Volk aus der Schwarzen Sichel
- 59 v.BF: Gründung einer Zwergenbinge im Ehernen Schwert
- 54 v.BF: Vertreibung der Orks durch Elfen und Menschen
- 50 v.BF: Seekönig Odenius der Tüftler
- 35 v.BF: Syraphil von Bosparans Versuch, den Elementarherrn des Eises zu bezwingen
- 34 v.BF: Verhandlungsbeginn zwischen Amarandel Sommertau und Murak-Horas
- 32 v.BF: Krieg Murak-Horas' gegen die Orks
- 31 v.BF: Sturz der tobrischen Herzogin Jaunava, Exodus der Tobrier
- 31 v.BF: Tralloper Verträge über die Unantastbarkeit des Elfenreichs, Trallop als Herzogensitz

Die Folgen des Edikts

Statt gemeinsam für eine zwölfgöttliche Kirche zu kämpfen, kommt es in der Folgezeit zu heftigen Machtkämpfen der Kirchen untereinander, vor allem zwischen Rondra- und Praioskult. Alle versuchen, die Schar ihrer Gläubigen zu vergrößern, oft auf Kosten anderer Kirchen und nicht immer mit lauteren Mitteln. Mehrfach werden kleinere und größere Ländereien von gläubigen Adligen an die unterschiedlichen Kirchen verschenkt, was für diese jeweils ein großer Machtzuwachs ist und nebenher auch noch finanzielle Gewinne verspricht.

Die Kusliker Zeichen

Unter Silem-Horas werden im Reich **96 v.BF** offiziell die Kusliker Zeichen eingeführt: eine Schrift, die im Kusliker Hesindetempel entworfen wurde und jetzt an die Stelle der bisherigen Imperialen Zeichen tritt, die noch aus güldenländischen Zeiten stammen.

Himmelsflamme in einer Grolmenstadt

Der junge Riesenlindwurm *Himmelsflamme* dringt **91 v.BF** in die Grolmenstadt Gh'Orrgelmur ein und besetzt deren volle Schatzkammer. Nur durch massiven Einsatz von Grolmenzauberei kann der Drache wieder vertrieben werden, allerdings lassen viele Grolme dabei ihr Leben – und die Schatzkammer ist danach merklich weniger gefüllt.

Das Bosparanische Reich expandiert wieder

Der ehemalige echsische Kultort Nabuleth an der Jalobmündung, der sich im Lauf der Zeit zu einem Piratenstützpunkt entwickelt hat, wird **89 v.BF** von bosparanischen Truppen aufgespürt und vollständig vernichtet. Noch im gleichen Jahr lässt Silem-Horas Al'Anfa, Elem und Thalusa besetzen, während er das von der Flut schwer verheerte Mirham keiner Beachtung als würdig befindet.

In Selem wird auf Befehl des Horas hin zwei Jahre nach der Besetzung eine Bibliothek errichtet, in der alles Wissen der bekannten Welt versammelt werden soll. Damit will Silem-Horas ein weltliches Gegengewicht zur religiös geprägten Kusliker Hesindebibliothek schaffen. Außerdem kann er die Schriften, die er in den Ruinen Elems birgt, in Ruhe sammeln und auswerten lassen.

Die zurückkehrenden Truppen schleppen allerdings den Selemitischen Schweiß ins Liebliche Feld, eine Seuche von dämonischem Ursprung, die unter anderem in Belhanka schwer wütet und mehr als drei Viertel der Bevölkerung tötet. Schließlich erliegt auch der Kaiser selbst dem kräftezehrenden Fieber. Schnell kommen Gerüchte auf, die Krankheit sei die Folge eines Fluches von verderbten Echsen-Priestern. Obwohl sie zutreffen, denn in der bosparanischen Beute befinden sich mehrere Gefäße, in denen Hektabeli eingeschlossen sind, die nur auf ihre Freilassung warten, können die Gerüchte nicht bewiesen werden.

Die Erforschung der Ruinen Elems

Zahlreiche Magier und Geweihte beschäftigen sich mit der Untersuchung der Ruinen Elems und tragen dabei viel Wissen über seine ehemaligen Bewohner zusammen. Als Sammelpunkt wird **89 v.BF** die Silem-Horas-Bibliothek gegründet.

Bereits kurz nach dem Untergang der Stadt wird hier ein Bruchstück von Assarbads Rubinherz entdeckt und bald als Bruchstück des Sterns von Selem in Kuslik aufbewahrt. Ein zweites Bruchstück wird der Magierakademie *Halle der Letzten Geheimnisse* übergeben, die schon wenige Jahre nach dem Untergang des alten Elem an einem anderen Ort wiederaufgebaut worden war und viele Ressourcen auf die Erforschung des Steines verwendet, aber letztlich daran scheitert.

Der Anschluss Almadas ans Reich

Um einen Krieg gegen das immer stärker werdenden Bosparanische Reich zu vermeiden, beschließt *Harabal y ben Avun*, Emir von Al'Mada, im Jahr **83 v.BF**, sich freiwillig Kaiserin *Milena-Horas* zu unterwerfen. Sein Sohn Rashid empfindet das als Verrat am Erbe seiner Ahnen und greift die Bosparaner mit einigen Getreuen an, seine Truppen werden jedoch in der *Schlacht in den Nebelauen* von den Truppen der Kaiserin geschlagen, daraufhin stürzt er sich in sein Schwert.

Obra und der Greif

Die junge Kaiserin *Milena* überlässt die Regierungsgeschäfte gerne ihren Beratern, während sie sich selbst ihren Visionen, der Wahrsagerei und der Zauberei widmet. **81 v.BF** erscheint ihr während einer Reise der Greif *Obaran*, der ihr den Auftrag gibt, die zwölfgöttlichen Kulte zu ‚vermenschlichen'. So, wie sich in der Hesindekirche der menschliche Glaube gegen den alten H'Szint-Kult durchgesetzt hat, soll es nun auch mit Tsa und Praios gesehen, in deren Verehrung immer noch Spuren von Zsahh und Pprsss zu finden ist.

Sie nimmt zu Ehren des Greifen den Namen Obra-Horas an und wendet viel Zeit und große Mittel dafür auf, diesen Auftrag umzusetzen. Unter ihrem neuen Namen geht sie auch in die Geschichte ein.

Die neue Unterwerfung der Kemi und der Neuanfang in Alphana

Das Reich der Kemi ist unter dem Druck der Wudu und des Elemitischen Reichs lange Zeit zur Bedeutungslosigkeit degradiert gewesen. Eine Folge schwacher Herrscher war nicht einmal in der Lage, das Volk vor den ständigen Angriffen verfeindeter Nachbarstämme zu schützen. Diese Schwäche nutzen bosparanische Truppen auf Befehl von Obra-Horas und unterwerfen das Reich **72 v.BF** in einem Handstreich. Als Praefectur Trahelien steht es von nun an unter der Herrschaft Bosparans.

67 v.BF befiehlt die Kaiserin, liebfeldische Bauern nach Al'Anfa umzusiedeln, wobei sie der Stadt den Namen Alphana gibt, um den Neubeginn ihrer Geschichte zu verdeutlichen. Ob es Zufall oder Absicht ist, dass sie dabei den Gelehrtennamen des mitunter als Trance auslösendes Kraut bekannten Ilmenblatts wählt, bleibt offen.

Fünfzig Jahre später erneuert Hela-Horas diesen Umsiedelungsbefehl, um die Stadt noch weiter von ihrem tulamidischen und Wudu-Erbe zu entfernen.

Der Auszug von Brogars Stamm

Im Winter **64 v.BF** gelingt es einer ausgehungerten Ogersippe, sich Zugang zu den Zwergenbingen von Brogars Stamm in der Schwarzen Sichel zu verschaffen. Die Oger veranstalten ein fürchterliches Massaker, bei dem die meisten Zwerge des sowieso nicht sehr großen Stammes getötet werden. Nur wer sich durch Fluchttunnel retten kann, die zu klein für die bulligen Oger sind, überlebt, aber die Binge ist verloren.

Es sind nur einige Dutzend Brogar-Zwerge, die fast ohne jeglichen Besitz die Schwarze Sichel verlassen und nun auf der Suche nach einem neuen Siedlungsgebiet nach Nordosten ziehen. Im Bornland werden sie mehrfach von Goblins überfallen, und so sind es nur noch zwanzig Überlebende, die schließlich ins Eherne Schwert ziehen, wo sie ab **59 v.BF** eine neue Binge in eine natürliche Höhle hineinbauen. Da die meisten fähigen Handwerker aber gestorben sind – durch Oger, Goblins oder die anstrengende Reise – und sie keinerlei Werkzeug haben, bleiben ihre Bauten primitiv. Im Lauf der folgenden Zeit verrohen sie immer weiter, bis sie schließlich zu Wilden Zwergen werden, die kaum noch etwas über frühere Zeiten wissen. Einige ihrer Bingen werden verlassen, zum Beispiel jene, die später bei Notmark entdeckt wird. Mancherorts wollen aber auch Gerüchte nicht verstummen, die Zwerge hätten einen unterirdischen Weg durch das Eherne Schwert gefunden und siedelten nun im Riesland.

Odenius der Tüftler

Ab **50 v.BF** herrscht Seekönig *Odenius* über die Zyklopeninseln. Um Regierungsgeschäfte kümmert er sich allerdings wenig, denn seine wahre Leidenschaft gilt dem Anfertigen aufwendiger Mechanismen und Apparaturen – mitunter nimmt er dafür sogar die Dienste zyklopischer Schmiede in Anspruch. Obwohl sich sein Traum von einem Perpetuum mobile nie erfüllt, erwecken seine Werke doch große Aufmerksamkeit in ganz Aventurien, einige davon finden später sogar Aufnahme in den legendären Orkenhort.

Untergang des alhanischen Erbes

Als Murak-Horas **32 v.BF** zum Feldzug gegen die wieder einmal immer dreister werdenden Orks ruft, verweigert die tobrische Herzogin *Jaunava* die Gefolgschaft – als Nachfolgerin der alhanischen Königinnen ist sie so stolz wie eigensinnig. Der Kaiser tobt, und als die Orks besiegt sind, zieht er **31 v.BF** mit seinen Heeren nach Tobrien. Unter eifriger Beteiligung des Ordens der göttlichen Kraft werden die alhanischstämmigen Tobrier abgestraft, viele von ihnen fliehen ins Bornland und folgen damit jenen, die vor gut 250 Jahren vor den Bosparanern geflohen sind. Damit zerstreut sich das Wissen der alhanischen Zauberinnen endgültig in alle Winde. Jaunava und ihre gesamte Familie werden hingerichtet und durch kaisertreue Herzöge ersetzt.

Die Verfolgung der Alhanier dauert lange an, und 25 Jahre später gibt es kaum noch Menschen mit tulamidischen Wurzeln in Tobrien.

Die Alhanier im Bornland

Manche alhanische Flüchtlinge finden bei den Norbarden Aufnahme, viele verhungern aber auch unter den harschen Bedingungen des bornländischen Winters. **25 v.BF** gründen einige der zähen Überlebenden am Oberlauf des Born die Siedlung Starpnika, das heutige Norburg. Es wird zu einem Handelsstützpunkt, an dem sich auch häufig Nivesen einfinden.

Syraphil von Bosparan

Der Hofzauberer von Murak-Horas, *Syraphil von Bosparan*, setzt alles daran, das Element Eis zu beherrschen, und erzielt dabei beachtliche Erfolge. Als er jedoch **35 v.BF** versucht, den Elementarherren des Eises zu knechten, unterliegt er und wird selbst zu Eis. Sein eingefrorener Kopf wird zu einem Verderben bringenden Artefakt, das ganze Landschaften in Frost versinken lassen kann, weswegen der Drache Shafir es an sich nimmt und in seinem Hort verbirgt.

Die Segnung des alanfanischen Landes

Nachdem die per Dekret umgesiedelten liebfeldischen Bauern eindringlich über das schlechte Ackerland vor Al'Anfa klagen, befiehlt der Horashof **15 v.BF** der obersten Perainegeweihten *Hylaria Phraisop,* mit dem heiligen Honinger Tie-

- 31 v.BF: Gründung Uhdenbergs
- 29 v.BF: Beginn der magischen Ausbildung der Thronfolgerin Hela
- 27 v.BF: Vertreibung der Orks über den Finsterkamm
- 25 v.BF: Gründung Starpnikas/Norburgs
- 17 v.BF: erneute Umsiedlung von Liebfeldern nach Alphana
- 17 v.BF: elfische Zeit am Weidener Hof
- 17 v.BF: Schlacht am Gadang, Ende des Diamantenen Sultanats, Tod von Murak-Horas
- 17 v.BF: Entdeckung Drakonias
- 16 v.BF: Rache der Hela-Horas, Zerstörung von Tempeln und Kulturschätzen
- 15 v.BF: Heilige Aussaat der Peraine bei Al'Anfa und Brabak
- 13 v.BF: Flutkatastrophe in Albernia
- 10 v.BF: Anerkennungsvertrag zwischen Bosparan und Aranien
- 7 v.BF: Entstehung der ersten Gal'kzuulim
- 7 v.BF: Wiederentdeckung der Drachenmagie, Entwicklung der Drakned-Glyphen
- 5 v.BF: Entstehung der Zahoris

gel nach Al'Anfa und Brabak zu reisen, um die dortigen Felder und Äcker mit einem besonderen Segen auszustatten. Von da an beginnt die Landwirtschaft endlich aufzublühen, und es entstehen erste großflächige Gehöfte, auf denen versklavte Waldmenschen gnadenlos zu härtester Arbeit gezwungen werden.

Die Flut von Albernia

Der Winter des Jahres **13 v.BF** ist in Albernia und angrenzenden Gebieten besonders kalt und schneereich. Als es im Frühling zur Schneeschmelze kommt, treten der Große Fluss und seine Nebenflüsse in ungekannter Weise über die Ufer. Innerhalb weniger Stunden steigt das Wasser so an, dass Bergbäche zu reißenden Strömen werden und ganze Siedlungen mit sich reißen. Die Straßen der Hafenstädte werden zu reißenden Bächen, Mauern, Brücken, ganze Gebäude werden davongerissen.

Als das Hochwasser nach zwei Wochen endlich zurückgeht, liegen Teile von Havena, Ferdok, Albenhus und Elenvina in Trümmern, ganze Dörfer sind verschwunden, Äcker davongespült oder unter Schlamm begraben. Über tausend Menschen sind in den Fluten ertrunken, und viele Flüsse und Bäche haben sich ein neues Bett gesucht.

Die ersten Gal'kzuulim

Krakonischen Priestern gelingt es **7 v.BF**, die Rituale für die Fortpflanzung der Krakonier so zu verbessern, dass der Wirtskörper nicht zwingend stirbt. Zwar führt das ‚Ausbrüten' weiterhin zu unsagbaren Qualen und meist zu Wahnsinn, doch es muss nicht für jede Brut ein neuer Körper besorgt werden. Doch das neue Ritual hat eine eigenartige Nebenwirkung, denn hin und wieder verändern sich die Wirtskörper, oder die Brut gerät anders als erwartet. In beiden Fällen entstehen Gal'kzuulim, daimonide Wesen. Aus Angst vor Charyptas Rache wagen es die Krakonier meist nicht, diese Brut zu vernichten, sondern nutzen sie als stumpfsinnige Arbeitssklaven oder setzen sie in der Wildnis (an Land oder im Meer) aus, wo sie häufig Opfer von Raubtieren werden, manchmal aber auch als einsame Ungeheuer über Reisende herfallen.

Elfen am Weidener Herzogenhof

Im Jahr **17 v.BF** heiratet der Weidener Herzog *Galdur der Weise* die Auelfe *Filyina Haselglanz* und holt weitere Elfen an seinen Hof. Ab **1 BF** wird Isdira sogar zur offiziellen Sprache am Tralloper Herzogenhof (was bis etwa **162 BF** so bleibt). Damit entsteht am Hof eine ‚elfische Mode', in der viele elfische Bräuche nachgeahmt werden. Das einfache Volk betrachtet diese Entwicklung zu größeren Teilen mit Unverständnis und Misstrauen.

Die Schlacht am Gadang

Nachdem das Diamantene Sultanat schon lange kein ernsthafter Machtfaktor mehr ist, zieht Kaiser Murak-Horas aus, um ihm den Todesstoß zu versetzen. Mhanadistan und Fasar sind bereits besiegt, als es im Travia **17 v.BF** in der *Schlacht am Gadang* zur Entscheidung kommt. Der tulamidische Heerführer *Schaddai al-Schichem* plant, den Angreifern hier eine vernichtende Niederlage beizubringen. Doch er wartet zu lange auf den richtigen Augenblick und muss auf einmal feststellen, dass die eigenen Verluste bereits höher sind als erwartet. Er verfällt in Panik und befiehlt genau in dem Augenblick den Rückzug, als ein mutiger Angriff die Bosparaner in arge Bedrängnis hätte bringen können. So werden seine Truppen aufgerieben – und der Name Schaddai wird zum tulamidischen Schimpfwort für zögerliche Personen. In seiner Schande erfährt Schaddai niemals, dass der gegnerische Heerführer, Murak-Horas persönlich, von einem verzauberten Speer getroffen wird, der ihn schwer verletzt – so schwer, dass sich die unheilvoll purpurn blutende Wunde trotz magischer und geistlicher Hilfe nicht schließen will und er wenige Tage später verstirbt: am 4. Peraine 17 v.BF.

Doch auch ohne Murak-Horas geht der Eroberungszug weiter: Die Bosparaner nehmen Mherwed und Rashdul ein, während die Reichsflotte aus Thalusa herbeigeeilt ist und Khunchom angreift. Sultan *Najara ibn Bheraimi* erkennt seinen Untergang und wählt den Freitod, woraufhin der Widerstand Khunchoms in sich zusammenbricht.

Damit endet die Geschichte des Diamantenen Sultanats, und Bosparan beherrscht das gesamte aventurische Festland südlich der Linie Havena–Trallop. Die Schätze der Tulamiden werden auf vollgeladenen Schiffen nach Bosparan gebracht, von denen einige unterwegs jedoch von magischen Stürmen versenkt oder nach Maraskan abgetrieben werden, wo sie von Achaz überfallen und ausgeraubt werden. Dies ist ein letzter Gruß einiger tulamidischer Elementarzauberer, die den Untergang ihres Reichs nicht verhindern konnten, aber auf diese Weise Rache nehmen.

Der Verbleib des Dracheneis, also des namensgebenden Diamanten des Sultanats, ist ungeklärt. Erst viel später taucht

er in den Schätzen der Khunchomer Magierakademie wieder auf. Der Stern von Selem hingegen wird Muraks Tochter und Thronfolgerin *Hela-Horas* überbracht, die ihn in ihre Krone einfügen lässt.

Die Entdeckung Drakonias

Außerhalb des Kriegsgeschehens stoßen in der Nähe Khunchoms **17 v.BF** tulamidische Elementaristen auf Druiden, die aus Neugier auf die tulamidische Zauberei das Heer begleitet haben. Es kommt jenseits aller Feindseligkeit zu einem regen Gedankenaustausch und dem Beschluss, in Zukunft zusammenzuarbeiten, um noch mehr voneinander zu lernen. Nach einem rätselhaften Fingerzeig eines Elementargeists ziehen Druiden und Elementaristen in die unwirtliche Höhenregion des Raschtulswalls, wo sie die uralte Drachenfestung Drakonia entdecken und mit deren Erforschung beginnen. Hierzu gründen sie gemeinsam das ‚Ewige Konzil der Elementaren Gewalten'.

Die Zweite Dämonenschlacht und das Neue Reich – 16 v.BF bis 13 BF

Der aktuelle Stand um 16 v.BF

Das Bosparanische Reich erlebt eine neue Blüte. Der innere Zusammenhalt ist wiedergefunden, und nach der Annektierung Almadas und des Kemi-Reichs und dem Sieg über das aufständische Tobrien ist nun auch das Diamantene Sultanat besiegt und Teil des Kaiserreichs, das damit eine bisher nicht gekannte Ausdehnung erreicht hat.
Seit Silem-Horas haben sich die Kulte der zwölf Götter in den meisten Regionen des Bosparanischen Reichs gegen andere Glaubensrichtungen durchgesetzt.

Hela-Horas' Rache

Hela-Horas hat bereits als Kind ein beträchtliches magisches Talent gezeigt, weswegen ihr Vater ihr bereits 29 v.BF den tulamidischen Zauberer *Rashid Omar* zur Seite gestellt hat, um sie in seinen Künsten zu unterrichten.
Doch als sie nun vom Tod ihres Vaters hört, vergisst sie jede Dankbarkeit für den Tulamiden und schwört, Muraks Ende blutig zu vergelten. **16 v.BF** gibt sie den Befehl, möglichst viele tulamidische Kulturschätze zu zerstören, die Mitglieder der Oberschicht zu töten und Tausende Gefangene zu versklaven oder willkürlich umzusiedeln. Alle Tempel der ‚falschen Götter' werden in ihrem Auftrag geplündert und geschleift, die Priester getötet und wertvolle Archive vernichtet. Vor allem in Khunchom wird gnadenlos alles zerstört, was auf alte Kultur und Religion hinweist – unter Einsatz des eigenen Lebens verstecken einige Khunchomer ihre Kulturschätze tief unter der Erde in alten Felsengräbern.
Mehrere tulamidische Religionen gehen unter. Doch da Hela bereits ihre eigene Vergöttlichung im Sinn hat, sorgt sie vorerst nicht dafür, dass das zwölfgöttliche Pantheon an die Stelle der bisherigen Kulte tritt. Fast der ganze tulamidische Adel wird hingerichtet, um jede Möglichkeit einer Eigenständigkeit unmöglich zu machen. Die Tradition der Mudramulim und die Edelsteinmagie werden unterdrückt und geraten weitgehend in Vergessenheit.

Hela-Horas

Auch in bosparanischen Provinzen mit tulamidischer Vergangenheit wie etwa Al'Anfa werden energisch alle Spuren der Tulamiden ausgemerzt, wobei viele große kulturelle Errungenschaften erbarmungslos zerstört werden. So werden die meisten alanfanischen Seidenspinnereien geschlossen und abgerissen, die wertvollen Plantagen mit Samthauch-Orchideen niedergebrannt und wertvolle Schriften ins Meer geworfen. Es bleibt nicht aus, dass auch viele Erkenntnisse der Wissenschaft und Magie in dieser Zeit verloren gehen.

- 4 v.BF: Zerstörung Yasras
- 4 v.BF: Pher Drodonts Laboratorium unter Warunk
- 4 v.BF: das Depositum der Göttlichen Gnade
- 2 v.BF: Neuformulierung der Magierphilosophie
- 1 v.BF: Hela-Horas als Herrin über alle Menschen und Götter
- 1 v.BF: Egtor I. Ulaman als Fürst von Albernia, Auflösung des Ältestenrats
- 0 BF: Zweite Dämonenschlacht, Zerstörung Bosparans, Brand in der Hesindebibliothek, Gründung des Neuen Reichs
- 0 BF: Nivesen im Svellttal
- 0 BF: Zerstörung der Achaz-Stadt Raxx'Mal
- 0 BF: Umzug des Lichtboten nach Gareth

Zahoris

Besonders betroffen von den Umsiedlungen ist das südliche Almada, in denen noch viele Menschen mit tulamidischen Wurzeln leben. Als sich eine Gruppe stolzer Almadaner **5 v.BF** weigert, wegen seiner tulamidischen Wurzeln niedrigste Arbeiten zu verrichten, muss sie sich aus Angst vor Bestrafung heimlich davonstehlen. Als Geächtete ziehen diese Tulamiden nun heimatlos durchs Land – und werden damit die Vorfahren der Zahoris.

Aranien Sonderweg

Durch geschickte Diplomatie gelingt es Königin *Mygdonia von Aranien*, Hela davon zu überzeugen, dass ihr Land nichts mit den angeblichen tulamidischen Ränken zu tun hat. Im Jahr **10 v.BF** schließt sie einen Anerkennungsvertrag mit der Kaiserin, weswegen ihr Land von dem fürchterlichen Rachefeldzug ausgespart wird. So kann Aranien den Niedergang des Tulamidenreichs dazu nutzen, selbst wirtschaftlich und kulturell zu prosperieren.

Mygdonias Gatte ist der bekannte Krieger und Heerführer *Arkos I. von Zorgahan*. Als Träger des legendären Schwerts Zhimitarra gehört er später zu den Gründungsmitgliedern des Theaterordens und wird ein Heiliger der Rondrakirche.

Die Wiederentdeckung der Drachenmagie

Der aranische Großmagier *Pher Drodont* wird sich **7 v.BF** der archaischen Eigenarten drachischer Magie bewusst und beginnt mit ihrer Erforschung und Katalogisierung. Dabei versucht er auch, die drachische Gedankensprache in Buchstaben festzuhalten, wofür er das komplexe Drakned-Alphabet entwickelt. **4 v.BF** beginnt er, die zahlreichen Gänge und Höhlen im Molchenberg unter Warunk auszubauen, und richtet darin ein gewaltiges Laboratorium ein. Er entdeckt zwar, dass unter dem Berg ein Teilleib des Omegatherions begraben liegt, und versucht, dessen Macht für sich zu nutzen, behält dieses Wissen aber für sich.

Das Ende der Stadt Yasra

4 v.BF wird die Stadt Yasra am Ongalo von tulamidischen Zauberern dem Erdboden gleich gemacht.

Die Schlacht am Hügel von Half

Beim Hügel von Half in der Nähe Joborns treffen **4 v.BF** die Kämpfer der Fürstentümer Andergast und Nostria aufeinander. Die Nostrier unter Hauptmann *Horim* können die Andergaster unter Obrist *Elemann* vertreiben und nehmen Joborn in Besitz. Diese Schlacht gilt als Beginn des fünften Kriegs zwischen den beiden Ländern, der allerdings nach mehreren kleineren Scharmützeln recht bald wieder beendet ist.

Das Depositum der Göttlichen Gnade

Die Hohe Lehrmeisterin *Valiana* sieht **4 v.BF** den Kusliker Hesindetempel samt Bibliothek in einer Vision in Flammen stehen. Sie nimmt das als Warnung ihrer Göttin und stellt eine kleine Gruppe vertrauenswürdiger Geweihter zusammen, die insgeheim die größten Schätze der Bibliothek auf die Zyklopeninseln bringen und dort in einem Höhlenkomplex verstecken, dem sogenannten ‚Depostium der Göttlichen Gnade' auf Pailos. Die ‚Conservatoren der letzten Tage' halten den Hort des Wissens über Jahrhunderte geheim, nicht einmal die späteren Hohen Lehrmeister erfahren etwas davon.

Die Neuformulierung der Magierphilosophie

Der Philosoph *Elon Carhelan* veröffentlicht **2 v.BF** seine Gedanken zur Natur der Götter – seine Gedanken ähneln auf erstaunliche Weise den Theorien des Hochelfen Ometheon, die dieser rund 4.000 Jahre zuvor geäußert hat. Die zwölfgöttlichen Kirchen lehnen diese Magierphilosophie naheliegenderweise strikt ab und erklären ihre Vertreter zu Ketzern.

Der Untergang Bosparans

Nachdem die Schöne Kaiserin Hela-Horas das Bosparanische Reich noch einmal zur Blüte gebracht hat, erklärt sie sich **1 v.BF** selbst zur ‚Herrin über alle Menschen und Götter'. Viele Gelehrte und Priester sehen sich an das fürchterliche Ende des Fran-Horas erinnert, aber Hela sorgt dafür, dass diese Zweifler mundtot gemacht werden – schlimmstenfalls für immer.

Exkurs: Drachenkarfunkel im Lauf der menschlichen Geschichte

Den Karfunkeln von Drachen wird völlig zu Recht große Macht zugesprochen. Und so haben sie immer schon eine große Rolle als magische Foki oder Herrschaftsinsignien gespielt. Um die Übersicht zu erleichtern findet sich hier eine kleine Auswahl der wichtigsten Karfunkel, die die Geschichte der Menschheit, vor allem des Diamantenen Sultanats und des Bosparanischen Imperiums beeinflusst haben.

1.760 v.BF: *Bastrabun* findet *Pyrdacors* Karfunkel und erschafft daraus das Drachenei: Bastrabuns Diamanten, das namensgebende Artefakt des Diamantenen Sultanats und der Drachenei-Akademie zu Khunchom.
1.365 v.BF: Sulman al'Nassori schöpft den größten Teil seiner Kraft aus dem Drachenei.
1.324 v.BF: Das Drachenei wird zum Herrschaftsinsignium und Kronschatz des Diamantenen Sultanats.
999 v.BF: Abbadihrs Karfunkel wird in zwei Teile geteilt. Die Legende nennt Abbadihr den ewigen Drachen von Phecadien.
595 v.BF: Fran-Horas nimmt die Teile des Karfunkels des halbdämonischen Wurms von Chababien in die beiden Szepter der Herrschaft auf.
17 v.BF: Das Drachenei geht beim Untergang des Diamantenen Sultanats verloren.
1 v.BF: Hela-Horas fügt den Karfunkel des Wurms von Chababien zusammen.
0 BF: Der Karfunkel des Wurms von Chababien wird als Aarenstein in Rauls Krone eingesetzt.
1 BF: Die beiden Teile von Abbadihrs Karfunkel werden in das Linke und das Rechte Szepter eingearbeitet, die den früheren Szeptern der Herrschaft folgen.
495 BF: Beim Wiederaufbau der Khunchomer Akademie wird das Drachenei wiederentdeckt.
754 BF: Der Aarenstein wird aus der Krone gebrochen und von Khadan wieder in die Hälften zerlegt. Er macht Wappensteine des Horasreichs und des Hauses Oikaldiki daraus.

Wie schon ihr Vorfahr Fran-Horas weiß sie von dem Geheimnis der beiden Szepter der Macht. Sie lässt die beiden Hälften des Karfunkels aus den Szeptern entfernen und fügt sie zusammen, wodurch erneut der Geist des Wurms von Chababien geweckt wird und einerseits die magischen Fähigkeiten Helas vergrößert, andererseits aber auch ihre finstersten Seiten fördert.

Hela-Horas in Havena

Jahrhundertelang ist Albernia vom Havener Ältestenrat regiert worden, sehr zum Ärger des Adels hier und in Bosparan. Alle Versuche, einen neuen Fürsten zu installieren, sind von den Ältesten geschickt unterlaufen und abgewehrt worden. Allerdings konnten sie nicht verhindern, dass ihre Rechte nach und nach immer mehr beschnitten wurden.
Jetzt ist die Zeit gekommen, das Land wieder ins normale Adelssystem zurückzuführen: Kurz nach ihrer ‚Vergöttlichung' stattet Hela-Horas der Stadt vom 14. bis 29. Efferd **1 v.BF** einen Staatsbesuch ab und gibt sich erschüttert über die „mangelnde Ehrfurcht", die ihr von den Einwohnern entgegengebracht wird. Sie lässt den Ältestenrat auflösen und dessen Vorsitzenden *Reutus* enthaupten. Als sie nach einem neuen Fürsten sucht, biedern sich ihr mehrere Adelsfamilien an und versuchen, sich mit Unterwürfigkeit und Speichelleckerei in den Vordergrund zu schieben. Hela macht stattdessen den Hauptmann der Stadtwache zum Fürsten: *Egtor Ulamann I.* Die Wahl fällt auf ihn, weil er über keine eigene Hausmacht verfügt und deswegen auf die Gnade der Kaiserin angewiesen ist. Erst später stellt sich heraus, dass er ebenso wie seine Erben ein großes Geschick hat, unterschiedliche Mächtegruppen gegeneinander auszuspielen und sich immer auf die richtige Seite zu stellen.

Der Aufstand der Garether

Die Garether Bürger fühlen sich von Helas Selbstvergöttlichung grausam an Fran-Horas erinnert und senden eine Delegation, die die Kaiserin von diesem frevelhaften Tun abhalten soll. Hela-Horas lässt die acht Gesandten öffentlich verbrennen, wobei sie folgende Worte an die Götter richtet: „Die jetzt zu euch spricht, ist Hela-Horas, eure Herrin. Ich befehle euch, euch nicht in meine Angelegenheiten zu mischen. Wenn ihr gegen mich aufbegehren wollt, dann kommt herab und löscht diese Flammen." Da daraufhin nichts Ungewöhnliches geschieht, nehmen Helas Anhänger das ‚Schweigen der Götter' als Bestätigung ihrer Macht. Daran ändern auch die sintflutartigen Regenfälle nichts, die wenige Tage später über das gesamte Liebliche Feld hereinbrechen und schwere Schäden anrichten.
Helas Gegner hingegen betrachten die Botschafter von nun an als ‚die acht Märtyrer', deren Namen man auf ewig ehren soll: Celissa, Duridanya, Palinai, Yasinthe, Eboreus, Emmeran, Lucian und Vitus.

Die Zweite Dämonenschlacht

Nach dieser Tat kommen die Garether endgültig zur Überzeugung, Helas Frevel Einhalt gebieten zu müssen, und fühlen sich durch die Regenfälle darin bestätigt, dass Hela den Segen der Götter verloren hat. Sie stellen ein Heer un-

- 1 BF: Krönung von Kaiser Raul, Beginn der Raul'schen Dynastie
- 1 BF: Trennung von Linkem und Rechtem Szepter
- 1 BF: Gründung Meridianas
- 1 BF: Bosparaner Flüchtlinge in Thorwal
- 1 BF: Goblinkönigin Uspuschanna die Blutige in Arivor
- 1 BF: Isdira als offizielle Sprache am Tralloper Hof

ter dem bewährten tulamidischstämmigen Heerführer *Raul al'Ahjan* auf und ziehen Anfang des Jahres **0 BF** gegen Bosparan. Viele Kämpfer aus anderen Provinzen schließen sich den Garethern an, aber beispielsweise der Herzog von Darpatien wettert gegen Rauls Ungehorsam und droht, Gareth anzugreifen – wozu es niemals kommt. Hela hingegen sammelt ihre Truppen in Arivor und zieht den Aufständischen entgegen.

Am 30. Praios treffen die Garether bei dem kleinen Örtchen Brig-Lo auf die kaiserlichen Truppen. Diese Schlacht geht als die Zweite Dämonenschlacht in die Geschichte ein, denn wie ihr Ahn Fran-Horas ruft auch Hela fürchterliche Dämonen herbei, als sie merkt, dass sich das Blatt gegen sie wendet. Diesmal stellen sich den dämonischen Wesen vier Abgesandte der Götter in den Weg, die in späteren Berichten immer weiter ausgeschmückt wurden, bis man glaubt, Praios, Rondra, Ingerimm und Boron selbst auf dem Schlachtfeld gesehen zu haben.

Als die vier Alveraniare die Dämonen vernichtet haben, flüchten die bosparanischen Truppen panisch vom Schlachtfeld, wobei viele von ihnen von den nachsetzenden Garethern getötet werden.

In ihrem Triumph ziehen die Garether weiter bis nach Bosparan und rufen noch unterwegs am 8. Rondra ein ‚Neues Reich' aus. Am 21. Rondra überwinden sie die Außenmauern der Hauptstadt. In den Horaspalast dringen sie nicht vor, da er von vielen Zaubern und fast unbesiegbaren Gargylen beschützt wird. Dann regnet Feuer vom Himmel, Erdbeben erschüttern die Mauern und reißen mehrere Breschen in die Verteidigungsanlagen. Hela versucht noch vergeblich, die Garether durch eine Skelettarmee aufzuhalten, doch ihre Gegner sind entschlossen genug, die Untoten zu überwinden und Hela zu töten.

Das Neue Reich

Der Zeitpunkt von Helas Tod gilt als das Ende des Bosparanischen Reichs. In ihrem Zorn machen die Garether die ganze Hauptstadt (in der bis dahin etwa 100.000 Menschen lebten) dem Erdboden gleich, der Horaspalast geht in Flammen auf. Ein halbes Jahr lang ziehen Gruppen von Garethern plündernd und raubend durch das ganze Liebliche Feld und machen Arivor und Methumis dem Erdboden gleich. Auch zahlreiche Burgen und Tempel werden niedergebrannt, darunter der unter Silem-Horas erbaute Landsitz und (am 13. Firun) der Haupttempel der Hesinde in Kuslik mitsamt der gewaltigen Bibliothek, die angeblich ein ‚Rattenloch und Hort dämonischen Götzentums' sein soll. Unermessliches Wissen geht dabei in Flammen auf. Nur wenige Städte bleiben einigermaßen verschont, darunter Grangor, das traditionell gute Beziehungen zu Elenvina und Havena hat und von diesen Verbündeten vor den Plünderern geschützt wird, und Bethana wegen seines großen Efferdheiligtums. Der heilige Kelch der Rahja kann im letzten Moment nach Teremon gebracht werden.

Als die siegreichen Kämpfer nach Gareth zurückkehren, folgt ihnen ein drei Meilen langer Tross aus Wagen, die mit Beute überladen sind. Auf ihnen werden auch viele wichtige Schriften und Reichtümer nach Gareth transportiert, darunter der Stern von Selem, der von nun an lange Zeit in den kaiserlichen Schatzkammern liegt. Einige Almadaner, die ebenfalls an der Plünderung Bosparans teilnehmen, retten wertvolle Bücher und Schriften aus den brennenden Bibliotheken und bringen sie nach Punin, wo sie zur Grundlage der Bibliothek der Magierakademie werden.

Noch im gleichen Jahr wird Gareth zur Hauptstadt des Neuen Reichs (wegen seiner Lage im Zentrum Aventuriens auch Mittelreich genannt), der gefeierte Heerführer Raul wird Kaiser und Begründer einer neuen Dynastie. Mit dem Zeitpunkt von Bosparans Fall beginnt die heute wichtigste Zeitrechnung Aventuriens.

Das Liebliche Feld hingegen kommt nicht zur Ruhe, denn dort, wo die Garether abgezogen sind, strömen die Goblins ins Land und rauben das, was die Garether zurückgelassen haben.

Der Karfunkelstein des Wurms von Chababien

Unter den Schätzen Helas findet sich auch der prächtige Karfunkel des Wurms von Chababien. Obwohl die Macht des finsteren Drachengeists durch Helas Zauberei zu großen Teilen verbraucht ist, schlummert in ihm immer noch Böses. Doch davon ahnen die Garether nichts, als sie den Stein nun als Aarenstein in die Krone Rauls einfügen, damit er die Herrschaft über das Liebliche Feld symbolisiert.

Der syllanische Verrat

Nachdem die südaventurischen Städte und Siedlungen im Verlauf der Jahrhunderte immer wieder unter anderer Herrschaft gestanden haben, hat sich ihre Bevölkerung längst zu einem Völkergemisch entwickelt. Kaum jemand hat nur noch bosparanische, tulamidische oder Waldmenschen-Vorfahren, selbst im Adel haben sich Blutlinien längst vermischt.

Die energischen Racheaktionen der Hela-Horas haben deswegen in vielen südlichen Regionen großen Unwillen hervorgerufen, wurde doch nicht nur ein Teil der Wurzeln ihrer Einwohner ausgelöscht, sondern auch manches Kulturgut, auf das die Menschen hier sehr stolz waren.

Als Hela-Horas in Anbetracht der herbeieilenden Garether ihren südländischen Provinzen befiehlt, Entsatz zu schicken, stößt das auf weniger Begeisterung als erwartet. Der Oberbefehlshaber über alle Truppen der südlichen Regionen, *Hadrokles Paligan*, folgt dem Befehl nicht, sondern sperrt im Gegenteil sogar die Straße zu Sylla, sodass auch andere Truppenteile nicht nach Bosparan gelangen können. Damit hat er eine sehr gute Grundlage für seine zukünftige Karriere gelegt.

Nach Bosparans Fall

In der Zeit nach der Zweiten Dämonenschlacht blühen die Lande um Gareth unter den Klugen Kaisern auf, die Menschen breiten sich immer weiter aus. Auch die Städte des ehemaligen Diamantenen Sultanats fügen sich in das Kaiserreich ein und prosperieren, sodass die Niederlage und Helas Rachefeldzug bald in Vergessenheit geraten und die Thalusaner, Khunchomer und Mherweder sich ebenso sehr als Teile des Kaiserreichs wie als Tulamiden empfinden.

Der Zwölfgötterglauben breitet sich immer weiter aus, obwohl er häufig lokal geprägt ist. Frühere Gottheiten werden vielerorts als lokale Schutzgötter, Halbgötter oder Alveraniare weiter verehrt, unabhängig davon, ob dies mit dem Silem-Horas-Edikt vereinbar ist oder nicht. Aber auch die genaue Ausprägung der Götterverehrung variiert von Ort zu Ort, beeinflusst von früheren Religionen. Ein typisches Beispiel hierfür ist Phex, der bei den Tulamiden weiterhin als Gott der Magie betrachtet wird, obwohl dies andernorts Hesindes Bereich ist.

Bosparans Ruinen

Auf Befehl Rauls darf Bosparan nicht wieder aufgebaut werden – abgesehen von einigen besonderen Gebäuden wie dem Praiostempel und einer Zwingfeste, in der später der Protektor des Landes residiert. Der legendäre Zauberschmied *Drakhard* erhält den Auftrag, die Geister und Dämonen aus den Ruinen auszutreiben. Obwohl er magische und geweihte Hilfe erhält, ist er über zehn Jahre lang damit beschäftigt, bevor er sich wieder in seine Werkstatt zurückziehen darf. Er lebt dann noch über fünfzig Jahre, in denen er zahllose Artefakte und Waffen zur Bannung unheiliger Wesen erschafft, bevor er im Alter von über hundert Jahren schließlich im Kampf gegen einen achtgehörnten Dämon sein Leben am Sturmhorn lässt. Auch die Drakhard-Zinken gehen auf ihn zurück.

Nivesen im Svelltal

Unbeeindruckt von den fürchterlichen Schlachten im Süden siedeln sich um **0 BF** herum im Svelltal die Nivesen an und können nach und nach die Orks zurückdrängen.

Flüchtlinge in Thorwal

Einige Bewohner des Bosparanischen Reichs sind so von Furcht vor der Rache der Garether erfüllt, dass sie sogar bei den ehemaligen Feinden um Schutz suchen: den als barbarisch und sittenlos verrufenen Thorwalern. Der Hetmann der Hetleute, *Thurske Torbenson*, zeigt sich empfänglich für die Unterwürfigkeit, mit der die Flüchtlinge **1 BF** um Hilfe bitten, und erlaubt ihnen, in dem höher gelegenen Hinterland zu siedeln, wo sie eigene Siedlungen gründen, aber auch Aufnahme bei den Thorwalern in Gwaryd finden (dem heutigen Waskir).

Der Untergang von Raxx'Mal

In Mengbilla sammeln Borongeweihte **0 BF** eine größere Streitmacht, um gegen die Achaz-Stadt Raxx'Mal zu ziehen, die sie für eine ‚Brutstätte des Visar-Unglaubens' halten. Obwohl sich diese Annahme im Nachhinein als Irrtum herausstellt, wird Raxx'Mal völlig zerstört, einschließlich eines alten und kaum noch genutzten Observatoriums in der Nähe. Die wenigen Achaz, die das Massaker überleben, flüchten in die Sümpfe, in denen sie von nun an unter primitiven Umständen leben.

Die Borongeweihten bergen aus den Ruinen ein uraltes Artefakt, das den Echsen über lange Zeit das Überleben gesichert hat: einen der Kessel der Urkräfte, der Kraft von einer Person auf eine andere übertragen kann und damit zum Beispiel gute Kämpfer zu fast unbezwingbaren Kriegern machen kann. Wo dieser Kessel hingebracht wird, ist nicht bekannt.

Das Reich wird neu geordnet

Noch vor der Krönung des neuen Kaisers Raul legen Praiospriesterschaft und Adel gemeinsam fest, dass in Zukunft nie mehr ein Kaiser gleichzeitig Lichtbote sein darf. War bisher der Horas immer gleichzeitig auch Lichtbote, so wird die Macht **1 BF** aufgespalten und durch zwei Szepter symboli-

Raul der Große

- 2 BF: Neuordnung des Neuen Reichs
- 2 BF: Erneuerung der Anerkennung Araniens
- 2 BF: das Kapfeuer von Brabak
- 3 BF: Gründung der Magierakademie Schwert und Stab
- 3 BF: Befreiung Arivors, Gründung des Theaterordens
- 5 BF: Uspuschannas Tod, Ende der Goblinplage
- 5 BF: Pardonas Rückkehr in den Himmelsturm
- 6 BF: Gründung der Magierakademie der Magischen Rüstung

siert, die zu diesem Zweck angefertigt werden: Das Linke Szepter erhält der Anführer der Praioskirche (diese Aufgabe wird *Yarum Praiofold I.* angetragen), das Rechte Szepter der Kaiser. In jedes dieser beiden Szepter wird jeweils eine Hälfte des Karfunkels des Riesenlindwurms Abbadihr eingearbeitet, der vor langer Zeit von Geron erschlagen wurde.
Um dem Kaiser nahe zu sein, verlegt auch die Praioskirche den Hauptsitz ihres Kultes nach Gareth.

Das Lehnssystem

In dieser Zeit wird das Lehnssystem entwickelt: Nicht mehr derjenige erhält die Macht, der die finanziellen Möglichkeiten hat, sich die größte Hausmacht zu erkaufen. Stattdessen gilt nun das ganze Reich als Besitz des Kaisers, der einzelne Ländereien an Hochadlige zur Verwaltung übergibt, und diese derart ‚Belehnten' können ihrerseits Teile ihres ‚Lehens' an andere ‚Lehnsnehmer' weitergeben. Dabei muss der Lehnsnehmer seinem Herrn Treue schwören und ihm Abgaben zahlen, dafür ist es die Pflicht des Lehnsgebers, ihm Schutz und Unterstützung zu geben, sollte es notwendig sein.
Adelstitel sind somit nicht erblich, sondern fallen mit dem Tod eines Lehnsnehmers zusammen mit dem Lehen selbst an den Lehnsgeber zurück, der einen neuen Herrscher auswählt. Allerdings ist es recht bald üblich, dafür einen Erben des vorherigen Herrschers zu nehmen, sofern dieser sich bewährt hat.

Die Neuordnung des Südens

Natürlich müssen im Rahmen dieser Veränderungen auch die einzelnen Provinzen neu geordnet werden, und Raul beginnt damit im Süden seines Reichs. Schon im Jahr **1 BF** wird Admiraloberst *Hadrokles Paligan*, der ehemalige Oberbefehlshaber der bosparanischen Truppen im Süden, als Vizekönig der neu gegründeten Provinz Meridiana eingesetzt, zu der alle wichtigen südlichen Siedlerstädte gehören. Sylla ist nun Hauptstadt dieser Provinz, während in Brabak und Alphana vizekönigliche Grafen eingesetzt werden. Der Gouverneur von Khefu ernennt sich selbst zum Fürsten und unterstellt sein Einflussgebiet samt Hôt-Alem in vorauseilendem Gehorsam ebenfalls dem Vizekönig. Da sich aber schnell herausstellt, dass die Neuordnung des Vizekönigreichs überhastet abgelaufen ist, wird sie im darauffolgenden Jahr noch einmal überarbeitet und die Provinz in drei Grafschaften aufgeteilt: Altoum mit der Hauptstadt Sylla, Aurelia mit der Hauptstadt Alphana und Mysobien unter Brabak. Hinzu kommt das Fürstentum Trahelien.

Die Neuordnung des Nordens

Natürlich muss nicht nur der Süden neu geordnet werden, aber Raul lernt schnell aus seinen Fehlern und lässt sich in den nördlicheren Provinzen mehr Zeit. Erst **2 BF** verkündet er die neue Aufteilung. So wird Punin zur Hauptstadt des neuen Fürstentums Almada und Sitz von Fürst *Viryamun von Almada*, Ragath wird Grafensitz. Der berühmte Held aus der Dämonenschlacht und Kampfgefährte Rauls, *Baduar vom Eberstamm*, wird für seine Leistungen zum Herrscher des neuen Fürstentums Kosch mit Hauptstadt Angbar ernannt. Gleichzeitig macht Raul ihn zum Marschall des Neuen Reichs, sodass er wenig Gelegenheit hat, sich um das Fürstentum zu kümmern. Baduar wird bald zum Inbegriff des rondragefälligen Adligen, und viele Jungadlige im ganzen Reich nehmen sich ihn zum Vorbild.
Das Herzogtum Tobrien wird zum ‚Siedlerland Tobimorien' unter Herrschaft eines Herzogs-Protektoren. Den darpatischen Herzog, der sich zuvor auf die Seite von Hela-Horas gestellt hatte, enthebt Raul seiner Ämter, das Herzogtum wird Teil des Königreichs Garetien.

Die Zwillingsherzöge

Die Zwillingsbrüder *Thordenin* und *Thordenan* werden gleichberechtigte Herzöge des Herzogtums zum Pandlaril, wie das bisherige Herzogtum Baliho nun genannt wird, und begründen die Tradition, dass immer ein Geschwisterpaar gemeinsam auf dem Bärenthron von Trallop sitzt. Sie bestellen einen Elfen als Hofmeister und führen damit die elfische Mode im Herzogtum übergangslos fort. Bald erhalten sie die Beinamen ‚der Spielmann' und ‚der Retter'.

Die Greifenmark

Die Greifenmark mit der Hauptstadt Greifenfurt wird ein Illuminat unter der Herrschaft der Praioskirche, die ab **9 BF** von *Gryphonia Praiosmin II.* regiert wird. Unter ihrer Ägide bemühen sich vor allem klösterliche Gemeinschaften von Peraine- und Praioslaien um die Urbarmachung des Geländes, beschützt von Kämpfern der späteren Sonnenlegion.

Die Herrschaft über die Tulamiden

Auch beim Umgang mit den Tulamiden ändert Raul das Vorgehen völlig. Statt grausamer Unterdrückung verspricht er eine Respektierung der alten Traditionen und Bräuche. **2 BF** erneuert er den gegenseitigen Anerkennungsvertrag mit Königin Mygdonia von Aranien.
Im Rahmen der Neuordnung des Reichs werden auch die Herrschaftsgebiete des ehemaligen Sultanats neu benannt und organisiert. So entstehen nun die Markgrafschaft Mhanadistan, die Grafschaft Anchopal und die Herzogtümer Thalusien und Balash, wobei er Tulamiden zu Herrschern über diese Reiche macht. Das Gebiet der Khôm hält er für unregierbar und integriert es deswegen vorerst nicht ins Reich. Die Tulamiden übernehmen nun viele kulturelle Errungenschaften von den Mittelreichern, aber auch die Garether lernen viel von den Tulamiden.

Das Kapfeuer von Brabak

Um die Schifffahrt sicherer zu machen, befiehlt Kaiser Raul **2 BF** dem gerade ernannten Grafen von Brabak, an der Küste bei der Mysobmündung ein großes Leuchtfeuer zu errichten, das den Schiffen als Orientierung dienen soll. Langfristig soll hier irgendwann ein Leuchtturm errichtet werden, aber dafür stehen derzeit die finanziellen Mittel nicht zur Verfügung – und später gerät dieses Vorhaben in Vergessenheit.

Kunst und Wissenschaft im Neuen Reich

Nach dem Sieg über Hela prägt große Aufbruchsstimmung das Reich. Überall wird nach neuen Siedlungsgebieten, nach unentdeckten Bodenschätzen und fruchtbaren Ländereien gesucht. Vor allem die östlichen Gebiete bekommen starken Zulauf. Für Kunst und Wissenschaft bleibt aber nur wenig übrig, Forschung wird lediglich als Erforschung unbekannter Ländereien akzeptiert, alles andere gerät in den Ruch von ‚horasischer Rückwärtsgewandtheit', da unter den Horas Wissenschaften stark gefördert wurden. Nur wenige innovative Bücher werden in dieser Zeit verfasst, die Geweihten beschränken sich weitgehend auf das Kopieren alter Schriften.
Auch in der Kunst gibt es kaum eine Neuentwicklung, am beliebtesten sind traditionelle und althergebrachte Musik- und Malstile. Die einzige Innovation ist *Aldifreid von Trallop* zuzuschreiben, der als kaiserlicher Hofbarde **220 BF** die ritterliche Minne und Hofmusik entwickelt – diese Mode ist vor allem bei ritterlich gesinnten Adligen bald ungemein beliebt.

Die Gründung der Sonnenlegion

Lichtbotin *Praiosmin II.* verkündet, eine bewaffnete Gruppe gründen zu wollen, die fortan mit Waffengewalt gegen Ketzerei vorgehen soll. Sie beauftragt *Aurentian*, einen ehemaligen Grafen, mit dem Aufbau dieser ‚Sonnenlegion', für die die Legion der Sonne und Leibgarde Olruks I. als Inspiration dient. Aurentian sammelt in den folgenden Jahren zahlreiche fanatische Kämpfer um sich, die bereit sind, für Praios in den Tod zu gehen – aber in erster Linie, Ketzer in den Tod zu schicken. In späteren Berichten wird immer wieder beschrieben, Aurentian sei auf einem Greifen geritten, um seine Auserwähltheit zu untermauern – viele glauben, dass er einer der ersten menschlichen Greifenreiter gewesen sei.

Schwert und Stab zu Beilunk

Während in Yaquirien mehrere Magierakademien geschlossen werden, weil sie mit Hela zusammengearbeitet haben, gründen kaisertreue Magier **3 BF** in Beilunk die Magierakademie *Schwert und Stab* und **6 BF** in Gareth die *Akademie der Magischen Rüstung*, um gegen mögliche zukünftige schwarzmagische Angriffe gewappnet zu sein. Zauberer werden vielerorts auf ihre Kaisertreue überprüft, vereinzelt kommt es zu Hexen- und Druidenverfolgungen, wenn diese sich nicht dem Kaiser unterwerfen wollen, sondern auf Eigenständigkeit pochen.

Goblins im Lieblichen Feld

Kaum haben die Menschen die rauchenden Trümmer der ehemaligen Hauptstadt Bosparan verlassen, da kommen Goblins aus dem Hinterland und richten es sich in den Ruinen heimisch ein, andere fallen über geschwächte Städte her. So setzt sich die mächtige Goldfelser Hochschamanin *Uspuschanna die Blutige* **1 BF** in den Ruinen Arivors fest und beginnt von hier aus eine Schreckensherrschaft über die Umgebung.
Sie sendet Boten an alle Goblins, die in der näheren und weiteren Umgebung hausen, und sogar bis in die Nordprovinzen des Reichs huschen ihre rotpelzigen Abgesandten. Uspuschannas Ruf wird vielerorts erhört, und so ergießt sich bald eine Goblinflut ins zentrale Liebliche Feld und überschwemmt manche Siedlung, die seit Helas Untergang über keine eigenen Kämpfer mehr verfügt.

Der Theaterorden

Als Raul davon erfährt, sendet er ein Heer nach Arivor, dem es **3 BF** mit der Hilfe von einheimischen Kämpfern gelingt, die Goblins aus der Stadt zu vertreiben – wenn auch nicht, sie zu besiegen. Daraufhin wird im Amphitheater der Stadt, einem der noch am besten erhaltenen Bauwerke, feierlich ein Waffenbund gegründet, dessen Ziel es ist, das Land endgültig von den Goblins zu befreien. An der Spitze dieses Ordens stehen jeweils sechs Recken aus dem Lager der Bospraner und sechs Garether, allesamt entweder Rondrageweihte oder Adlige, und genannt wird er ‚Heiliger Orden unserer Herrin Rondra vom Theater zu Arivor', aber die Kurzform ‚Theaterritter' setzt sich sehr schnell durch.
Unter Führung der Marschallin *Lutisana von Kullbach* werden die umherziehenden Goblinscharen innerhalb von zwei Jahren vertrieben, getötet oder versklavt. Im Jahr **5 BF** gelingt es dem Theaterritter *Pakhizal al'Murfun* sogar, die legendäre Schamanin und Königin Uspuschanna zu erschlagen, was den Widerstand der Goblins endgültig beendet. Auch die goblinischen Kulthöhlen in den Goldfelsen werden von den Theaterrittern aufgespürt und ‚gesäubert'. Eine davon ist Narai Siikram, in der mächtige Goblinschamaninnen ausgewählte Krieger nach deren Tod ins Leben zurückholen konnten. Diese Höhle wird jedoch nicht zerstört, sondern nur zugemauert und magisch versiegelt, denn die Ritter wollen sich die Möglichkeit offenhalten, eigene Mitglieder notfalls aus Borons Reich zurückzuholen. Die Lage der Höhle gerät jedoch recht bald in Vergessenheit.
Die überlebenden Goblins ziehen sich derweil aus dem Lieblichen Feld in verschiedene Gebirge zurück, vor allem in den Windhag.

Die Gründungsmitglieder

Nicht alle Namen der zwölf ersten Anführer der Theaterritter sind überliefert, aber es ist bekannt, dass jeder von ihnen ein legendäres Schwert trägt – die zwölf Löwinnenschwerter schreiben allesamt Geschichte. Jedes dieser Schwerter trägt einen (Halb-)Edelstein im Knauf, nach dem es benannt ist und der es einem der zwölf Götter zuordnet.

- 8 BF: Baubeginn des Merymakons
- 10 BF: Gründung von Vallusa, Zerstörung des Tocamuyac-Heiligtums
- 11 BF: offizielle Auflösung des Theaterordens, Hinrichtung der Marschallin
- 11 BF: Unterteilung des Lieblichen Felds in Protektorate
- 13 BF: Verbot der Horas-Verehrung
- 18 BF: die große Mauer von Vallusa
- 18 BF: neue Ordensburg der Theaterritter in Arivor
- 20 BF: Seuche in Alphana
- 22 BF: Gründung des Pentagrammordens
- 23 BF: Trahelien wird Gouvernement Südmeer
- 26 BF: Kampf der Auelfen gegen die bornischen Goblins
- 30 BF: Ende des elfischen Kriegs gegen die Goblins

Neben der Marschallin Lutisana von Kullbach mit der Smaragdlöwin und dem Bezwinger Uspuschannas, Pakhizal al'Murfun, wird noch der Name des Bosparaners *Salim al'Thona* überliefert, der als ‚Stier vom Szinto' der letzte Tribun von Helas Prätorianergarde gewesen ist. Außerdem kennt man *Fedaji ben Nurbad,* einen Abkömmling aus altem alhanischem Adel, der das lange verschollene Schwert Schalljarß führt (es wird nun Bergkristalllöwin genannt), den König Araniens, *Arkos der Große von Zorgahan* mit Zhimitarra, der Amethystlöwin, und die Bosparanerin *Niam da Chabab*.

Der Tod der Marschallin

Im Jahr **6 BF** ernennt sich die Marschallin Lutisana eigenmächtig zur Komturin von Phecadien, um den Wiederaufbau des Landes zu leiten, denn sie glaubt, die Garether hätten kein Interesse mehr an dieser verheerten Region. Doch das ist ein verhängnisvoller Fehler, denn Kaiser Raul kann einen solchen Alleingang nicht durchgehen lassen, will er nicht als schwacher Herrscher gelten. So sendet er ein Heer unter Führung des Protektors *Gorben von Rommilys* nach Arivor, der das Land unterwirft und Lutisana **11 BF** als Hochverräterin hinrichten lässt. Obwohl sie eigentlich aus Gareth stammt, wird sie damit zur Märtyrerin der Liebfelder, später spricht die Rondrakirche sie sogar heilig.
Um die Machtverhältnisse eindeutig zu klären, wird der Theaterorden sogar offiziell aufgelöst, seine Mitglieder unter Acht und Bann gestellt. Nichtsdestotrotz existiert der Bund weiter und bezieht **18 BF** sogar eine eigens errichtete Ordensburg in Arivor. Da sich die Mitglieder aber keinerlei Taten gegen das Kaiserreich oder den Kaiser schuldig macht, wird der Bann kurz nach Rauls Tod **56 BF** aufgehoben und der Orden wieder anerkannt.

Die Protektorate

Nachdem langsam Ruhe im Lieblichen Feld einkehrt, unterteilt Raul es **11 BF** in fünf Protektorate: Kuslik, Phecadien, Vorderes Almada, Neetha und Drôl. Seekönig *Merymakos II.* hat sich bereits **8 BF** dem Kaiser unterworfen und entgeht so der gewaltsamen Entmachtung. Die Zyklopeninseln werden für mehrere Jahrhunderte zu einem wichtigen Flottenstützpunkt der Kaiserreichs im Meer der Sieben Winde, außerdem werden häufig ungeliebte Adlige hierher verbannt.
Die traditionelle Verehrung des mythischen Reichsgründers Horas wird **13 BF** verboten, die Horas-Tempel, die die bisherigen Zerstörungen überstanden haben, in kaiserlichem Auftrag geschleift. Eine Volkszählung im Jahr **15 BF** ergibt, dass im gesamten Lieblichen Feld noch 92.500 Menschen leben – vor Bosparans Fall waren es alleine in der Hauptstadt mehr.

Das Merymakon

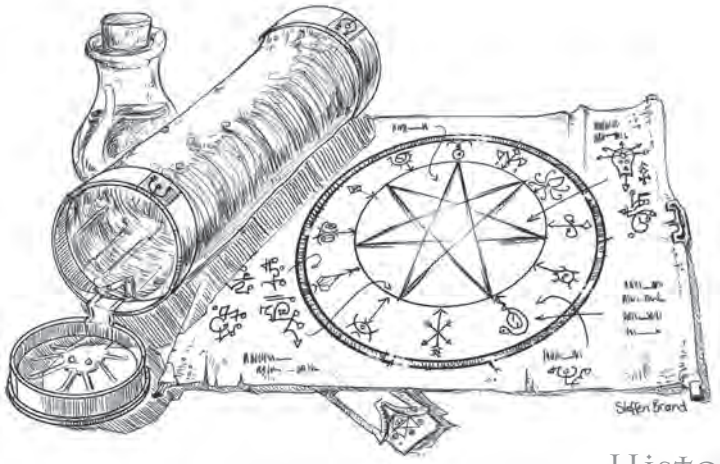
Auf Rauls Geheiß wird ab **8 BF** auf den Zyklopeninseln bei Rethis eine weitläufige Gefängnisanlage erbaut, die nach Seekönig Merymakos II. benannt wird und der Unterbringung missliebiger Adliger dient.

Pardona zieht sich zurück

Nachdem Pardona über tausend Jahre lang für den Namenlosen durch die Welt gezogen ist und sich jeweils nur kurz im Himmelsturm aufgehalten hat, kehrt sie im Jahr **5 BF** zu den Shakagra'e zurück und widmet sich ganz ihren Experimenten. So erschafft sie **98 BF** den Ur-Feylamia, den ersten Elfenvampir, der wenig später zwei Firnelfen-Stämme auslöscht.

Die Gründung Vallusas

Siedler aus Trallop entdecken **10 BF** eine Insel in der Misamündung und die darauf liegende Tocamuyac-Siedlung. Sie annektieren das Land, versklaven die Bewohner und gründen eine Stadt, die sie zu Ehren von Rauls Gemahlin Vallusa nennen. Die Heiligtümer der Tocamuyac werden zerstört, die Statue ihrer Hauptgöttin tief im felsigen Boden vergraben.



Frieden zwischen Menschen und Zwergen – 18 bis 161 BF

Der aktuelle Stand um 18 BF

Das Bosparanische Reich ist untergegangen, an seine Stelle ist das Neue Reich mit Gareth als Hauptstadt getreten. Kaiser Raul hat die Strukturen des Reiches grundlegend verändert, erstmals werden Provinzen als Lehen vergeben. Viele Ländereien erleben eine neue Blüte, sobald sie sich von dem Krieg und der Zweiten Dämonenschlacht erholt haben. Auch das Land der Tulamiden, ehemals Diamantenes Sultanat, hat sich in das Reich eingefügt.

Nur im ehemaligen Zentrum des Bosparanischen Reichs, dem Lieblichen Feld, herrschen Chaos und Niedergang. Bosparan liegt in Ruinen und darf nicht wieder aufgebaut werden, viele andere ehemalige Zentren der Kultur sind vernichtet und niedergebrannt, und die einheimischen Menschen haben es gerade erst mühevoll geschafft, sich der Goblins zu erwehren, die über ihre Ländereien hergefallen sind.

Der Zwölfgötterglauben ist im ganzen Neuen Reich angekommen, obwohl es weiterhin viele lokale Schutzgottheiten und Halbgötter gibt, auch die genaue Charakterisierung einzelner Götter variiert von Ort zu Ort.

Die Große Mauer von Vallusa

Nachdem Vallusa immer wieder von schweren Sturmfluten heimgesucht wird, beschließen die Einwohner, sich in Zukunft besser vor Efferds Zorn zu schützen – ohne zu wissen, dass sie sich diesen Zorn mit der Zerstörung des alten Tocamuyac-Heiligtums und der Versklavung der Bewohner zugezogen haben. Mithilfe erzzwergischer Baumeister errichten sie **18 BF** auf der Meerseite der Stadt eine gewaltige Mauer. Ein Teil davon ist der Feuerturm, der nach Aussage der zwergischen Baumeister Ingerimms Gnade auf die Stadt herabrufen soll, damit der Schmiedegott die Einwohner gegen Efferds Gewalten schützt.

Der Pentagrammorden

Mehrere Zauberer versammeln sich in Vincita Saltus im zerstörten Bosparan und beschließen, einen verlässlichen Botendienst speziell für Magier einzurichten. **22 BF** gründen sie den Pentagrammorden, dessen Mitglieder dafür ausgebildet werden, Botschaften und Artefakte über den ganzen Kontinent zu transportieren. Eines der Gründungsmitglieder ist der legendäre Zauberschmied Drakhard.

Neuigkeiten aus Meridiana

11 BF integriert Kaiser Raul auch Mengbilla und Corapia in sein Reich, die zunächst versucht haben, unabhängig zu bleiben. Als im Jahr **66 BF** die Markgrafschaft Drôl gegründet wird, werden diese beiden Städte ihr zugeschlagen: die Region Mengbilla als Grafschaft Nord-Askanien und Corapia mit Umgebung als Grafschaft Süd-Askanien.

Die zweite Seuche in Alphana

In Alphana bricht **20 BF** erneut eine schwere Seuche aus, bei der über achtzig Prozent der Einwohner den Tod finden. Vorübergehend wird die Stadt fast vollständig verlassen, und auch in den folgenden Jahrzehnten findet sie nicht zu alter Pracht zurück. Erst ab **100 BF** kommen Bauern in größerer Zahl herbei, um die Plantagen neu zu beleben. Damit beginnt auch wieder die Sklavenjagd auf Waldmenschen in den Tiefen des Dschungels.

Das Gouvernement Südmeer

Das eigenwillige Fürstentum Trahelien benennt sich **23 BF** in Gouvernement Südmeer um. Doch es stellt sich bald heraus, dass die Herrscher einzig die persönliche Bereicherung zum Ziel haben. Obwohl sie die Bevölkerung gnadenlos auspressen, kümmert sich der Vizekönig Meridianas nicht weiter darum, da er sich vor allem mit Piraten und bosparantreuen Konterrevolutionären herumschlagen muss.

Das Reich der Kunga Suula

Jhivyndhar Wolfszahns Angriff auf die rote Flut

Seit geraumer Zeit lassen sich die Elfen möglichst auf keinen Krieg gegen die Goblins ein, da diese sich so schnell vermehren, dass Auseinandersetzungen langfristig wenig Aussicht auf Erfolg haben. Im Jahr **26 BF** sammelt der auelfische Anführer *Jhivyndhar Wolfszahn* jedoch einige Krieger um sich und versucht, die Macht der mächtigen Goblinkönigin *Kunga Suula* im nordwestlichen Bornland zu brechen. Nach vielen, teils auch recht erfolgreichen Schlachten will er **30 BF** zu der Königin vordringen, stößt dabei aber auf eine unerwartete Menge von Goblins und wird von der Übermacht überwältigt und getötet. Sein Scheitern gilt den Auelfen lange Zeit als Bestätigung für die Sinnlosigkeit, sich mit der ‚roten Flut' anzulegen.

Das Großreich der Goblins

Zwanzig Jahre später, **50 BF**, eint die Kunga Suula die Goblinstämme und ruft ein Großreich vom Born bis zum Walsach aus. Sie residiert in Wjassuula (Goblinisch für ‚die Geisterreiche') und lässt Elfen und Nivesen aus dem Großreich vertreiben. Ihr harter Herrschaftsstil sorgt dafür, dass

- 39 BF: Codex Raulis
- 50 BF: das Reich der Kunga Suula, Bündnis zwischen Al'Hani und Goblins
- 50 BF: Gründung Olats, Errichtung von Olats Feste und Olats Wall, Ausrufung der Grafschaft Bärwalde
- 51 BF: Gründung der Markgrafschaft Drachenstein
- 53 BF: Tod Kaiser Rauls
- 56 BF: Umwandlung der Protektorate ins Herzogtum Kuslik
- 56 BF: Aufhebung des Banns gegen den Theaterorden
- 62 BF: Anfertigung der Bärenkronen von Weiden
- 66 BF: Gründung der Markgrafschaft Drôl
- 80 BF: erste Ragather-Yaquirtaler Blutfehde
- 89 BF: thorwalscher Überfälle auf Weidenau und ab dann auf viele Küstenorte
- 94 BF: Fund des Rubinauges in Selem
- 97 BF: Rahjas Kelch in Belhanka
- 98 BF: der erste Feylamia
- 100 BF: Vallusa als Hauptstadt der neuen Markgrafschaft Drachenstein
- 101 BF: zahlreiche Erdbeben im Neuen Reich
- 103 BF: Gründung eines geheimen Rur-und-Gror-Tempels im Awalakim-Gebirge

die Goblins vergleichsweise klug und weitsichtig vorgehen, Eigenschaften, die ihnen sonst fehlen. Dazu schafft sie es mit mächtiger Zauberei, ihr Volk erblühen und gedeihen zu lassen. Diese Zauberei beruht auf Mächten, die dem Land selbst innewohnen, und ist so beeindruckend, dass die Menschen die geheimnisvolle Herrscherin bald furchtsam „Hela der Goblins" nennen.

Menschen und Goblins

Die Menschen des Neuen Reichs dringen nach und nach in das Land am Born vor und erbauen zahlreiche neue Trutzfesten. Natürlich kann die Kunga Suula dies nicht gutheißen, und es kommt zu Schlachten zwischen Menschen und Goblins, bei denen mal die Goblins unterliegen und sich zurückziehen müssen, mal die Menschen besiegt und ihre Festungen zerstört werden.

Da die Kunga Suula ihren Einflussbereich immer weiter vergrößert, stößt ihr Reich schließlich an die Grenzen der **51 BF** gegründeten Markgrafschaft Drachenstein und deren Hauptstadt Vallusa.

Bemerkenswert ist, dass es die Stammeskönigin der Al'Hani, *Danutja*, schafft, ein Bündnis mit der Kunga Suula zu schließen, das ihrem Volk das Verbleiben im Bornland erlaubt. Die beiden Völker tauschen nicht nur Waffen und Waren aller Art, sondern ein Stück weit sogar die Geheimnisse ihrer Zauberei. So finden auch die alhanischen Zauberinnen Zugang zu den Mächten der Region, die sie als eine mystische ‚Seele des Landes' interpretieren.

Der Codex Raulis

Nach 36 Jahren intensiver Beratung mit Gelehrten und Geweihten, darunter auch Tulamiden und Rechtsgelehrten aus dem ehemaligen Horasreich, lässt Raul ein Gesetzeswerk erstellen, das zur Grundlage für die Rechtsprechung im Neuen Reich wird. Nicht nur die Definition von Verbrechen und ihre Strafen werden hier grundsätzlich geregelt, sondern auch das Lehns- und Ständewesen. Ebenfalls Teil des Werkes ist die Festlegung des Erbkaisertums, das sich (in Anbetracht von Helas Freveltaten) allerdings nur auf männliche Nachkommen bezieht – niemals wieder soll eine Frau den Kaisertitel tragen. Auch die Trennung von weltlichem und geistlichem Szepter wird festgehalten. Das gesamte Schriftwerk wird **39 BF** schließlich unter dem Namen „Codex Raulis" publiziert.

Grafschaft Bärwalde

Die Herzöge von Baliho gründen **50 BF** südwestlich ihrer Stadt die Grafschaft Bärwalde und lassen an der Mündung des Finsterbachs in den Neunaugensee die Stadt Olat erbauen. Aufgabe des Grafen *Olat der Bogner* ist es von nun an, ein Eindringen von Orks oder anderen finsteren Wesen aus dem Nebelmoor in das Herzogtum zu verhindern, wofür er die Wasserburg Olats Feste erbaut und einen Damm entlang des Finsterbachs aufschüttet, der Olats Wall genannt wird.

Rauls Tod

Nach über einem halben Jahrhundert weiser Herrschaft verstirbt Kaiser Raul, Bezwinger von Hela-Horas und Begründer des Raulschen Reichs, im Jahr **53 BF** friedlich in seinem Bett. Er gilt als Ahnherr der Klugen Kaiser, unter deren Herrschaft das Neue Reich seine größte Ausdehnung erreicht.

Die Aufhebung der Protektorate

Rauls Nachfolger *Debrek* kommt **56 BF** zur Überzeugung, dass die Protektorate im Lieblichen Feld nun aufgehoben werden können, er lässt das Liebliche Feld in eine normale Provinz umwandeln. Als dessen Herrscher ernennt er seinen jüngsten Bruder *Hardo von Gareth* zum Erzherzog von Kuslik und gibt ihm den Auftrag, alle zerstörten Städte wieder aufzubauen – außer Bosparan.

Außerdem lässt er den Bann gegen die Theaterritter fallen. Zehn Jahre später fasst er die Grafschaften Harodien, Chababien, Nord- und Süd-Askanien zur Markgrafschaft Drôl zusammen.

Die Weidener Herzogenkronen

Der Balihoer Herzog *Thordenin III.* (genannt der Waidmann, eigentlich Yar-Dila) lässt **62 BF** zwei goldene Kronen für sich und seinen Bruder, Herzog *Thordenan III.* (genannt der Gute, eigentlich Var-Iamamandra) schmieden, die von nun an als ‚Bärenkronen' die Herzöge Balihos und später Weidens schmücken.

Almadanische Fehden

In Almada setzt sich seit Beginn des Neuen Reichs eine Entwicklung fort, die schon vorher abzusehen war: Aus einem Hang zu lokaler Dorf- und Familienpolitik in Verbindung mit großer Streitfreude entsteht ein leidenschaftliches Fehde-

wesen. Einer der Höhepunkte ist die *Erste Ragather-Yaquirtaler Blutfehde*, bei dem sich mehrere Familien in ihren Zwist hineinsteigern, bis es am 7. Rondra **80 BF** in Ragath zu einem großen Gefecht mit vielen Beteiligten kommt.

Die neuen Raubzüge der Thorwaler

Da mit dem Untergang Bosparans auch die Seemacht des Alten Reichs gebrochen ist, gibt es niemanden mehr, der sich den Raubzügen der Thorwaler entgegenstellt. Nachdem die Drachenboote lange Zeit vornehmlich als Handelsschiffe unterwegs waren, kommt es **89 BF** zu einem Überfall auf die albernische Stadt Weidenau – aber das ist nur der Auftakt zu immer häufigeren Überfällen auf Hafenstädte und -dörfer. Die Fürsten von Havena sind nicht in der Lage, den Thorwalern Einhalt zu gebieten. Einerseits haben sie nicht die Mittel, eine Kriegsflotte aufzubauen, andererseits zeigt sich hier, dass das Haus Ulaman keine Unterstützung des alten Adels genießt: Niemand will Mittel zur Verfügung stellen, um Schiffe zu bauen oder Söldner anzuwerben.

Von **119 BF** an fahren die Thorwaler sogar mehrfach den Großen Fluss hinauf und überfallen verschiedene Hafenstädte – Ferdok wird zum Beispiel viermal geplündert. Einige der Thorwaler verlassen sogar ihre Boote und fallen über Städte her, die nicht am Großen Fluss liegen. Immer wieder kommt es zu Gefechten mit den Einheimischen, die aber zumeist zugunsten der recht plötzlich auftauchenden und ebenso schnell wieder verschwindenden Thorwaler ausgehen.

Allerdings haben die Thorwaler immer wieder mit dem Fluch des Flussvaters zu kämpfen. Nachdem es mehrfach zu unheimlichen Vorfällen gekommen ist, beginnen die meisten von ihnen, sich mit unzähligen Amuletten und Glücksbringern auszustatten, um gegen böse Einflüsse gefeit zu sein. Diese Sitte breitet sich in der Folgezeit bei allen Thorwalern aus.

Da Kaiser *Sigman* kurz nach seiner Inthronisation schwer erkrankt ist, kümmert er sich nicht um die Hilfsgesuche aus Albernia und den Nordmarken. So greifen die Einheimischen zur Selbsthilfe und errichten ab **122 BF** am Großen Fluss und am Tommel sowie an markanten Punkten des Inlands Wachtürme. Sobald Thorwaler gesichtet werden, geben die Türmer mit ihren Rufhörnern Signale weiter – auf diese Weise gelingt es zumindest, den Überfällen das Überraschungsmoment zu nehmen.

Das Ende der Raubzüge

Nach Sigmans Tod reagiert auch sein Nachfolger *Sighelm* nur zögerlich. Schließlich befiehlt er **124 BF**, eine eigene Westflotte aufzubauen, die es mit den Thorwalern aufnehmen kann. Nachdem diese Flotte nach und nach immer schlagkräftiger geworden ist, befiehlt **143 BF** Hetmann *Isleif* seinem Volk, sich wieder dem Handel zu widmen. Von da an kommt es nur noch vereinzelt zu Raubzügen und Überfällen.

Der Ursprung der Familie Bennain

Da einige Regionen Albernias seit den Dunklen Zeiten kaum besiedelt sind, kehren nun Thorwaler friedlich hierher zurück und gründen neue Siedlungen, die später Teil des Fürstentums werden. Seit dieser Zeit haben viele Albernier thorwalsches Blut in den Adern. Der berühmteste dieser neuen Siedler ist Hetmann *Djannan Drachenkopf*, der **150 BF** auf den Ruinen der alten Siedlung Rodax die Stadt Kyndoch gründet. Er ist ein berühmter Kämpe, gilt als Seeschlangentöter und Anführer der Drachenkopf-Ottajasko. Da er sich selbst häufig verkürzt „der Kopf“ nennt, heißt er in Albernia ‚Bennain‘ – das Alberned-Wort für Kopf. Erst nachträglich wird er von Chronisten Djannan ui Bennain genannt und ist damit Stammvater des albernischen Adelshauses der Bennain.

Von Kyndoch aus kontrolliert Djannan den Handel auf dem Großen Fluss. Dabei agiert er jedoch klug, denn die Abgaben, die er verlangt, sind niemals überzogen. Dafür sorgt er mit seinen Leuten für Sicherheit auf dem Fluss. Einige Male verjagt er sogar Steuereinnehmer aus dem fernen Gareth, verbündet sich aber mit dem Fürsten von Havena.

Belhanka wird Hauptstadt des Rahjakultes

Nachdem zur Zeit von Bosparans Fall der heilige Kelch der Rahja nach Teremon in Sicherheit gebracht worden ist, kehrt er jetzt ins Liebliche Feld zurück und wird **97 BF** in die Obhut des Belhankaner Tempels gegeben. Noch im gleichen Jahr wird dieser Tempel zum Hauptsitz des Kultes erklärt.

Die Auslöschung eines Kaisers

Als Nardes als vierter Kluger Kaiser **98 BF** die Regierungsgeschäfte übernimmt, befiehlt er, dass der Name seines Vorgängers aus allen Aufzeichnungen und Annalen gestrichen werden soll. Stattdessen wird die Amtszeit von Kaiser Debrek bis ins Jahr 98 BF verlängert, obwohl er schon **85 BF** gestorben ist.

Was Nardes zu dieser drastischen Maßnahme bewegt und wie der Name jenes Kaisers lautet, ist im Dunkel der Geschichte verschwunden. Die Auslöschung verläuft aber so gründlich, dass heute kaum noch ein Hinweis auf diese Geschichtsfälschung existiert. Und sollte doch einmal in einem alten Dokument ein unbekannter Kaisername auftauchen, so wird es als Irrtum betrachtet und nicht weiter beachtet. Nardes wird als dritter Kluger Kaiser geführt.

Die Neuordnung des Ingerimmkults

Von **101 BF** an erschüttern zahlreiche, teilweise schwere Erdbeben mehrere Regionen des Neuen Reichs. Durch diese Ereignisse sehen sich die unterschiedlichen und konkurrierenden Formen der Ingerimmanbetung zu einem Friedensschluss und einer Zusammenarbeit gezwungen. So können Anfang **103 BF** mithilfe des Steins des Ingerimm die Erdbeben beruhigt werden. Dieser Erfolg bestätigt die Reformer, und Ende dieses Jahres wird ein erster, von allen Priestern anerkannter Hohepriester mit Sitz in Angbar gekürt, der der Ingerimmkirche Struktur und Einheitlichkeit bringt.

- 103 BF: Reform der Ingerimmkirche, Ende der Erdbeben
- 105 BF: Greifax Rechtsetzer von Xorlosch als neuer Hochkönig der Zwerge
- 107 BF: erster Angriff Agapyrs auf Menschensiedlungen
- 109 BF: Entdeckung der Firnelfen
- 111 BF: Beginn der Verhandlungen rund um die Lex Zwergia
- 117 BF: Erfindung des Hylailer Feuers
- 119 BF: Kaiser Nardes Tod bei der Rettung eines Einhorns
- 122 BF: Errichtung erster Wachtürme an Großem Fluss und Tommel
- 124 BF: Befehl des Kaisers, eine Westflotte aufzubauen
- 130 BF: Bau der Festung Leuhagen
- 131 BF: Verschwinden einer Bärenkrone
- 133 BF: Goblinkrieg in Baliho
- 133 BF. Joborner Verbrüderung nach einem Rahjawunder
- 140 BF: Alphana als Hauptstadt Meridianas
- 143 BF: Hetmann verbietet Überfälle auf Küstenorte
- 149 BF: Bulle des Lichtboten gegen Verehrung von Goblin- und Orkgöttern

Die Beni Rurech im Awalakimgebirge

Eine Sippe der Beni Rurech findet **103 BF** einen verlassenen Höhlenkomplex im Al'Saffach und erbaut hier einen geheimen Rur-und-Gror-Tempel, der in den folgenden Jahrzehnten zum Treffpunkt vieler Mitglieder dieser Volkes wird, das seit fast zweitausend Jahren rast- und heimatlos durchs Land zieht. Erst als **274 BF** ein Ruf durch das Volk geht, der es nach Maraskan führt, wird dieser Tempel versiegelt zurückgelassen und gerät bald in Vergessenheit.

Die Lex Zwergia

Die Menschen des prosperierenden Neuen Reiches geraten immer häufiger in Gebiete, die die Zwerge für sich beanspruchen. Doch die Zwerge haben die Menschen mittlerweile als ein Volk kennengelernt, bei dem man mit Verhandlungen und Verträgen mitunter mehr erreicht als mit Kriegen. Deswegen wählen sie im Jahr **105 BF** *Greifax Rechtsetzer von Xorlosch* zum neuen Hochkönig, weil er als vernünftig und friedfertig gilt. In den folgenden Zeiten gelingt es Greifax, bei den Menschen größten Respekt zu erwerben.

Von **111 BF** an sitzen in der Zitadelle von Angbar die Gesandten des Kaisers mit Greifax und seinen Beratern zusammen, um eine Regelung zu finden, wie die beiden Völker in Zukunft miteinander umgehen sollen. Die Verhandlungen dauern fast fünfzig Jahre, in denen erbittert um jede Formulierung gerungen wird und mehrere Generationen kaiserlicher Berater verschlissen werden. Dabei muss es als der Verdienst Hochkönig Greifax' angesehen werden, dass er einen tragfähigen Kompromiss zwischen den weitreichenden Forderungen der Menschen, vor allem des Kaisers Sieghelm, und dem sturen Beharren der unterschiedlichen Zwergenvölker erzielen kann. **160 BF** kann endlich die ‚Lex Zwergia' unterzeichnet werden, die die rechtliche Sonderstellung der Zwerge festschreibt.

Abgesehen von der Priesterkaiserzeit, in der das Gesetz ausgesetzt wird, behält die Lex Zwergia dauerhaft ihre Wirkung und sorgt für ein harmonisches Miteinander von Menschen und Zwergen.

Agapyrs Terror

Im Jahr **107 BF** greift der Kaiserdrache Agapyr überraschend mehrere Siedlungen in der Umgebung von Perricum an und verwüstet sie. In den folgenden Jahrhunderten kommt es immer wieder zu Überfällen des Drachen, der seinen Hort im nördlichen Raschtulswall hat und von dort aus in unregelmäßigen Abständen Dörfer und Höfe in den Grafschaften Caldaia, Feydenwald und Perricum in seinem Feuerodem vergehen lässt.

Die Entdeckung der Firnelfen

Eine garetische Expedition in den hohen Norden wird **109 BF** nach einem Schneesturm von Firnelfen gerettet und fast einen lang Monat beherbergt. Nach ihrer Rückkehr berichten die Teilnehmer erstmals im Neuen Reich von der Existenz dieser ‚Winterelfen' und ihrer eigenartigen Eiszauberei.

Der Name des Bornlands

Während einer Entdeckungsfahrt schlägt der kaiserliche Admiral *Jodek* **111 BF** an der Bornmündung ein Lager auf und entdeckt in der Nähe einen angeschwemmten Eisblock, in dem sich ein scheinbar erfrorener Elf befindet. Als die Sonne nach mehreren Tagen das Eis so weit abgetaut hat, dass der Schiffszauberer die vermeintliche Elfenleiche bergen und untersuchen könnte, schlägt der Elf die Augen auf, spricht ein paar Worte in seiner melodischen Sprache und spaziert unter den fassungslosen Blicken des Magus und seiner Helfer von dannen.

Aufgrund dieser Beobachtung ist Jodek nun überzeugt, dass der Fluss, an dem sie lagern, direkt dem sagenumwobenen Dunklen Brunnen entspringen müsse. So gibt er diesem Land einen Namen, der sich vom bosparanischen Zauberwort *Bornapalantakoi* (‚Brunenland') herleitet.

Hylailer Feuer

Der zyklopäische Alchimist *Algor Tonn* erscheint **117 BF** am Garether Hof und präsentiert einen Stoff, den er unlängst erfunden hat: Das Hylailer Feuer entpuppt sich als hoch entzündliches Brandöl, das sich als gefährliche Waffe eignet. Zu diesem Zeitpunkt weiß Algor Tonn selbst nicht, dass er der wiedergeborene Magiermogul Al'Gorton ist. Zwar hat ihn eine ständige Unrast erfasst, die ihn nach etwas Wichtigem suchen lässt, dessen Natur er nicht kennt. Da seine Herrin, die Skrechu von Maraskan, allerdings in Zauberschlaf liegt, findet er bis zu seinem Tod nicht heraus, was der Quell dieser Unrast ist.

Tod eines Feenfreundes

Kaiser Nardes ist nicht nur für seine Milde bekannt, sondern auch für seine Freude an allem, was irgendwie mit Feen zu tun hat. Im Alter von 67 Jahren entdeckt er **119 BF** bei einem Jagdausflug ein Einhorn, das in der Tobimora schwimmt. Da er glaubt, dass es zu ertrinken droht, wirft er sich in voller Kleidung in die Fluten, wird aber von der Strömung davonge-

rissen und stürzt einen Wasserfall hinab, der später Nardesfall genannt wird. Seine Jagdhelfer können ihn nur noch tot aus dem Fluss ziehen, während das Einhorn längst ans Ufer geschwommen und wohlbehalten davongaloppiert ist.

Die Joborner Verbrüderung

Vor Joborn kommt es im Jahr **133 BF** zu einem eigenartigen Friedensschluss zwischen nostrischen und Andergaster Kämpfern: Die Rahjageweihte Dorlen zieht mit dem *Heiligen Liebeslicht* durch die Reihen der Kämpfenden, wobei aus dieser unscheinbaren Öllampe ein berauschender Rosenduft strömt, der alle dazu bringt, die Waffen sinken zu lassen und sich gegenseitig tränenüberströmt in die Arme zu fallen. Diese Entwicklung ist in Anbetracht der Dauerfeindschaft so überraschend, dass sie als *Joborner Verbrüderung* in die Geschichtsbücher eingeht und als von Rahja gesandtes Wunder verstanden wird. Fürst *Wendelmir V.* von Andergast reagiert darauf so zornig, dass er den Rahjaglauben in seinem Land verbietet (dieser Erlass wird erst 1022 BF wieder aufgehoben). Die stolzen nostrischen Machthaber, die fest mit einem Sieg gerechnet haben, erklären die Schlacht als völlig unbedeutend. Von diesem Zeitpunkt an differiert die Zählung der Kriege zwischen den beiden streitenden Reichen: Während in Andergast diese Schlacht als siebter Krieg gezählt wird, fehlt sie in der nostrischen Zählung völlig.

Das Verschwinden einer Bärenkrone

131 BF verschwindet die Krone von Herzogin *Luitperga von Gareth* spurlos aus der Bärenburg zu Trallop. Luitperga versucht alles Erdenkliche, um den Dieb zu finden, findet aber keine Spur von ihm. In dieser Zeit übt ihr Bruder *Thordenin V.* die Regierungsgeschäfte alleine aus.

Als Thordenins V. Tochter *Luitperga die Schöne* **134 BF** zur neuen Herzogin am Pandlarin gekrönt wird, geht ihre Schwester Henna leer aus. Da es nur noch eine Krone gibt, herrscht von nun an nur noch jeweils ein Herzog beziehungsweise eine Herzogin über das Land.

Der Goblinkrieg

Im Jahr **133 BF** strömen Goblins in großer Zahl aus der Roten Sichel, greifen die Siedlungen im Herzogtum Baliho an und fallen über die Sichelwacht und das Uhdenberger Land her. In mehreren Schlachten kann Herzog *Thordenin V.* sie besiegen und in ihr Gebirge zurücktreiben, stirbt jedoch an den Verletzungen, die er bei der entscheidenden Schlacht vor Trallop erlitten hat. Nachdem die Goblins im Uhdenberger Land zum Frieden gezwungen worden sind, siedeln sich einige von ihnen sogar in Uhdenberg selbst an – ebenso einige Orks.

Al'Anfa wird neue Hauptstadt Meridianas

Sylla verliert nach und nach an Bedeutung, da es nur als Hafenstadt genutzt werden kann, andere Städte aber auch Reichtümer aus ihrem immer besser erschlossenen Hinterland schöpfen können. Dies gilt vor allem für das schnell anwachsende Alphana, und so bestimmt Kaiser Sieghelm **140 BF**, dass die Hauptstadt des Vizekönigreichs Meridiana von Sylla nach Alphana verlegt wird, das bei dieser Gelegenheit auch den alten Namen Al'Anfa zurückerhält. Brabak und Hôt-Alem verlieren dadurch massiv an Einfluss und Macht.

Tempel und Akademien im Lieblichen Feld

Im Jahr **149 BF** erhält die Magierakademie von Belhanka als erste Akademie im Lieblichen Feld seit Bosparans Fall wieder eine Lehrerlaubnis, womit auch in diesem Bereich langsam wieder Normalität einkehrt. **181 BF** wird der Grundstein für den neuen Hesindetempel in Kuslik gelegt. Der mühsame Aufstieg des Landes ist nun auch in geistlicher und magischer Hinsicht wieder in Gang gekommen.

- 149 BF: Wiedereröffnung der Belhankaner Magierakademie
- 150 BF: Gründung Kyndochs und Mendenas
- 157 BF: der Brand von Firdana
- 160 BF: Lex Zwergia
- 161 BF: die Einheit von Angrosch- und Ingerimmkult
- 162 BF: Garethi als offizielle Sprache am Tralloper Hof
- 162 BF: Ferdok ohne Hafen
- 163 BF: erste mittelreichische Siedlungen auf Maraskan
- 164 BF: erster Ratsfürst von Almada
- 173 BF: Anchopal unter aranischer Herrschaft
- 173 BF: In Daimonionis Saurium: eine Bulle gegen Echsengötter
- 177 BF: Eroberung Vallusas und der Feste Leuhagen durch die Kunga Suula
- 177 BF: die Blutrote Bulle von Mendena
- 177 BF: Gründung Sinodas
- 180 BF: erster Angriff des Tuzakwurms

Die Schriften des Lichtboten

Lichtbote *Lechdan Praiotin IV.* betätigt sich als großer Kämpfer gegen alle Götzenkulte. **149 BF** gibt er eine Bulle gegen die Verehrer von Ork- oder Goblingottheiten heraus, in der zweiten von **161 BF** betont er die Einheit von Angrosch- und Ingerimmkult, weswegen alle Menschen von nun an nur noch zu Ingerimm beten sollen. Die dritte Bulle von **173 BF** erhält den Titel *In Daimonionis Saurium*, da sie sich gegen Echsengottheiten richtet und die zwölfgöttliche Erschließung Maraskans verlangt. Diese dritte Bulle wird später von den Priesterkaisern als Begründung für ihr Vorgehen gegen die Tsakirche genutzt.

Tobimorien wächst

Durch die Klugen Kaiser werden die östlichen Gebiete des Neuen Reichs unterstützt. Viele Siedler brechen auf der Suche nach neuem Land ins fruchtbare Tobimorien auf, erbauen dort zahlreiche Dörfer und machen das Land urbar. So entsteht beispielsweise **150 BF** die Küstenstadt Mendena.

Der Brand von Firdana

Als Abschluss einer erbittert geführten Familienfehde wird **157 BF** ein Stadthaus in Firdana in Brand gesetzt, zu diesem Zeitpunkt die zweigrößte Stadt Almadas. Das Feuer greift schnell um sich, und schließlich brennt die ganze Stadt so gründlich nieder, dass die überlebenden Bewohner sie aufgeben.

Theaterritter, Goblins und Drachen – 162 bis 243 BF

Ferdok verliert seinen Hafen

Der Frühling des Jahres **162 BF** bringt in Albernia wieder einmal verheerende Überschwemmungen mit sich. Besonders heftig trifft es Ferdok, dessen tiefer liegende Teile vollständig überschwemmt werden. Als das Wasser zurückgeht, sind nicht nur mehrere Stadtteile zerstört – der Große Fluss hat sich auch ein neues Bett gesucht, und Ferdok liegt auf einmal mehrere Hundert Schritt vom Fluss entfernt. Dadurch verliert die Stadt ihren Handelshafen und damit ihre wichtigste Einnahmequelle. Graf *Trar Trunak* ist erschüttert, versinkt in Grübelei und stirbt wenig später, ohne Erben zu hinterlassen.

Auf ihn folgen die Grafen *von Salmingen*, die jedoch von einigen anderen Adligen nicht anerkannt werden und lange Zeit um ihren Status kämpfen müssen. Erst **265 BF** gelingt es einem entfernten Nachkommen des Grafen Trar, die Salminger mit List und Waffengewalt aus Ferdok zu verjagen und alle anderen Konkurrenten zu besiegen oder einzuschüchtern. Der neue Graf *Nerfed von Halmritz-Trunak* tritt sofort mit Gareth in Verhandlungen und kann sich schließlich Unterstützung bei seinem Bauprojekt sichern, durch das Teile Ferdoks **270 BF** an den neuen Flusslauf verlegt werden. So kann die Stadt nach und nach ihre alte Bedeutung zurückerhalten.

Der aktuelle Stand um 162 BF

Das Neue Reich floriert, die Spuren der Dunklen Zeiten sind weitgehend ausgelöscht. Inzwischen hat auch das Liebliche Feld die Folgen der Plünderungen nach der Dämonenschlacht hinter sich gelassen. Die Thorwaler haben ihre Überfälle auf Küsten- und Flusshäfen aufgegeben und siedeln sich stattdessen friedlich in wenig bevölkerten Regionen Albernias an. Auch das Tulamidenreich ist ruhig, selbst im Süden kommt es kaum zu größeren Konflikten.
Nur das Bornland ist umkämpft, denn hier herrscht die mächtige Goblinkönigin Kunga Suula, und die Theaterritter haben große Mühe, ihr Gebiete abzuringen.

Die menschliche Besiedelung Maraskans

Nachdem die Insel Maraskan viele Jahrhunderte bei den Tulamiden als echsisches Bannland gegolten hat, befiehlt Kaiser *Gerbald I.*, dass sie von mittelreichischen Siedlern in Besitz genommen werden soll. **163 BF** entstehen an Maraskans Westküste erste Siedlungen, die vorerst jedoch vergleichsweise bedeutungslos bleiben. Es sind zumeist befestigte Häfen, von denen aus Expeditionen ins Inland gesandt werden. Viele davon kehren nicht zurück, die anderen berichten von einem Dschungel voller lebensfeindlicher Tiere und Pflanzen, deren einziges Ziel es zu sein scheint, den Menschen das Leben zur Hölle zu machen. Große Echsenstädte werden aber wider Erwarten nicht entdeckt.

163 BF entsteht an der Hiramündung Jergenheim (das spätere Jergan), **164 BF** an der Roabmündung Tuzacken (Tuzak). Trotz des tief verwurzelten Aberglaubens der Tulamiden schließen sich schon in den nächsten Jahren viele Bewohner der ehemaligen Sultanate den Siedlern an – vielleicht aber auch gerade wegen dieses Aberglaubens, denn der Gedanke des ‚gesegneten neuen Landes' ist unvergessen, auch wenn er sich in Anbetracht der feindlichen Natur nicht bestätigt. Die Siedler unterschiedlicher Herkunft vermischen sich recht bald, sodass ein ganz eigener Menschenschlag entsteht.

170 BF entdecken die Siedler zu ihrer Überraschung an der Ostküste die Ruinen einer verlassenen menschlichen Siedlung, die fast tausend Jahre zuvor von aranischen Piratinnen gegründet wurde. Auf den Ruinen erbauen sie eine neue Siedlung und nennen sie Boran. **177 BF** siedeln sich am südlichen Ende der Insel einige Bauern und Fischer an und begründen Sinoda.

Der Tuzakwurm

Das Erscheinen der Menschen auf Maraskan weckt die Skrechu aus ihrem magischen Schlaf. Natürlich findet sie die Anwesenheit dieser unwürdigen Kreaturen auf ihrer Insel hochgradig widerlich und beschließt, etwas dagegen zu unternehmen. Zu diesem Zweck erweckt sie ein anderes Wesen, das seit Pyrdacors Zeiten in einer Höhle nahe der Taluedquelle in Zauberschlaf liegt, und sendet es den Menschen entgegen.

Im Jahr **180 BF** fällt ein riesiger Drache über Tuzacken her und äschert es vollständig ein. Der später Tuzakwurm genannte Drache gehört einer eigentlich längst ausgestorbenen, flugunfähigen Drachengattung an und ist mit 50 Schritt Länge und 20 Schritt Höhe einer der größten sterblichen Drachen seiner Zeit. Nachdem er in der Folgezeit auch andere Siedlungen in Schutt und Asche legt (Tuzacken fällt ihm 182 und 183 BF jeweils erneut zum Opfer), wollen viele der neuen Siedler die Insel wieder verlassen – woraufhin Kaiser Gerbald ein Abwanderungsverbot erlässt und eine Flucht von Maraskan mit schweren Strafen belegt. Schließlich beschließt er, dem Untier persönlich ein Ende zu bereiten, schart ein Heer von Drachentötern, Zauberern und Geweihten um sich und reist **184 BF** nach Maraskan. Dort kommt es zu einer Hetzjagd durch den feindlichen Dschungel, bei dem zahllose Menschen sterben, bevor das Untier auch nur aufgespürt werden kann. Schließlich wird der Wurm in einer Schlucht in den Ausläufern der Maraskankette entdeckt und mit Pfeilen und Speeren traktiert, bis er blutüberströmt hervorstürmt und sein Leben in den Lanzen der Infanterie aushaucht.

Damit Gerbald behaupten kann, selbst der Drachentöter und Bezwinger des Untiers zu sein, tritt er an den Kadaver heran und rammt ihm sein Zierschwert in die Brust. Doch dabei stellt sich heraus, dass noch Leben in dem Wurm ist, der sich ein letztes Mal aufbäumt. Nur der schnellen Reaktion einer Leibsklavin verdankt der Kaiser sein Leben, die ihn im letzten Moment zur Seite stößt und dabei selbst den tödlichen Hieb hinnimmt.

Angriff auf Akrabaal

Während der Tuzakwurm über die Menschen herfällt, versucht die Skrechu **182 BF**, die Siegel Akrabaals aufzubrechen. Denn wenn sie sich zur Herrscherin der Echsen aufschwingen kann, wäre es ihr ein Leichtes, alle Menschen von der Insel zu verjagen, was der erste Schritt zu einem neuen Großreich der Echsen wäre. Doch erneut scheitert sie an der mächtigen Zauberei und am Widerstand der Leviatanim.

Die Ratsfürsten von Punin

Die reichen Bürger Punins gewinnen durch geschickte Politik immer mehr Einfluss in Stadt und Umland. **164 BF** spinnt der Ratsherr *Boronathan* eine so geschickte Intrige, dass die almadanische Fürstin *Antara von Viryamun* gezwungen ist, ins Exil zu fliehen. Von nun an übernimmt der Rat nicht nur die Herrschaft über die Stadt, sondern gleich über ganz Almada: Die Zeit der Ratsfürsten beginnt, die das Land mit harter, aber geschickter Hand über fast zwei Jahrhunderte regieren, bis sie von der Sonnenlegion im Namen der Priesterkaiser abgesetzt werden.

Die Seneschalke vom Pandlarin und Pandlaril

Nachdem Herzog *Thordenin der Greise* **168 BF** erbenlos gestorben ist, setzt Kaiser *Sighelm Giselwulf von Weiden* als ‚Seneschalk aller Lande von Pandlarin und Pandlaril' ein, damit er an Herzogs statt regiert. Die Epoche der Seneschalke endet erst **347 BF** mit Beginn der Priesterkaiserzeit und ihren Herzog-Wahrern.

Anchopal wird Teil Araniens

173 BF erklärt sich *Suhelya saba Eshina* selbst zur Sultana von Anchopal und unterstellt die Stadt der Herrscherin von Aranien.

Der Fall Vallusas

Die Siedler der Mark Drachenstein erbauen **130 BF** die Festung Leuhagen, um gegen die ständigen Goblinangriffe gewappnet zu sein. Bald entsteht ein kleines Dorf um die Festung. Doch im Jahr **177 BF** gelingt es der Kunga Suula durch eine List, die Festung mit nur wenigen Getreuen einzunehmen. Die Goblins benennen die Feste zu ihren Ehren in Kungutzka um und besetzen sie unter Führung einer fähigen Schamanin. Des Schutzes dieser Festung beraubt, müssen die Bewohner von Vallusa hilflos zusehen, wie die Kunga Suula noch im gleichen Jahr mit einer beträchtlichen Streitmacht vor ihren Mauern erscheint. Nach ersten Scharmützeln geben die Vallusaner die Hauptstadt der Mark Drachenstein auf und ziehen sich nach Süden zurück.

- 180 BF: Ankunft der Theaterritter in Tobimorien
- 181 BF: Grundsteinlegung für den Kusliker Hesindetempel
- 181 BF: Stadtbrand in Grangor
- 182 BF: Angriff der Skrechu auf Akrabaal
- 183 BF: Deportation von Koscher Leibeigenen ins Bornland
- 183 BF: Gründung Pilkamms
- 184 BF: Tod des Tuzakwurms
- 185 BF: Verbot der Sklaverei im Neuen Reich
- 189 BF: Gründung Festums
- 191 BF: Gründung Neersands
- 191 BF: Rückeroberung Leuhagens
- 192 BF: Gründung Unaus
- 192 BF: Schlacht am Kevûn, Verlust von Schalljarß
- 193 BF: Schenkung Leuhagens an den Theaterorden
- 193 BF: Gründung Leskaris
- 194 BF: erster Einsatz der Goblinpauke
- 196 BF: Gründung des Klosters der Feuerjungfern
- 197 BF: Untergang des Konzils der Geister
- 198 BF: Pilkamm als Hauptsitz der Theaterritter
- 199 BF: Kanalisation in Tuzak

Die Gründung des Bornlands

Äußerst erbost über die Dreistigkeit der Goblins, beschließt Kaiser *Gerbald I.*, das Land zwischen Born und Walsach dem mächtigen Theaterorden zum Lehen zu geben. Damit schlägt er zwei Fliegen mit einer Klappe, denn einerseits hat sich dieser Orden bereits durch seine Taten im Lieblichen Feld im Kampf gegen Goblins bewährt, andererseits erhält er dadurch eine neue Aufgabe und ist weit weg von Gareth, fällt also als potentiell unbeherrschbarer Machtfaktor weg. Noch im Jahr **177 BF** verfasst der Kaiser die ‚Blutrote Bulle von Mendena', in der die Verleihung des Bornlandes an den Theaterorden festgehalten wird. Das Land, über das der Orden nun herrschen soll, erhält hierbei nun offiziell den Namen Bornland.

Ein Abstecher nach Tobimorien

Im Jahr **180 BF** erreicht das über tausendköpfige Heer der Theaterritter zunächst Tobimorien, um hier mit der Säuberung von Goblins zu beginnen. Während ein Voraustrupp ins Bornland weiterzieht, um das Land zu erforschen und Vorbereitungen für die spätere Eroberung zu treffen, beginnt die Hauptstreitmacht mit einer gnadenlosen Jagd auf die Rotpelze im Land an der Tobimora. Innerhalb der nächsten Jahre werden hier viele Burgen erbaut und zahlreiche Schlachten geschlagen.

Die erste größere Besiedlungswelle

Ab **183 BF** ziehen die meisten Ordensritter weiter ins Bornland und setzen dort ihre blutige Arbeit fort. Ungeachtet der Tatsache, dass hier der Kampf gegen Goblins noch ganz am Anfang steht, beschließt Kaiser Gerbald im gleichen Jahr, mehrere Hundert Leibeigene und Sklaven aus dem Kosch ins Bornland zu deportieren, um dessen Besiedelung zu beschleunigen. Der Koscher Markherr *Sigman von Sighelms Klamm* protestiert zwar lautstark dagegen, dass ihm seine Untergebenen weggenommen werden, erreicht damit aber nur, dass nach seinem Tod **199 BF** seine Mark geteilt wird und nur noch der Name einer Baronie an die Geestmark erinnert.

Pilkamm, Festum und Neersand

Während der große Teil der Theaterritter auf dem Landweg in das Bornland vordringt, steuert Marschall *Refardeon von Pilkamm* die Küste per Schiff an und begründet westlich der Bornmündung den Brückenkopf Pilkamm, der im Lauf weniger Jahre zu einer starken Festung ausgebaut wird. Die durch Meer und Sumpf bestens geschützte Anlage ist in den nächsten Jahren der wichtigste Ausgangspunkt im Kampf gegen die Goblins der Kunga Suula.

189 BF sind die Goblins aus der Umgebung Pilkamms verjagt, sodass der Theaterritter *Festo von Aldyra* hier die Stadt Festum gründet. Aufgrund ihrer günstigen Lage wächst die Stadt schnell und gewinnt an Bedeutung, bis sie zur Hauptstadt der Provinz Bornland wird. Ab **191 BF** entsteht weiter östlich die Siedlung Neersand. Im Winter des gleichen Jahres gelingt es in der *Schlacht von Kungutzka*, die Goblins zu besiegen, die sich in der Festung Leuhagen festgesetzt haben – dieses Ereignis wird als das ‚Schwertwunder von Leufurten' in die Geschichte eingehen. Zwei Jahre später überschreibt der Markgraf der Drachensteine die Burg und das umliegende Dorf gegen Zahlung von 1.000 Dukaten formell dem Theaterorden, der sie fortan Leufurten nennt und von hier aus die Eroberung Seweriens in Angriff nimmt.

Die Silberne Horde

Innerhalb der Theaterritter bildet sich nach dem Schwertwunder von Leufurten eine verschworene Gemeinschaft von besonders mutigen und bewährten Kämpfern, die an ihren leuchtend silbernen Rüstungen zu erkennen ist. Diese ‚Silberne Horde' zeichnet sich mehrfach bei besonders gefährlichen Einsätzen durch großen Mut und erstaunliche Erfolge aus, was auch daran liegt, dass in die Rüstungen Abwehrzauber eingearbeitet sind, die ihre Träger vor vielen Aspekten schamanischer Zauberei schützen.

Die Akademie für Kriegs- und Lebenskunst

Im Jahr **198 BF** wird der Hauptsitz des Theaterritterordens von Arivor nach Pilkamm verlegt. Der Hochmeister verbleibt zwar vorerst noch in Arivor, aber die Senne Bornland kann nun völlig eigenständig agieren und muss nicht auf Befehle aus dem fernen Lieblichen Feld warten.

Doch auch dort ist der Orden nicht untätig, und so wird auf dem Tempelberg in den Ruinen Bosparans **200 BF** auf Initiative der Theaterritter ein Rondratempel errichtet. **284 BF** wird diesem Tempel eine eigene Ausbildungsstätte für Ordensritter angeschlossen, die ‚Akademie für Kriegs- und Lebenskunst' genannt wird.

Ein zähes Ringen

Trotz aller Erfolge müssen die Theaterritter nach und nach einsehen, dass der Kampf gegen die Goblins im Bornland besonders schwierig ist. Große Sumpfgebiete, dichte Wälder und kalte Winter machen das Überleben und das Vorankommen anstrengend und gefährlich, während sich die Goblins auf ihren Wildschweinen überall gut zurechtfin-

den und jederzeit Deckung finden. Allein elfische Späher sind in der Lage, die gut versteckten Goblinsiedlungen aufzuspüren.
Regelmäßig kommt es zu Rückschlägen, wie etwa bei der verlustreichen *Schlacht am Kevûn* **192 BF**, bei der die Goblins das Schwert Schalljarß erobern, als sein Träger, der letzte lebende Nachkomme Fedajis, erschlagen wird. Besonders verlustreich werden die Schlachten für die Menschen, wenn der Riese *Milzenis* eingreift, der mit den Goblins verbündet ist und große Gebiete des nördlichen Bornlands für sie beschützt. Gefürchtet ist aber auch die Zauberei der Kunga Suula, deren Macht für die menschlichen Zauberer unerklärlich ist. Obwohl sie über mehrere Jahrhunderte hinweg immer wieder in Erscheinung tritt, kommen unter den Rittern immer wieder Gerüchte auf, es handle sich keineswegs um einen Titel, der von Schamanin zu Schamanin weitergegeben werde, sondern es sei eine unsterbliche Goblinfrau, die ihr Volk mit zunehmender Erfahrung und Verschlagenheit lenkt.
Geheimnisumwittert ist die Goblinpauke, eine riesige, **194 BF** erstmals gesichtete Trommel, mit der die Goblins in ohrenbetäubenden Ritualen Bäche in reißende Flüsse verwandeln, harmlose Tiere in reißende Bestien verwandeln und ganze Hügelflanken zum Rutschen bringen können.
Doch es geht auch immer wieder voran: **202 BF** wird nördlich von Festum Helmannsroden gegründet (das spätere Schwertbergen), und **237 BF** können die Theaterritter einen Schutz- und Handelsbund mit dem Weidener Seneschalk *Wunnemar vom Pandlaril* abschließen.

Die Schlacht von Wjassuula

Am 11. Phex **243 BF** kommt es endlich zur entscheidenden Schlacht, als sich die Ritter in mühevoller Arbeit bis zur Goblinhauptstadt Wjassuula vorgekämpft haben. Bei dem jetzt beginnenden gnadenlosen Blutbad werden über 3.000 Goblins und etwa 300 Theaterritter getötet, aber am Ende der ‚Schlacht von Wjassuula' sind die überlebenden Goblins in alle Winde zerstreut oder werden als Sklaven in die bornischen Städte verschleppt. Die Leiche der Kunga Suula wird trotz intensiver Suche nicht gefunden, und so verkünden die Ritter schließlich, offensichtlich sei sie in die Niederhöllen gerissen worden.
In der Folgezeit kommen immer wieder Gerüchte auf, die Theaterritter hätten viele Geheimnisse der goblinischen Zauberei entdeckt und nutzten sie nun für ihre eigenen Ziele. Aber der Orden selbst verwahrt sich vor solchen Behauptungen.

Grangor brennt

Ein Azzitai unbekannter Herkunft tobt **181 BF** durch den Hafen Grangors und setzt mehrere Lagerhäuser in Brand. Von dort aus greift das Feuer auf andere Stadtteile über, und als es nach drei Tagen endlich gelöscht werden kann, sind von mehr als der Hälfte der Stadt nur noch rauchende Trümmer übrig geblieben.

Verbot der Sklaverei

Nachdem Kaiser Gerbald von einer Sklavin vor dem Tuzakwurm gerettet wurde, lässt er sich von einem vertrauten Tsageweihten dazu überreden, seiner Dankbarkeit Ausdruck zu verleihen, indem er **185 BF** die Sklaverei verbietet. Mit der Leibeigenschaft bleibt ein anderes Instrument bestehen, das für die Betroffenen manchmal sogar noch schlimmer ist als Sklaverei. Dennoch wollen sich vor allem die tulamidischen und viele meridianische Provinzen an diese Neuerung nicht gewöhnen und protestieren dagegen. Also gestattet Gerbalds Nachfolger *Menzel* **230 BF** den Tulamiden einschließlich Al'Anfa, Sylla und Hôt-Alem die Sklaverei wieder – für eine Übergangszeit, wie er behauptet. In Wirklichkeit will er den Konflikt aber nur zu seinen Nachfolgern und Erben verschieben. Doch kein späterer Kaiser macht sich die Mühe, diese Übergangszeit zu beenden, und irgendwann stellt sich das Problem nicht mehr, da keine tulamidischen Provinzen mehr zum Neuen Reich gehören.
Als unmittelbare Folge von Menzels Bestimmung ist der Angriff von alanfanischen Soldaten auf Mirham zu sehen, in dem sich bis dahin vor allem tulamidische Räuber angesiedelt haben, die nun gefangen und auf den alanfanischen Sklavenmärkten mit großem Gewinn verkauft werden. Angeblich aus Abscheu vor den finsteren Kulten, die in Mirham existieren, brennen die Alanfaner die Stadt bis auf die Grundmauern nieder und überlassen sie dem Dschungel, der sie bald verschlingt.

Die Kunga Suula

Malgorrzáta – der Wurm von Unau

Nachdem vom Südrand der Khôm mehrfach Berichte von einem Riesenlindwurm nach Perricum gelangen, werden **192 BF** kaiserliche Truppen ausgeschickt, die Jagd auf den Drachen machen sollen. Sie nehmen in dem gerade gegründeten Hirtendorf Unau am Rand des Cichanebi-Salzsees Quartier und gehen von hier aus auf die Suche. Doch der Wurm von Unau, wie er bald genannt wird, widersetzt sich allen Versuchen, ihn aus der Gegend zu vertreiben. Nach einiger Zeit bitten die Soldaten in Perricum um Verstärkung, woraufhin in Unau eine eigene Garnison errichtet wird.

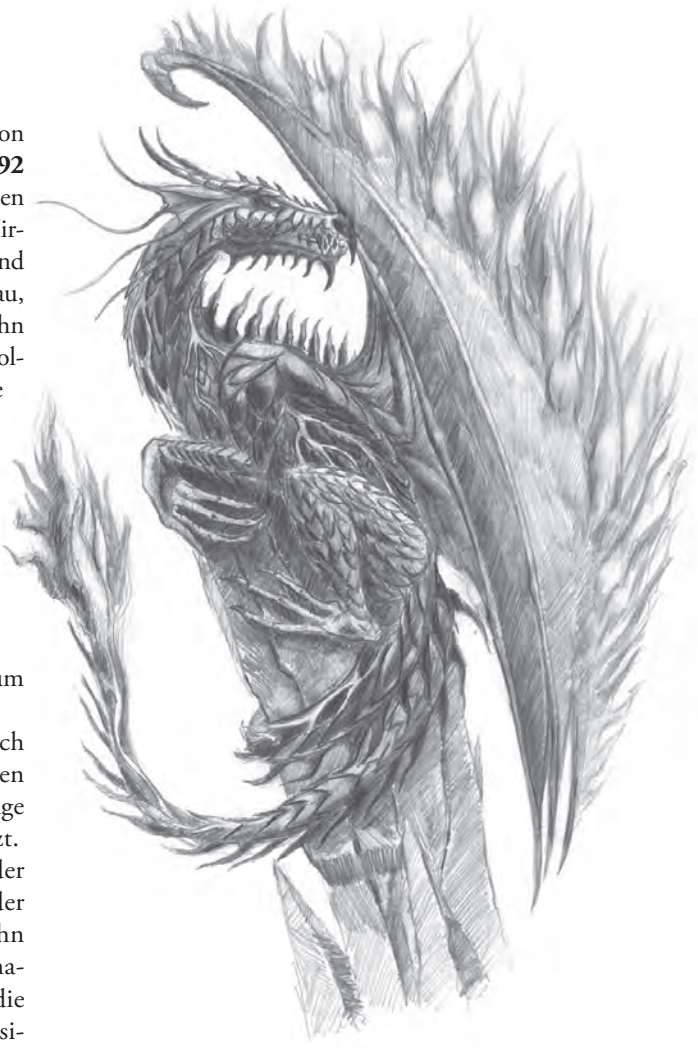
Schließlich gelingt es **195 BF** unter schweren Verlusten, den Drachen zu töten, der sich selbst *Malgorrzáta* nennt. Seine Überreste werden geborgen und von unterschiedlichen Forschern und Zauberern genauestens untersucht. Später werden sie in Al'Anfa, Perricum und Gareth archiviert.

Die Unauer Garnison wird jedoch auch nach dem Tod des Drachen aufrechterhalten, da man ihre Lage als strategisch bedeutend einschätzt. Dass auch dieser Drache wie der Tuzakwurm ein Verbündeter der Skrechu von Maraskan ist, die ihn aus einem Kerker unter dem Cichanebi-See befreit hat, erfahren die Menschen nicht, nur einige echsische Mystiker ahnen es. Als ihre beiden Drachen vernichtet sind, zieht sich die Skrechu frustriert in ihren Hort zurück und wartet im Zauberschlaf auf günstigere Zeiten.

- 200 BF: Gründung eines Rondratempels in den Ruinen Bosparans
- 201 BF: Gründung der Dunklen Halle der Geister
- 202 BF: Gründung Schwertbergens
- 210 BF: ein Lindwurm im Kosch
- 219 BF: Neugründung Ilsurs
- 220 BF: Grundlagen der Minne und höfischen Musik
- 223 BF: Perainewunder von Anchopal
- 229 BF: Absetzung eines friedenssuchenden nostrischen Fürsten
- 230 BF: Erlaubnis der Sklavenhaltung in tulamidischen Provinzen
- 230 BF: Zerstörung Mirhams
- 237 BF: Schutz- und Handelsbund zwischen Weiden und dem Bornland
- 239 BF: kurzes Schisma der Praioskirche
- 241 BF: Gründung der Akademie der Geisteskraft und Hellseherei
- 243 BF: Schlacht von Wjassula, Ende des Goblinreichs, Versklavung der Goblins

Die Besiedelung des Nordens

Nachdem die Menschen festgestellt haben, dass es selbst in der lebensfeindlichen Region des hohen Nordens Güter gibt, die das Leben lohnenswert machen können, zum Beispiel wertvolle Pelze, Bernstein, Daunen und seltene Kristalle, ziehen auch immer mehr Siedler dorthin. **193 BF** wird Leskari gegründet, gefolgt von mehreren weiteren Siedlungen, die allerdings **247 BF** von der gleichen Flutwelle ins Meer gespült werden, die auch Swelt vernichtet. **290 BF** entsteht der Nordmeerhafen Paavi, und **293 BF** Glyndhaven als Ausgangsort für Pelzjäger und Walfänger.



Agapyrs Feuerjungfern

Der Kaiserdrache Agapyr entführt ab **196 BF** junge, magiebegabte Menschenfrauen in sein Tal im Raschtulswall und lässt sie dort das Feuerkloster der Drachenjungfern gründen. Von nun an raubt er jahrhundertelang immer wieder Frauen für dieses Kloster.

Die Dunkle Halle der Geister

Im Jahr **197 BF** ereignet sich im Konzil der Geister ein folgenschwerer Unfall, der diese in der Einsamkeit des Regenwalds liegende Magierakademie unbewohnbar macht. Einige Überlebende finden sich in Brabak ein, wo sie **201 BF** die Dunkle Halle der Geister gründen.

Die Tuzaker Kanalisation

Um die maraskanische Stadt für Siedler attraktiver zu machen, beginnt man ab **199 BF** mit dem Bau einer Kanalisation. Zwischenzeitlich sammelt sich in den Kanälen unter der Stadt allerlei Ungeziefer und krabbelt von dort aus in die Häuser, bis Teile der Durchlässe mit magischen Artefakten ausgestattet werden, die diese Tiere vertreiben.

Der Lindwurm von Tallon

An einem schönen Sommertag im Jahr **210 BF** wird die kleine Koscher Siedlung Tallon plötzlich von einem ausgewachsenen Lindwurm angegriffen und völlig zerstört. Die meisten Bewohner können sich retten, das Vieh allerdings müssen sie zurücklassen. Der Lindwurm nistet sich in den Ruinen ein und terrorisiert rund hundert Jahre lang von hier aus die Umgebung.

Stadtgründungen in Tobimorien

Nachdem die Theaterritter die Goblinplage in Tobimorien beendet haben, beginnen die Städte und Siedlungen wieder zu wachsen. **219 BF** wird auf den Ruinen der von Goblins zerstörten Siedlung El'Sur die Stadt Yylsuur gegründet (das spätere Ilsur).

Das Perainewunder von Anchopal

Die Bewohner Anchopals verzweifeln zunehmend am Vordringen der Wüste und spielen mit dem Gedanken, die Stadt früher oder später aufgeben zu müssen. Da geschieht vom 26. auf den 27. Peraine **223 BF** ein Wunder: Über Nacht wächst am Rand der Siedlung ein dichter Hain, der von nun an als Schutzwall gegen die Sandmassen dient. Bald wird dieser Hain zu einem Heiligtum der Peraine und Anchopal zu einem beliebten Ziel für Pilgerreisen.

Revolte im nostrischen Fürstenhaus

Als der nostrische Fürst *Andaryn II.* **229 BF** Boten nach Andergast sendet, um eine Aussöhnung zwischen den beiden Fürstentümern zu erreichen, kommt es in seiner Familie zu heftigen Protesten. Schließlich wird Andaryn von seiner eigenen Schwester *Elysmine* zum Verräter erklärt und für den Rest seines Lebens in den Kerker geworfen. Um diesen Schandfleck in ihrer Familie zu vertuschen, wird bis zu ihrem Tod so getan, als hätte sich nichts geändert: Elysmine regiert unter dem Namen ihres Bruders und tritt teilweise sogar Gesandten anderer Länder gegenüber als Andaryn II. auf, was mehrfach zu Irritationen und skurrilen Vorfällen führt.

Ein kurzes Schisma des Praioskults

Nach dem Tod des Lichtboten **239 BF** wird nach alter Tradition das Orakel von Balträa befragt, wer seine Nachfolge antreten soll. Es bestimmt die Lichtbotin *Algrid Praiadne I.*, was jedoch von ihrem Konkurrenten nicht akzeptiert wird. Er lässt sie einkerkern und sich selbst als *Viburn Praiodan III.* salben. Doch innerhalb der Kirche regt sich heftiger Widerstand, und nur ein halbes Jahr später wird Algrid befreit und Viburn hingerichtet. Algrid wird zu einer wichtigen Reformatorin der Praioskirche.

Eine Magierschule in der Nähe der Salamandersteine

Am Südrand der Salamandersteine, etwa eine Tagesreise westlich der Donnerbachfälle, gründen **241 BF** ein Garether Zauberer und eine Waldelfe gemeinsam eine Schule, in der Menschen und Elfen voneinander lernen sollen. Die *Akademie der Geisteskraft und Hellseherei* liegt so verborgen in einem Tal, dass man sie nur mithilfe von Führern finden kann. Nachdem der Garether knapp sechzig Jahre später verstirbt, wird die Akademie jedoch vermutlich wieder verlassen – jedenfalls gibt es seit **299 BF** keine Berichte mehr über ihre Existenz.

Die Wandlung des Theaterordens

Nach dem endgültigen Sieg über die Goblins und der Zerstörung zahlreicher Kulthöhlen bis **243 BF** kommen die Theaterritter im Bornland langsam zur Ruhe. Doch ohne konkretes Ziel, für das sie kämpfen können, suchen sie nach anderen Beschäftigungen. Viele von ihnen wenden sich nun dunkleren und blutigeren Aspekten des Rondraglaubens zu, die Verehrung von Kor und Famerlor wächst, selbst der Erzdämon Belhalhar wird mancherorts angebetet.

So gleitet der ganze Orden nach und nach in Dekadenz ab. Faulheit und Völlerei greifen um sich, das einfache Volk wird geschunden. Im Kern dieser Entwicklungen stehen die Mitglieder der Silbernen Horde, die sich immer mehr zu einem Geheimbund innerhalb des Ritterbundes entwickelt, mit eigenen Riten, Aufnahmebedingungen und Bestimmungen.

Als typisches Beispiel des Niedergangs gilt Marschall *Gerbald von Rückenau*, dessen Geldgier legendär ist. Während seiner Amtszeit verlandet der Hafen Pilkamms zunehmend, womit die Festung an Bedeutung verliert und nach und nach verlassen wird. Er selbst ertrinkt **263 BF** in dem Sumpfgebiet, das die Festung vom Festland trennt. Unter seiner Nachfolgerin *Jadvige von Hummergarben* werden Goblinsklaven ab **264 BF** dazu gezwungen, unter schrecklichen Bedingungen die Löwenburg in Festum zu einem der prunkvollsten Gebäude seiner Zeit auszubauen. Außerdem verbietet sie den Norbarden im gleichen Jahr per Edikt jeglichen Landbesitz und zwingt sie zu rastlosem Umherziehen.

- 247 BF: geheimnisvolle mystische Hilferufe aus dem Ambossgebirge
- 247 BF: Jahrhundertwelle von Riva, Untergang der Stadt Swelt
- 251 BF: Vernichtung der Shaz-man-yat
- 255 BF: Aranien als Teil des Neuen Reichs
- 259 BF: Gründung der elfischen Siedlung Quillyana
- 264 BF: Neubau der Löwenburg in Festum
- 264 BF: Verbot für Norbarden, im Bornland Landbesitz zu haben
- 270 BF: Verlegung Ferdoks
- 274 BF: Ankunft der Beni Rurech auf Maraskan
- 274 BF: Rübenkrieg, Drachensteinerlass
- 275 BF: Abdankung Gerbalds II., um Therbunit zu werden
- 278 BF: Streit zwischen Kaiser Rude I. und der Traviakirche
- 278 BF: Konstruktion der ersten Durthanischen Sphäre
- 281 BF: Schließung der Selemer Magierakademie wegen dämonischer Verseuchung
- 283 BF: Gründung Notmarks
- 284 BF: Eröffnung der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst in den Ruinen Bosparans

Die Besiedelung Maraskans – 243 bis 334 BF

Geheimnisvolle Hilferufe im Amboss

Im Jahr **247 BF** erhalten Dutzende Geweihte im weiteren Umfeld des Ambossgebirges mystische Hilferufe, ohne deren Herkunft ermitteln zu können. Trotz unterschiedlicher Theorien und Untersuchungen findet man nie heraus, wer sie ausgesandt hat, aber sie verstummen nach wenigen Monaten und ertönen seitdem nicht wieder.

Die Jahrhundertwelle von Riva

Ohne jegliche Vorwarnung schwappt am 28. Boron **247 BF** eine gewaltige Welle in den Golf von Riva, spült Schiffe und Meereswesen weit ins Inland und zerstört unter anderem die reiche Handelsstadt Swelt. Nachdem sich das Wasser zurückgezogen hat, hat sich nicht nur die Küstenlinie des Golfs verändert, sondern es werden auch mehrere Orkheiligtümer entdeckt, die aus längst vergessenen Zeiten stammen und seit Jahrtausenden unter Erde und Sand verborgen waren. Noch im gleichen Jahr wird eine Expedition aufs offene Meer ausgeschickt, die den Ursprung der Welle herausfinden soll, jedoch niemals zurückkehrt. In den weitgehend versunkenen Ruinen von Swelt gehen seit dieser Zeit ruhelose Geister um.

Die Garether Zeit in Aranien

251 BF besiegt der oronische König *Amaryds* im Djerim Yaleth die Dämonin Shaz-man-yat, die sein Reich längere Zeit bedroht hat. Er verliert dabei aber das Königsschwert *Zhimitarra*, auch als Amethystlöwin bekannt. Als Amaryds wenig später stirbt, muss sich Königin *Ithome von Aranien* im Jahr **255 BF** dem Garether Kaiser Menzel unterwerfen und ihn zum neuen König Araniens erklären. Der Symbolstein für Aranien, der Achat *Al'Dabar*, wird dem Kaiser überreicht, der ihn in seine Krone einarbeiten lässt. So wird Aranien eine Reichsprovinz mit eigenem Fürstenhaus, das sich jedoch aus Ithomes Familie rekrutiert. Da im Zuge dieser Neuordnung die Regionen Khunchom und Gorien in die Provinz Aranien integriert werden, ist sie ein gutes Stück größer als das vormalige Herrschaftsgebiet Orons.

Der aktuelle Stand um 243 BF

Die Garether Kaiser regieren unumstritten über den größten Teil Aventuriens. Inzwischen ist auch das Bornland erobert, und die Besiedelung Maraskans hat begonnen. Mit der Provinz Meridiana stehen die meisten Gebiete des Südens unter kaiserlicher Verwaltung, nur Altoum und die Waldinseln sind noch kaum erforscht. Selbst im äußersten Norden gibt es inzwischen Niederlassungen von Menschen, die aus dem Neuen Reich stammen, auch wenn sie formal unabhängig sind.
Während die Macht der Goblins gebrochen ist, wagen sich die Orks nur selten aus ihrem Hochland heraus.

Die Gründung Quillyanas

259 BF erreicht die Auelfensippe Taublick die Mündung des Lorsol in den Kvill und lässt sich hier nieder. Sie nennen den Ort Quillyana – in späteren Zeiten wird er von den Menschen Kvirasim genannt. Im Jahr **320 BF** treffen die Waldelfensippen Nebellicht und Dorntanz hier ein, nachdem sie von Orks aus ihren bisherigen Siedlungsgebieten vertrieben worden sind, und werden von den Auelfen willkommen geheißen.

Ferkinas auf Maraskan

Anfang des Jahres **274 BF** eilt ein Ruf von Sippe zu Sippe der Beni Rurech, in dem es heißt, dass endlich eine neue Heimat für das Volk gefunden sei. Sie versammeln sich daraufhin in Khunchom und schiffen sich gemeinsam ein. Am 19. Rondra erreichen sie die maraskanische Westküste und gründen dort mehrere Siedlungen oder schließen sich mittelreichischen Dörfern an. Ihr Glaube an Rur und Gror wird in der Folgezeit auch von den anderen Einwohnern übernommen, was zum Entstehen eines eigenen maraskanischen Selbstverständnisses führt. Der 19. Rondra wird zum maraskanischen Neujahrstag bestimmt, und das Jahr 274 BF gilt den Maraskanern als dasjenige, an dem sich der Weltendiskus genau in der Mitte zwischen Rur und Gror befindet.

Der Rübenkrieg

Als **274 BF** der Markgraf der Drachensteine erbenlos stirbt, hinterlässt er ein Testament, das seinen Besitz und den Markgrafentitel an die Theaterritter vermacht. Daraufhin kommt es zum vier Wochen langen sogenannten Rübenkrieg, denn der Schwager des Markgrafen, der gleichzeitig Herzog von Tobimorien ist, will dieses Testament nicht anerkennen und eilt mit einigen Soldaten nach Vallusa. Doch niemand will einen offenen Kampf, stattdessen greifen beide Seiten nur die Nahrungsvorräte der Gegner an, um sie so zur Aufgabe zu bewegen. Als Kaiser *Gerbald II.* von diesem Streit erfährt, legt er im ‚Drachensteinerlass' fest, dass von nun an die Grenze zwischen Tobimorien und dem Bornland genau dem Verlauf der Misa folgen solle. Vallusa erhält dabei den Status eines neutralen Puffers zwischen den beiden Staaten und wird mit den Stadtrechten ausgestattet.
Marschallin *Jadvige* verlegt daraufhin die Residenz der Ordensmarschälle vom bedeutungslos gewordenen Pilkamm in die gerade fertig gestellte Löwenburg nach Festum, angeblich um die Provinz besser kontrollieren zu können – entscheidend dürfte aber sein, dass diese Burg wesentlich komfortabler und prächtiger ist. Unabhängig davon verbleibt der Ordenhochmeister weiterhin in Arivor.

Der demütige Kaiser

Kaiser Gerbald II. ist zeit seines Lebens ein frommer Anhänger der Peraine, der selbst bescheiden lebt und große Teile seines Privatbesitzes der Kirche spendet, weshalb die Perainekirche während seiner Amtszeit über größere Mittel verfügt als irgendwann sonst in ihrer Geschichte. Dementsprechend sind viele Priester dieser Kirche auch nicht sonderlich davon erbaut, dass Gerbald **275 BF** den Thron an seinen Sohn *Rude I.* abtritt, um als einfaches Laienmitglied in den Therbunitenorden einzutreten.

Der weniger demütige Kaiser

Rude legt schon bald ganz andere Charakterzüge als sein Vater an den Tag, denn er schert sich wenig um die Kirchen und ihre Priester. Als er im Jahr **278 BF** eine zweite Frau ehelicht, erntet er heftigen Protest der Traviakirche, nach deren Regeln jeder Mensch immer nur einen Ehepartner zur gleichen Zeit haben darf. Rude gibt wenig auf diese Einsprüche und erklärt, dass solche Gesetze wohl kaum für einen Kaiser gelten könnten. Innerhalb der nächsten Jahre verheiratet er sich insgesamt sieben Mal und lässt diese Ehen von Rondra-, Rahja- und Praioskirche segnen, was wiederum für heftige Konflikte zwischen diesen und der Traviakirche sorgt.

Die Durthanischen Sphären

Der Puniner Magier *Durthan von Erkenstein* gilt als der erste große gildenmagische Sphärologe, der sein Leben der Erforschung des Limbus widmet. Im Jahr **278 BF** konstruiert er die erste Durthanische Sphäre, eine Art Reiseobjekt für den Limbus. Später werden noch zwei weitere dieser Artefakte gebaut. **289 BF** erscheint sein Buch *Die Astralebene*, in der er die Ergebnisse seiner Forschungen festhält.

Der Untergang der Halle der Letzten Geheimnisse

Nach mehreren missglückten Experimenten muss die Selemer Magierakademie **281 BF** aufgegeben werden. Im Gebäude der ‚Halle der Letzten Geheimnisse' haben sich mehrere dämonische Entitäten eingenistet, die allen Austreibungsversuchen widerstehen und ein Betreten des Geländes sehr riskant machen. Der Inhalt der gut bestückten Bibliothek kann nur zum Teil geborgen werden und wird in die Silem-Horas-Bibliothek gebracht. Das Rubinauge, das der eigentliche Schatz der Akademie war, verschwindet offiziell spurlos – in Wirklichkeit ist es von mutigen Schatzjägern geborgen und unter der Hand verkauft worden.

Notmark

Am Fuße des Ehernen Schwerts wird **283 BF** die Stadt Notmark gegründet, die sich bald zu einem zweiten Zentrum der ritterlichen Dekadenz neben Festum entwickelt. Schon bei der Gründung entdeckt man unterhalb der Stadt ein ausgedehntes Höhlensystem, das auf die Zwerge von Brogars Stamm zurückgeht und bis zu den Lavabecken eines derzeit inaktiven Vulkans reicht. Nun aber werden diese Gänge und Hallen für allerlei finstere Rituale und Zeremonien benutzt, und längst nicht alle Geheimnisse der Katakomben werden erforscht.

Gunbald von Neersand

Als **288 BF** der hochmütige *Gunbald von Neersand* neuer Marschall der Theaterritter wird, beginnt die finsterste Zeit dieses Ordens. Er sorgt dafür, dass der Glaube an Rondra keinerlei Rolle mehr im Ordensleben spielt. Gegen seine Bestimmungen stellt sich nur der elitäre Bund der Silbernen Horde, die durch ihre strengen Rituale und Vorschriften die Ideale von Ehre, Kampf und Sieg hochhalten, es dabei aber auch nicht immer allzu genau mit rondrianischen Tugenden nehmen: Der Sieg ist höher zu werten als die Ehrenhaftigkeit, und Ehre ergibt sich nicht aus Aufrichtigkeit, sondern aus dem Sieg.
Von außen kommt es immer häufiger zu Anfeindungen, der Orden verspielt seinen guten Ruf. Der Streit zwischen Silberner Horde und den Anhängern Gunbalds eskaliert **292 BF**, als *Litprant von Glodenhof*, ein hochrangiges Mitglied der Horde, auf seinem Gut auf bestialische Weise ermordet wird. Selbst sein kleiner Sohn Anshag scheint ein Opfer dieses Anschlags geworden zu sein (in Wirklichkeit wurde er von Bediensteten in Sicherheit gebracht und wächst nun im Verborgenen auf). Der Verdacht fällt auf die anderen Mitglieder der Silbernem Horde, und so rüstet Marschall Gunbald ein Heer, um gegen die Silberne Horde in Leufurten zu ziehen. Insgesamt versammelt er etwa 2.500 Kämpfer, die „den finsteren Riten und Menschenopfern des Bundes" ein Ende setzen sollen.

- 289 BF: Erscheinungsdatum des Buchs Die Astralebene
- 290 BF: Neugründung Ysilias
- 290 BF: Gründung Paavis
- 291 BF: Erste Seeschlacht von Salza, Vernichtung der Thorwaler Flotte
- 292 BF: das Ende der Silbernen Horde
- 293 BF: Gründung Glyndhavens
- 294 BF: Thorwal wird mittelreichische Provinz
- 298 BF: Theaterritter erobern Starpnika
- 298 BF: menschliche Besiedelung des oberen Bodir-Tals
- 299 BF: Aufgabe der Akademie der Geisteskraft und Hellseherei
- 302 BF: Khunchomer Kodex
- 307 BF: der Fluch über das Drachenschiff Nebeldrache
- 308 BF: Gründung Myrburgs
- 310 BF: Diebstahl von Tsas Kreide aus H'Rabaal
- 310 BF: Scraans Warnung
- 311 BF: Gründung der Halle des Quecksilbers
- 312 BF: Erschaffung der Neunaugen
- 312 BF: die Expedition des Odilius von Mordain
- 313 BF: Rekonstruktion von Kugelzaubern

Doch die Ritter der Horde werden gewarnt, und ihre Priester prophezeien den Untergang des ganzen Theaterordens. So verlassen die meisten von ihnen die Festung, bevor Gunbald bei Leufurten ankommt, und ziehen in die Walberge, von wo es nie wieder eine Nachricht von ihnen gibt. Die wenigen Kämpfer, die in der Feste Leufurten geblieben sind, werden in kürzester Zeit überrannt und getötet.

Neugründung Ysilias

Auf den Ruinen der alhanischen Stadt Ysil'elah, die die Kuppe des Yslisteins bedecken, wird **290 BF** die BurgYslistein errichtet. Bald siedeln sich Bauern in ihrem Schutz an, sodass hier die Siedlung Ysilia entsteht, die schnell an Bedeutung gewinnt.

Die erste Seeschlacht von Salza

Die meisten Nachfahren der Thorwaler, die sich in Albernia angesiedelt haben, sind inzwischen treue Anhänger des Fürstenhauses geworden und fühlen sich nicht mehr als Thorwaler. Ein typisches Beispiel ist *Diadan ui Bennain*, der mit seinem Schiff *Flusskönig* am 4. Travia **291 BF** zwei Drachenboote versenkt, als deren Besatzungen ein Dorf am Ufer des Großen Flusses überfallen wollen. Der Angriff der beiden Drachenboote wird zum Anlass genommen, einen lange vorbereiteten Plan auszuführen. Admiral *Vikos* bricht mit 71 Schiffen der Garether Westflotte (darunter auch Diadans *Flusskönig*) nach Norden auf und taucht am 27. Phex völlig überraschend vor dem Hafen von Salza auf. Es kommt zu einer heftigen Schlacht, bei der die Thorwaler immerhin 27 garetische Galeeren versenken, aber 24 ihrer 30 Ottas verlieren – zum Teil durch Schiffsgeschütze, denen sich auch die entschlossensten Thorwaler nicht entgegenzusetzen vermögen.
Der Sieg der Garether geht als ‚Admiral-Vikos-Sieg' in den militärischen Sprachgebrauch ein und bezeichnet einen Sieg, bei dem die eigenen Verluste größer sind als die des Gegners, die bessere Ausgangslage aber entscheidet.

Die Eroberung Thorwals

Nachdem die Drachenboote vernichtet sind, lässt Vikos seine Schiffe sofort Richtung Norden weiterfahren, wo er die Stadt Thorwal im Handstreich erobern kann. **292 BF** übernimmt *Ozir von Winhall* als Komtur die Herrschaft über das Land, das von nun an Komturei Thorwal genannt wird. Unter seiner Führung fällt bis **294 BF** fast das gesamte thorwalsche Gebiet bis Riva unter die Kontrolle der Garether. Nur kleinere oder unbedeutende Gebiete, zum Beispiel einige Fjorde in den Grauen Bergen und die Ländereien nördlich des Merek, bleiben in thorwalscher Hand.
Ein Sonderfall ist die Stadt Olport, die zwar zu größeren Teilen von den Mittelreichern eingenommen wird, in die gut befestigten Ottaskins und das Runajasko können die Angreifer jedoch nicht vordringen. Um den Widerstand zu brechen, beschließen sie, die Eingeschlossenen zu belagern und eine Zwingburg zu bauen. Nach längerer Zeit und blutigen Gefechten können sie zwei Ottaskins erobern, doch dann rufen die Zauberer der Runajasko die Elemente zu Hilfe. Wind-, Feuer- und Erzgeister fallen über die kaiserlichen Truppen her, Wassergeister zerstören ihre Schiffe, und wo die Elemente die Verteidigung geschwächt haben, strömen die Thorwaler aus ihren Ottaskins und fallen über die Mittelreicher her. Diese können mit Not aus der Stadt flüchten und müssen sich gedemütigt und geschwächt zu Fuß in sicherere Gebiete zurückziehen. Von da an lassen die Besatzer Olport in Ruhe, es kommt zu keinem weiteren Angriff.
In allen anderen thorwalschen Städten werden jedoch im Lauf der folgenden Jahre Zwingfesten errichtet, von denen aus garetische Komture das Land beherrschen. Nachdem sich die Thorwaler von der Überraschung des unerwarteten Angriffs erholt haben, stellen sie fest, dass die neuen Besatzer im Unterschied zu den Bosparanern die thorwalsche Kultur nicht zerstören wollen und sogar den Swafnirglauben respektieren. Da sich im alltäglichen Leben nur wenig ändert und die eingesetzten Komture überwiegend klug regieren und sich sogar an thorwalsche Gepflogenheiten anpassen, ist der Widerstand nicht allzu groß.

Das Bodir-Tal

Ab **298 BF** beginnt auf mittelreichischen Befehl hin die menschliche Besiedelung des oberen Bodir-Tals, was bei den Orks natürlich auf wenig Gegenliebe stößt. Es kommt in der Orkschädelsteppe zu mehreren Schlachten mit den ortsansässigen Zholochai-Orks, die jedoch die Menschen für sich entscheiden können. Sie erbauen entlang des Flusses eine Straße, den sogenannten Bodirstieg, die die wichtigsten neuen Siedlungen Angbodirstal, Bodirsford, Svirna und Dragsjelme miteinander verbindet und von zahlreichen Festungen geschützt wird.
In Gareth gibt es insgeheim Pläne, die Thorwaler durch diesen Landgewinn in ein Volk friedlicher Bauern umzuerziehen – die auf Dauer jedoch nicht von Erfolg gekrönt sind. Am äußersten Ende des neu erschlossenen Gebiets entsteht **308 BF** der Vorposten Myrburg (das spätere Phexcaer). Seine Erbauer ahnen nichts davon, dass tief unter der Stadt ein besonders großer und mächtiger Madamant begraben

ist. Myrburg wird als Festungsstadt so gut ausgebaut, dass sich Orks kaum in die Nähe wagen. Innerhalb der nächsten Jahre bildet sich um die Festung herum eine florierende Enklave, und immer neue Siedler finden sich ein, um sich unter dem Schutz der Soldaten hier eine neue Existenz aufzubauen.

Die Eroberung Starpnikas

Die Theaterritter erobern nach und nach auch die letzten Winkel des Bornlands für das Kaiserreich, und sie jagen dabei nicht nur Goblins, sondern nehmen **298 BF** auch das norbardische Städtchen Starpnika in Besitz und gründen die Ordensfeste Norburg. Nach und nach fällt der alte Name der Siedlung der Vergessenheit anheim, auch sie wird jetzt zumeist Norburg genannt.
Probleme bekommen die Einheimischen aber mit dem Riesen Milzenis, der weiterhin auf der Seite der Goblins steht und an verschiedensten Orten plötzlich auftaucht und Äcker und Dörfer zerstört. Selbst einzelne Festungsbauten fallen unter seinem Ansturm, werden aber mit sturer Geduld von den Menschen immer wieder aufgebaut.

Der Khunchomer Kodex

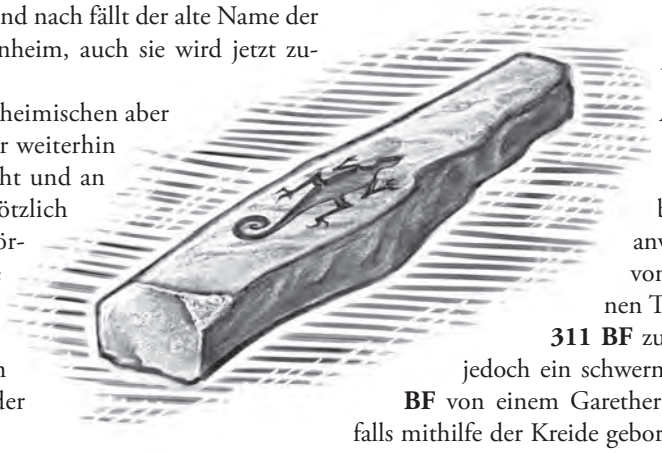
Der ehemalige Rondra- und spätere Korgeweihte *Ghorio Dorgulawend* (oder Ghorio von Khunchom) formuliert im Jahr **302 BF** den *Khunchomer Kodex*, in dem er das Verhältnis zwischen Söldnern und ihren Auftraggebern regelt. Da darin viele kluge Abmachungen vorgeschrieben werden, dient dieser Kodex von nun an immer häufiger als Grundlage für Vertragsverhältnisse im Söldnerwesen. Später wird Ghorio zum einzigen Heiligen der Korkirche erhoben.

Das Schicksal des Nebeldrachen

Anfang **307 BF** wird das Thorwaler Drachenschiff *Nebeldrache* von einem Sturm weit hinaus aufs Meer der Sieben Winde verschlagen. Nach langer Irrfahrt, als die Lebensmittel- und Wasservorräte längst verbraucht sind, überredet ein heimlicher Anhänger Charyptas die Mannschaft zu einem Handel mit seiner ‚Göttin'. Doch die verzweifelten Thorwaler achten nicht auf den genauen Wortlaut des Vertrags, auf den sie sich einlassen, und so werden sie zwar vor dem Tod durch Hunger und Durst gerettet, können aber nie wieder in Sichtweite von festem Land zurückkehren. Seit dieser Zeit kreuzt der *Nebeldrache* über das offene Meer. Seine verfluchte Besatzung sucht verzweifelt nach einer Möglichkeit, endlich von ihrem endlosen, qualvollen Dasein erlöst zu werden, und bringt dabei Verderben über jedes Schiff, das ihm begegnet.

Tsas Kreide

Ein menschlicher Abenteurer dringt **310 BF** in einen Zsahh-Tempel in H'Rabaal ein und entwendet dort ein Kreidestück, das von den echsischen Priestern offenbar in hohen Ehren gehalten wird. Da er nach seiner Flucht nichts mit diesem eigenartigen Gegenstand anzufangen weiß, schenkt er ihn einem Tsatempel. Dort wird er als ein Artefakt erkannt, das der Göttin heilig ist: Tsas Kreide, mit deren Hilfe das Geschlecht eines ungeborenen Kindes festgelegt werden kann. Der Zsahh-Kult in H'Rabaal bricht ob dieses Verlusts jedoch in sich zusammen und verliert auch in anderen Echsenvölkern deutlich an Einfluss.



Der Kaiser und die Kreide

Als Kaiser *Ugdalf* von der Wirkung der Kreide erfährt, lässt er sie noch im gleichen Jahr bei seiner schwangeren Frau anwenden, da er nach der Geburt von zwei Töchtern fürchtet, keinen Thronfolger zu bekommen. Der **311 BF** zur Welt kommende Sohn wird jedoch ein schwermütiger Künstler, der sich **331 BF** von einem Garether Wachturm stürzt. Der ebenfalls mithilfe der Kreide geborene zweite Sohn verzichtet auf den Thron und wird Tsageweihter (er wird in der Priesterkaiserzeit als angeblicher Ketzer verbrannt). Bei der nächsten Schwangerschaft verzichtet Ugdalf auf die Kreide – diesmal wird ihm ein kräftiger Sohn geboren: *Rude II.* Dass es auch mit ihm kein gutes Ende nimmt, erlebt Ugdalf nicht mehr.

Scraans Warnung

In Greifenfurt erscheint **310 BF** der Greif Scraan, sucht den Illuminatus *Aldec von Wertlingen* auf und warnt ihn vor einer unbestimmten Gefahr, die Aventurien bedrohe. Daraufhin beginnt Aldec mit einer eigenen Auslegung des Praiosglaubens und entfernt sich von den Anschauungen des Boten des Lichts.

Die Halle des Quecksilbers

311 BF gründet Erzmagier *Mandricon* in Festum die Halle des Quecksilbers als erste bornische Magierakademie. Wenig später (**313 BF**) entschlüsselt er alte Schriften und kann so die ersten Kugelzauber rekonstruieren.

Eine Expedition ins Eis

Odilius von Mordain, Herzogsprotektor von Tobrien und zutiefst firungläubig, findet auf einem geheimnisvollen Schriftstück Hinweise, wo im Norden der legendäre ‚Alte vom Berg' zu finden sei. Er bricht **312 BF** mit etwa fünfzig Vertrauten auf, um den Thron des Winterherrschers zu finden, und kehrt niemals zurück.

- 320 BF: Gründung Quillyanas
- 321 BF: Erneuerung des Theaterordens unter Anshag von Glodenhof
- 323 BF: Herrschaft des Priesterrats
- 327 BF: maraskanische Unabhängigkeitserklärung, Bürgerkrieg
- 333 BF: Degradierung des Vizekönigs von Meridiana zum Grafen
- 333 BF: Einsetzung des Regentschaftsrates in Gareth
- 334 BF: Außerkraftsetzung der Lex Zwergia
- 335 BF: Mord an Thronfolger Rude, Erntefestmassaker, Beginn der Priesterkaiserzeit
- 336 BF: öffentliche Hinrichtung des Hochmeisters der Theaterritter
- 336 BF: Gründung des Gouvernements Brabakien
- 336 BF: Hilferuf von Fürst Arethin an die Priesterkaiser
- 337 BF: Schlacht am Drachenspalt, Vernichtung des Theaterordens
- 337 BF: Beginn einer zehnjährigen Belagerung Balihos
- 338 BF: Praioslob von Selem als Herrscher des Tulamidenlandes

Die Erschaffung der Neunaugen

Beim Versuch, sich Zugang zu den verschwundenen Elfenstädten Mandalya und Isiriel zu verschaffen, erschafft Pardona **312 BF** die gierigen Neunaugen, die seitdem den Neunaugensee unsicher machen und jede Fahrt mit normalen Booten oder Schiffen auf dem Gewässer zu einem unkalkulierbaren Risiko werden lassen. Den erhofften Zugang findet sie aber auch mithilfe der daimoniden Fische nicht.

Die Rückkehr des Anshag von Glodenhof

Im Jahr **321 BF** erscheint *Anshag von Glodenhof* auf der Löwenburg zu Festum und fordert Marschall Gunbald von Neersand zum Duell. Er ist der tot geglaubte Sohn des **292 BF** ermordeten Litprant von Glodenhof, dessen Tod zur Vertreibung der Silbernen Horde geführt hat, wurde im Hinterland von einem alternden Ritter aufgezogen und hat nun von einer Sphinx im hohen Norden sein Schicksal erfahren. Natürlich will der dekadente Gunbald einen Zweikampf umgehen, aber nachdem ein Mordanschlag auf Anshag fehlgeht und die Hinweise auf Gunbald als Auftraggeber aufgedeckt werden, kann er sich nicht mehr drücken. Anshag hat ihn fast besiegt, als Gunbalds Genossen ihm wider alle Regeln helfen wollen, doch auch Anshag hat inzwischen viele Freunde gefunden. Es kommt zum blutigen Gefecht, bei dem nicht nur Gunbald das Leben lässt.

Als Anshag sich von seinen Verletzungen erholt hat, wird er der neue Marschall der Theaterritter, und er macht es sich zur Aufgabe, wieder die althergebrachten rondragefälligen Sitten einkehren zu lassen. Natürlich schlägt ihm dabei heftiger Widerstand entgegen, vor allem die Ritter in Notmark verweigern sich seinen Vorgaben, womit diese Stadt Zuflucht und Sammelpunkt für all diejenigen wird, die sich eher einen Orden nach Gunbalds Vorstellungen wünschen. In Festum und großen Teilen des Umlandes kehrt der Orden jedoch zu altem Glanz zurück, sein Ansehen steigt in kurzer Zeit, und viele Ritter setzen große Hoffnung auf eine neue Blüte des Theaterordens. Doch dann kommt die Zeit der Priesterkaiser.

Maraskans erster Versuch einer Unabhängigkeit

Im Jahr **327 BF** erklärt der Protektor des Ostens *Arethin* die Unabhängigkeit Maraskans von Gareth und nennt sich Fürst von Jergan – doch das Land versinkt daraufhin im Bürgerkrieg, weil mehrere Fraktionen die Herrschaft für sich beanspruchen. Wichtigster Gegner Arethins ist *Garalor*, der Graf von Tuzak. Nachdem der eher tulamidisch geprägte Garalor bis **336 BF** größere Teile des Südens unter seine Kontrolle gebracht hat, ruft der eher mittelreichisch orientierte Arethin ausgerechnet die Priesterkaiser um Hilfe. Mithilfe der Sonnenlegion wird Garalor **339 BF** besiegt, aber von einer Unabhängigkeit ist jetzt keine Rede mehr. Arethin stellt das Ganze als ein großes Missverständnis dar und tut alles, um die Gnade Gareths zurückzuerhalten. Er ist somit der Begründer der Arethiniden-Dynastie, die sich bald als Abfolge blutiger Tyrannen herausstellt.

Die Degradierung des Vizekönigs von Meridiana

Da die alanfanische Familie Paligan dem Garether Priesterrat nicht den erwarteten Respekt entgegenbringt, wird der Vizekönig **333 BF** zum einfachen Grafen degradiert. Die Familie beugt sich zähneknirschend, weiß sie doch, dass sie sonst Gefahr läuft, des Amtes enthoben und durch ein anderes Adelsgeschlecht ersetzt zu werden.

Die Priesterkaiser – 334 bis 465 BF

Die Priesterkaiser

Auf dem Totenbett bestimmt der schwer erkrankte Kaiser *Ugdalf* **333 BF**, dass in der Zeit zwischen seinem Tod und dem fünfzehnten Geburtstag seines Erben *Rude II.* ein Regentschaftsrat stellvertretend für ihn die Regierungsgeschäfte übernehmen soll. Da er selbst Ehrenritter des Theaterordens ist, will er eigentlich dessen Hochmeister

Der aktuelle Stand um 334 BF

Das Neue Reich steht weiterhin in der Blüte seiner Macht. Selbst Thorwal und Aranien haben sich den Kaisern unterworfen. Am Bodir wird den Orks Land abgetrotzt, und im Bornland kommt es noch zu kleineren Angriffen der Goblins und manchmal auch von Milzenis. Nach einer Zeit, in der der Theaterorden vor dem Niedergang stand, beginnt er sich gerade zu erholen.

mit dem Vorsitz dieses Rates betrauen, aber auf den heftigen Protest der Praioskirche hin folgt er doch einer älteren Tradition und übergibt diese Aufgabe dem Boten des Lichts, Aldec Praiofold II., obwohl dieser als ausgesprochener Gegner der Rondrakirche und damit auch des Theaterordens gilt.

Drei Tage vor Rudes Geburtstag und geplanter Krönung **335 BF** wird der junge Thronfolger grausam ermordet und verstümmelt aufgefunden. Sein Leichnam ist von purpurroten Wunden entstellt, mehrfach findet sich das Löwensymbol der Rondrakirche in seine Haut geritzt. Die Praiosgeweihtenschaft bezichtigt die Rondrapriester dieser Untat, Aldec Praiofold reißt die Herrschaft an sich, obwohl er damit gegen die in dem Codex Raulis festgelegte Trennung von weltlichem und kirchlichem Szepter verstößt. Natürlich gibt es auch zahlreiche Stimmen, die die Praioskirche selbst des Mordes bezichtigt, hat sie doch nun freien Zugriff auf den Thron – doch allein das Äußern dieses Verdachts gilt den Praiosgeweihten als todeswürdiger Frevel. Aufgrund einer göttlichen Vision verzichtet Aldec auf die Nutzung des Rechten Szepters und vermeidet damit einen Fehler, der bereits Fran- und Hela-Horas ins Verderben gerissen hat.

Das Erntefestmassaker

Aldec Praiofold lässt in den folgenden Wochen und Monaten alle Rondrapriester gnadenlos verfolgen und töten, angeblich um den Mord am Thronfolger zu sühnen – vor allem aber, um die eigene Position zu stärken. Vorläufiger Höhepunkt dieser Verfolgung ist das sogenannte ‚Erntefestmassaker' Anfang Travia, bei dem die Sonnenlegion unter *Praioslob von Selem* ein Gemetzel unter den Rondragläubigen anrichtet. Die Hochgeweihte des Tempels, *Ardare*, erschlägt im verzweifelten Kampf mit ihrem Schwert Armalion mehrere Sonnenlegionäre, bevor sie überwunden und förmlich in Stücke gerissen wird. Die Legende steigert die Zahl ihrer erschlagenen Gegner später auf über fünfzig.

Die Reichsinsignien

Zu Beginn des Erntefestmassakers flieht die Rondrageweihte *Lechmin von Eberstamm* mit einem Teil der Reichsinsignien, mit deren Schutz sie betraut ist, auf Burg Rudes Schild am Großen Fluss. Die Sonnenlegion verfolgt sie und belagert die Burg mehrere Monate lang, bis die ausgehungerte Burgbesatzung aufgibt. Die Reichsinsignien werden daraufhin nach Gareth zurückgebracht, nur die magische Gürtelschnalle Kaiser Rauls verschwindet. Aldec Praiofold degradiert den Fürsten von Eberstamm, einen Cousin Lechmins, zum Burggrafen in der Mark Gareth.

Die Herrschaft Aldec Praiofolds II.

Damit beginnt die Zeit der Priesterkaiser. Aldec Praiofold beginnt sogleich mit dem Aufbau eines von kirchlicher Macht und Ketzerverfolgung dominierten Reiches. Insbesondere dem Orden der Göttlichen Kraft stellt er die Aufgabe, alle Andersgläubigen im Land zu verfolgen und zu bekehren oder zu vernichten. Aber auch der noch im Jahr seines Amtsantritts ins Leben gerufene ‚Orden vom Bannstrahl Praios', der aus den Kirchentruppen des Illuminats Greifenfurt hervorgeht, wird zu einer gnadenlosen Waffe gegen alle, die scheinbar oder tatsächlich an der obersten Herrschaft des Sonnengottes zweifeln.

Die Verfolgung der Zauberer

Viele Magierakademien und Bibliotheken müssen auf Befehl der Priesterkaiser schließen, Zauberei wird (bis auf wenige Ausnahmen) nur noch im Verborgenen gewirkt. Ab **341 BF** beginnt die massivste Hexenverfolgung, die der Kontinent je gesehen hat und die die satuarische Tradition fast vollständig auslöscht. Doch auch Druiden, Magier, Magiedilettanten und Unschuldige sterben in großer Zahl auf den prasselnden Scheiterhaufen, da ihnen aus Unwissen, Misstrauen oder bösem Willen Hexerei und schwarze Magie vorgeworfen werden.

Das Wüten der Praioten

- 339 BF: Ende der Unabhängigkeit Maraskans, Verbot des Zwillingsglaubens, Verschwinden der Rollen der Beni Rurech
- 339 BF: Felsknacker als Wächter über eines der Siegel von Akrabaal
- 339 BF: Erzvampir Walmir von Riebeshoff
- 340 BF: Alabasterguss in Sinoda als Antwort auf eine Käferplage
- 340 BF: zunehmende Fluchtbewegungen nach Norden
- 341 BF: massive Hexenverfolgungen
- 342 BF: Untergang der Societas Vigiliaris
- 343 BF: Wiederentdeckung der Kavernen hinter den Donnerbachfällen, Gründung von Donnerbach und des Rondraheiligtums
- 343 BF: Gründung Gerasims
- 345 BF: Ogerüberfall auf Gh'Orrgelmur
- 348 BF: die Wacht der Greifen
- 349 BF: Absetzung des Erzherzogs von Kuslik, des Seekönigs und der Markgräfin von Drôl
- 360 BF: Baubeginn der priesterkaiserlichen Zwingfeste in Al'Anfa
- 360 BF: Mengbilla unter der Knute der Praioskirche
- 365 BF: Fürstentum Orkenfenn

Dies hat zwei Konsequenzen: Einerseits entwickelt sich in ländlichen Gebieten eine ‚Feld-Wald-und-Wiesen-Zauberei', bei der ehemalige Akademiemagier einträchtig mit Hexen und Druiden zusammenarbeiten – der gemeinsame Feind hilft über Ressentiments hinweg. Andererseits geben viele Zauberer jegliche moralische Bedenken auf – wenn sie schon als Verbrecher gelten, brauchen sie sich um Moral nicht mehr zu kümmern.

Der Untergang des Theaterordens

Neben Zauberern gehören vor allem Rondragläubige und -priester zu den Verfolgten, und der mächtige Orden der Theaterritter gilt den Priesterkaisern als besonders verdammenswert. Dessen Hochmeister *Bogumil von Arivor* wird **336 BF** von Sonnenlegionären festgenommen und nach einem kurzen Schauprozess im namensgebenden Theater von Arivor öffentlich verbrannt. Daraufhin ruft Marschall *Anshag von Glodenhof* in Festum zum heiligen Krieg gegen die Priesterkaiser. Er sammelt seine Ordenskrieger und zieht mit ihnen Richtung Gareth. Doch die Notmärker Fraktion verweigert seinen Ruf, und viele Ritter haben durch lange Jahre der Faulheit und Dekadenz viel von ihrer Schlagkraft verloren, weswegen Anshags Truppe wesentlich schwächer ist, als sie hätte sein können.

Im Jahr **337 BF** geraten die Ritter in einen von Sonnenlegion und Bannstrahlern unter Praioslob von Selem gelegten Hinterhalt und werden in der *Schlacht am Drachenspalt* von Sonnenlegion und Bannstrahlern vernichtend geschlagen. Damit existiert der Orden faktisch nicht mehr. Dieser Triumph über die rondratreuen Ritter wird von den Priesterkaisern als Beweis ausgelegt, dass die Götter auf ihrer Seite stehen.

Wenig später nimmt die Sonnenlegion Burg Leuenfurt ein, tötet alle Bewohner und schleift die Festung. Als die in der Festumer Löwenburg als Befehlshaberin zurückgebliebene Veteranin *Rondragabund von Riedemer* davon hört, gibt sie die Anweisung, die Löwenburg zu verlassen. Vierhundert im Tempel aufbewahrte, gesegnete Rondrakämme jedoch lässt sie zuvor auf einen Karren laden, damit sie nicht der Sonnenlegion in die Hände fallen. Als norbardische Händlerin verkleidet, zieht sie nach Norden und verbirgt die Schwerter nördlich von Drauhag an einem Ort, der bis heute nicht wiedergefunden ist.

Die Verfolgung der Zwerge

Da die Zwerge nicht von ihrem Glauben an Angrosch lassen wollten, gelten auch sie als ‚Falschgläubige', weswegen **334 BF** die *Lex Zwergia* außer Kraft gesetzt wird. Die Angroschim reagieren darauf vor allem mit einem Rückzug in ihre unterirdischen Städte. Nichtsdestotrotz gibt es mehrere Versuche der priesterkaiserlichen Truppen, das Feuerheiligtum am Schlund zu zerstören, letztendlich jedoch vergeblich.

Die Praiospriester in Albernia

Am 2. Rahja **338 BF** wird Fürst *Egtor Ulaman II.* von Sonnenpriestern abgesetzt und hingerichtet. Seine Tochter und Erbin kann zunächst fliehen, wird aber aufgespürt und ebenfalls als Ketzerin zum Tode verurteilt. Damit erlischt die Dynastie der Ulaman, und der Hochgeweihte des Havener Praiostempels übernimmt die Herrschaft über Stadt und Provinz. Da in der Stadt traditionell Efferd höher angesehen ist als Praios, muss der Priester hart durchgreifen, vor allem als eine Verdreifachung der Abgaben fast einen Aufstand auslöst. Erst nach der Hinrichtung mehrerer Rädelsführer tritt eine angespannte Ruhe in der Stadt ein.

Die Praiospriester im Lieblichen Feld

Nach langer, mühsamer Aufbauarbeit hat sich das Erzherzogtum Kuslik in den vergangenen Jahrhunderten wieder zu einer der reichsten Provinzen des Kaiserreichs entwickelt. Zunächst geht der Wahrer der Ordnung *Berdin von Havena* hier vergleichsweise behutsam vor und belässt den greisen Herzog *Curon* in seinem Amt, kontrolliert seine Regierungsgeschäfte aber sehr genau. Als Berdin jedoch bis **349 BF** trotz seines Alters von 92 Jahren immer noch nicht verstorben ist, verliert der Wahrer der Ordnung die Geduld, setzt den Herzog wegen angeblicher Unfähigkeit ab und übernimmt endlich selbst die Herrschaft.

Er entmachtet nun auch den Seekönig der Zyklopeninseln und ersetzt ihn durch einen einheimischen ‚Erleuchteten der Lichtei Balträa', dem es aber ebenso wie seinen Nachfolgern gelingt, den Archipel ohne allzu große Repressalien durch die Priesterkaiserzeit zu führen. In Drôl überzeugt der örtliche Wahrer der Ordnung *Praiokles di Balligur* die Markgräfin *Bosanna*, abzudanken und ihre Herrschaft an ihn abzutreten.

Als es nach Curons Tod zu mehreren Aufständen gegen die praiotische Unterdrückung kommt, wird die gesamte Provinz von den Priesterkaisern zur ‚bekannten Brutstätte des Bösen' erklärt und mit besonders harter Hand regiert. Das führt entsprechend zu Opposition, und das Land steht kurz vor einer Revolution, die nur ausbleibt, weil im letzten Moment Rohal in Gareth
auftaucht und die Priesterkaiser vertreibt.

Die Praiospriester in Almada

Die Herrschaft der letzten Ratsfürstin *Rondara Alfaran*, einer treuen Rondraanhängerin, wird von der Sonnenlegion abrupt beendet, Rondara **335 BF** als Ketzerin auf den Scheiterhaufen gebracht. Die Sonnengebieter, die die Regierung Almadas übernehmen, pressen das Land aus und machen unter anderem Jagd auf Tsapriester, um ihnen das Geheimnis der ewigen Jugend zu entreißen. Die bisher tolerierten ländlichen Stier-Kulte werden verboten, gedeihen aber heimlich weiter und finden sogar noch Zulauf.

Sonnengebieterin *Praiana* lässt **375 BF** im berühmten Vierertempel zu Brig-Lo die Statuen von Rondra, Efferd und Ingerimm schleifen, sodass hier fortan nur noch Praios angebetet werden kann.

Folgende Anekdote berichtet charakteristisch über das Verhältnis der Almadaner zu den Sonnengebietern: **412 BF** fordert *Praiolec* den Junker *Lumino von Aguilon* auf, die Untertanen dazu zu bringen, täglich für die Sonnengebieter zu beten. Der Junker erwidert, das würde doch schon geschehen, denn jeder wahre Almadaner bete täglich: „Herr Boron, erlöse uns von dem Übel." Daraufhin wird Lumino als Ketzer gebrandmarkt und in Aberacht gestellt.

Die Praiospriester in Weiden

Auch nach der Schlacht am Drachenspalt **337 BF** weigert sich der Weidener Seneschalk *Grifo der Junge*, sich den Praiospriestern zu unterwerfen, und verschanzt sich in Baliho. Nach zehnjähriger Belagerung fällt ihm jedoch der städtische Praioshochgeweihte *Eudo von Salthel* **347 BF** in den Rücken und liefert ihn und seine letzten Getreuen den Sonnenlegionären aus. Als Herrscher wird nun eben jener Hochgeweihte als Herzog-Wahrer *Eudo II.* eingesetzt. Als Sühne für sein langes Zögern wird er ein besonders erbarmungsloser Verfolger aller Rondrageweihter.

Die Praiospriester im Bornland

Nachdem die Theaterritter vernichtet sind, zeigen sich die Praiospriester großzügig und überlassen allen Adligen, die dem Orden nicht angehört haben oder aber jetzt dem Rondraglauben öffentlich abschwören, ihre Lehen. Die Ländereien, die durch den Tod der Theaterritter besitzerlos geworden sind, werden großzügig an praiostreue Adlige verteilt. In Festum wird der Zwölferrat aus Praiospriestern installiert, dessen tyrannische Herrschaft bald das ganze Bornland unterwirft.

Da in vielen Regionen des Priesterkaiserreichs neben Zauberern und Rondrapriestern auch Norbarden verfolgt werden, die sich dem Praiosglauben nicht beugen wollen, schwappt eine neue Flüchtlingswelle ins Bornland. Hier finden sie heimliche Unterstützung durch das einfache Landvolk, das sie als zuverlässige Händler schätzen gelernt hat. Dennoch ziehen sie sich auch hier immer weiter nach Norden und Westen zurück, um dem Zugriff der Praiospriester zu entkommen.

Vereinzelt kommt es jedoch zu einer Art Partisanenkrieg verbliebener Rondragläubiger, die sich um die legendären ‚Geflügelten' sammeln und immer wieder die Schergen der Priester angreifen.

Die Praiospriester bei den Tulamiden

Ob seiner großen Verdienste wird Praioslob von Selem **338 BF** als Wahrer der Ordnung über das Tulamidenland eingesetzt. Der fanatische Priester will jene Länder, deren Wetter so intensiv von Praios' Gestirn geprägt ist, unbedingt zum strikten Praiosglauben bekehren – er nennt das „die Befriedung des Sonnenlandes". In den Städten unterdrückt er mit harter Hand jede Verehrung anderer Götter. Vor allem aber sendet er immer wieder Strafkommandos in die Khôm, um die Wüstenstämme zu bekehren. Doch die Wüstenbewohner wollen weiterhin in erster Linie Phex und Rondra verehren, und so haben diese Unternehmungen selten Erfolg: Praios' unbarmherzige Sonne raubt den Soldaten alle Kraft, noch bevor sie den ersten der kriegerischen Wüstentulamiden zu Gesicht bekommen – kaum jemand kehrt von solchen Unternehmungen zurück.

Die Praiospriester auf Maraskan

339 BF schickt Kaiser Aldec die Sonnenlegion nach Maraskan, wo sie den Bürgerkrieg beendet und den Glauben an Rur und Gror unter Strafe stellt. Alle Abschriften der Heiligen Rollen der Beni Rurech werden von Bannstrahlern vernichtet, das Original kann jedoch unbemerkt im Amran Thjalgyn versteckt werden.

Die Praiospriester in Thorwal

Hatten sich die Thorwaler inzwischen mit der Besetzung durch die Mittelreicher abgefunden, so verbietet es ihr Stolz, sich der brutalen und kompromisslosen Herrschaft der Sonnenpriester zu unterwerfen. Als **335 BF** der Swafnirglaube verboten wird, hat das heftige Unruhen zur Folge, die jedoch gnadenlos niedergeschlagen werden. Der ewige Schwur auf Swafnir gilt im Volk als heilig und wird trotz des Verbotes weiterhin zelebriert, auch wenn dies drastische Strafen nach sich ziehen kann. Derweil mehren sich unter den Thorwalern die Gerüchte, dass die Praiospriester in Wirklichkeit Abgesandte Hrangars oder der verhassten Güldenländer (oder beides) seien. So kommt es schließlich immer häufiger zu blutigen Auseinandersetzungen, die mit wachsender Härte geführt werden, bis die Zustände schließlich als offener Krieg bezeichnet werden müssen.

379 BF erringen die priesterkaiserlichen Truppen einen Etappensieg, indem sie die Gouvernements Olport und Bodironien einrichten und damit scheinbar Macht beweisen. In Myrburg herrscht der Statthalter Bodironiens zwar mit eisernem Griff, doch das Gouvernement Olport ist das Papier nicht wert, auf dem der entsprechende Erlass steht, denn immer noch ist Olport frei und unabhängig.

So lassen sich die Thorwaler nur kurz einschüchtern, bevor sie ihren Kampf gegen die Besatzer wieder aufnehmen.

Die Praiospriester in Meridiana

Wie die meisten Provinzen des Neuen Reichs wird auch die Grafschaft (das ehemalige Vizekönigreich) Meridiana in ein Gouvernement umgewandelt und unter die Kontrolle der Praiospriesterschaft gestellt. **336 BF** werden Brabak und Hôt-Alem aus dem Gouvernement Meridiana herausgelöst

- 371 BF: Tod des Weißen Mannes in Bjaldorn
- 372 BF: Rettung Norntals durch Mikhail von Bjaldorn
- 375 BF: Zerstörung von drei Götterbildern im Vierertempel von Brig-Lo
- 375 BF: der zweite Angriff des untoten Wasserdrachen von Grangor
- 377 BF: der Vertrag zwischen Greifen und Agapyr
- 379 BF: Einrichtung der Gouvernements Olport und Bodironien
- 381 BF: Gründung der Zuflucht Al'Bor
- 384 BF: Smardurs Erscheinen in den Beilunker Bergen
- 387 BF: der Froschregen von Bragahn
- 390 BF: erster Raubzug des Kapitän Brabacciano
- 394 BF: Gründung Roremunds
- 398 BF: Erste Schlacht am Cichanebi-See
- 399 BF: Wiederentdeckung Ghurenias
- 400 BF: Unabhängigkeit Rashduls
- 404 BF: Gründung Firunens
- 408 BF: Fertigstellung der Kaiser-Noralec-Sakrale

und zum eigenständigen Gouvernement Brabakien zusammengefasst. Damit nutzt Priesterkaiser Aldec die Unzufriedenheit Brabaks aus, dessen Herrscher es den Klugen Kaisern nie verziehen haben, den Status als Herzogtum verloren zu haben.

Um die aufrührerischen Alanfaner endlich in die Knie zu zwingen, wird dort von **360 bis 395 BF** eine gewaltige Zwingfeste errichtet. Doch statt die zahlreichen Intrigen, die die Atmosphäre in der Stadt prägen, zu unterbinden, werden diese auch in die örtliche Praioskirche hineingetragen. Nicht einmal der Wahrer der Ordnung kann seine Macht erhalten, wenn er nicht mächtige Geheimgesellschaften hinter sich weiß.

Noch schlimmer geht es aber in Mengbilla zu, in dem die Erleuchtete *Hildemara von Wehrheim* ab **360 BF** eine Schreckensherrschaft errichtet. Keine andere Kirche wird von ihr in der Stadt oder der Umgebung geduldet. Als Reaktion darauf gründen Borongläubige **381 BF** an einem verborgenen Ort in den Sümpfen der Seelen die Zuflucht Al'Bor.

Flucht vor den Priestern

Der Rondrageweihte und ehemalige Theaterritter *Heleon Ankhrashar von Gareth*, der das Erntefestmassaker überlebt hat, erreicht **343 BF** mit einem Dutzend Gefolgsleuten die Donnerbachfälle, wo er nach einer Vision die verborgenen Kavernen hinter dem Wasserfall wiederentdeckt, der lange Zeit als Ort der Kraft von Elfen und Goblins genutzt worden ist. Er gründet am Fuß des Wasserfalls die Stadt Donnerbach, in der er alle Flüchtlinge vor den Priesterkaisern willkommen heißt, und macht die Höhlen zu einem Rondraheiligtum. Au- und Waldelfen vernehmen seit dieser Zeit wieder die lange Zeit verstummte ‚Melodie der Kavernen'.

Andere Flüchtlinge, vor allem Bornländer und Norbarden, die vor der gnadenlosen Inquisition des Praioslob von Selem über den Rabenpass zum Oblomon flüchten, werden von den Elfen aufgenommen und siedeln ab **343 BF** in deren Schutz, wodurch die Siedlung Gerasim entsteht. Allerdings verlangen der Elfenweise *Delayar wo-Regenbogen-sprießen*, die Zauberbardin *Dariawida Lerchenliebe* und der Jäger *Aratahon lässt-Elche-tanzen* von den Menschen, dass sie die elfische Lebensweise annehmen. Obwohl dieses Versprechen schon allein aufgrund der unterschiedlichen Natur von Mensch und Elf niemals vollständig erfüllt werden kann, wird Gerasim zu einer weiteren Siedlung, in der die beiden Völker in weitgehendem Frieden zusammenleben.

Andere Menschen flüchten ins Svellttal, wo die Menschensiedlungen in dieser Zeit stark anwachsen, was mancherorts aber auch zu Hunger und Verelendung führt.

Ein Erzvampir

Eine Einheit der Sonnenlegion unter Führung des Obristen *Walmir von Riebeshoff* stürmt **339 BF** die Acheburg, in der sich ein Priester des Goldenen Gottes festgesetzt hat. Doch der Obrist, der sich bei dieser Unternehmung durch besondere Grausamkeit und Gnadenlosigkeit auszeichnet und alle Bewohner der Burg bis hin zu kleinen Kindern töten lässt, erliegt einer Versuchung des Goldenen, der ihm große Macht verspricht. Nachdem Walmir sämtliche Sonnenlegionäre ermordet hat, wird er zum praiosverfluchten Erzvampir, der fast siebenhundert Jahre lang in den Ruinen der Burg haust.

Felsknackers Schicksal

In der Maraskankette wird der Riese Felsknacker **339 BF** von einem gewaltigen Steinschlag in die Tiefe gerissen und fast getötet. Ein Leviatan beobachtet das Unglück und sorgt dafür, dass der Riese gerettet und geheilt wird. Aus Dankbarkeit erklärt dieser sich bereit, fortan eines der Siegel Akrabaals zu bewachen.

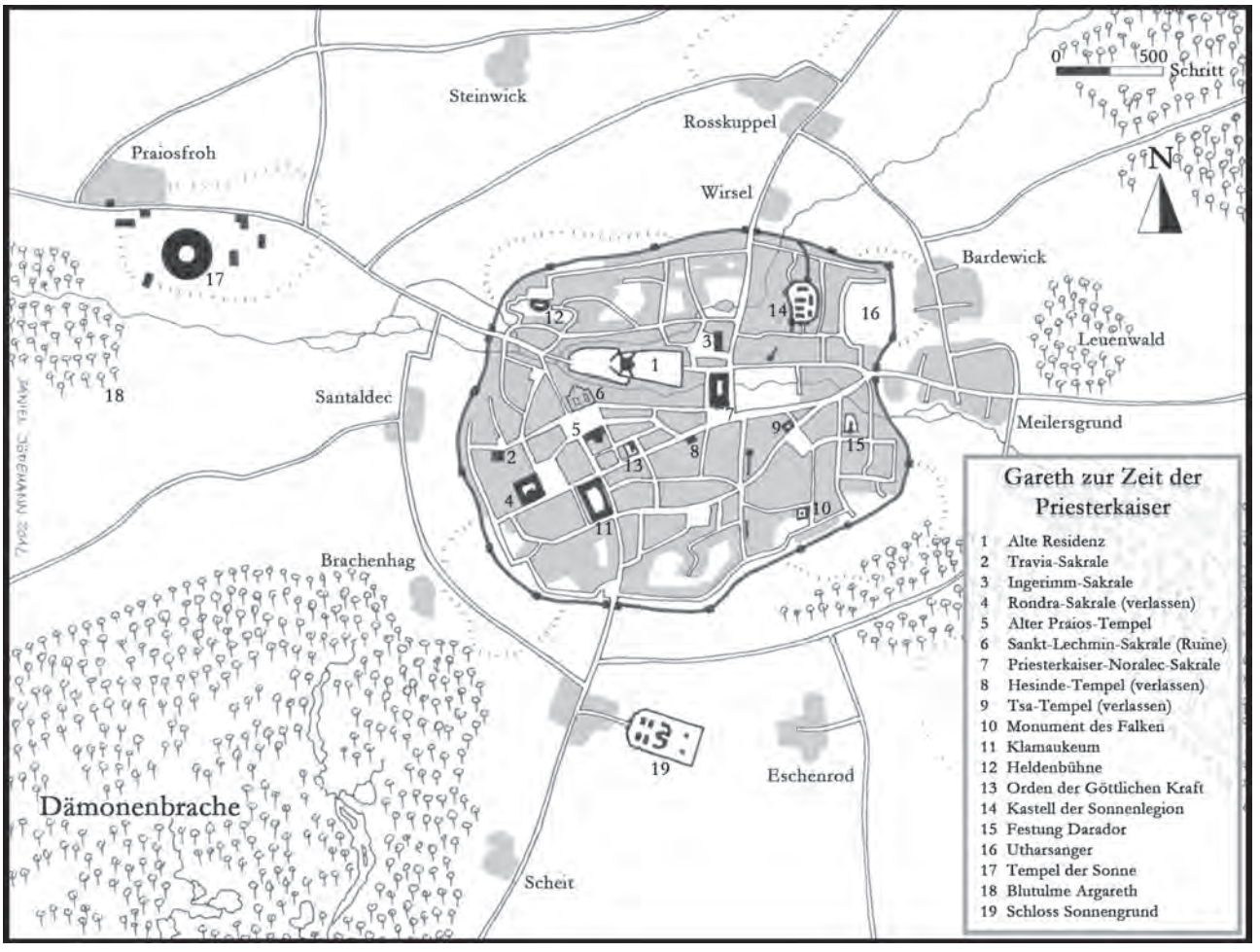
Aldec-Käfer

Die maraskanische Stadt Sinoda wird ab **340 BF** zum Opfer einer Käferplage: Der kleine, aber überaus gefräßige Aldec-Käfer verspeist jegliches Holz und bringt die vorwiegend aus Holz erbauten Häuser der Stadt reihenweise zum Einsturz.

In ihrer Not erfinden die Einheimischen ein Verfahren, Alabaster in Form zu gießen, und errichten fortan ihre Häuser aus Alabaster – zum großen Verdruss der Käfer. Allerdings sind die Sinoder gezwungen, auch ansonsten großen Einfallsreichtum zu entwickeln, denn alle Werkzeuge und Geräte des täglichen Lebens müssen holzfrei hergestellt werden, sollen sie länger als wenige Tage halten. Um die Schiffe von den Käfern frei zu halten, wird nicht am Pier angelegt, sondern in der Buch geankert, und streng darauf geachtet, dass keine Käfer auf die Schiffe eingeschleppt werden.

Der Untergang der Societas Vigiliaris

Der Orden der *Societas Vigiliaris*, der sich der Verehrung von Nandus, Naclador und Hesinde verschrieben hat, geht **342 BF** im Kampf gegen Anhänger des Erzdämons Iribaar unter.



Das Fürstentum Orkenfenn

Die Familie *Brandoval* ist bis **335 BF** eine äußerst perainegläubige und im Volk sehr verehrte Koscher Grafenfamilie, die sich selbst nach ihrer Absetzung durch die Praioskirche heimlich weiter um ihre ehemaligen Untertanen in der Grafschaft Schetzeneck kümmert. Im Jahr **365 BF** verleiht ihr Kaiser *Noralec Praiowar I.* das Fürstentum Orkenfenn, das große Teile des Orklands umschließt, verbunden mit der Aufgabe, den Orks den wahren Glauben zu bringen.

Ungeachtet aller drohenden Gefahren zieht die gesamte Familie mit ihren Getreuen ins Orkland. Obwohl kein Mensch jemals wieder etwas von der ‚Fürstenfamilie' hört, entsteht bald das Gerücht, es gebe irgendwo im Orkland die geheime Zuflucht Orkenfenn, in die sich Menschen in Not flüchten könnten.

Ogerüberfall auf eine Grolmenstadt

Ein Handelszug der Grolme wird **345 BF** von einer Rotte Oger überfallen und leergefressen, als sie gerade die Tore von Gh'Orrgelmur erreicht hat. In der Folge wird die Stadt noch einmal mit weiteren Fallen ausgestattet und besser befestigt.

Weitere Priesterkaiser

Die Priesterkaiser lassen sich schnell von Ruhm und Macht verführen, umgeben sich (immer im Namen Praios') mit Reichtum und lassen gewaltige Sakralbauten errichten, so zum Beispiel die **408 BF** fertiggestellte Kaiser-Noralec-Sakrale zu Gareth. Viele von ihnen sind vor Dekadenz nicht gefeit. Wer keinen eigenen Erben hat, adoptiert einen passenden Mündel, um die Nachfolge zu gewährleisten, aber es kommt auch mehrfach zu Morden oder Intrigen um den Thron.

Das Volk muss derweil in Armut und Demut leben. Die Steuern heißen jetzt Gottesdank, sind aber dreimal so hoch wie zuvor. Ständige Angst davor, aus irgendeinem Grund als Ketzer verdächtigt zu werden und in Folterkammern oder Kerkern zu verschwinden, sorgt für wucherndes Denunziantentum. Andererseits kommt es immer wieder zu Aufständen, die aber blutig niedergeschlagen werden.

Der Gemäßigte

Als der überaus korpulente *Noralec Praiowar I.* **348 BF** Priesterkaiser wird, beginnt für die meisten Mittelreicher eine Zeit der gemäßigten Herrschaft. Er treibt die Verfolgung Andersgläubiger mit weniger Energie voran als seine Vorgänger und erlässt zahlreiche gerechte Gesetze. Dabei mehrt er den Reichtum des Reiches, ohne das einfache Volk allzu gnadenlos auszupressen. Auch die gewaltsame Bekehrung der Wüstenbe-

- 411 BF: Neuorganisation des Hexentums
- 412 BF: Gründung der Stadt des Lichts
- 413 BF: Ayla al'Yeshinnas Flucht in den Raschtulswall
- 414 BF: der Sommer von Feuer und Blut im Kosch
- 416 BF: Baubeginn der Feste Kurkum
- 418 BF: Kampf der Amazonen gegen die Vertreter der Priesterkaiser
- 419 BF: Izlavo Wolkenstein als Anführer der Amazonen
- 420 BF: Baubeginn von Keshal Rondra
- 421 BF: Herbst des langen Schweigens bei den Elfen
- 422 BF: Izlavo Wolkensteins Verrat und Tod
- 422 BF: Bauernaufstand im Bornland
- 426 BF: misslungener Anschlag auf den Garether Tempel der Sonne
- 431 BF: Zweite Seeschlacht von Salza, Sieg über die Vertreter der Priesterkaiser
- 431 BF: Smardur und die Amazonen
- 432 BF: Gründung Rivas auf den Ruinen Hjalmefords
- 433 BF: drei Schiffe aus dem Güldenland in Al'Anfa
- 439 BF: Aufruf der Amazonen zum Widerstand gegen die Priesterkaiser
- 441 BF: Wiederbesiedelung Tjolmars

wohner lässt er abbrechen. Doch die Stämme in der Khôm trauen diesem Sinneswandel nicht, und **398 BF** geraten priesterkaiserliche Truppen in einen Hinterhalt von Wüstenreitern, als sie die bekehrten Gebiete sichern wollen. Bei dieser *Ersten Schlacht am Cichanebi-See* werden die kaiserlichen Soldaten aufgerieben – dieses Ereignis gilt als größte Niederlage der priesterkaiserlichen Truppen und manchen Praiospriestern als Zeichen dafür, dass Noralec zu schwach ist, um Praios' Gnade zu erhalten. Verstärkt wird dieser Eindruck dadurch, dass sich Rashdul **400 BF** vom Reich löst und seine Unabhängigkeit erklärt. Dabei lassen die Rashduler Magier die Tore ihrer Akademie von Dschinnen versiegeln, damit niemals ein Priester ohne Erlaubnis eindringen kann.

Die Wacht der Greifen

Um dem Terror des Kaiserdrachen Agapyr Einhalt zu gebieten, bittet Noralec **348 BF** mehrere Greifen, gegen ihn vorzugehen. Es kommt zu mehreren blutigen Kämpfen, bei denen zwei Greifen getötet werden, aber auch Agapyr heftige Verwundungen davonträgt. Schließlich willigt der Drache **377 BF** ein, in Zukunft keine Siedlungen der Menschen mehr anzugreifen, dafür wird ihm zugestanden, weiterhin Frauen für sein Feuerkloster zu entführen.

Der Sommer von Feuer und Blut

Noralecs Nachfolger *Kathay Praiotin XI.* (ab **412 BF**) befiehlt direkt nach seiner Inthronisierung die Errichtung einer eigenen Stadt der Praioskirche, woraufhin der (später heiliggesprochene) Baumeister *Owilmar von Gareth* eine gewaltige Anlage entwirft, mit deren Bau vor den Toren Gareths wenig später begonnen wird: die Stadt des Lichts. Der Standort des zentralen Sonnentempels wird durch eine göttliche Vision festgelegt – er liegt genau über den Ruinen eines vor langer Zeit untergegangenen Tempels des Goldenen Gottes, der seinerseits damals auf einem Kreuzungspunkt von Kraftlinien errichtet wurde.

Als Kathay **414 BF** bei einer Reise durch den Kosch einer Hexenverbrennung beiwohnt, spricht die Verurteilte vom Scheiterhaufen herab einen Fluch über den anwesenden Wahrer *Gurvan von Wehrheim* (der angeblich schon im Verlauf der kurz zuvor erfolgten Zerschlagung eines Hexenzirkels auf magische Weise geschwächt worden ist). Dieser zieht darauf sein Sonnenszepter und erschlägt den Priesterkaiser. Als Gurvan wieder zur Besinnung kommt (wenn er denn wirklich unter dem Bann stand, was niemals genau geklärt wird), übernimmt er das Kommando und befiehlt den Vertretern des Ordens der göttlichen Kraft, „diese Ketzerei mit Stumpf und Stiel auszurotten", um dieses fürchterliche Verbrechen zu sühnen. Der Orden hält blutige Ernte im Kosch und lässt Hunderte hinrichten, die nicht schnell oder nicht überzeugend genug ihr Entsetzen über die Tat beteuern. Dieser ‚Sommer von Feuer und Blut' bleibt den Einheimischen noch lange unauslöschlich in Erinnerung. Gurvan wird als *Gurvan Praiobur I.* neuer Priesterkaiser, zeigt jedoch wenig Geschick in der Reichsführung und kann sich nur durch das restriktive Vorgehen der Greifengarde auf dem Thron halten.

Der Baumeister

419 BF wird Gurvan von seinem eigenen Mündel *Helus Praioslob I.* abgesetzt und nach Al'Anfa ins Exil geschickt. Helus erweist sich als großer Baumeister, doch im Nachhinein verblassen all seine Bauten neben der Stadt des Lichts, die in seiner Regierungszeit trotz all seiner Bemühungen noch nicht fertiggestellt werden kann. Dennoch verschlingen seine Projekte Unsummen, die er dem Volk mit ständig steigenden Abgaben abpresst.

Gurvan, der seine Verbannung nicht hinnehmen will, initiiert **426 BF** von Al'Anfa aus einen Anschlag auf die Baustelle des Garether Tempels der Sonne, der jedoch misslingt, als ein reuiger Attentäter den Plan vor seiner Ausführung einem Praiospriester beichtet und seine Mitverschwörer verrät. Daraufhin versenkt sich Gurvan in intensive Buße und Selbstkasteiung, bis er **437 BF** erleuchtet wird und beginnt, die Gurvanischen Choräle zu Ehren des Herrn zu komponieren.

441 BF beschließt Helus, ganz Gareth niederzubrennen und nach seinen Plänen als goldene Metropole wieder aufzubauen, mit der Stadt des Lichts als Zentrum. Doch bevor er dieses Vorhaben ausführen kann, verschluckt er sich an einer Fischgräte und erstickt. Daraufhin kehrt Gurvan als fast Achtzigjähriger auf den Thron nach Gareth zurück, wo er noch einmal elf Jahre herrscht und für seinen selbstgefälligen und launischen Regierungsstil bekannt wird.

Der heilige Mikhail von Bjaldorn

Ende Ingerimm **371 BF** wird *Elkholt*, Firuns Weißer Mann, in der Halle aus Kristall zu Bjaldorn von Abgesandten der Praiospriester erschlagen, weil er sich ihnen nicht beugen will. Seine Nachfolge tritt *Mikhail von Bjaldorn* an, der voller Entschlossenheit verhindert, dass die Halle aus Kristall von den Praiosschergen in Besitz genommen werden kann. Im strengen Winter **372 BF** bewahrt er den Ort Norntal

mit seinem Jagdgeschick vor dem sicheren Hungertod und legt damit den Grundstein für seinen legendären Ruf, der ihn später zu einem der wichtigsten Heiligen der Firunkirche machen wird.

Die Rückkehr des untoten Drachen

Fast genau 800 Jahre nach seinem ersten Angriff taucht der untote Wasserdrache im Jahr **375 BF** ein zweites Mal vor Grangor aus den Fluten auf, und diesmal hält er sich nicht weiter mit den Schiffen im Hafen auf, sondern fällt direkt über die Häuser der Stadt her. Wieder zerstört er Alt-Grangor fast vollständig und richtet ein fürchterliches Blutbad an, bevor Praiosgeweihte und Sonnenlegion ihn vertreiben können. Die örtlichen Geweihten nehmen dies zum Anlass, mehrere ungeliebte Bürger der Stadt als Ketzer hinrichten zu lassen und die Bevölkerung zu noch größerer Demut vor dem Götterfürsten zu ermahnen.

Smardur

Der junge Kaiserdrache *Smardur*, der von seiner Mutter aus ihrem Revier im Raschtulswall verjagt worden ist, bezieht **384 BF** eine leer stehende Höhle in einem unzugänglichen Teil der Beilunker Berge.

Der Froschregen im Kosch

Während der namenlosen Tage Ende **387 BF** regnen rund um Bragahn plötzlich unzählige Breitmaulfrösche vom Himmel. Zunächst wirken die possierlichen Tiere zwar verstört, aber wohl behalten. Als sie sich dann aber gierig auf die Äcker und Felder der Bragahner stürzen und alles leerfressen, endet deren Sympathie sehr schnell. Der zu Hilfe gerufene Koscher Lokalheld *Born Blaubart* findet heraus, dass hinter der Angelegenheit die Hexen vom Hasenhag stecken, und mit List, Bindfaden und einem Eimer voller Bierschaum kann er der Plage ein Ende setzen. Die Hexen aber prophezeien, dass die Frösche eines Tages wiederkommen werden.

Vorsichtige Expeditionen nach Süden

Seit fast tausend Jahren gilt das Meer südlich von Aventurien als lebensgefährliches Feuermeer, das kein Schiff befahren kann. Vom späten **4. Jahrhundert BF** an ermöglichen es Fortschritte im Schiffbau und der Sternenkunde jedoch, sich Stück für Stück weiter aufs offene Meer hinauszuwagen. Zunächst sind es nur Gesetzlose und Abenteurer, die die südlichen Waldinseln wiederentdecken, doch die von ihnen mitgebrachten Gewürze, Edelsteine und Sklaven wecken auch das Interesse der Händler.

Je mehr Schiffe sich in diese abgelegenen Regionen wagen, desto interessanter wird sie aber auch für Piraten. Von etwa **390 BF** an macht der legendäre Kapitän *Brabacciano* das Südmeer unsicher, und lange Zeit wird ihm fast jeder Piratenüberfall zugeschrieben, wobei er manchmal auch Kapitän Schwarzbart oder Einauge genannt wird. Er verfügt über ein ausgezeichnetes Informantennetz zwischen Selem, Sylla und Brabak und kennt zahllose Geheimverstecke, zum Beispiel auf der von ihm **399 BF** wiederentdeckten Insel Ghurenia. Durch ihn haben die Ghurenier nach über 800 Jahren erstmals wieder Kontakt mit dem Festland und so vom Untergang des Bosparanischen Reichs erfahren.

Brabaccianos Taten wirken von Anfang an wie die eines Getriebenen, doch mit zunehmendem Alter wird er immer verrückter. Schließlich greift er am 28. Peraine **449 BF** zwei priesterkaiserliche Kriegsgaleeren an, die ihm an der Jalobmündung aufgelauert haben. Als sie seine Kogge mit Mengbillaner Feuer in Brand schießen, steuert er das Schiff direkt in die beiden feindlichen Segler und rammt sie, wobei das Feuer überspringt und schließlich alle drei Schiffe in Flammen stehen. Brabacciano versinkt mit seinem Schiff im Südmeer.

Gründung Roremunds

Die Zahl der Siedler im Svelltland steigt stetig an, und so wird **394 BF** an der Mündung des Ror in den Svellt ein neuer Ort mit Namen Roremund gegründet. Um Schutz gegen die immer wieder in dieser Gegend auftauchenden Orks zu bieten, wird wenig später mit dem Bau einer Festung begonnen, die sich auf einem Hügel über der Flussmündung erhebt.

Gründung Firunens

Unter der Tyrannei der Priesterkaiser stagniert der Handel im Bornland, das Volk wird ausgepresst, aber auch viele Adlige leben in ständiger Furcht vor den Vertretern der Praioskirche. Einer der wenigen hoffnungsvollen Momente ist die Gründung des Örtchens Firunen **404 BF**, als sich einige Händler am Fuß der Ruine von Leufurten niederlassen und das zerstörte Dorf wiederaufbauen.

Die zwölf Hexenzirkel

Die Hexen, die die Verfolgung unter Aldec überlebt haben, beginnen sich wieder zu organisieren. Im Jahr **411 BF** versammelt die charismatische Koscher Hexe *Sarasandra* ihre Glaubensgenossinnen und gründet in der Folgezeit zwölf große Hexenzirkel, die sich mit aller Macht dem Kampf gegen die Priesterkaiser widmen.

Der Sonnenfrevler

Als die Priesterkaiser **412 BF** *Holbec von Ragath* zum Wahrer der Ordnung und Statthalter des Lieblichen Felds ernennen, scheint zunächst eine Zeit der gemäßigten Herrschaft anzubrechen. Doch bei der Zerstörung des Tsatempels von Silas fallen ihm uralte echsische Geheimnisse und Artefakte in die Hände, und von da verändert er sich. Er wird immer grausamer, seine Entscheidungen immer merkwürdiger. An seinem Hof versammelt er Wahrsager und Alchimisten, die nach einem Weg suchen sollen, die Magie vollständig aus der Welt zu verbannen.

- 441 BF: Hinrichtung des Statthalters des Lieblichen Felds als Hexer
- 442 BF: Hexenjagd in der Greifenmark
- 445 BF: Versuch der Priesterkaiser, Rashdul zurückzuerobern
- 448 BF: Eröffnung eines alchimistischen Labors in Havena, allgemeines Interesse an Alchimie
- 449 BF: Brabaccianos Ende
- 450 BF: Gründung Lowangens
- 450 BF: Boronmissionare im Szintotal
- 450 BF: Verschwinden der Sphinx von Mhanadistan
- 451 BF: Vollendung der Stadt des Lichts
- 452 BF: neue Welle der Ketzerverfolgung
- 453 BF: Schukschum Turges Flucht vom Richtblock
- 455 BF: Tod der Amelthona Praiadne II. in der Khôm
- 458 BF: Thorwaler-Überfall auf Al'Anfa
- 461 BF: Entdeckung des Orkenhorts und Beginn des Umbaus zu einem Phexheiligtum
- 462 BF: Geburt Borbarads
- 464 BF: Vertreibung der Praiospriester aus Mengbilla
- 465 BF: Absetzung der Priesterkaiser durch Rohal, Auflösung des Bannstrahlerordens

Im Jahr **441 BF** klagt ihn Priesterkaiser Gurvan I. der Hexerei an und lässt ihn hinrichten. Die Öffentlichkeit erfährt allerdings keine Details der Anklage, die Gerichtsakten bleiben unter Verschluss.

Der Widerstand der Thorwaler und die zweite Seeschlacht von Salza

Ab **413 BF** stoßen immer wieder Ottas aus der freien Stadt Olport in den Golf von Prem vor und überfallen die Schiffe der priesterkaiserlichen Flotte. Die Versorgung der Besatzer wird dadurch von Jahr zu Jahr riskanter, ihre Lage zunehmend verzweifelt. Am 16. Rahja **431 BF** verlassen schließlich neunzehn kaiserliche Galeeren Salza, um die Olporter Rebellen ein für alle Mal zu vernichten. Doch statt ein Dutzend Ottas überraschen zu können, warten bereits 28 kampfbereite Drachenboote unter dem Kommando der Hetfrau *Thorfinna* auf sie. Mit ihren wendigen Schiffen unterlaufen die Thorwaler die Schiffsgeschütze und gehen so schnell wie möglich zum Enterangriff über. Nach einer siebenstündigen Schlacht sind alle Galeeren gesunken oder treiben brennend und manövrierunfähig aufs offene Meer hinaus.

Nach dem Vorbild des Admiral Vikos vor 140 Jahren befiehlt Thorfinna, alle noch manövrierfähigen Drachenboote in aller Eile nach Thorwal zu rudern, bevor dort die Nachricht von der Schlacht eintrifft. Der Plan geht auf, und nach einer blutigen Schlacht lebt in der Stadt kein einziger Diener der Priesterkaiser mehr. Die Soldaten werden brutal dahingemetzelt, die Statthalter jämmerlich ertränkt, und selbst die Kinder und Greise aus den mittelreichischen Familien werden in einem fürchterlichen Blutbad ermordet.

Als der schon reichlich verweste Kopf des Statthalters von Bodironien dem Priesterkaiser Gurvan überreicht wird, erleidet dieser einen maßlosen Zornanfall. Doch obwohl er sogleich neue Truppen aussendet, verfügt er nicht über die militärischen Möglichkeiten, die wild entschlossenen Thorwaler erneut zu unterjochen.

Nur ein Jahr nach der Befreiung, **432 BF**, gründen die Thorwaler auf den Ruinen der Siedlung Hjalmeford die Stadt Riva und verdeutlichen damit, dass sie von nun an wieder eigene Wege zu gehen gedenken. Dazu gehört es auch, dass Binnenland zu erobern. So besiedeln sie ab **441 BF** das seit zweihundert Jahren leer stehende Tjolmar mit seiner alten Zwergenbrücke über den Svellt und errichten **450 BF** auf einer Svellt-Insel das Dörfchen Lohwangen (das offiziell erst **532 BF** als ‚Lowangen' gegründet wird).

Ohne die Unterdrückung der kaiserlichen Herrscher leben in Thorwal der Handel und die Seefahrt wieder auf. Mehrere Ottas fahren in den folgenden Jahrzehnten nach Westen, um den sagenhaften Ifirnspfeiler zu finden. Dabei werden bis dahin unbekannte Inseln entdeckt, der Ifirnspfeiler ist jedoch nicht darunter.

Die Thorwaler gegen Al'Anfa

Nachdem die Thorwaler zu alter Macht und altem Selbstbewusstsein gefunden haben, verbreitet sich unter ihnen der Hass auf die alanfanischen Sklavenhändler. **458 BF** fahren mehrere Drachenboote bis nach Al'Anfa und greifen überraschend die Stadt an. Sie können einige Hundert Sklaven befreien und erbeuten größere Mengen an wertvollen Waren aus den Hafenspeichern. In der Folge überfallen und plündern sie mehrfach kleinere Siedlungen und Gehöfte in der Umgebung. Die Alanfaner erlassen als Reaktion das Gesetz, dass jedem gefangenen Thorwaler die gute Hand abgeschlagen werden müsse (was teilweise auf dem Gerücht beruht, jeder Thorwaler könne nur mit zweihändigen Waffen kämpfen, den sogenannten Barbarenstreitäxten). **492 BF** rotten sich ein weiteres Mal mehrere Drachenboote zu einem direkten Angriff auf den alanfanischen Hafen zusammen, können jedoch abgewehrt werden. Da der gerade gewählte Vizekönig *Themodates* seine Macht und Regierungsfähigkeit unter Beweis stellen muss, reagiert er mit einer heftigen Vergeltungsaktion, bei der die Drachenboote von alanfanischen Galeeren gnadenlos gejagt werden. Da die Verluste recht groß sind, ziehen sich die meisten Thorwaler aus der Gegend zurück.

Der Bauernaufstand im Bornland

Nachdem der Druck des Festumer Zwölferrats die Bornländer immer tiefer in Armut und Verzweiflung treibt, sammelt **422 BF** die mutige Bauerntochter *Arannja von Rucken* im Osten des Landes 2.000 Kämpfer um sich und erobert unter anderem die Städte Neersand und Sirmglavis. Obwohl ihre Taten dem Volk wieder Hoffnung geben und sie überall gefeiert wird, fällt sie doch dem Verrat von Adligen zum Opfer, wird von den Häschern der Priester in Ketten gelegt, der Ketzerei bezichtigt und am 19. Phex **423 BF** vor Festum verbrannt.

Güldenländische Forschungsschiffe

Im Jahr **433 BF** erreichen drei güldenländische Segelschiffe mit rund fünfhundertköpfiger Besatzung Al'Anfa – die wohl größte Expedition aus dem Güldenland seit mehreren Jahrhunderten. Bis heute ist fraglich, wie sie den Efferdwall überwinden konnten. Sie sind gekommen, um im Südmeer nach Spuren einer ausgestorbenen Rasse zu suchen: den sogenannten ‚Alten' (also den Bashuriden).

Nach einer Audienz von fünfzehn Gesandten bei *Gurvan Praiobur I.*, bei der es sehr schnell zu hitzigen Religionsstreitigkeiten kommt, bezeichnet der exilierte Priesterkaiser die merkwürdigen Fremden als Ketzer. Binnen zweier Tage stehen ihre Segelschiffe in Flammen, im Hafen treiben die Leichen Hunderter Güldenländer. Die Gesandten werden in Ketten geschlagen, aber da sie sich weigern, ihren ‚Götzen' abzuschwören, übergibt Gurvan sie dem ‚reinigenden Feuer'.

Auch die Verhörprotokolle der vor ihrer Hinrichtung befragten Botschafter landen im Feuer, wodurch die beste Möglichkeit, etwas über das Güldenland zu erfahren, vernichtet wird. Doch die Nachricht von den Schiffen und den merkwürdigen Schätzen, die sie an Bord hatten, macht die Runde, und da es keine offiziellen Aussagen gibt, entstehen vielfältige Gerüchte. Dies erweckt in der Folgezeit eine große Begeisterung für das Güldenland, und viele Abenteurer und wagemutige Kapitäne versuchen in den folgenden Jahrzehnten ihrerseits, den fernen Kontinent zu erreichen.

Die Amazonen

Im Jahr **413 BF** führt die Kriegerin *Ayla al'Yeshinna* eine Gruppe von Priesterkaisern verfolgte Kämpferinnen in den Raschtulswall und gründet dort insgeheim den Orden der Achmad'sunni (Töchter der Rache). Ein Teil dieser Gruppe spaltet sich **416 BF** aufgrund einer Vision ab und kehrt in die tobimorische Heimat zurück, um dort den Kampf gegen die Praiospriester aufzunehmen. Diese Gruppe beginnt mit zwergischer Hilfe mit dem Bau der Ordensburg Kurkum in den Ausläufern der Beilunker Berge.

Ab **418 BF** nehmen Aylas Achmad'sunni aus ihrem Versteck heraus den Kampf gegen die Schergen der Praioskirche auf und erhalten im Volksmund den Namen Amazonen. In dieser Zeit schließen sich mit *Izlavo Wolkenstein*, Baron von Brig-Lo, und seinen beiden Brüdern auch drei Männer der Gruppe an. **419 BF** beansprucht Izlavo mit Verweis auf seine adlige Abstammung die Führung des Ordens. Ayla stimmt zögerlich zu, bleibt aber religiöse Anführerin. Ab **420 BF** erbauen die Amazonen die Höhlenburg Keshal Rondra.

Im Folgejahr sind ihre Aktivitäten so erfolgreich, dass sich auch im Volk Almadas zunehmend Widerstand gegen die herrschende *Zerila II.* regt, woraufhin 1.000 Dukaten Kopfgeld auf Ayla ausgesetzt werden. Nach einem Streit zwischen Izlavo und Ayla beschließt der ehemalige Baron **422 BF**, die Ordensgründerin zu verraten. Doch sein Vorhaben wird entdeckt, alle drei Brüder werden auf dem Weg nach Punin von Amazonen erschlagen. Ayla wird wieder Königin und bestimmt, dass keine Männer mehr im Orden aufgenommen werden und die Amazonen nur unter bestimmten Bedingungen überhaupt Kontakt mit Männern haben dürfen. Wenn eine Amazone ein männliches Kind zur Welt bringt, muss es sofort getötet werden.

431 BF sucht der Kaiserdrache Smardur die Amazonen in Kurkum auf und verlangt eine Amazone als Tribut – und erhält sie auch. Da die Amazonen bei ihrer nächsten Schlacht einen großen Sieg erringen, interpretieren sie dies als ein Zeichen Rondras und sind im Lauf ihrer Geschichte mehrfach bereit, Smardur erneut eine der ihren zu opfern. Im Gegenzug spricht er Warnungen und Ratschläge aus und greift in seltenen Fällen sogar zugunsten der Amazonen in Kämpfe ein.

439 BF tritt der Orden erstmals in aller Öffentlichkeit auf und ruft zum Widerstand gegen die Priesterkaiser auf, was ein sofortiges Verbot des Ordens zur Folge hat. Die militärisch geschulten Ordensmitglieder können trotz großer Bemühungen nicht besiegt werden. **445 BF** helfen zwölf Amazonen, den Versuch des Priesterkaisers *Gurvan Praiobur I.* zu vereiteln, Rashdul zurückzuerobern. **455 BF** unterstützt der Orden Kalif *Khariman al-Rik* im Kampf gegen das Heer der Priesterkaiserin *Amelthona Praiadne II.*, das aus Mherwed in die Khôm eingedrungen ist. In dieser Schlacht findet die Priesterkaiserin am Ufer des Cichanebi-Sees den Tod. Als Rohal der Weise **465 BF** die Priesterkaiser vom Thron verjagt, unterstützen die Amazonen die Junkerin *Zafira von Aguilon* dabei, den Sonnengebieter *Narvan* aus Punin zu verjagen. In diesem Kampf stirbt Ayla al'Yeshinna. Danach ziehen sich die Amazonen in ihre einsamen Burgen zurück, wo **467 BF** Aylas Tochter *Shiala* zur neuen Königin gekrönt wird.

- 466 BF: Reichsbehüter Rohal
- 466 BF: Hilfe der Amazonen, den Sonnengebieter aus Punin zu verjagen, Tod der Ordensgründerin
- 467 BF: Ende der Priesterkaiserherrschaft im Bornland und in Meridiana
- 467 BF: Mengbilla unter kaiserlicher Herrschaft
- 467 BF: Krönung der Amazonenkönigin Shiala
- 468 BF: Legalisierung des Zwillingsglaubens
- 468 BF: Heroderich von Shamaham als erstes Schwert der Schwerter
- 468 BF: Praios' Rache in Norburg
- 469 BF: Blaue Keuche im Norden Maraskans
- 472 BF: Weidener Erlass

Elfische Gewissensfragen

Die zahlreich in ihr Gebiet strömenden Menschen führen bei den Elfen zur grundsätzlichen Frage, wie mit diesem Volk umzugehen sei. Da die Ansichten unterschiedlicher Fraktionen zu diesem Thema unvereinbar sind, kommt es **421 BF** zum ‚Herbst des langen Schweigens', in dem viele Lieder verstummen, die bisher die Sippen untereinander verbunden haben. Die Menschen erfahren niemals, wie bedrohlich die Situation in dieser Zeit ist, denn es gelingt den Elfen erst im letzten Moment, sich für ein friedliches Miteinander zu entscheiden. Diejenigen, die damit nicht einverstanden sind, ziehen sich tiefer in die unzugängliche Wildnis zurück.

Hexenwahn in der Greifenmark

Nach einigen rätselhaften Vorfällen kommt es im Illuminat Greifenmark zu einer Welle heftiger Ketzerverfolgung durch die Inquisition. Zwischen **442 und 445 BF** werden fast 2.000 Menschen als angebliche Hexen und Zauberer verbrannt.

Die Blüte der Alchimie

448 BF gründet *Paramanthus* in Havena ein großes alchimistisches Laboratorium, das zum Aufblühen dieser Wissenschaft führt. In der Folgezeit entstehen überall im Neuen Reich weitere alchimistische Labore – aber in vielen davon kommt es zu zahlreichen Unfällen, da niemand über die Sachkenntnis verfügt, die Gefährlichkeit der einzelnen Experimente einzuschätzen. Grund für dieses Aufblühen ist wohl die Tatsache, dass die Praioskirche Alchimie nicht in Verbindung mit Zauberei bringt und deswegen toleriert.

Das Ende der Sphinx von Mhanadistan

Die geheimnisvolle Sphinx von Mhanadistan verschwindet **450 BF** spurlos, nachdem sie bis dahin genau sieben mal sieben Orakel gesprochen hat.

Die Befreiung Mengbillas

Ab **450 BF** wagen sich Borongeweihte aus ihrem Versteck Al'Bor in der Nähe von Mengbilla hervor und ziehen durchs Szintotal, um für den Glauben an ihren Gott zu werben und nach Verbündeten gegen die Unterdrückung durch die Praioskirche zu suchen. Sie sind so erfolgreich, dass **464 BF** ein Heer von etwa 2.000 bekehrten Beni Szintaui nach Mengbilla zieht. Die Praiosgeweihten sind davon derart überrascht, dass es nur wenige Wochen dauert, sie aus der Stadt zu jagen, die nun Boron geweiht wird. Der Anführer der Beni Szintaui, *Kermal ibn Aldar*, wird von seinen Leuten zum Großwesir und damit dem ersten tulamidischen Herrscher über die Stadt seit über fünfhundert Jahren ausgerufen. Da wenig später die Herrschaft der Priesterkaiser in Gareth endet, kommt es nie zu dem befürchteten Vergeltungsschlag der entmachteten Kirchenvertreter. Kaiser Rohal hingegen sendet friedliche Botschafter aus, die den Großwesir dazu bringen, die Stadt **467 BF** dem Neuen Reich zuzuordnen. Dafür wird sein Status anerkannt, Mengbilla und Corapia werden wieder aus der Drôler Mark ausgegliedert und zu einem eigenständigen Großemirat erhoben.

Viele der Tulamiden bleiben in der Stadt und holen ihre Familien nach. Mengbilla selbst bleibt zwar unbefestigt, aber viele der Tulamiden gründen kleinere Wehrsiedlungen. Nicht einmal der Großwesir hält sich ständig in der Stadt auf, denn er zieht die offene Landschaft bei El'Halem der Pracht des Fürstenpalastes vor.

Doch die Befreiung trifft nicht überall auf uneingeschränkte Begeisterung. Immer wieder kommt es zu Streitereien zwischen den streng borongläubigen Tulamiden und den bisherigen Einwohnern, die zu ihren alten Sitten zurückkehren und Boron nur als einen Gott unter vielen betrachten.

Die Stadt des Lichts erstrahlt

Im Jahr **451 BF** wird der Sonnentempel in der Stadt des Lichts geweiht und damit der Bau dieser Praiosstadt abgeschlossen. Von nun an ist dieser gewaltige Tempel das Zentrum des Praioskultes und Regierungssitz.

Rückkehr der Ketzerverfolgung

Die **452 BF** inthronisierte Priesterkaiserin *Amelthona Praiadne II.* widmet sich ganz der Verfolgung Andersdenkender, nachdem ihre Vorläufer dieses Bestreben haben schleifen lassen. Sie ernennt sich selbst zur Marschallin der Sonnenarmee und führt als solche einen fanatischen Feldzug gegen die Wüstenstämme, die sich immer noch nicht zum Praiosglauben haben bekehren lassen. In mehreren blutigen Schlachten, die schon fast Gemetzel genannt werden müssen, werden ganze Stämme zwangsbekehrt oder ausgelöscht. Aber die Wüstennomaden unter Kalif *Khariman al-Rik* leisten erbitterten Widerstand. Als Amelthona **455 BF** mit ihren Truppen von Mherwed aus in die Wüste vordringt, wird sie am Cichanebi-Salzsee besiegt und getötet, wobei die Novadis unerwartete Hilfe von den Amazonen erhalten. In Gareth wird diese Niederlage jedoch verschwiegen und stattdessen verkündet, Amelthona sei samt ihrer Truppen von Praios entrückt worden, um ihm als göttliche Streitmacht zu dienen. Die Bekehrung der Wüstenstämme wird jedoch nicht weiter fortgesetzt.

Der Orkenhort als Phexheiligtum

Der selbst ernannte ‚König der Baburiner Diebe', *Schukschum Turge*, entkommt **453 BF** im letzten Moment vom Richtblock, nachdem er Phex versprochen hat, ihm den Orkenhort zu weihen. Er lässt sich daraufhin zum Phexgeweihten weihen und zieht mit mehreren Gefährten aus, um seinen Eid zu erfüllen. Durch göttliche Visionen geleitet, entdeckt er **461 BF** die legendäre Schatzhöhle, in der Generationen von Orks ihre Schätze gesammelt haben. Durch ein Phexwunder sind die Katakomben von nun an vor den Augen ihrer früheren Besitzer verborgen, und die Geweihten bauen sie mithilfe eines zwergischen Baumeisters in jahrzehntelanger Arbeit zu einem fallengespickten Heiligtum des Phex um. Als Schukschum als letzter menschlicher Konstrukteur **503 BF** an Altersschwäche stirbt, hat er nur wenige rätselhafte Hinweise auf das Heiligtum weitergegeben. Der zwergische Baumeister als letzter Zeuge des Baus verlässt die Anlage und wird wenig später von einem Trupp Orks erschlagen, bevor er irgendjemandem etwas darüber erzählen kann. Seit dieser Zeit geistern Gerüchte über den Orkenhort durch die Kreise der Schatzsucher, Diebesbanden und Phexgläubigen. Hin und wieder gelingt es auch einem Glücklichen, den Hort zu entdecken, aber sobald er ihn mit gefüllten Taschen verlässt, löscht Phex seine Erinnerung an den Zugang.

Rohal – 466 bis 569 BF

Der aktuelle Stand kurz vor 466 BF

Die Welt leidet unter dem gnadenlosen Joch der Priesterkaiser. Überall entstehen prächtigste Sakralbauten, die Priester leben in Luxus, während das einfache Volk darbt. Es herrschen Hunger und Armut, weil alles Geld in die Säckel die Priesterkaiser fließt. Nur die Thorwaler haben es geschafft, die Unterdrückung abzuschütteln, und machen es nun der priesterkaiserlichen Flotte auf dem Meer der Sieben Winde schwer. Viele Flüchtlinge hat es in den Norden verschlagen, auch die Elfen tolerieren zahlreiche Menschen in Gebieten, die sie bisher für sich allein beansprucht haben.

Der weise Rohal

Im Jahr **465 BF** erscheint überraschend in Wagenhalt ein fremder Zauberer (Zeugen wollen gesehen haben, dass er einer Blutulme entstieg) und stellt sich als *Rohal* vor. Obwohl weißhaarig, schafft er es mit jugendlichem Feuer und aufstachelnden Worten, die Unzufriedenen um sich zu scharen. Die Schar seiner Anhänger wächst von Tag zu Tag, während er nach Gareth und dort zum Tempel der Sonne marschiert. Den Tempelwachen flößt er allein durch seinen Blick eine derartige Angst ein, dass sie sich benässen und wimmernd auf dem Boden kauern, andere fangen wie besinnungslos an zu tanzen oder schlagen mit ihren Waffen auf die Tempelsäulen ein. So dringt Rohal mit seinen Getreuen ohne Blutvergießen bis zu Gurvan Praiobur II. vor, der trotz wilder Verwünschungen und Drohungen, alle Aufständischen würden von Praios' Zorn geschlagen, in Ketten gelegt wird.

Das Exil des Priesterkaisers

Das triumphierende Volk will sich blutig an seinen Unterdrückern rächen, aber Rohal verhindert das und gewährt dem Priesterkaiser und all seinen Anhängern Schutz. Wenig später lässt er sie auf die südmaraskanische Insel Jilaskan ins Exil bringen. Gurvan, der für seine Neigung bekannt ist, sehr schnell seekrank zu werden, wagt es nach seiner Ankunft nie wieder, ein Schiff zu besteigen, und verbringt deswegen sein restliches Leben auf Jilaskan. Dennoch bezeichnet er sich weiterhin als Kaiser des Neuen Reichs und gründet mit einigen Getreuen einen eigenen Praiosstaat, nachdem der bisherige Graf von Jilaskan aus seiner Burg vertrieben wurde.

Rohal der Weise

- 473 BF: Herrschaft Zenubals über Khefu
- 475 BF: Codex Pax Aventuriana
- 477 BF: Stadtrechte für Sinoda
- 481 BF: Eröffnung des Thaumaturgischen Instituts in Havena
- 483 BF: erster Allaventurischer Konvent der Gildenmagie
- 487 BF: erste Große Warenschau in Grangor
- 488 BF: Eröffnung der mendenischen Illusionsakademie
- 489 BF: Wiedergründung des Vizekönigreichs Meridiana unter alanfanischer Herrschaft
- 492 BF: Thorwaler-Überfall auf Al'Anfa
- 492 BF: Zerstörung der Drachenei-Akademie durch einen Brand
- 492 BF: Eröffnung der Halle von Licht und Schatten in Honingen
- 493 BF: Namenloser Kult in den Nordmarken

Der Reichsbehüter

466 BF wird Rohal zum neuen Herrscher über das neue Reich gekürt. Da er es ablehnt, sich als Kaiser titulieren zu lassen, nennt man ihn Reichsbehüter. Er hebt die Gesetze der Priesterkaiser auf, erneuert den Codex Raulis und ersetzt in allen Provinzen die kirchlichen Herrscher durch Angehörige der alten Adelshäuser.

Unter seiner sanft führenden Hand brechen friedliche Zeiten an. Künste und Wissenschaft prosperieren, Frieden und Wohlstand breiten sich aus, gute Zeiten für die Mittelreicher und ihre Verbündeten brechen an. Rohal erlässt Gesetzeswerke, die noch heute Gültigkeit haben, wie etwa den *Codex Pax Aventuriana* (Strafrecht, **475 BF**), den *Codex Albyricus* (Magierecht, **547 BF**) und das *Systemium Metricum* (ein einheitliches System von Maßeinheiten, **539 BF**).

Junge Adlige und Bürgerskinder eifern dem charismatischen Kaiser nach, lassen sich Haare (und die Männer auch die Bärte) nach dem Vorbild Rohals wachsen, verweigern die Ausbildung an der Waffe und das blutige Waidwerk, verbringen ihre Zeit lieber mit romantischer Literatur, Musik und dem Rauchen von milden Kräutern. Selbst der übliche Protz und Prunk kommt aus der Mode, da Rohal selbst sehr bescheiden lebt und sich auf eine Weise ernährt, die sich kaum von der der einfachen Landbevölkerung unterscheidet.

In Almada

Als man in Almada davon hört, dass der Priesterkaiser vom Thron verjagt worden ist, stürmt eine große Menschenmenge mit Unterstützung einiger Amazonen in den Puniner Praiostempel, zwingt den Sonnengebieter *Narvan*, sich in ein Büßergewand aus Nessel zu kleiden, und jagt ihn dann in die Nervather Sümpfe, aus denen er nie wieder herausfindet. Die Rädelsführerin dieser Menge, Junkerin *Zafira von Aguilon*, wird von Rohal zur Fürstin Almadas ernannt.

Im Lieblichen Feld

Rohal ernennt **466 BF** Baron *Yumin Galahan von Hussbek* zum neuen Herzog von Kuslik. Die Liebfelder sind größtenteils begeistert davon, dass das Terrorregime der Priesterkaiser ein Ende gefunden hat, und verfallen geradezu in eine Rohal-Manie. Im Jahr **473 BF** gliedert Rohal Corapia und Mengbilla aus der Drôler Mark aus und verleiht ihnen Eigenständigkeit.

In Weiden

Der letzte Herzog-Wahrer zum Pandlaril, *Gundobald von Salthel*, versucht aus der Stadt zu entkommen, als ein Eilbote die Nachricht vom Sturz der Priesterkaiser überbringt. Doch ein Kammerdiener hat die Botschaft bereits vernommen und verkündet sie lauthals auf dem Tralloper Marktplatz. Daraufhin strömen die Bürger in den Praiostempel, holen Gundobalds Boot auf dem Neunaugensee ein und bringen ihn kurzerhand zum Feuerschlot, wo sie ihn in die feurige Tiefe stoßen.

Im Bornland

Der aufgestaute Zorn der Festumer Bürger entlädt sich **467 BF**, als sie sich unter Führung des Ritters *Wenschenz Ismains* erheben und die Mitglieder des Zwölferrats samt ihrer Anhänger gnadenlos erschlagen wie streunende Hunde oder trotz kalten Wetters in Unterwäsche aus der Stadt jagen. Auch in vielen anderen Städten werden die Tempel angezündet und die Priester ermordet. Wenschenz ernennt sich daraufhin selbst zum Vogt Rohals, und als der Volkszorn nachlässt, erweist er sich als kluger Herrscher, der den Wiederaufbau von Stadt und Land einleitet. **503 BF** unterstellt er das Bornland Rohals Herrschaft.

Zu einem besonderen Vorfall kommt es **468 BF** in Norburg, als dort ein verheerender Brand eine Woche lang wütet, mehrere Straßenzüge und Bürgerhäuser vernichtet und über 200 Menschen das Leben kostet. Abergläubische Stimmen behaupten, dies sei Praios' Rache dafür, dass im Jahr zuvor sein Tempel niedergebrannt wurde. Von nun an ist man nicht nur in Norburg sehr viel vorsichtiger in der Hetze gegen die Praioskirche.

Auf Maraskan

Die Maraskaner nennen Rohal Ru'halla und sind begeistert, als er **468 BF** den letzten Arethiniden *Curfan von Jergan* absetzt und nach Jilaskan bringen lässt. Rohal nennt den von ihm eingesetzten Herrscher nach alter Tradition Protektor des Ostens, die Provinz wird offiziell Alabastrien genannt. Als im Jahr **469 BF** die Blaue Keuche im Norden Maraskans wütet, verlegt der Protektor seinen Sitz dauerhaft von Jergan nach Tuzak.

Anderer Regionen befreien sich von den Priesterkaisern

Außerhalb des Neuen Reichs dauert es etwas länger, bis die Folgen der Priesterkaiserzeit abgeschüttelt werden können. In Sylla eskortiert man alle Praiosgeweihten an Bord einer Thalukke, die sie auf dem kürzesten Weg nach Jilaskan bringen soll, in Khefu wird der regierende Großinquisitor samt Gefolge erschlagen – nur in Hôt-Alem wird der Praiosglaube weiterhin hochgehalten. In Khefu übernimmt **473 BF** der allgemein hoch angesehene Magier *Zenubal* die Regierungsgeschäfte und erklärt sein Reich für unabhängig. In Al'Anfa herrscht zunächst einmal gespannte Ruhe. Ebenfalls **473 BF** übernimmt eine selbst ernannte Markgräfin aus dem Hause Paligan die Herrschaft, der später weitere Markgrafen und -gräfinnen folgen (nur zum Teil Paligans), die erfolglos das Ziel verfolgen, den ganzen Süden unter ihre Kontrolle zu bekommen.

489 BF bestimmt Rohal, dass die zersplitterten Klein- und Stadtstaaten wieder zum Königreich Meridiana zusammengefasst werden sollen, und gewährt den Alanfanern die Herrschaft über dieses Reich. Dort wählt die Bürgerschaft *Themodates von Shoy'Rina* aus den eigenen Reihen zum neuen Vizekönig – von nun an bleibt die Krone für viele Jahrhunderte in der Hand der Familie Shoy'Rina. Auch Sylla wird in dieser Zeit der alanfanischen Herrschaft untergeordnet.

Rohals Kulturrevolution

468 BF hebt Rohal das Verbot des maraskanischen Zwillingsglaubens ebenso wie das des Rondrakults auf. Es zeigt sich, dass es den Praiospriestern keineswegs gelungen ist, diese beiden Kulte auszulöschen. *Heroderich vom Shamaham* wird zum ersten Schwert der Schwerter gekürt, er wählt die Löwenburg von Perricum als Sitz der neu entstehenden Kirchenstruktur.
Außerdem bemüht sich Rohal intensiv um freundschaftlichen Kontakt zu den Elfen, die ihm erstaunlich offen gegenübertreten, da sie in ihm jemanden erkennen, der auch ihre Lebens- und Denkweise respektiert, wenn nicht sogar ein Stück weit versteht. Genau genommen sehen sie ihn nie als Menschen, sondern als höheres Wesen, das die Wirklichkeit annehmen will und nicht, wie die Hochelfen es versucht haben, die Wirklichkeit formen.
In der Folgezeit kommen bei den Menschen elfische Einflüsse sehr in Mode: Elfische Musik und Lyrik werden verehrt, ihre Ornamentik in der menschlichen Architektur nachgeahmt, und die Gelehrten beginnen sich intensiv für die elfische Weltsicht und Zauberei zu interessieren. Sogar die elfischen Nurti und Zerzal werden mancherorts als Götter verehrt. Doch diese Zeit hat auch ihre Schattenseiten.

Die Unzufriedenen

Es gibt Fraktionen, die durch Rohals Amtsantritt Nachteile erleiden. So wird der Bannstrahlerorden direkt nach der Absetzung der Priesterkaiser **465 BF** aufgelöst, und natürlich weinen viele Praiospriester den üppigen Zeiten ihrer Kaiser hinterher, selbst wenn sie sich nach außen sehr zufrieden mit dem Werk des Reichsverwesers geben. Da Rohal keine Garde unterhält und keine Kriege führt, verliert der Kriegerstand allgemein an Ansehen. Viele Adlige folgen Rohals Beispiel und entlassen Soldaten und Ritter aus ihren Diensten, was dazu führt, dass sich viele verarmte Kämpfer als Straßenräuber oder Raubritter über Wasser halten müssen – und da es kaum noch Ritter gibt, tritt ihn auch kaum jemand in den Weg.
Viele Händler und Handwerker, die früher gutes Geld mit Schmuck und Luxus gemacht haben, werden jetzt auf einmal mit einem Mangel an Interesse an ihren Waren konfrontiert und müssen sich neue Geschäftsfelder suchen.

Der Weidener Erlass

Auf Rohals Geheiß wird das Herzogtum zum Pandlaril **472 BF** in ‚Herzogtum Weiden' umbenannt, und die drei Grafschaften Baliho, Bärwalde und Sichelwacht werden geschaffen. Erste Herzogin wird die verdiente Kämpferin *Selinde von Weidenau*.

Die kurze Blüte Sinodas

Die jüngste der größeren maraskanischen Siedlungen, Sinoda, erhält **477 BF** die Stadtrechte. Da das Tuzaker Handelshaus Morello ganz Südmaraskan beliefern will, wird in Sinoda ein Kontor erbaut. Dies führt die Stadt zu einer neuen Blüte, die bis **521 BF** andauert, als der städtische Vorratsspeicher einstürzt und das Handelshaus das Kontor aufgibt.

Der Allaventurische Konvent der Gildenmagie

Nachdem es in früheren Zeiten vereinzelte große Versammlungen der Gildenmagier gegeben hat, richtet Rohal ab **483 BF** den *Allaventurischen Konvent der Gildenmagie* ein, der sich fortan alle zwölf, später sogar alle sieben Jahre versammelt, um über die Interessen der Magiergilden zu disputieren und neueste Forschungsergebnisse auszutauschen.

Neue Magierakademien

Durch die Anerkennung, die die Gildenmagie erhält, wagen sich viele Zauberer wieder aus ihren Verstecken hervor und gründen neue Akademien. So wird **481 BF** in Havena die Thaumaturgische Akademie eröffnet, die innerhalb kurzer Zeit hohes Ansehen genießt. **492 BF** folgt in Honingen ein metamagisches Institut, das sich ‚Halle von Licht und Schatten' nennt. Ermutigt durch große Unterstützung, die sie beim Konvent der Gildenmagie erfahren hat, erhält die Illusionistin *Taniya Alhinja* nach langer Überzeugungsarbeit **488 BF** die Erlaubnis, in Mendena eine Illusionsakademie zu eröffnen.

Die Grangorer Warenschau

Dass unter Rohals Herrschaft der Handel aufblüht, lässt sich deutlich an der ersten Großen Warenschau erkennen, die **487 BF** in Grangor abgehalten wird und Händler aus allen Himmelsrichtungen anlockt. Sie wird bald zu einer regelmäßigen Veranstaltung.

Der Namenlose in den Nordmarken

Die religiöse Toleranz nützt vielen Glaubensrichtungen. So kann sich in den Nordmarken unbemerkt ein Kult des Namenlosen ausbreiten, bevor die fanatischen Anhänger **493 BF** ihre Maske fallen lassen und in der Umgebung Angst und Schrecken verbreiten. Erst eine von Rohal ausgesandte Gruppe aus Priestern und Magiern kann das Treiben beenden.
Dreißig Jahre später, **523 BF**, kommt es zu einem Ausbruch von Zorgan-Pocken, der ebenfalls auf das Treiben der Namenlosenpriester zurückzuführen ist. Rohal reagiert schnell und sendet die fähigsten Heiler des ganzen Reichs, woraufhin die Seuche bald wieder eingedämmt werden kann.

- 495 BF: Wiederaufbau der Khunchomer Magierakademie durch Elementargeister
- 498 BF: Beginn der Niederschrift der Alanfanischen Prophezeiungen
- 499 BF: Gründung Charypsos
- 502 BF: Entdeckung von Spuren alter Zivilisationen im Regengebirge
- 503 BF: Anschluss des Bornlands ans Kaiserreich
- 507 BF: Kompilation der Alanfanischen Prophezeiungen
- 511 BF: Niobaras Expedition zu Fuldigor
- 514 BF: Gründung des Ordens der Ritter des Immerwährenden Kampfes
- 519 BF: Beginn der Ausbildung des Tharsonius von Bethana
- 522 BF: Wiederentdeckung von Schalljarß
- 523 BF: Zorgan-Pocken in den Nordmarken
- 524 BF: Orakelsprüche von Fasar
- 525 BF: Herzog Jarlak von Tobimorien, Hauptstadt Ysilia
- 526 BF: der Mendenische Eber
- 530 BF: Rohals Aufnahme des Tharsonius
- 530 BF: Gründung der Amazonenfestung Yeshinna
- 532 BF: Streit zwischen Tharsonius und Rohal
- 532 BF: Stadtrechte für Lowangen

Der Brand der Khunchomer Magierakademie

Bei einem Brand aus ungeklärter Ursache wird die berühmte Drachenei-Akademie zu Khunchom **492 BF** weitgehend zerstört, wobei vor allem die Vernichtung der Artefaktsammlung und der Bibliothek als große Katastrophe empfunden werden. Mithilfe von mehreren mächtigen Elementargeistern gelingt es dem tulamidischen Magier *Tuleyman ibn Dunchaban* **495 BF**, binnen eines Tages die gesamte Akademie neu aufzubauen. Bei der anschließenden Erforschung der nur teilweise beschädigten Katakomben tief unter der Akademie entdeckt Tuleyman den Edelstein Drachenei, der seit dem Untergang des Diamantenen Sultanats als verschollen galt. Gemeinsam mit Rohal beschließt er aber, die Existenz des Steins geheim zu halten und ihn in den Katakomben zu belassen.

Die Alanfanischen Prophezeiungen

Der maraskanische Gelehrte *Thamos Nostriacus,* der für seine philosophischen Schriften über Zeit und Zukunft bekannt ist, beginnt **498 BF** in Al'Anfa mit der Niederschrift der Visionen, die er im Laufe seiner Rauschkrautorgien hat. Nach seinem Tod **507 BF** sortiert und kompiliert eine Schülerin die ungeordneten Schriften und erstellt daraus mehrere Prophezeiungen zu unterschiedlichen Themenbereichen, darunter jene, die später als *Alanfanische Prophezeiungen* große Verbreitung finden und sich mit Borbarads übernächster Wiederkehr beschäftigen.

Charypso

499 BF gründen syllanische Siedler auf den Ruinen einer echsischen Siedlung die Hafenstadt Charypso, die als Zentrum des Sklavenhandels schnell anwächst und an Einfluss gewinnt. Dass sie bei der Namenswahl auf die echsische Gottheit Charypta Bezug nehmen, ist ihnen nicht bewusst. Hier macht sich wohl der verborgene Einfluss einer Dämonenhöhle bemerkbar, die tief unter den Ruinen verborgen liegt.

Spuren alter Zivilisationen im Regengebirge und sieben Fragen an Fuldigor

502 BF verlässt eine Forschungsexpedition Al'Anfa, um das Regengebirge zu erforschen. Bei der Rückkehr bringt sie Relikte uralter Zivilisationen mit, zum Beispiel einen Helm in Löwenform, der später zum Löwenhelm der Rondrakirche werden soll. Die Ergebnisse dieser Reise veranlassen Rohal im Jahr **511 BF,** eine Gesandtschaft unter Führung seiner Vertrauten *Niobara* zum Alten Drachen Fuldigor ins Eherne Schwert auszusenden, um von ihm mehr über die Frühzeit Aventuriens zu erfahren. Niobara stellt dem Drachen sieben Fragen, und seine kryptischen Antworten sorgen jahrhundertelang für endlose Diskussionen unter Gelehrten darüber, wie sie denn wohl zu interpretieren seien.

Die Ritter des Immerwährenden Kampfes

Kurz nach Niobaras Rückkehr empfiehlt Rohal den Magiern der Drachenei-Akademie, eine eigene Garde zu gründen, die für den Schutz der Akademie und der in ihr gehüteten Schätze verantwortlich ist. So wird **514 BF** der Orden der Ritter des Immerwährenden Kampfes gegründet.

Prosperierender Handel im Norden

Der Handel mit den nördlichen Städten wie zum Beispiel Riva blüht ab etwa **500 BF** auf. Da ein großer Teil dieses Handels auf dem Landweg abgewickelt wird, entstehen nach und nach Handelsrouten, die die Ortschaften an ihrem Weg verändern. So lassen sich zum Beispiel in der Elfensiedlung Quillyana erste Norbarden nieder. Später kommen auch Menschen anderer Völker hinzu, bis aus Quillyana das gemischte Dorf Kvirasim geworden ist, in dem im Jahr **877 BF** sogar ein erster Perainetempel errichtet wird.

Borbarad

Die Akademiemagierin *Magistra Meliopema* wird in Bethana **519 BF** zufällig auf einen neunjährigen Knaben aufmerksam, der *Tarsinion* genannt wird und über ein unfassbares magisches Potential verfügt, aber von ebenso unfassbarem Zorn und Hass erfüllt ist. Sie nimmt den Sohn der Hafendirne *Gylda* am *Kusliker Seminar für Gegenmagie* auf und sorgt dafür, dass sein Talent geformt wird. **524 BF** beweist *Tharsonius von Bethana*, wie er sich jetzt nennt, seine Fähigkeiten sehr eindrücklich, als er in den Ruinen Bosparans den mächtigen Nachtalp des Zaubermeisters *Omar* problemlos bannt. Als er **530 BF** seine Ausbildung abschließt, nimmt Rohal sich seiner an, um ihn „auf die richtige Bahn" zu bringen. Doch es kommt bereits **532 BF** zum Streit und zur Trennung, als Tharsonius verlangt, als Herrscher von Südaventurien eingesetzt zu werden – zu dieser Zeit ist seine Ähnlichkeit mit Rohal so deutlich geworden, dass viele ihn für dessen Sohn halten, was Rohal aber deutlich verneint.

Dennoch nennen die Tulamiden ihn nur noch ‚ibn Rohal'. Borbarad geht derweil an die Akademie von Fasar, wo seine Thesen über Macht und die Freiheit, sie zu nutzen, viele Anhänger finden.

Jarlak der Waidmann

Der tobimorische Baron *Jarlak* folgt **522 BF** einer von Firun gesandten Vision und greift eine Goblinsippe in der Schwarzen Sichel an, in deren Höhlen er das lange verschollene Schwert Schalljarß entdeckt – diese Tat bringt ihm den Beinamen ‚der Waidmann' ein. Da eine alte druidische Prophezeiung besagt, dass die nächsten Herrscher Tobimoriens von Sokramor herkämen (also von der Schwarzen Sichel), und weil Schalljarß als Kroninsignium gilt, ernennt Rohal ihn **525 BF** zum Herzog über Tobimorien und beendet die Epoche der Herzogs-Protektoren. Jarlak verlegt die Hauptstadt der Provinz von Warunk nach Ysilia.

Der Mendenische Eber

Bereits ein Jahr nach seiner Krönung erlegt Herzog Jarlak ein riesiges Wildschwein, das schon längere Zeit die Wälder und Äcker bei Mendena unsicher gemacht hat und ‚Mendenischer Eber' genannt wird. Die gewaltigen Hauer des Tiers werden zu den Insignien der aus dem Hause Ehrenstein stammenden Herzöge Tobriens.

Der mendenische Eber

Die Orakelsprüche von Fasar

Im Sterbehaus von Fasar verübt **524 BF** ein unbekannter Zauberer Selbstmord, da er unheilbar an Duglumspest erkrankt ist. Vom Augenblick seines Todes an brabbeln die anderen Sterbenden und geistig Umnachtete im Sterbehaus zusammenhanglose Sprüche in einem alten Tulamidya-Dialekt vor sich hin und wiederholen sie immer wieder. Ein Geweihter notiert sämtliche dieser Sprüche und glaubt, darin eine Prophezeiung über ein zukünftiges Ereignis zu erkennen. Die Aufzeichnungen verbreiten sich bald in der Fasarer Gelehrtenschaft und darüber hinaus, doch über ihre Bedeutung entsteht heftiger Streit. Um den jeweils eigenen Standpunkt zu unterstreichen, werden Sprüche weggelassen, einzelne Wörter verändert oder Formulierungen aus dem Zusammenhang gerissen und sogar ganze Sprüche hinzugedichtet, sodass bald niemand mehr die ursprünglichen Prophezeiungen kennt. Dennoch werden sie als die *Orakelsprüche von Fasar* bekannt, die rund 450 Jahre später während Borbarads Rückkehr große Verbreitung erfahren. Teile dieser Sprüche gehen aber auch in andere prophetische Schriften wie *Etherisches Geflüster, Am 50. Tor* oder die *Trollzacker Manuskripte* ein.

Die dritte Amazonenburg

Da das Amazonenvolk weiter anwächst, spaltet sich **530 BF** noch einmal eine Gruppe ab und gründet in den Drachensteinen die Festung Yeshinna. Dort kommt es immer wieder zu Gefechten mit Goblins, während der Kaiserdrache *Apep* die Amazonen nicht nur duldet, sondern regelmäßigen Kontakt mit ihnen pflegt.

Die Rehabilitierung der Theaterritter

Bei der Feier zur Verleihung der Stadtrechte an Firunen **536 BF** wird öffentlich der Theaterritter gedacht, die hier eine ihrer wichtigsten Burgen stehen hatten, bis sie von der Sonnenlegion geschleift wurde. Der Ruf des Ordens wird rehabilitiert, Anshag von Glodenhof als großer Held verehrt. Dabei wird allerdings auch manches aus der Spätzeit verschwiegen, was ein ungewolltes Bild des Ordens vermitteln könnte.

Weitere Magierakademien

Rohal und seine Schüler unterstützen die Gründung neuer Magierschulen: **542 BF** entsteht das ‚Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach', **553 BF** der ‚Zirkel des Hexagramms' zu Wagenhalt, **569 BF** gründet *Jao Doresian* in Thorwal die ‚Magische Akademie der Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Umsetzung Neu Hjaldingard', und **574 BF** wird die ‚Accademia Magica Curativa' in Vinsalt eröffnet. Ebenfalls **569 BF** wird die Runajasko in Olport in die Große Magierzunft aufgenommen und erfährt damit erstmals Anerkennung als vollwertige Magierakademie.

- 536 BF: Stadtrechte für Firunen
- 539 BF: Systemium Metricum
- 542 BF: Eröffnung des Seminars der elfischen Verständigung
- 545 BF: Beginn der Zweiten Ragather-Yaquirtaler Blutfehde
- 546 BF: Beginn von Niobaras Sternbeobachtungen
- 547 BF: Codex Albyricus
- 548 BF: Gründung der Sternentorakademie in Anchopal
- 552 BF: die tönernen Tafeln des Tykates
- 553 BF: Eröffnung des Zirkels des Hexagramms zu Wagenhalt
- 553 BF: Zusammenstellung der Orakelsammlung Am 50. Tor
- 555 BF: Übertragung vieler Hexen- und Druidenzauber ins gildenmagische System
- 555 BF: Jahr der Schildkröten, Machtstreitigkeiten in Akrabaal
- 561 BF: Quell-Heiligtum am Talued
- 562 BF: Erstausgabe des Hesindespiegels
- 565 BF: Befreiung Moruu'daals aus seinem Kerker in Lahmaria
- 569 BF: Gründung Vinsalts
- 569 BF: Eröffnung der Magischen Akademie der Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Umsetzung Neu Hjalingard, Aufnahme der Runajasko in die Große Magierzunft

Zweite Ragather-Yaquirtaler Blutfehde

Sowohl Graf *Bugo von Ragath* als auch einige Junker und Junkerinnen aus dem Yaquirtal erheben Anspruch auf die Alaunvorkommen in Waldwacht. Als sich die beiden Gruppen nicht einigen können, kommt es ab **545 BF** zur ‚Zweiten Ragather-Yaquirtaler Blutfehde', die immer wieder in blutige Kämpfe ausartet. Als nach dreißig Jahren immer noch kein Ende dieses Streits abzusehen ist, lädt Fürstin Zafira die Beteiligten zu einem Vermittlungsgespräch auf Burg Aguilon. Doch bereits das Eröffnungsbankett am 13. Ingerimm **574 BF** endet blutig, und die Fürstin selbst, Graf Bugo und sieben seiner Vasallen werden getötet. Seitdem werden viele Adelsfehden in Almada mit dem Schlachtruf „Gedenket des 13. Ingerimm!" begonnen und gerechtfertigt.

Die Sternbeobachtungen

Niobara beginnt ab 546 BF, von magischen Observatorien in Anchopal und der Gorischen Wüste aus die Sterne genau zu beobachten und ihre Schlussfolgerungen daraus in kryptischen Schriften festzuhalten. Ab **548 BF** sammelt sie eine große Zahl von Schülern und Schülerinnen um sich, die sich mit Prophezeiungen und der Lösung philosophischer und religionsphilosophischer Fragen beschäftigen, und gründet die Sternentorakademie, die ihren Sitz in einem alten Stadttor Anchopals hat. **553 BF** stellen mehrere ihrer Schüler aus ganz unterschiedlichen Prophezeiungen und Orakelsprüchen das Buch *Am 50. Tor – Von der Problematik weytreychender Prophezeyungen* zusammen.

Eschin vom Quell

Der wohl ungewöhnlichste Geode dieser Zeit ist *Eschin vom Quell*, der sich **551 BF** die ‚Große Schlange' (also Hesinde) als Schutzherrin erwählt. Dieser für einen Geoden eigenartige Glaube erleichtert es ihm, mit menschlichen Magiern zusammenzuarbeiten. Mit seiner Hilfe gelingt es den Gildenmagiern ab **555 BF** erstmals, viele Hexen- und Druidenzauber, die mit den Natur- oder Elementarkräften spielen, in ihr System zu übertragen. Doch als Eschin mit ansehen muss, welchen Missbrauch die Menschen mit diesem Wissen treiben (vor allem jene aus Borbarads Umfeld), bricht ihm das Herz. Bevor er wenige Jahre später stirbt, erschafft er noch ein magisches Artefakt in Form eines silbernen Schlangenhalsreifs, das gegen Borbarad helfen soll. Er versteckt es in einer Globule: dem Tal der Elemente, das er zuvor wiederentdeckt und dessen Zugang er durch mehrere Prüfungskammern erschwert hat – und dort bleibt es längere Zeit vergessen.

Die tönernen Tafeln des Tykates

Der Hesindegeweihte *Tykates* aus Rethis verbringt sein gesamtes Leben damit, Sagen und Legenden aus dem Kaiserreich und von den Zyklopeninseln zu sammeln und in zwei riesige Tontafeln einzugravieren. Nach seinem Tod **552 BF** werden diese Tafeln an einem Berghang bei Rethis aufgestellt, wo sie zum Anziehungspunkt für viele Reisende und Geschichtsforscher werden.

Ein heftiges Erdbeben zerstört **878 BF** die Tafeln zwar zum Teil, aber auch die Reste wecken weiterhin das Interesse von Forschern, Abenteurern und Träumern.

Das Jahr der Schildkröten

In der geheimen Echsenstadt Akrabaal auf Maraskan stirbt **555 BF** ein uralter H'Szint-Priester und hinterlässt ein Machtvakuum, wodurch es zu heftigen Kämpfen um Einfluss kommt. Schließlich gelingt es mehreren Khapriestern, durch ein mächtiges Ritual wieder für Frieden und Ordnung zu sorgen.

Eine Nebenwirkung dieses Rituals ist allerdings, dass sich Schildkröten aus mehreren Hundert Meilen Umkreis herbeigerufen fühlen, um der schildkrötengestaltigen Gottheit zu huldigen. Von den zahlreichen Schildkröten, die an der Ostküste Aventuriens gesichtet werden, kennt man einige Arten ansonsten nur aus dem Südmeer. Manche menschliche Gelehrte sehen in ihnen Kundschafter eines unbekannten Meeresvolks, doch keiner von ihnen kann sagen, um welches Volk es sich dabei handeln könnte. Nach einigen Monaten sind die Schildkröten wieder verschwunden.

Das Quellheiligtum am Talued

Der Khunchomer Magier *Zor von Anchopal* verwendet sein gesamtes Vermögen darauf, von zwergischen Baumeistern rund um die heilkräftige Quelle des Talued auf Maraskan ein Perainheiligtum zu erbauen. **561 BF** wird es geweiht und gilt seitdem als Tempel.

Erstausgabe des Hesindespiegels

562 BF wird die erste Ausgabe des Hesindespiegels zusammengestellt, in dem Neuigkeiten und wichtige Verlautbarungen aus der Welt der Magierakademien festgehalten werden. Zunächst erscheint er immer dann, wenn bedeutende Verkündigungen zu machen sind, und jede anerkannte Magierakademie erhält genau ein Exemplar des handgeschriebenen Werks, das persönlich von reitenden, schifffahrenden oder fliegenden Boten zugestellt wird. Erst **704 BF** wird die Auflage deutlich erhöht, da jetzt auch Magier außerhalb der Akademien eigene Exemplare bestellen können. So ist es auch möglich, von Handschrift auf Druck umzustellen – wobei für jede Seite ein eigener Druckstock angefertigt muss, da die beweglichen Lettern zu dieser Zeit noch nicht erfunden sind. Seit **832 BF** dürfen auch Nicht-Magier die Zeitung bestellen, die seitdem dreimonatlich erscheint. Neben Verlautbarungen gehören inzwischen längst auch Aufsätze, Diskussionen und Dispute um ganz unterschiedliche magietheoretische und magiephilosophische Themen zum Inhalt des Periodikums.

Ein neuer Herrscher im Selemgrund

Einige Krakonier aus Wahjad untersuchen die Ruinen Lahmarias in der Hoffnung auf vergessene Artefakte. Dabei befreien sie versehentlich die uralte Kreatur *Moruu'daal* aus ihrem magischen Kerker. Das Wesen, das mitunter als ‚Zauberkönig Mordru oder Morda' bekannt ist, verlässt **565 BF** seine uralte Heimat und lässt sich im Selemgrund nieder, wo es von nun an den Thron des untergegangenen Yal-Zoggot für sich beansprucht. Die Krakonier unterwerfen sich ihm nicht gerade begeistert, können den Dämonenpaktierer aber nicht abwehren. In der Folgezeit nimmt die Macht Wahjads wieder zu, vorerst unbemerkt von den Menschen, die auf ihren Schiffen ahnungslos über das Unterwasserreich kreuzen. Moruu'daal plant derweil, langfristig im Südmeer mehrere Zugänge zur Siebten Sphäre zu öffnen.

Das neue Bosparan

Seit Bosparans Fall ist es den Einheimischen verboten, die ehemalige Hauptstadt wieder aufzubauen. Doch Rohal sieht keinen Grund mehr, dieses Verbot aufrechtzuerhalten, und gewährt schließlich **569 BF** einigen alten Gründerfamilien, auf einem Teil des Ruinengeländes die Stadt Vinsalt zu gründen. Innerhalb kurzer Zeit entsteht eine ansehnlich große Siedlung. Fünf Jahre später wird hier auf kaiserlichen Wunsch eine Magierakademie eröffnet, die Anatomische Akademie oder Accademia Magica Curativa.

Trollzacker Manuskripte

Im Jahr **569 BF** reist die Hesindegeweihte *Naclaria von Blaubauch* in die Trollzacken und schafft es, Zugang zur Trollstadt Graulgatschthor zu erhalten. Aus den trollischen Überlieferungen, die ihr dort zugetragen werden, stellt sie ein Werk über magische Kreaturen der Gegenwart und Vergangenheit zusammen, schwört den Trollen jedoch, nichts über die Herkunft dieser Erkenntnisse zu verraten. In den Folgejahren ergänzt sie die Schriften durch unterschiedliche Abhandlungen magietheoretischer Themen verschiedener Autoren und durch Zitate aus ihr relevant erscheinenden Prophezeiungen. Die so entstandene Sammlung aus Pergamentrollen werden **572 BF** als *Trollzacker Manuskripte* veröffentlicht, ohne dass der Name der Hauptautorin besondere Erwähnung findet.

Borbarad und die Magierkriege – 570 bis 595 BF

Der aktuelle Stand um 570 BF

Unter Rohal hat sich das Reich der Menschen gewandelt. Künste und Kultur sind aufgeblüht, Toleranz und Meinungsfreiheit haben sich verbreitet, die Kriegskunst hat ihren Glanz verloren. Vielen Regionen geht es wirtschaftlich besser, es herrschen gute Verbindungen zu den Elfen.

Doch natürlich bringt all das auch seine Schattenseiten mit sich: Da abseitige Philosophien und Magieformen ebenfalls toleriert werden, denn noch existieren die Magiergilden nicht, können Zauberkünstler aller Arten an vielen Orten völlig ungehindert arbeiten, solange sie ihre Umgebung nicht zu offensichtlich schädigen – und sich an den Codex Albyricus der großen Zunft halten. Und da sich kaum noch jemand für eine Ausbildung an der Waffe interessiert, fällt es schwer, genug Leute zu finden, die sich einer entsprechenden Gefahr entgegenstellen könnten. Räuberbanden haben leichtes Spiel, egal ob es sich um Menschen, Goblins, Orks oder gemischte Gruppen handelt.

- 570 BF: Borbarads Selbsterkenntnis
- 572 BF: Herausgabe der Trollzacker Manuskripte
- 573 BF: Borbarads Festung in der Gorischen Wüste
- 574 BF: Dreizehnter-Ingerimm-Massaker in Almada
- 574 BF: Eröffnung der Accademia Magica Curativa in Vinsalt
- 574 BF: Akademieleiter Zulipan von Punin in Punin
- 574 BF: Veröffentlichung des Codex Albyricus
- 575 BF: Borbarad erringt das Kristallherz und weckt die Skrechu
- 575 BF: die erneute Erfindung der Gargylen
- 576 BF: Borbarads sieben Dämonenpakte, die Dämonenkrone
- 578 BF: Bradonon Beldurians Beschwörung eines Erzdämonen
- 580 BF: Bradonon Beldurians Entführung in die Siebte Sphäre
- 582 BF: Algorton in der Burg Koschwacht
- 588 BF: Gründung des Ardariten-Ordens
- 589 BF: erster Einsatz der Transpropriatoriums
- 589 BF: Foltertod des Gilborn von Punin
- 589 BF: Rohals Verhüllung

Borbarads Selbsterkenntnis

Tharsonius von Bethana sucht in den Tulamidenlanden nach den Geheimnissen der Magiermogule, um sich ihre Macht aneignen zu können. Bei Ausgrabungen in den Ruinen Zhamorrahs stößt er **565 BF** auf eine Anlage, die er in einer früheren Inkarnationen angelegt und genutzt hat: die Minderglobule unter Borbra. In diesem Moment erkennt er sich selbst und begreift, dass er der Alveraniar des verbotenen Wissens ist und im ewigen Zwist mit Rohal steht, dem Alveraniar des verborgenen Wissens. Daraufhin benennt er sich in Borbarad um und sucht von nun an nach einem Weg, Rohal endgültig zu vernichten.

Mit dämonischer Hilfe errichtet er **573 BF** eine schwarze Festung inmitten der Gorischen Wüste. Dort züchtet er unterschiedliche Chimären, ruft zahlreiche Dämonen als Diener herbei und stellt finstere schwarzmagische Experimente an. Gleichzeitig beginnt er, ein undurchschaubares Netz von Zauberzirkeln zu weben, durch das sein Einfluss in tulamidischen Ländern immer weiter anwächst. Durch Erinnerung an frühere Zeiten kann er auch einen uralten Kampfgefährten herbeirufen und das Bündnis mit ihm erneuern: Der schwarze Kaiserdrache Rhazzazor hat ihm schon früher gedient, auch wenn er zu dieser Zeit unter dem Namen Xyxyx oder Schwarzer Kurungur bekannt war. Nachdem Borbarad Rhazzazors Leichnam entdeckt hat, ruft er untotes Leben in ihn und macht ihn so erneut zu seinem treuen Diener.

Rohal braucht eine Weile länger, bis er in sich den Alveraniar des verborgenen Wissens erkennt und sich dann vehement Borbarad in den Weg stellt.

Die Skrechu

Im Jahr **575 BF** weckt Borbarad seine alte Schöpfung, die Skrechu von Maraskan. Mit Freuden schließt sie sich ihm an, da sie immer noch hofft, mit seiner Hilfe die Siegel Akrabaals knacken zu können. Doch zunächst wandelt Borbarad ihren Hort in eine seiner Festungen um.

Borbarad

Zulipan von Punin

Der getreue Borbarad-Schüler *Zulipan von Punin* (549 bis 608 BF), ein Archomagus und Dämonologe, wird **574 BF** zum Leiter der Akademie von Punin. Aus dieser Position heraus beginnt er, Fürst *Tyandris* mehr und mehr zu beeinflussen, bis er der heimliche Herrscher über Almada ist. Derweil erschafft er zahlreiche Chimären, die durch das Land streifen und viele Menschen, vor allem aber zahllose Zwerge in seine verborgenen Kerker verschleppen. Dort unterzieht er sie fürchterlichen Experimenten, um hinter das Geheimnis des zwergischen Widerstands gegen Magie zu kommen. Im „Dienste der Wissenschaft" löscht er dabei ganze Zwergensippen einschließlich Greisen und kleinen Kindern aus.

Der *Codex Albyricus*

In Rohals Auftrag erstellt ein Gremium aus Zauberern unterschiedlicher Herkunft und Tradition ein Gesetzeswerk, das die erlaubte Verwendung von Magie regeln soll. Der *Codex Albyricus* wird **574 BF** veröffentlicht und hat den Anspruch, für alle Zauberer zu gelten, wird aber niemals von allen anerkannt.

Der Gargylenmeister

Der Vinsalter Magier *Sephrasto Aviani* erschafft ab **575 BF** unter Anleitung Borbarads mit uralten Zaubern aus frühbosparanischer Zeit beseelte Steinkreaturen, die er Gargylen nennt. Als Khunchomer Magier **589 BF** gegen ihn vorgehen, versucht er, sie mit Duglumspest zu verseuchen, steckt sich dabei aber selbst an und wird daraufhin von Borbarad in eine Steinstatue verwandelt.

Borbarads Artefakte

Um mächtiger als Rohal zu werden, sucht Borbarad überall nach legendären Artefakten. So erringt er **575 BF** mit dämonischer Hilfe das Kristallherz des Fran-Horas. Indem er seine eigene Seele in dieses Herz bannt, wird sein Leib praktisch unverwundbar. In den Namenlosen Tagen **576 BF** schließlich nimmt er Kontakt mit mehreren Erzdämonen auf und geht innerhalb weniger Stunden sieben Dämonenpakte ein. Daraufhin erhält er eine Siebenstrahlige Dämonenkrone, die aus Teilen jener Krone besteht, die vor langer Zeit für den Namenlosen Gott angefertigt wurde. Allerdings hatte sie Legenden zufolge zu Zeiten des Namenlosen dreizehn Zacken, doch die Krone wurde nach dem Fall des Namenlosen zerschmettert und ihre Teile über die Welt verstreut. Einige befinden sich im fernen Myranor oder sind verschollen, andere wurden vor langer Zeit mithilfe des Ea'Myr vernichtet. So oder so sind sie zu diesem Zeitpunkt dem Zugriff Borbarads entzogen.
578 BF entdeckt Borbarad in den Tiefen des Limbus den Sphärenschlüssel, mit dem er als Fokus ganz neue Möglichkeiten erhält.

Der Tatakwurm

Mithilfe der Mittel und Werkzeuge, die Borbarad in seiner Maraskaner Festung hinterlegt hat, erschafft die Skrechu aus einem Tatzelwurm und einigen anderen, teils daimoniden Wesen **577 BF** eine drachenartige Chimäre. Das Wesen, das von den Menschen später Tatakwurm genannt wird, fällt über den Perainetempel an der Taluedquelle her, tötet Priester und Tempeldiener und nistet sich in den Tempelhallen ein. Das eigentlich heilkräftige Wasser wird durch seinen Brodem verseucht und giftig. Erst **598 BF** gelingt es dem Magier Zor von Anchopal, der den Tempel hat erbauen lassen, den Tatakwurm zu vernichten und seinen gerade geschlüpften Nestling in den Räumlichkeiten des Tempels einzuschließen. Damit ist das Wasser wieder gereinigt, aber der greise Zor kann die Perainekirche nicht mehr dazu überreden, den Tempel neu weihen zu lassen. Die Anlage wird nach und nach vom Dschungel überwuchert und gerät in Vergessenheit.

Bradonon Beldurians vorübergehender Triumph

Der Brabaker Meisterbeschwörer *Bradonon Beldurian* geht in die Geschichte ein, weil er **578 BF** erfolgreich einen Erzdämon beschwört und dazu zwingt, ihm einen Apfel aus dem Garten des Brabaker Königs zu bringen. Zwei Jahre später wird er jedoch bei einem anderen Beschwörungsversuch in die Niederhöllen gerissen, um für seine Respektlosigkeit zu büßen.

Neue Orden

Auf Anregung Rohals gründen mehrere Magier **580 BF** einen Bund, der den Schutz der Menschheit vor übler Zauberei zur Aufgabe hat. Sie nennen ihn die ‚Wächter Rohals von den Grauen Stäben'.
In Arivor wird **588 BF** der Orden der Heiligen Ardare gegründet und als Nachfolger der untergegangenen Theaterritter anerkannt. Seine Aufgabe ist der Schutz der Rondrakirche und aller zwölfgöttlichen Tempel.

Algorton in Koschwacht

Der Puniner Schwarzmagier *Algorton* bezieht **582 BF** die Burg Koschwacht am Greifenpass, um dort ungestört finstere Experimente durchführen zu können. Erst kurz zuvor hat sich ihm die Skrechu offenbart und ihn zu der Erkenntnis gebracht, dass er eine Wiedergeburt des Magiermoguls Al'Gorton und ihr ewiger Diener ist.

Der Konflikt zwischen Rohal und Borbarad

Mit zunehmendem Einfluss Borbarads gerät die elfische Lebensweise wieder aus der Mode, übrig bleiben nur Versuche, die elfische Magie gemeinsam mit anderen Magieformen zu einer möglichst mächtigen Zauberei zu verschmelzen.

Das Transpropriatorium

In den Jahren **588 bis 589 BF** experimentiert Borbarad im Finsterkamm mit einem magischen Apparat, der durch die Transformation der Elemente rohe Astralenergie erzeugen soll – ein sogenanntes Transpropriatorium. Der erste Einsatz gelingt dank der Hilfe des Sphärenschlüssels teilweise, erweckt jedoch die Aufmerksamkeit der Elementaren Meister, die herbeieilen und das Gerät zu großen Teilen zerstören, bevor ernsthafter Schaden am elementaren Gefüge der Welt entsteht. Dennoch können sie nicht verhindern, dass in einer nahe gelegenen Globule, dem Tal der Elemente der gesamte Wald in Erz verwandelt, also versteinert wird.

Gilborn von Punin

Borbarad ist dennoch zufrieden und nimmt sich vor, das Gerät bei Gelegenheit wieder aufzubauen. Dazu kommt es jedoch nicht, da er sich zunächst mit dem Praiosgeweihten *Gilborn von Punin* beschäftigt, der ihn in der Gor aufgespürt hat und den er am 29. Travia **589 BF** zu Tode foltert. Gilborn wird zwar wegen seiner angeblichen Standhaftigkeit später zum Schutzheiligen des Bannstrahlerordens wider die Magie und schließlich sogar zum Erzheiligen der Praioskirche (und mit Berufung auf seinen Tod wird **590 BF** in Caldaia der Bannstrahlerorden wiederbelebt). Jedenfalls erfährt Borbarad von dem Priester oder seinen Getreuen genug über die Pläne seines Widersachers Rohal, dass er beschließt, sich zunächst dieser Gefährdung seiner Vorhaben zu widmen.

- 590 BF: Tag der Furcht in Kyndoch
- 590 BF: Wiederbelebung des Bannstrahlerordens
- 590 BF: Schlacht an Borbarads Festung, Entrückung von Rohal und Borbarad
- 590 BF: Umbenennung von Tobimorien nach Tobrien
- 590 BF: Desaster von Punin, Beginn der Magierkriege
- 590 BF: Magokratie in Llanka
- 591 BF: Ambros Sohn des Aragax als neuer Hochkönig der Zwerge
- 592 BF: Zerstörung des Zirkels des Hexagramms zu Wagenhalt
- 592 BF: Eröffnung der Magierakademie von Bethana
- 593 BF: Zerstörung der Sternentorakademie zu Anchopal
- 593 BF: Vernichtung des Praiosordens von der Goldenen Hand
- 593 BF: menschliche Flüchtlinge bei den Waldelfen

Rohals Verhüllung

Durch geschickte Manipulation von Rädelsführern, das Verbreiten von Gerüchten und das Aufstacheln der Masse erreicht Borbarad, dass sich noch im gleichen Jahr in Gareth eine zornige Volksmenge vor dem Schloss des Reichsbehüters versammelt und verlangt, Rohal, der immerhin schon seit unglaublichen 123 Jahren regiert, müsse sofort abgesetzt werden. Rohal verabschiedet sich daraufhin von seinen Freunden verschwindet zunächst spurlos: Im Neuen Reich gilt der 7. Hesinde **589 BF** seitdem als der Tag von Rohals Verhüllung.

Borbarads Triumph

Da Rohal keinen Nachfolger bestimmt hat, brechen in Gareth die Kämpfe um seine Nachfolge aus. Zunächst sind es vor allem Magier aus seinem direkten Umfeld, die sich als neue Herrscher verstehen, doch bald melden sich einflussreiche Magier aus dem ganzen Land und erheben den gleichen Anspruch. Borbarad weiß das entstehende Durcheinander geschickt zu nutzen, um seinen Gefolgsleuten wichtige Positionen zu verschaffen. Innerhalb kurzer Zeit erhalten viele Magierakademien neue Leitungen (entweder weil die bisherigen Spektabilitäten in Gareth um Macht kämpfen, weil sie in internen oder externen Machtkämpfen unterliegen und abgesetzt werden oder weil sie schlicht einem Mordanschlag zum Opfer fallen), und viele der neuen Spektabilitäten stehen unter Borbarads Einfluss. In Aranien und Mhanadistan werden sogar ganze Grafschaften von Borbarads Gefolgsleuten kontrolliert.
Die Zahl der Dämonen, die er in diese Welt holt, steigt sprunghaft an, und nicht nur rund um die Gorische Wüste kann man am helllichten Tag umherstreifenden Wesen aus der Siebten Sphäre begegnen.

Der Krieg der Magier

Doch Rohal ist keineswegs verschwunden, wie die meisten Menschen glauben. Stattdessen sammelt er heimlich in Aranien seine besten Gefährten und Kämpfer um sich, darunter auch bedeutende Priester unterschiedlicher Kirchen, um direkt gegen Borbarad vorzugehen. Am 19. bis 27. Efferd **590 BF** lagert diese Armee vor Anchopal und deckt sich mit Proviant für über vier Monate ein, dann zieht sie in die Gorische Wüste zu Borbarads Palast. Am 22. Boron kommt es zur entscheidenden Schlacht zwischen den Anhängern Borbarads und Rohals, die kaum jemand überlebt. Im letzten Moment holt Borbarad mittels des Rings des Satinav mehrere große Helden aus der Zukunft in seinen Palast und versucht sie zu übertölpeln, damit sie für ihn kämpfen. Doch diesmal überschätzt er seine manipulativen Fähigkeiten, und stattdessen zerstören sie das Kristallherz, wodurch er auf einmal wieder verwundbar wird.
Schließlich kann Rohal ihn in eine zeitlose Globule verbannen, aus der er allerhöchstens mit einer mächtigen Zeitmanipulation wieder zurückzuholen ist. Aufgrund der engen Verbindung der beiden Alveraniare und der entfesselten Astralkräfte kann sich jedoch auch Rohal nicht mehr in dieser Welt halten und wird in eine andere Minderglobule gerissen, die er in weiser Voraussicht vorher selbst erschaffen hat.
Viele legendäre Helden aus den unterschiedlichsten Rassen und Völkern finden an diesem Tag den Tod, und die Elfen erzählen sich, sogar der Lichtelf *Alfadriel Sphärensang*, der es als seine Aufgabe sieht, die Harmonie der Sieben Sphären zu wahren, habe in den Verlauf dieser Schlacht eingegriffen. Die Schwarze Feste wird zerstört, aber ein Sphärenriss, den Borbarad zuvor mit dem Sphärenschlüssel über der Gorischen Wüste erzeugt hat, wird im Verlauf der Schlacht noch weiter aufgerissen. Nur eine Handvoll Streiter aus Rohals Armee kehrt aus der Gorischen Wüste zurück, völlig verstört von den fürchterlichen Eindrücken dieser Schlacht. Manche von ihnen verfallen dem Wahnsinn, andere ziehen sich in die Einsamkeit zurück – aber kaum ein Unbeteiligter erfährt jemals, was wirklich in der Schlacht geschehen ist.

Krieg der Magier und Magierkriege

Schon seit Jahrhunderten werden arme Praiostagsschüler von der Tatsache überfordert, dass es einerseits einen Krieg der Magier gab und andererseits Magierkriege – zwei geschichtliche Ereignisse, die zwar direkt aufeinander folgten, aber keineswegs identisch sind.
Der Krieg der Magier (Singular, also nur ein Krieg) ist die Schlacht zwischen Rohal und Borbarad in der Gorischen Wüste. Wenig später brechen in fast ganz Aventurien die Magierkriege aus (Plural), als unterschiedliche Fraktionen von Magiern Rohals Nachfolge für sich beanspruchen und sich in den unterschiedlichsten Regionen über lange Zeit hinweg heftig bekämpfen.

Das Desaster von Punin und die Folgen

Noch im Jahr **590 BF** wird ein Allaventurisches Konvent der Magierschaft einberufen, um die Frage von Rohals Nachfolgeschaft zu klären und allgemein die Stellung der Magier festzulegen. Diesem Ruf folgen mehr Zauberer als jemals zuvor. Doch dadurch entsteht ein Effekt, der bis dahin unbekannt war: Die große Mengen potentieller astraler Energie auf kleinem Raum überschreitet eine Grenze, und es kommt es zum sogenannten *Desaster von Punin*, bei dem viele Magier dem

Wahnsinn verfallen, von ihrer eigenen Kraft zer- oder in den Limbus gerissen werden.
Natürlich kann sich zunächst niemand diese Katastrophe erklären, und die Überlebenden gehen unter massiven gegenseitigen Vorwürfen auseinander.

Die Magierkriege

Wenig später brechen die Magierkriege aus, in denen nun erbittert um die neue Kaiserwürde gekämpft wird. Die meisten Auseinandersetzungen werden mit magischen Mitteln geführt, was für die unbeteiligte Bevölkerung aber mitunter besonders verheerende Auswirkungen hat. Soldaten werden wahnsinnig, wenn sich der feste Boden unter ihnen plötzlich in schmatzendes Moor verwandelt oder von geifernden Dämonenmäulern und peitschenden Tentakeln erfüllt ist, oder wenn ihre Füße in massivem Fels versinken und darin stecken bleiben, sodass sie amputiert werden müssen, um wieder freizukommen. Andere werden von Scharen magisch kontrollierter Tiere angefallen, und im schlimmsten Fall finden sie sich selbst auf einmal in Tiergestalt wieder (Gerüchte, die darpatischen Rinderherden seien in Wirklichkeit die Nachkommen verzauberter Soldaten, müssen aber in die Welt der Legende verwiesen werden). Ganze Landstriche werden von aggressiven Ungeheuern ausradiert, Siedlungen von Vampirplagen leer getrunken, und mancherorts schlurfen am helllichten Tag Untote über die Straßen. Die garetische Stadt Fremmelshof verschwindet spurlos. Selbst in weit entfernten Gebieten kommt es zu Katastrophen: **594 BF** überrollt eine gewaltige, magisch erzeugte Welle von vierzig Schritt Höhe die Gjalska-Mündung und lässt kaum eine Spur von dem kleinen Hafen Gjalskingford zurück. Bis heute gibt es vor allem im Neuen Reich mehrere Landstriche, in denen es seit dieser Zeit nicht ganz geheuer ist.
Am schlimmsten sind Almada, Darpatien und Aranien von den Magierkriegen betroffen, aber manche einsame Elfensiedlung gerät in den Strudel der Ereignisse und wird ausgelöscht.

Das Ende vieler Magierakademien und Orden

Über lange Zeit kann keine Seite die Oberhand gewinnen, im Gegenteil rennt den meisten Zauberern die Gefolgschaft vor Schrecken und teilweise im Wahnsinn davon. Viele Akademien werden zerstört (so etwa der Zirkel des Hexagramms zu Wagenhalt **592 BF** und die Sternentor-Akademie zu Anchopal **593 BF**), mehr als die Hälfte aller Gildenmagier sterben. Der Praios zugehörige ‚Orden von der Goldenen Hand' vergeht, als **593 BF** seine letzten Mitglieder von angreifenden Magiern getötet werden.
Eine Ausnahme stellt Bethana dar, in dem viele Magier Zuflucht finden und **592 BF** sogar eine neue Akademie gründen: die Halle des Vollendeten Kampfes. Angeblich wird irgendwo im Ewigen Eis eine geheime Schule von Eis-Elementaristen gegründet, die sich den Auseinandersetzungen entziehen wollen. Aber nachdem sie mit ihren aufsehenerregenden Elementaren **594 BF** Leskari Richtung Norden verlassen, verliert sich ihre Spur – andere Magier sprechen spöttisch vom ‚Exodus frigoris'.

Albernia und die Magierkriege

Ihren ersten Schatten werfen die Magierkriege schon zu einer Zeit auf Albernia, als der Magierkonvent noch nicht einmal begonnen hat. Um ihre Macht zu beweisen, beschwört eine Zauberin in der Nähe von Kyndoch eine niederhöllische Kreatur, stirbt jedoch bei dem Versuch, sie unter Kontrolle zu bekommen. Das grauenhafte Wesen kriecht am 22. Boron **590 BF** aus dem Großen Fluss hervor und fällt über Kyndoch her, wo es zahlreiche Menschen tötet. Dieser Tag gilt seitdem in dieser Region als Tag der Furcht.
Ab **594 BF** wird die Umgebung von Gratenfels zum Schauplatz mehrerer magischer Schlachten, als konkurrierende Magierbünde um den Zugriff auf die alchimistisch bedeutsamen Schwefelquellen kämpfen. In Havena treffen im gleichen Jahr Dämonen, Geister und Elementarwesen aufeinander, als mehrere Zauberer um die Macht kämpfen. Ganze Häuserzeilen werden in Schutt und Asche gelegt, die Bewohner verfallen in Wahnsinn. Schließlich reißt die Spektabilität der Thaumaturgischen Akademie, *Altumarn*, die Herrschaft an sich, errichtet eine Magokratie und erlässt strenge Gesetze, die jegliche Dämonologie mit sofortigem Tod bestrafen. Doch auch sonst ist seine Herrschaft sehr auf Magie konzentriert, nichtmagische Bürger werden in ihren Rechten beschnitten, müssen aber hohe Abgaben entrichten. **599 BF** ruft der Kyndocher Hetmann *Niamad ui Bennain* seine Streiter um sich, zieht nach Havena, stürmt die Akademie, erschlägt Altumarn und seine Vertrauten und beendet die Magokratie. Als ihm daraufhin die Bürger die Regierungsgeschäfte über die schwer in Mitleidenschaft genommene Stadt antragen, ist es seine erste Amtshandlung, in Anlehnung an den früheren Ältestenrat einen Rat der Kapitäne zu gründen, der sich um die Alltagsgeschäfte in der Stadt kümmern soll. Zum Vorsitzenden dieses Rates macht er seinen Bruder *Ulbert*. Nach kurzen, aber lautstarken Diskussionen erlässt der Rat ein vollständiges Magieverbot für das gesamte Stadtgebiet. Alle Zauberer, die die Kämpfe überlebt haben, werden der Stadt verwiesen, das Akademiegebäude wird versiegelt und – zumindest offiziell – nie wieder betreten, bis es bei der großen Flut zweihundert Jahre später zerstört wird.

Der Kosch und die Magierkriege

Am Greifenpass entbrennt **594 BF** ein fürchterlicher Kampf um die Burg Koschwacht, die mehreren Magiern wegen ihrer Lage sehr begehrenswert erscheint. Der hier wohnende Magier Algorton sieht jedoch keine Veranlassung, sie aufzugeben. Am Ende der Auseinandersetzungen ist die Burg von Dämonen vollständig zerstört worden, und von Algorton fehlt jede Spur – er gilt seitdem als tot.

Tobrien und die Magierkriege

Der junge Herzog *Yerodin der Große von Tobimorien*, der Sohn von Jarlak dem Waidmann, beschließt **590 BF**, seinem Herzogtum wieder den Namen ‚Tobrien' zu geben, um an alte Traditionen anzuschließen. Im Land schließen sich an mehreren Stellen Druiden zusammen und versuchen, das Land vor schädlicher Magie zu schützen, weswegen die Auswirkungen hier weniger drastisch sind als in manchen anderen Regionen.

- 594 BF: Schlacht zwischen Brabaker und alanfanischen Magiern
- 594 BF: Kämpfe um die Gratenfelser Schwefelquellen
- 594 BF: die Gjalska-Welle, Zerstörung von Gjalskingford
- 594 BF: Zerstörung von Burg Koschwacht, Tod Algortons
- 594 BF: Erschaffung der Molochen
- 594 BF: Spaltung der Wächter Rohals von den Grauen Stäben
- 594 BF: Exodus frigoris
- 595 BF: Ende der Magierkriege, Gründung der drei Magiergilden

So wird Tobrien zum Sammelpunkt von Flüchtlingen aus anderen Gegenden.
Dennoch sammelt der Schwarzmagier und ehemalige tobrische Hofzauberer *Narniel von Nebachot* ein Heer magischer Kreaturen und belagert **590 BF** Ysilia, bis Yerodin nachgibt, um den grausamen Krieg zu beenden. Narniel erklärt sich zum neuen Herzog und baut Burg Drachenhaupt zu seinem Sommersitz aus, führt viele Tobrier in Sklaverei und sendet sie in Steinbrüche und Wälder, wo sie zu schwerster Arbeit gezwungen werden. **595 BF** kann er aber von Yerodin vertrieben werden. Danach folgt ein siebenjähriges Interregnum, in dem Yerodin mit dem Bekämpfen von Narniels Schergen und Nachfolgern beschäftigt ist, bis er **602 BF** auf den Thron zurückkehrt.

Das Bornland und die Magierkriege

Der mächtige Zauberer *Urnislaus von Uspiaunen* schafft es durch intensive Bemühungen, die bornischen Gildenmagier aus den Auseinandersetzungen herauszuhalten. Er ist ein alter Kampfgefährte Rohals und einer der ganz wenigen Überlebenden der Schlacht in der Gorischen Wüste, die ihn schwer gezeichnet, aber im Gegensatz zu manch anderem nicht mit Wahnsinn geschlagen hat. Er ist auch das, was als magischer Universalist bezeichnet werden kann: Seine Kunst hat er zwar an der Festumer Magierakademie erlernt, doch später ist er bei norbardischen Zibiljas, bei Hexen und schließlich sogar bei Kobolden und Feen in die Lehre gegangen (soweit dieses Wort im Umgang mit Andersweltwesen überhaupt benutzt werden darf).
Um die Magier von Machtkämpfen abzulenken, versammelt er die mächtigsten unter ihnen um sich und beauftragt sie, ihm bei der Lösung eines Problems zu helfen, das seit langer Zeit ungelöst ist. Denn noch immer taucht der Riese Milzenis immer wieder an verschiedenen Orten auf und zerstört Dörfer und Höfe. Durch gemeinsame Bemühungen gelingt es nun, dem Riesen schmerzhafte Warzen anzuhexen. Da einzig das Wasser der Sarnquelle Milderung ermöglicht, entfernt sich Milzenis von nun an höchstens eine halbe (Riesen-)Tagesreise von der Quelle. Damit ist das Land, das weiter entfernt ist, endlich sicher vor seinen Attacken.
Vor allem der Bornwald kann nun in weiten Teilen gerodet werden, um das Land urbar zu machen. Doch da die Holzfäller mit fürchterlicher Vergeltung zu rechnen haben, wenn sie sich der Sarnquelle zu sehr nähern, erhält der Wald nach und nach eine kreisrunde Form mit der Quelle als Mittelpunkt.

Aranien und die Magierkriege

In Llanka verjagt oder tötet der ehemalige Gefolgsmann Borbarads *Gaftar Abu-al-Ifriitim* **592 BF** den örtlichen Adel und reißt mithilfe seiner Chimären die Herrschaft über die Stadt an sich. Alle wichtigen Ämter besetzt er mit Zauberkundigen, die ihm genehm sind. Dann sammelt er Truppen (zum Teil Söldner, zum Teil in den Dienst gezwungene Zivilisten oder Kämpfer, zum Teil Chimären) und greift **593 BF** Anchopal an, um in Besitz der Aufzeichnungen Niobaras zu kommen.
Derweil übernimmt auch in Elburum ein Zauberer die Macht: Der gefürchtete Magier *Donation Alrik von Terilia* ist eigentlich ein verstoßener Sohn der elburischen Gräfin, der im Süden Mohas bekämpft hat und dort **580 BF** Mitglied eines Belkelel-Kultes geworden ist, bevor er nach Elburum zurückkehrte. Seitdem ist er sehr schnell in der Hierarchie der Magierakademie aufgestiegen, zwingt jetzt seine Verwandten, sich ihm zu unterwerfen, und weiht die Stadt der Erzdämonin. Als er von Gaftars Plänen hört, eilt er mit seinen Leuten ebenfalls nach Anchopal. Bei seiner Ankunft haben Gaftars Chimären gerade die Stadtmauer überwunden und dringen in die Stadt ein. Nun kommt es zu völligem Chaos, als die Anchopaler verzweifelt um ihr Leben kämpfen und gleichzeitig Gaftar wie auch Donation versuchen, die Sternentor-Akademie einzunehmen und den jeweiligen Gegner davon fernzuhalten. Nach zweitägigen Kämpfen sind von der Akademie nur noch rauchende Trümmer geblieben, die meisten der begehrten Schriften zerstört und verbrannt.
Gaftar zieht sich nach Llanka zurück und schwört Rache, während Donation einen Statthalter in Anchopal installiert und die Stadt für sich beansprucht, wenn er schon die Aufzeichnungen nicht an sich bringen konnte.
Doch Gaftar hat bei den Kämpfen eine dämonische Wunde davongetragen, von der er sich nicht erholt, sondern **594 BF** verstirbt. Daraufhin löschen sich die anderen Zauberer in Llanka in erbitterten Machtkämpfen gegenseitig aus. **597 BF** endet die Magokratie und die Überlebenden des alten Adels kehren zurück.

Der Süden und die Magierkriege

Die Magier von der Brabaker Halle der Geister sehen in den Magierkriegen eine willkommene Gelegenheit, die alanfanische Vorherrschaft über den Süden zu brechen, und beschwören zahllose Dämonen und Geister, die sie gegen Al'Anfa aussenden, was aber vor allem für Angst, Schrecken und grausamen Tod der alanfanischen Bevölkerung sorgt, die Herrschenden jedoch wenig beeindruckt. Die Alanfaner reagieren, indem sie ein durch Magier verstärktes Söldnerheer nach Brabak schicken, dem die Brabaker dann entsprechende Truppen entgegenwerfen. Als es **594 BF** zum Aufeinandertreffen der Heere kommt, ruft die Brabaker Spektabilität den Dämon Isyahadin herbei, der beide Heere mit Wahnsinn schlägt. Die wenigen Überlebenden sind so von Sinnen, dass sie allesamt nach Selem gebracht werden, wo sich **617 BF** die heilige Noiona der armen Seelen erbarmt und den nach ihr benannten Orden gründet.

Das Liebliche Feld und die Magierkriege

Auf den Zyklopeninseln reißt eine Gruppe von Nekromanten **590 BF** die Herrschaft an sich und verpflichtet die Untertanen zu regelmäßigen Abgaben in Form von Leichen und frischem Blut. Im Folgejahr bemannen sie zwei Schiffe mit Geistern und Untoten und wollen Methumis angreifen, was der hesindegeweihte Magier *Argelion Schlangentreu* aber verhindert, indem er die beiden Schiffe samt der Nekromanten unter endgültiger Aufbringung seiner astralen Kräfte in den Limbus schleudert.

Im Herzogtum Kuslik folgen derweil magische Attentate in schneller Folge aufeinander, und **592 BF** versucht der Magister der Magister *Hergalf des Brisk*, die Macht über das Land an sich zu reißen, um einen Hesindestaat zu gründen. Doch Argelion stellt sich auch ihm in den Weg, und als Hergalf durch ein göttliches Wunder mit Stumpfsinn geschlagen wird, übernimmt Argelion **593 BF** selbst das höchste Amt der Hesindekirche. Das von ihm berufene ‚Argelionische Gericht' urteilt ab **597 BF** über die Übeltäter der Magierkriege, darunter auch Angehörige seiner Kirche.

Die Zwerge in den Magierkriegen

Um gegen Angriffe von Zauberern gewappnet zu sein, wählen die Zwerge **591 BF** einen Hochkönig. Die Wahl fällt auf *Ambros von Kosch Sohn des Aragax* (462 bis 608 BF), der als einer der besten Menschenkenner gilt. Aus Xorlosch erhält er jedoch nur wenig Unterstützung, da die konservativen Xorloscher nicht viel von der hügelzwergischen Annäherung an die Menschen halten. Damit kommt ein schon lange schwelender Konflikt zwischen den Erz- und den Hügelzwergen zum Ausbruch. Besonders entrüstet sind die Xorloscher, dass die Hügelzwerge ihre Heiligen Hallen in Dumron Okosch seit längerer Zeit vernachlässigen und der Angroschhohepriester aus Angbar das Heiligtum im Koschgebirge nur noch einmal pro Jahr besucht, und selbst das nur pflichtschuldig und mit wenig Begeisterung. So wird Ambros entgegen allen Traditionen nicht vom Bewahrer der Kraft in seinem Amt bestätigt. Doch auch ohne Xorloscher Unterstützung gründet Hochkönig Ambros Kriegertruppen zum Schutz von Zwergensiedlungen und sucht Hilfe bei den Geoden.

Der Konflikt findet seine Fortsetzung, als **598 BF** Abgesandte der erzzwergischen Sippen der Gargolax, der Lagosch, der Koronam und der Trufak von Xorlosch aus aufbrechen, um den ‚entweihten Hallen' Dumron Okoschs wieder den ihnen zustehenden Respekt zu erweisen. Die Xorloscher Patriarchen verhindern diese Aktion nicht, heißen sie insgeheim sogar gut. Ohne auf Gegenwehr zu stoßen, können die Erzzwerge Dumron Okosch besetzen. Als im folgenden Jahr die Angbarer Delegation vor den Toren steht, wird sie schlicht abgewiesen. Vermutlich hoffen die Xorloscher Besetzer auf einen Rückeroberungsversuch, aber die Hügelzwerge lassen sich darauf nicht ein und ziehen unverrichteter Dinge ab.

Die Amazonen in den Magierkriegen

Die Amazonen aller drei Burgen werden mehrfach in die Kämpfe zwischen den konkurrierenden Magiern hineingezogen – und zwar nicht etwa, weil sie sich für eine Seite entscheiden. Vielmehr kommt es in der Nähe der Burgen zu magischen Manipulationen und teilweise sogar zu Angriffen auf die Amazonen oder verbündete Siedlungen. Oder die Amazonen ziehen gegen Kreaturen aus, die nach ihrer Meinung schlicht gegen die göttliche Ordnung verstoßen und vernichtet werden müssen.

Der Blutzoll ist hoch, und so wird nach Abschluss der Kriege **596 BF** der Grundsatz in die Ordensregel aufgenommen, dass Amazonen sich von jeder Form der Magie grundsätzlich fernhalten müssen. Diese strenge Auslegung wird erst unter Königin Yppolita etwas abgemildert.

Das Schicksal der *Prinzessin Bahira*

Nachdem **590 BF** eine geheimnisvolle Magierin an Bord der *Prinzessin Bahira* gegangen ist, um sich von Khunchom nach Festum bringen zu lassen, kommt es an Bord zu merkwürdigen Vorfällen. Als der Kapitän die Magierin zur Rede stellen will, entsteht ein Handgemenge, bei dem die Magierin getötet wird. Noch im Sterben erklärt sie, dass sich in ihrem Gepäck ein verfluchtes Artefakt befindet, das in der Lage sei, die Menschheit mit einer fürchterlichen Seuche zu überziehen, sollte es jemals wieder an Land gebracht werden. Die Mannschaft will das Artefakt daraufhin im Meer versenken, aber der Bordgeweihte kann sie überzeugen, dass die Gefahr bestünde, dass finstere Meeresbewohner es finden und eine Möglichkeit in die Hände bekämen, fürchterliches Unglück über die Menschen zu bringen.

Durch ein göttliches Wunder überlebt die Mannschaft Hunger, Durst und Alter, darf sich der Küste aber niemals näher als eine Meile nähern. Erst, wenn sich andere Sterbliche bereit erklärten, ihre Wacht an Bord der *Prinzessin Bahira* für sie zu übernehmen, wären sie erlöst, doch bisher ist das nicht geschehen, obwohl die Mannschaft mittlerweile sogar Schiffe überfällt und die Gefangenen zu diesem Dienst zu zwingen versucht.

Die Erschaffung der Molochen

Eine kleine Gruppe vallusanischer Magier hofft, durch chimärische Experimente unbesiegbare Kreaturen erschaffen zu können. Bei einem großen Ritual verbinden sie **594 BF** einige Tocamuyac-Sklaven mit Klammermolochen, einer affenartigen, meeresbewohnenden Tierart. Doch das Ergebnis ist nicht zufriedenstellend, denn die entstandenen Molochen sind menschenähnlich, aber von sehr einfachem Gemüt. Ein Efferdgeweihter hat Mitleid mit den Kreaturen und führt sie in einer Nacht-und-Nebel-Aktion in einen unzugänglichen Sumpf, wo er mit ihnen eine Siedlung erbaut, die bis heute besteht. Neben den Kulturtechniken, die sie zum Überleben brauchen, lehrt er ihnen auch den Glauben an den Meeresgott.

- 595 BF: Hinauswurf aller Magier aus Aranien, Schließung dreier Magierakademien
- 595 BF: Gründung der Marbiden
- 595 BF: Zerstörung Roremunds, Auftakt zum Zweiten Orkensturms
- 595 BF: ein Abgesandter des Namenlosen bei den Waldelfen
- 596 BF: das Garether Pamphlet
- 596 BF: Geschenk des Horns Fantholi an die Weidener Herzöge
- 596 BF: Ablehnung der Magie wird amazonische Ordensregel
- 596 BF: Gründung der Grauen Stäbe
- 597 BF: orkische Belagerung Myrburgs
- 597 BF: Scharmützel zwischen Waldelfen und Orks
- 597 BF: Ende der Magokratie in Llanka
- 598 BF: Zerstörung der Bodir-Siedlungen Angbordirstal, Bodirsford, Svirna und Dragsjelme
- 598 BF: Besetzung der heiligen Hallen von Dumron Okosch
- 598 BF: Tod des Tatakwurms
- 599 BF: Orks vor Thorwal
- 599 BF: Belagerung Lowangens

Magische Orden

Nach einem Streit zwischen den Brüdern *Ontho* und *Leibold Gaschenker* über die Ausrichtung der ‚Wächter Rohals von den Grauen Stäben' spaltet sich der Orden **594 BF**. So entstehen die Grauen Stäbe von Perricum und die Rohalswächter, die sich allerdings erst **768 BF** offiziell gegenseitig anerkennen. Mit dem Ende der Magierkriege **595 BF** gründen die Magier drei Zünfte, die sich je nach Absicht und Zielen unterscheiden: die Weiß-, Schwarz- und Graumagier. Während die Grauen Stäbe es sich zur Aufgabe machen, Graumagier vor Angriffen zu schützen, stellen sich die Rohalswächter an die Seite der Weißmagier.

Die Marbiden

Um den zahlreichen Opfern des Magierkriegs ein sanftes Sterben zu ermöglichen, gründet die Marbogeweihte *Svetlana von Arivor* in Fasar **595 BF** den Orden zur sanften Ruhe, dessen Mitglieder bald einfach ‚die Marbiden' genannt werden.

Das Ende der Magierkriege

Niemand geht als Sieger aus den Magierkriegen hervor. Schätzungsweise die Hälfte aller Gildenmagier kommen ums Leben, dazu zahllose Zauberer anderer Traditionen und natürlich Soldaten und einfache Menschen. Doch den Kriegsherren laufen die Anhänger davon, von den magischen Effekten verschreckt und vom Ziel des Krieges nicht mehr überzeugt. So kommt es zwar wiederholt hier und da zu Scharmützeln, aber nach **595 BF** werden es immer weniger.

Nach den Magierkriegen – 595 bis 655 BF

Der aranische Exodus und die ersten Qabalyim

Als die Kriege zwischen den Magiern endlich abflauen, begehren die Aranier **595 BF** voller Zorn gegen die Magierschaft auf, die ihr Land unter Führung von Donation Alrik von Terilia so übel verheert hat. Unabhängig von ihrer wirklichen Schuld und Beteiligung sehen sich alle aranischen Magier heftigsten Anfeindungen ausgesetzt, sodass sie im Lauf der folgenden acht Jahre nahezu ausnahmslos das Land verlassen. Drei Akademien werden **598 BF** geschlossen (darunter die Schule des Erhabenen Blickes zu Elburum und die Schule des Immerwährenden Lebens zu Baburin), alle Privilegien der Magierschaft mit sofortiger Wirkung abgeschafft. Nur die Illusionistenakademie in Zorgan schafft es, sich als harmlose Schule für Bühnenzauberer darzustellen, und bleibt bestehen.

Bis **603 BF** verlassen fast alle Magier Aranien. Die verbleibenden schließen sich nach Vorbild der Hexen-Schwesternschaften zu geheimen Bünden zusammen, den sogenannten Qabalyim.

Der aktuelle Stand um 595 BF

Rohal und Borbarad haben die Welt verlassen, ihre Anhängerschaften sind zerstritten und zersplittert. Die Magierkriege haben nicht nur Städte und Landschaften verheert, sondern auch den guten Ruf der Magierschaft, den sie während der Rohalszeit erhalten hatte, vernichtet. Angst und Aberglauben vor Zauberei breiten sich aus, von der rohalschen Toleranz ist kaum noch etwas zu spüren.

In diesem Jahr richtet der Orden der Grauen Stäbe im wieder aufgebauten Sternentor von Anchopal, in dem bis 593 BF die Sternentorakademie residiert hat, eine Ordensburg ein, um von hier aus die Schrecken der Gorischen Wüste bekämpfen und den Sphärenriss beobachten zu können.

Das Garether Pamphlet

Unter dem Eindruck der Schrecken der Magierkriege schließen sich verdiente Adlige und Kriegsleute zusammen und legen **596 BF** im *Garether Pamphlet* fest, dass ein Abkömmling des Reichsgründers Raul von Gareth den Kaiserthron besteigen soll, Magiekundige aber für alle Zeiten von der Thronfolge ausgeschlossen sind. Auch die Trennung von Rechtem und Linkem Szepter (also von weltlicher und geistlicher Macht) wird in dem Pamphlet „für alle Zeiten" festgeschrieben. Die Rechte und die Lehrfreiheit der Zauberkundigen werden dabei stark beschnitten, wozu auch gehört, dass Magier und Geweihte zumindest im Neuen Reich

nur noch in besonderen Ausnahmen weltliche Adelstitel führen dürfen.

Es dauert zwar mehrere Jahre, bis diese Bestimmungen in allen Regionen des Reichs durchgesetzt werden können, aber in dieser Zeit werden mehrere Magierakademien geschlossen, Bibliotheken aufgelöst und verschiedene Formen der Magie verboten, etwa jegliche Beherrschungsmagie. Viel magisches Wissen geht verloren, teilweise weil diejenigen, die darüber verfügt haben, in den Magierkriegen gestorben oder wahnsinnig geworden sind, teilweise weil entsprechende Bücher und Aufzeichnungen jetzt verbrannt werden und die Weitergabe des Wissens unter Strafe gestellt wird. Zu den Bereichen des verlorenen Wissens gehören weite Bereiche der Zeitmanipulation, aber auch die Kenntnis des dereumfassenden Netzes von Kraftlinien.

Der zweite Orkensturm

Den Orks ist nicht entgangen, dass sich das Neue Reich in den Magierkriegen selbst geschwächt hat. Diesmal ist es kein gemeinsamer Führer, der den Orkensturm befiehlt, sondern viele Sippen und Stämme machen sich auf eigene Faust auf den Weg ins Land der Menschen. Den Anfang macht der Überfall **595 BF** auf das Örtchen Roremund, bei dem die Orks fast alle Einwohner töten und die Festung zerstören. Beim Beginn des Angriffs werden alle wehrlosen Bewohner wie Kinder und Alte in einer Kaverne unter der Festung eingemauert, damit sie in Sicherheit sind. Doch niemand überlebt, der sie befreien könnte, weswegen die Eingeschlossenen elendig verhungern. Ihre Geister spuken ab diesem Zeitpunkt durch die Festungsruine, auch als fünfzig Jahre später an dieser Stelle die Siedlung Tiefhusen errichtet wird.

Dann dringen einige kleinere Orkverbände von Norden her nach Weiden ein, und **597 BF** versuchen sie sogar, von Süden her in die Salamandersteine vorzudringen, was von den Waldelfen jedoch verhindert werden kann.

Die beiden Orkheere

600 BF dringen die Tscharshai- und Tordochai-Orks zunächst gemeinsam in das Gebiet des Großen Flusses ein und verwüsten die Breitenau südlich des Finsterkamms. Dann trennen sie sich jedoch wegen einer Blutfehde und ziehen auf unterschiedlichen Wegen weiter. Die Tscharshai folgen plündernd und raubend dem Verlauf des Großen Flusses, bis sich ihnen bei Ferdok ein großes Menschenheer in den Weg stellt. In der *Schlacht von Ferdok* vom 7. bis 9. Ingerimm kommt es auf beiden Seiten zu großen Verlusten, aber es ist vor allem der Verdienst der Ferdoker Lanzenreiterinnen, dass die orkischen Kämpfer in die hier zum ersten Mal eingesetzte Ferdoker Flankenzange genommen und aufgerieben werden können.

Die 4.500 Tordochai unter dem Häuptling Uschuzzak sind derweil Richtung Gareth unterwegs und treffen in der *Schlacht auf den Blutfeldern* am 12. und 13. Ingerimm auf etwa 8.000 Menschen, gegen die sie nicht ankommen. Die verbliebenen Tordochai ziehen sich nach Nordosten zurück und greifen Trallop an, das sie auch teilweise erobern, bevor sie von den Truppen der Herzogin *Odila von Weiden* endgültig aus dem Land gejagt werden – die Herzogin selbst wird dabei jedoch von einem Orkpfeil getötet.

Vom Auftauchen ihrer Artgenossen angestachelt, ohne sich von den verlorenen Schlachten einschüchtern zu lassen, kommen nun zahlreiche Orks aus dem Windhag hervor und fallen über den dünn besiedelten Südwesten Albernias her. Die Einwohner von Angbar beugen sich dem Ansturm und retten ihre Stadt durch Tributzahlungen, darunter auch Waffen und Rüstungen, die von den Orks gegen andere Städte eingesetzt werden – dies wird den Angbarern lange Zeit sehr verübelt.

Als die Orks sich jedoch Elenvina nähern, stellt sich ihnen der aus Havena herbeigeeilte *Niamad ui Bennain* mit seinen Kämpfern und kaiserlichen Truppen in den Weg. Noch bevor es zum eigentlichen Kampf kommt, dringt Niamad in die Wälder nördlich von Kyndoch ein und spürt dort den eigentlichen Befehlshaber der Windhag-Orks auf: einen orkischen Schamanen. Nachdem er diesen Schwarzpelz erschlagen hat, werden auch die orkischen Truppen besiegt.

Der Vampirkönig der Orks

Im Orkland erschafft derweil **600 BF** der zauberfähige Vampir *Morghai* unter Verwendung eines Schwarzen Auges ein Felsenorakel in der Nähe des Einsiedlersees in der Orkschädelsteppe. Mit dessen Hilfe knechtet er mehrere Orksippen bis aufs Blut, bis sie ihn **613 BF** bei einem Aufstand vernichten. Der Verbleib seiner zusammengerafften Schätze ist bis heute ein umstrittenes Thema bei besonders risikofreudigen Abenteurern.

- 599 BF: Ende der Magokratie in Havena, Schließung der Thaumaturgischen Akademie
- 600 BF: Schlacht von Ferdok und Schlacht auf den Blutfeldern, teilweise Eroberung Trallops
- 600 BF: Beginn der Ära der maraskanischen Philosophen
- 600 BF: Unterwerfung mehrerer Orksippen durch den Vampir Morghai
- 601 BF: Orks in Thorwal
- 601 BF: Sieg über die Orks in Weiden
- 602 BF: der große Brand von Brabak
- 602 BF: Beginn der Dynastie der Eslamiden
- 602 BF: Vernichtung zweier Waldelfensiedlungen durch den Riesenlindwurm Sternenfeuer
- 603 BF: eine neue Ordensburg des Ordens der Grauen Stäbe in Anchopal
- 603 BF: Seuchen in Thorwal, Olport, Salza und Prem
- 605 BF: Gründung der Grafschaft Eslamsgrund
- 607 BF: Blutiger Rotz und Blaue Keuche in Salza
- 608 BF: Entschlüsselung der zwergischen Magieresistenz, Schlacht im Stillen Grund
- 609 BF: Elender Krieg zwischen den Streitenden Reichen

Orkische Rückeroberung des Bodirgebiets

Im Jahr **597 BF** sammelt sich ein Orkheer in Begleitung des Riesen *Donnerhaupt* vor den Mauern Myrburgs, dessen Existenz mitten in ihrem Gebiet schon lange den Stolz der Orks verletzt. Nach einer halbjährigen Belagerung gelingt es jedoch der Myrburgerin *Lysmina Berian*, das Vertrauen des Riesen zu erwerben und ihn dazu zu überreden, sein Bündnis mit den Orks zu brechen. Donnerhaupt schlägt die Orks so gnadenlos in die Flucht, dass sie sich gezwungen sehen, sich bis in die Blutzinnen zurückzuziehen. Anschließend erklärt sich der Riese sogar bereit, die Stadt in Zukunft zu beschützen. Inzwischen ist er unter dem Namen *Orkfresser* bekannt und behütet die Stadt immer noch.

Doch diese erste Niederlage hindert die Orks nicht daran, im Folgejahr die Siedlungen Bodirsford, Svirna, Dragsjelme und Angbodirtal am Bodir zu überfallen und niederzubrennen. Im Rondra **599 BF** stehen die Orks sogar vor Thorwal, sind durch die Menge des bis dahin zusammengeraubten Plünderguts jedoch unbeweglich geworden und können zurückgeschlagen werden. Doch der Kontakt zum Binnenland ist damit für den Moment unterbrochen, und niemand in Thorwal weiß, was aus den Siedlungen im Bodirtal geworden ist.

Zur gleichen Zeit dringen Orkhorden ins Svellttal vor und belagern Lowangen ab **599 BF** fast ein Jahr lang. Sie können die gut befestigte Stadt zwar nicht einnehmen, zerstören aber alle Dörfer und Gehöfte in der Umgebung.

601 BF kehren die Orks nach Thorwal zurück, und diesmal sind sie ausgeruhter als bei ihrem ersten Angriff. Es kommt zu einer heftigen Schlacht, bei der einige orkische Verbände ins Stadtinnere vordringen können, bevor es den verzweifelten Verteidigern unter Hetfrau *Hjalka* gelingt, die Angreifer zu besiegen – wobei Hjalka ebenso wie über tausend andere Thorwaler zu Tode kommen. In den Straßen türmen sich menschliche und orkische Leichen, mehr, als die Überlebenden bestatten können. So brechen Krankheiten in der Stadt aus und wüten unter den geschwächten Menschen.

Doch auch nachher meinen es die Götter nicht gut mit den Thorwalern: Nach dem Hungerwinter von **603 BF** folgt ein verregneter Sommer, der die Ernte ersäuft, und nun raffen Blutiger Rotz und Blaue Keuche die Menschen dahin. Einige Thorwaler flüchten vor den Krankheiten nach Olport, Salza oder Prem, erreichen damit aber vor allem, dass die Seuchen auch dort ausbrechen.

Bis **605 BF** ist fast ein Drittel der Bewohner dieser Küstenstädte verstorben, in Thorwal leben nur noch etwa 1.500 Menschen. Diese Katastrophe lässt das Reich der Thorwaler in Zwist und schließlich Bedeutungslosigkeit versinken. Man gibt sich gegenseitig die Schuld, zerstreitet sich mit den Nachbarn – und muss verzweifelt um das eigene Überleben kämpfen, denn die Infrastruktur ist weitgehend zusammengebrochen. Abgelegene Regionen, in denen immer noch Orks herumstreifen, werden völlig aufgegeben und verlassen.

Menschen in den Salamandersteinen

Menschliche Flüchtlinge werden ab **593 BF** vom Waldelfen *Rallion Regenflieder*, einem Urenkel Arikalions, in den Silberbuchenwald geführt, um dort an der Seite der Waldelfen zu leben. Mit seiner Erlaubnis wird **611 BF** dort die Stadt Thunata gegründet, als Menschen auf der Suche nach Metallerzen in die Randgebiete der Salamandersteine vordringen. Bald finden sie Kupfer und Silber, und obwohl dieser Reichtum Siedler aus allen Ecken des Menschenreichs anlockt, bleibt das Verhältnis zu den Waldelfen zunächst gut. Doch dann zeigt sich, dass die Minen nicht so ergiebig sind wie erwartet, und nur wenige hart arbeitende Bergleute bleiben in der Siedlung, bis schließlich auch die sie verlassen.

Fantholi – ein Geschenk der Zwerge an die Weidener

Als Odila **596 BF** zur neuen Herzogin von Weiden wird, erhält sie von den Angbarer Zwergen als Freundschaftsgabe das Kriegshorn *Fantholi*, das extra für sie gefertigt worden ist. Es wird zum Sinnbild für das Herzogtum und gehört seitdem zu den Herzogsinsignien der Weidener. Sein Klang ist im ganzen Herzogtum zu hören und warnt vor drohenden Gefahren.

Ein erstes und letztes Mal setzt sie das Horn ein, als sie **601 BF** ihre Streiter zum Kampf gegen die Orks ruft. In einer fürchterlichen Schlacht besiegen die Menschen die Orks unter Häuptling *Uschuzzak*, aber Odila stirbt auf dem Schlachtfeld an ihren schweren Verletzungen. Die Macht der Orks in Weiden ist jedoch gebrochen.

Die Ära der maraskanischen Philosophen

Auf Maraskan entsteht ab etwa **600 BF** eine Bewegung, die auf alte tulamidische Traditionen zurückgeht, jetzt aber bis zum Exzess getrieben wird: Philosophie gilt als höchstes Gut, und die Priester der göttlichen Zwillinge predigen, dass das Nachdenken über die Natur der Welt der eigentliche Zweck allen menschlichen Daseins ist.

Einer der Vordenker und Begründer dieser ‚Ära der Philosophen' ist *Zaboron von Andalkan*, dessen Lehre zwei Jahrhunderte blutigen Terrors zur Folge hat. Von ihm selbst sind zwar keine Schriften erhalten, aber seine Gedanken werden von seinen Schülern fleißig notiert und über die ganze Insel verbreitet. So entsteht die Sekte der Zaboroniten, die es als ihre Aufgabe sieht, einer Verminderung der Schönheit der Welt entgegenzuwirken, indem jeder, der die Welt „weniger schön" macht, umgebracht wird.
Deutlich später (um **740 BF** herum) macht *Dschindziber von Cavazoab* von sich reden, der auch alle Formen der Kunst anhand der philosophischen Kriterien bewertet und damit den Gedanken an eine eigene maraskanische Kultur aufbringt. Zu Lebzeiten wird er wenig beachtet, aber nach seinem Tod breiten sich seine Gedanken langsam immer weiter aus und bekommen immer größeres Gewicht.

Die Almadaner Dynastie

Nach dem Ende der fürchterlichen Magierkriege und der Überwindung der Orkheere sehnen sich die Menschen im Neuen Reich nach Ruhe und Frieden. Nach längerer Suche wird ein Mann aus dem Hause Gareth gefunden, auf den sich alle als neuen Kaiser einigen können. So wird der Fürstensohn *Eslam I. von Almada* **602 BF**, ein entfernter Nachkomme des Kaisers Ugdalf, zum Begründer der almadanischen Kaiserdynastie (auch ‚die Eslamiden' genannt). Auf ihn geht die Tradition zurück, dass von nun an jeder Kaiser vor seiner Krönung erst einmal als König über Almada herrscht, bevor er nach Gareth geht und die Königskrone an den nächsten Erben weiterreicht.
Unter Eslams Herrschaft folgt eine recht friedliche Epoche, was aber weniger an dem eingebildeten und selbstsüchtigen Kaiser liegt, der sich gerne mit übertriebenem Pomp umgibt, sondern schlicht an der Kriegsmüdigkeit des Volkes. So entsteht nun auch keine Aufbruchsstimmung, wie sie nach den schweren Zeiten denkbar wäre, sondern eher Lethargie und Stillstand.
Auch die späteren Eslamiden sind keine erfolgreichen Herrscher, denn ihnen fehlen Weitsicht, Glück und Durchsetzungsfähigkeit, sodass die meisten Provinzen und Nachbarländer ihre eigenen Vorhaben zu verfolgen beginnen und wenig auf die Garether Kaiser achten. Nur Almada als Hausmacht der Eslamiden verehrt die Kaiser und gesteht ihnen auch ihren Prunk zu.

Die Grafschaft Eslamsgrund

Um die Bindung zwischen Almada und dem Kaiserreich zu verstärken, löst Eslam I. **605 BF** den nördlichen Teil der Landgrafschaft Caldaia aus Almada heraus und schlägt sie als Grafschaft Eslamsgrund dem Königreich Garetien zu. Damit beginnt allerdings ein bis heute andauernder Zwist, wem das Land denn nun wirklich zusteht.

Der Krönungssturz

Auf den vielfachen Hinweis seiner Berater hin beschließt Eslam, Hetmann Niamad für seine Verdienste zu ehren, indem er ihn offiziell als fürstlichen Landverweser mit der Regierung Albernias betraut. Als Niamad jedoch bei der Ernennungszeremonie auf einem Hügel bei Honingen vor dem Kaiser hinknien soll, weigert er sich. Erst als ihm angedroht wird, dann könne er auch die Herrschaft über das Land nicht antreten, geht er widerwillig auf die Knie und küsst den kaiserlichen Schuh. Als er sich danach wieder erhebt, ‚vergisst' er, den Schuh loszulassen. Eslam kippt von seinem Thron und kullert sehr unmajestätisch den Hügel hinab. Während die Albernier sich noch jahrzehntelang über diesen Vorfall freuen, ist Eslam naheliegenderweise weniger glücklich über diesen Vorfall. Zeit seines Lebens bleibt das Verhältnis zwischen ihm und Niamad angespannt – weswegen es auch nie zu der versprochenen Erhebung Niamads zum Fürsten kommt. Erst seine Tochter *Marhada ni Bennain* erhält mit ihrer Inthronisierung **609 BF** den Titel einer Fürstin von Albernia.

Eslam der Münzreiche

Eslam zeichnet sich eher durch eigenwillige als durch sinnvolle Innovationen aus. So führt er mehrere neue Münzen (wie den Eslamo) und Maßeinheiten (wie den Kaiserspann) ein, die alle von seinem Nachfolger wieder abgeschafft werden. Dennoch erhält er den spöttischen Beinamen ‚der Münzreiche' – wohl auch, um darauf hinzuweisen, dass dies wohl seine größte Tat ist.
Unvergessen ist seine Prunksucht, die mitunter merkwürdige Blüten trägt. So ist er ein großer Liebhaber von aufwendigen Kutschen und möglichst ausgefallenen Gespannen, etwa der Firunskutsche, die von sechs extra hierfür gefangenen und abgerichteten weißen Hirschen gezogen wird.

Die Holberker

Ein geheimnisvoller Abgesandter des Namenlosen erscheint **595 BF** bei zwei benachbarten Waldelfensippen und verführt sie dazu, den Gott ‚Daimon' anzubeten. Doch die anderen Waldelfen der Umgebung erkennen, dass dieser Abgesandte nichts Gutes im Schilde führt. Es kommt zu heftigem Streit, und schließlich vernichtet der Riesenlindwurm *Sternenfeuer* **602 BF** die beiden Elfensiedlungen. Die überlebenden Elfen verlassen die Salamandersteine und ziehen einige Zeit lang heimatlos umher. Dabei verfallen sie den Einflüsterungen des Abgesandten immer mehr, geben schließlich sogar ihre Musik und ihr Salasandra auf, sprechen Garethi statt Isdira und nehmen andere Namen an, so nennen sie ihre Sippen von nun an Krinak und Rodek. Bei einigen gehen die Veränderungen so weit, dass sie das Wappentier des Namenlosen, die Ratte, als Seelentier annehmen.
Doch das so entstandene *badoc* treibt sie auch in die Identitätslosigkeit und die Verzweiflung. Viele der älteren Elfen sterben an seelischer und körperlicher Entkräftung, die jüngeren verlieren Zauberfähigkeit und Lebensfreude. **618 BF** gründen sie im nördlichen Orkland (das wegen des verlustreichen Orkensturms nur dünn besiedelt ist) die Stadt Freiheit und lassen sie von versklavten Orks zu einer Festung ausbauen. Nur der Abgesandte weiß, dass diese Siedlung über einer verborgenen Höhle erbaut wird, die zum legendären Orkenhort gehört und in der das Auge Satinavs versteckt ist, das die Orkland-Achaz vor langer Zeit bei ihrer Flucht aus dem Süden hergebracht haben.

- 610 BF: Gründung Eslamabads
- 611 BF: Expedition in die Gor, Errichtung eines Grabmals, Bergung des Sphärenschlüssels
- 611 BF: Gründung Thunatas
- 612 BF: Gründung Gashoks
- 612 BF: Entdeckung der Heilquellen von Al'Mharim
- 613 BF: Gründung des Noioniten-Ordens
- 613 BF: Tod Morghais
- 616 BF: Tod Kalid al-Ghunars
- 617 BF: Kapitän Belsarius' erste Fahrt Richtung Güldenland
- 617 BF: Gründung des ersten Noioniten-Klosters
- 618 BF: Gründung der Stadt Freiheit
- 620 BF: Nordumseglung des Yetilands
- 623 BF: Eröffnung der Schule des direkten Weges
- 625 BF: Gründung des Anconitenordens
- 627 BF: Fertigstellung des Friedenskaiser-Yulag-Tempels zu Rommilys
- 630 BF: Orkpocken in den Nordmarken
- 632 BF: Gründung Port Corrads
- 632 BF: Entdeckung eines alten Tsaheiligtums unter Al'Mharim
- 633 BF: Erschaffung der Holberker

Doch dann stellt sich heraus, dass die Elfen keine Kinder mehr bekommen. Sie altern und sterben, aber Nachwuchs stellt sich nicht ein. Im Jahr **631 BF** taucht die menschliche Zauberin *Nahema* auf der Suche nach Satinavs Auge hier auf. Als sie von der Kinderlosigkeit der Elfen hört, verhilft sie den Elfenfrauen auf magische Weise zu Schwangerschaften – doch die ab **633 BF** geborenen Kinder sind eigenartige Ork-Elf-Mischlinge, die Holberker genannt werden. Nach und nach sterben die Elfen aus, die Holberker vermischen sich mit den Orks und aus Freiheit wird die Holberkerstadt Ohort.

Der Aufstieg Al'Anfas

Die Eslamiden statten die Vizekönige von Al'Anfa mit vielen Privilegien aus und gewähren ihnen weitgehende Freiheiten bei der Verwaltung Meridianas. In der Stadt wird der Sklavenhandel zum wichtigsten Wirtschaftszweig, die ersten Grandenfamilien erlangen großen Reichtum und damit auch hohes Ansehen. Die Zwingburg auf dem Silberberg wird nach und nach zum Inbegriff der uneingeschränkten Herrschaft über den Süden.

Für die Waldmenschen ist diese Zeit von Verfolgung und Sklaverei geprägt, und mehrere Stämme werden von den Sklavenjägern vollständig ausgelöscht, andere, wie die Anoiha, immer tiefer in die Wildnis und unzugängliche Bergregionen abgedrängt.

Auch Mirham profitiert vom wachsenden Einfluss Al'Anfas, und auf Souram werden selbst die tulamidischstämmigen Siedler versklavt und zur Arbeit auf den von reichen Alanfanern angelegten Plantagen gezwungen.

Als **602 BF** in Brabak ein Feuer ausbricht und fast die ganze Stadt vernichtet, einschließlich des königlichen Archivs, versinkt die Stadt in Armut und hat über Jahrhunderte hinweg der Herrschaft und Unterdrückung durch Al'Anfa nichts mehr entgegenzusetzen. Das Gouvernement Brabakien wird aufgelöst und unter die direkte Kontrolle Al'Anfas gestellt. Dadurch wird Hôt-Alem zum Spielball im Machtkampf zwischen Sylla und Al'Anfa. Um seiner Macht und seinem Reichtum Ausdruck zu verleihen, beginnt man in Al'Anfa **640 BF**, die größte Bronzestatue aller Zeiten zu errichten: den Koloss von Al'Anfa, der breitbeinig über der Hafeneinfahrt steht.

Der Elende Krieg

Auch Nostria bleibt von der Blauen Keuche nicht verschont, die **607 BF** von thorwalschen Seeleuten eingeschleppt wird. Besonders hart trifft es Salza, in dem ein Drittel der Bevölkerung dahingerafft wird. Der Andergaster Fürst sieht dies als willkommene Gelegenheit und lässt Salza ab **609 BF** belagern. Dessen Einwohner wehren sich, indem sie die Belagerer mit Leichentüchern und sogar Körperteilen Verstorbener bewerfen. Bald bricht die Seuche auch unter den Andergastern aus und kostet sie mehr Menschenleben als die eigentlichen Kampfhandlungen. Selbst schwer erkrankt, zieht der Andergaster Fürst unverrichteter Dinge wieder ab und stirbt, bevor er seine Hauptstadt erreicht hat.

Zulipans Angriff

Der Borbarad-Schüler Zulipan von Punin hat nicht nur den Untergang seines Meisters einigermaßen unbeschadet überstanden, sondern auch die folgenden Magierkriege. Gegen deren Ende hat er sich allerdings aus der Akademieleitung der Puniner Magierschule zurückgezogen. Und noch immer entführen seine Schergen und Kreaturen Zwerge, um das Geheimnis ihrer Magieresistenz zu lösen. Im Jahr **608 BF** erzielt er einen Durchbruch, und er findet einen Weg, den natürlichen Widerstand gegen Zauberei bei fast allen denkenden Wesen zu umgehen.

Von nun an bringt er zahlreiche Menschen und Zwerge unter seine Kontrolle und bedroht mit dieser willenlosen Armee das Koscher Zwergenreich. Am Südufer des Angbarer Sees kommt es zur Entscheidungsschlacht mit Hochkönig Ambros' Truppen, der *Schlacht im Stillen Grund*, bei der Zulipan getötet wird, aber auch der Hochkönig ums Leben kommt. Obwohl dies die einzige größere Schlacht unter Führung von Ambros ist, trägt er bei den Hügelzwergen bis heute den Beinamen Heldenkönig oder Kriegerkönig, während vor allem die Erzzwerge in ihm den leichtsinnigen Geodenfreund sehen, der sich viel zu selten im Gebet an Angrosch gewendet hat. Zulipan jedoch nimmt das Geheimnis der Magieresistenz mit ins Grab, und bis heute suchen viele Zauberer nach seinen Aufzeichnungen, um Hinweise darauf zu finden.

Die Expedition in die Gor

611 BF bricht der Borongeweihte *Khalid al'Ghunar* mit dreißig Gefährten in die Gorische Wüste auf, um herauszufinden, was aus Rohals Heer geworden ist, und um den Seelen der Verstorbenen Ruhe zu verschaffen. Er entdeckt eine Klamm, die auf das Plateau der Wüste hinaufführt und in der die Überreste zahlloser Opfer eines Kampfes gegen den untoten Drachen Rhazzazor liegen. In zweijähriger Arbeit errichten er

und seine Leute ein großes Grabmal, in dem sie die Leichen zur Ruhe betten. Hierbei finden sie auch das Tagebuch des Hesindegeweihten *Ariarchos*, aus dem sie viele Erkenntnisse über Hintergrund und Verlauf der Schlacht entnehmen. Der Magier *Moffasan*, der sich Khalid vorübergehend anschließt, um weitere Erkenntnisse zu erhalten, entdeckt in den Ruinen von Borbarads Palast den Sphärenschlüssel, den er der Rashduler Akademie zur Untersuchung überlässt und der später im örtlichen Borontempel verwahrt wird. Khalid hingegen ist von dem, was er in der Gor erlebt, so erschüttert, dass er schließlich in Wahn verfällt und geistig umnachtet am 24. Efferd **616 BF** in Selem verstirbt.

Ein neuer Handelsposten im Svelltland

Der geschäftstüchtige Kaufmann *Durian Gashok* gründet **612 BF** an der Kreuzung zweier wichtiger Handelsrouten durch den Norden einen neuen Ort, an dem sich Händler aus allen Regionen des Svelltlands und darüber hinaus treffen können. Der Erfolg gibt ihm recht, und bald wird aus seinem Warenumschlagplatz ein belebtes und prosperierendes Städtchen, das seinen Namen trägt: Gashok.

Vordringen in den Norden

Hetmann *Arjolf* und seine Leute dringen **620 BF** so weit nach Norden vor wie vor ihnen wohl noch keine Menschen. Ihnen gelingt die erste (und möglicherweise bis heute einzige) Nordumseglung des Yetilands, obwohl ihr Drachenschiff unterwegs mehrfach von Eis eingeschlossen wird. In ihrer Not töten sie die einzigen Lebewesen, die sie finden: Yetis, deren Pelze sie nutzen, um sich vor dem Erfrieren zu schützen. Außerdem entdecken sie in einem Eisblock ein riesiges Fischgebiss und an anderer Stelle mehrere erfrorene Nachtalben oder Shakagra'e, die sie allerdings nicht als solche erkennen, da ihre Existenz bis dahin nicht bekannt ist.

Die Fahrten des Belsarius Süderstrand

Inspiriert von den Gerüchten über die güldenländische Expedition, die zwei Jahrhunderte zuvor Al'Anfa erreicht hat, versucht der erfahrene Kapitän *Belsarius Süderstrand* ab **617 BF** insgesamt fünfmal vergeblich, das Güldenland zu erreichen. Beim dritten Mal kehrt er alleine auf einem grob zusammengezimmerten Floß nach Aventurien zurück, was ihn aber nicht von weiteren Versuchen abhält. Berühmt wird er durch seine literarischen Werke, die er um **640 BF** verfasst und die unter den Titeln *Mein Leben auf der Insel* und *Süderstrands abenteuerliche Fahrten* große Verbreitung finden und bis zu Harikas Fahrten über 350 Jahre später als beste Quelle für die Erforschung des Westens gelten.
Möglicherweise sind der Aufschwung Havenas, das nun den Ruf als Tor zur Welt erringt, und der zwischen **650 und 702 BF** wirklich einsetzende Güldenlandhandel nur durch die Begeisterung möglich, die Belsarius' Bücher erzeugen.

Die Heilquellen von Al'Mharim

Als Kaiser Eslam I. **612 BF** auf Empfehlung eines weit gereisten Heilkundigen die Oase Al'Mharim aufsucht und dort tatsächlich von seinen chronischen Bauchschmerzen geheilt wird, wird die Oase zum beliebtesten Kurort gut betuchter Mittelreicher.
632 BF stößt man tief unter der Oase auf eine Höhle, in der eine uralte Stufenpyramide steht, an deren Seiten ständig Wasser hinabläuft. Da auf den Mauern dieses Bauwerks Bilder zu sehen sind, die sich bewegen, hält man die Pyramide für übelstes Zauberwerk, versiegelt sämtliche Zugänge und sorgt dafür, dass niemand etwas von diesem Ort erfährt. In Wirklichkeit handelt es sich jedoch um ein vergessenes Zsahh-Heiligtum aus echsischer Zeit, das dem Quellwasser von Al'Mahrad besondere Heilkräfte verleiht.

Elfisch beeinflusste Magierakademien

Nachdem sich herausgestellt hat, dass die Zusammenarbeit zwischen Elfen und Magiern in der Donnerbacher Akademie Früchte trägt, gründet die Magierin *Tamara* **623 BF** in Gerasim die Schule des direkten Weges, in der sie die Zauberei der Nivesen, Wald- und Firnelfen studiert und lehrt. **693 BF** wird *Calaya Nebellied* die erste elfische Leiterin dieser Schule.

- 636 BF: Friedenskaiser-Yulag-Tempel als Hauptsitz der Traviakirche
- 640 BF: Baubeginn der Amazonenburg Löwenstein
- 640 BF: Baubeginn des Koloss von Al'Anfa
- 640 BF: Mein Leben auf der Insel und Süderstrands abenteuerliche Fahrten
- 643 BF: Entdeckung der Karte des Parinor Ress
- 643 BF: Erster Teil von Bastian Munters Buch über südliche Inseln
- 645 BF: Gründung Tiefhusens
- 649 BF: Konvoi-Erlass des Vizekönigs von Meridiana
- 650 BF: Karavellen ermöglichen Güldenlandhandel
- 650 BF: Verlängerung der Silem-Horas-Straße bis Port Corrad
- 650 BF: Zweiter Teil von Bastian Munters Buch über südliche Inseln
- 651 BF: Eröffnung der Akademie der Verformungen
- 652 BF: Ein Hetmann fordert halb Albernia für sich
- 653 BF: Gründung des Svelltschen Städtebunds
- 653 BF: der Konvoi-Erlass als Reichsrecht
- 653 BF: dritter Teil von Bastian Munters Buch über südliche Inseln
- 655 BF: Entführung Kaiser Tolaks durch seinen Bruder

Die Anconiten

Anconius von Baburin, der eine Verwundung in den Magierkriegen nur durch ein Perainewunder überlebt hat, gründet in seiner Heimatstadt **625 BF** einen Heilerorden. Eigentlich heißt dieser Orden *Fraternitas et Sororitas Curativae Anconiis*, der Einfachheit halber aber setzt sich recht bald die Bezeichnung ‚die Anconiten' durch.

Der neue Sitz der Traviakirche

Im Rommilys wird auf Kosten der tiefgläubigen Grafenfamilie Rabenmund ein prächtiger Traviatempel erbaut und ‚Friedenskaiser-Yulag-Tempel' genannt. Das **627 BF** fertig gestellte Gebäude ist so beeindruckend, dass er ab **636 BF** zum Hauptsitz der Kirche wird.

Orkpocken in den Nordmarken

Das Königreich Nordmarken braucht sehr lange, um sich von den Magierkriegen und dem Angriff der Orks zu erholen. **630 BF** brechen dann in Elenvina die Orkpocken aus, eine schwächere Form der Zorgan-Pocken, die nichtsdestotrotz viele Todesopfer fordern und die Provinz weiter schwächen.

Port Corrad

Im Auftrag von Kaiser Eslam I. gründet Admiral *Corrad von Hadenstein* **632 BF** an der Mündung des Arrati einen neuen Handelshafen, den dieser voller Stolz Port Corrad nennt. Wenig später entsteht dort das Handelshaus Rhudainer, das den Handel in der Stadt zu großen Teilen beherrscht. Auf Admiral Corrads Betreiben hin wird ab **650 BF** die alte Silem-Horas-Straße von Drôl bis nach Port Corrad verlängert, was die Bedeutung dieses Hafens schlagartig vervielfacht (und ebenso den Reichtum des Hauses Rhudainer). Doch Mengbilla und Corapia fühlen sich dadurch zu Recht benachteiligt, sind sie doch von einer wichtigen Handelsroute ausgeschlossen.

Burg Löwenstein

Im Jahr **640 BF** ist die Besatzung der Amazonenburg Kurkum so groß geworden, dass einige der Kriegerinnen in die Berge südlich von Mendena ziehen und dort auf den Ruinen einer alten tulamidischen Festung die vierte Amazonenburg begründen: Burg Löwenstein.

Die Zeit der Forscher und Entdecker im Südmeer

Gerade während der Blütezeit Al'Anfas kommt es zu besonders vielen Entdeckungsfahrten der immer noch unerforschten Bereiche südlicher Meere.

Die Karte der Parinor Ress

Der Brabaker Freibeuter *Parinor Ress* entdeckt **643 BF** in einer Ruine auf einer der Südmeerinseln eine riesige Weltkarte, aufgemalt auf Perldrachenleder. Sie zeigt detailliert und erstaunlich genau die nördlichen Küstenlinien Aventuriens – einschließlich vieler Regionen, die seit Jahrtausenden von dicken Eisschichten bedeckt sind und der Landbrücke nach Maraskan. Die Herkunft dieser Karte kann nie ganz geklärt werden, aber sie muss wohl aus einer längst vergangenen Zeit stammen, in der diese Gegenden noch nicht unter dem Eis verschwunden waren.

Bastan Munters Bücher

Der berühmte Derograph Bastan Munter veröffentlicht **643, 650 und 653 BF** die drei Teile seines Standardwerks *Die dampfenden Wälder – Von den mittaeglichen Eilanden*, die lange Zeit zur Pflichtlektüre jedes Forschers gehören.

Der König von Tiefhusen

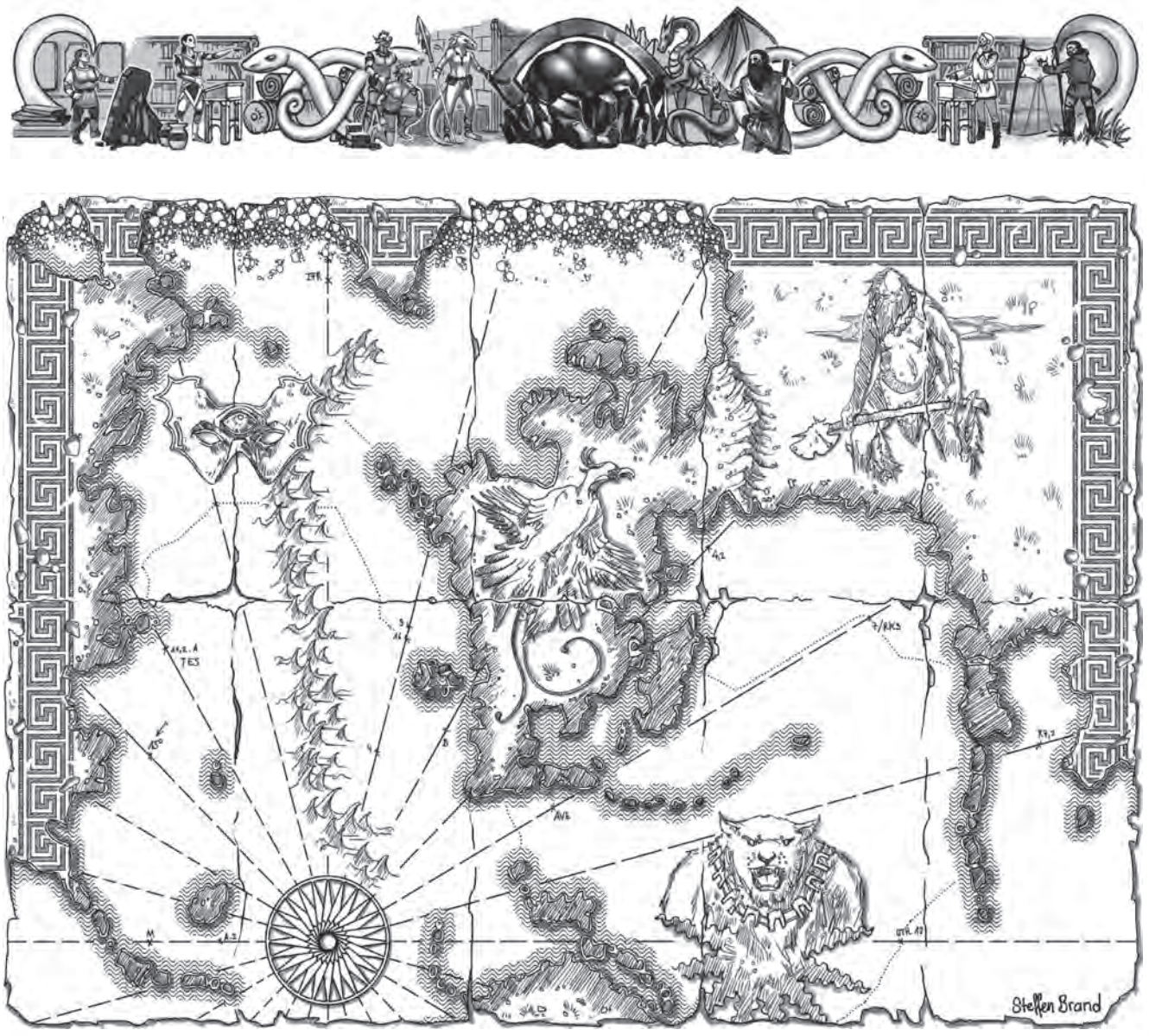
Auf den Ruinen Roremunds gründet *Radher Westak*, ein Kaufmann aus Honingen, **645 BF** die Stadt Tiefhusen, die er alsbald zur Hauptstadt eines Königreichs erklärt, dessen König selbstredend er selbst ist. Damit gibt es im Svelltland nun drei größere Siedlungen der Menschen: Tiefhusen, Lowangen und Tjolmar.

Südmaraskan erbebt

Das südliche Maraskan wird **649 BF** von einem schweren Beben heimgesucht, das vom echsischen Unheiligtum am Friedhof der Seeschlangen ausgeht. In Sinoda stürzen mehrere Häuser ein, eine Flutwelle vernichtet mehrere Fischerboote und richtet Zerstörungen am Hafen von Jilaskan an. In der Folgezeit werden in der Region mehrere Seeschlangen gesichtet. Von der Ursache, einem fehlgegangenen Ritual charyptaverehrender Achaz, erfahren die Menschen nichts.

Das Duell um Albernia

Im Jahr **652 BF** erscheint Hetmann *Cerntacht Conchobairon* mit dreizehn Drachenbooten vor Havena und verlangt von Fürstin *Ruada ui Bennain* halb Albernia für sich. Er begründet dies damit, dass ihr Vorfahr Djannan ui Bennain einst



Die Karte des Parinor Ress

mit seinem Ahnen einen Bund geschlossen habe, der beide dazu verpflichtet habe, sich in allen Notzeiten beizustehen und alles Erreichte untereinander gerecht aufzuteilen. Dies müsse auch für Albernia gelten. Ruadas Ratgeber empfehlen ihr zwar, die Drachenboote anzugreifen, aber sie wählt einen anderen Weg: Sie fordert Cerntacht zu einem Zweikampf auf. Der Sieger soll Herrscher Albernias werden, der Verlierer auf die Ansprüche verzichten.

Der Schwertkampf findet in den Morgenstunden des 1. Rondra im Innenhof des örtlichen Rondratempels statt, in dem sich die Volksmassen drängen, um Zeuge des Ereignisses zu werden. Es dauert fast eine Stunde, bis Ruada den Hetmann bezwingt, der sein Ehrenwort hält und mit seinen Leuten wieder abzieht.

Der Konvoi-Erlass von Al'Anfa

Da es wieder verstärkt zu Überfällen durch Thorwaler kommt, legt der Vizekönig Meridianas **649 BF** fest, dass Handelsschiffe ab sofort nur noch in Konvois unter dem Schutz seines Reichs durch die südlichen Gewässer fahren dürfen. Selbstverständlich müssen sie für diesen Schutz hohe Zölle zahlen. Kaiser *Tolak* lässt sich **653 BF** dazu bewegen, diesen vizeköniglichen Erlass zu besiegeln und damit zu Reichsrecht zu machen, das bis heute gültig ist und Al'Anfa als Grundlage für seine Herrschaftsansprüche dient.

Die Lowanger Magierakademie

In Lowangen wird **651 BF** die ‚Akademie der Verformungen' gegründet, nachdem bereits **649 BF** die Gründungsakte unterschrieben wurde.

Das Lowanger Dokument

Im Jahr **653 BF** schließen sich die Städte Lowangen, Tjolmar und Tiefhusen zusammen und gründen den Svelltschen Städtebund, um sich gemeinsam gegen die orkische Bedrohung und die Einflussnahme des Neuen Reichs wehren zu können. Bereits nach kurzer Zeit schließen sich mehrere kleinere Siedlungen des Umlands dem Bund an: Arsingen, Rabangen, Ansvel, Svellmja, Qvalhus, Answhed und Yrramis, **677 BF** auch Gashok. Damit ist der Städtebund zu einem ernst zu nehmenden Machtfaktor in der Region geworden.

- 655 BF: Vereinigung der Waldmenschen durch Manaq
- 655 BF: Manakus-Aufstand
- 658 BF: Wiederentdeckung des Jaguartempels von Gulagal
- 660 BF: Vertreibung der weißen Siedler vom Mysob und Südask durch die Waldmenschen
- 660 BF: Gründung der alanfanischen Fremdenlegion
- 660 BF: Schlacht am Visra, Silberberger Würfelspiel
- 663 BF: Tod Kaiser Tolaks, erster Flug der Zehn, Zornbrechts Machtübernahme in Al'Anfa
- 663 BF: Tod Manaqs, Ende des Waldmenschen-Bündnisses

Der entführte Kaiser

Um selbst Kaiser zu werden, entführt Prinz *Alrik* seinen älteren Bruder, Kaiser Tolak, **655 BF** bei einer Jagd und hält ihn eine Woche lang in einer einsamen Festung fest, um ihn zum Abdanken zu zwingen. Doch Tolak schafft es, Alrik davon zu überzeugen, dass ein derartiger Thronraub das Reich in Unfrieden stürzen würde. Als Tolak ihn als seinen Erben einsetzt, gibt Alrik ihn wieder frei. Nur engste Vertraute Tolaks erfahren nach dessen Rückkehr, was es mit dem Verschwinden auf sich hatte. Und in der Tat besteigt Alrik nach Tolaks Tod **663 BF** den Kaiserthron. Aufgrund seines inzwischen entwickelten Edelmuts wird er später ‚der Ritterliche' genannt, er gilt als einer der fähigsten Eslamiden-Kaiser. Nebenher wird sogar eine Bartmode nach ihm benannt: der Almadaner Schnauzer, der seitdem nur noch Kaiser-Alrik-Bart heißt.

Von Manaq bis Baliiri: Zeit der Aufstände – 656 bis 752 BF

Manaqs erste Tat

612 BF erschafft ein greiser Achaz-Schamane, dessen Stamm bei einem Überfall von Waldmenschen fast vollständig ausgelöscht wurde, eine Kreatur, die an seiner Statt Rache an den ‚Weichhäutern' üben soll. Dazu bringt er in schwierigen Ritualen eine junge Hornechse dazu, immer weiter zu wachsen, bis sie die unglaubliche Schulterhöhe von vier Schritt und eine Länge von über zehn Schritt erreicht. Gleichzeitig impft er ihr einen tiefen Hass gegen Menschen ein. Doch das Tier tötet seinen Herrn **623 BF** versehentlich, als es bei einem Gewitter von einem Donner erschrocken zurückspringt und der Achaz unter seine gewaltigen Beine gerät. Von nun an streift *Bor Lok*, wie es später genannt wird, durch die Dschungel und Steppen westlich des Regengebirges, wo es mehrere Waldmenschendörfer zerstört und viele der Eingeborenen tötet.

650 BF sammelt der junge, aber schon hoch angesehene Schamane Manaq eine Jagdgesellschaft aus erfahrenen Kriegern um sich, um Bor Lok aufzuhalten. Von seinem Lehrmeister erhält er dafür eine uralte Waffe, die seit Generationen von Schamane an Schamane weitergegeben wurde. In diesem Flammenspeer ist ein Feuerelementar gebunden, der allen schwere Verbrennungen zufügt, die den Speer unerlaubt berühren. Manaqs Jagdgruppe kann Bor Lok aufspüren, doch nachdem das Untier die meisten seiner Gefährten getötet hat, sieht Manaq ein, dass er es nicht zur Strecke bringen kann. So schließt er einen Pakt mit dem Feuerelementar in seiner Waffe und bringt den besten unter seinen verbliebenen Kriegern dazu, in einer selbstmörderischen Aktion den Speer tief in Bor Loks Rücken zu rammen. Seitdem fügt der Elementar der Hornechse heftige Schmerzen zu, sobald sie Anstalten macht, über Menschen herzufallen. Dies führt dazu, dass Bor Lok von nun an Menschen meidet und sich tief in einsamere Gegenden zurückzieht.

Der aktuelle Stand um 656 BF

Nach den Jahrhunderten der Extreme, die zuerst von den fanatischen Praiospriestern und dann von den übermäßig toleranten Verehren Rohals geprägt wurden, hat sich das Neue Reich inzwischen wieder auf einen gesunden Mittelweg zurückbegeben. Seit den Magierkriegen stehen viele Menschen Zauberei sehr misstrauisch gegenüber, während das Waffenhandwerk inzwischen wieder anerkannt und geehrt wird.
Zwar umfasst das Kaiserreich nominell immer noch alle wichtigen Ländereien vom Bornland bis Meridiana, vom Lieblichen Feld bis Maraskan, doch da die Eslamiden-Kaiser schwache und selbstbezogene Herrscher sind, agieren viele Provinzherren längst nach ihren eigenen Vorstellungen. Größere Kriege hat es seit langer Zeit nicht mehr gegeben.

Manaqs Bündnis

Nachdem sich herumspricht, dass Manaq Bor Lok gebannt hat, wird sein Ruf unter den Waldmenschen schnell legendär. Und so wird er in eine Rolle hineingedrängt, die er ursprünglich niemals annehmen wollte: Da die Sklavenjäger aus Al'Anfa große Teile des Dschungels entvölkert haben, hoffen viele der Verbliebenen auf einen großen Erlöser, der sie von diesem ‚weißen Fluch' befreit – und sie sehen Manaq als diesen Erlöser. Schließlich ergibt sich der Schamane in die Rolle, die ihm angetragen wird, und beginnt von Stamm zu Stamm zu ziehen.
Nach fünf Jahren entbehrungsreicher Reisen von den Chirakahs im Norden bis zu den Haipus auf Altoum und zahllosen Verhandlungen und Beweisen seiner Macht hat er ein Bündnis geschmiedet, das alle Waldmenschen gemeinsam gegen die Sklavenjäger vorgehen lässt. Viele Abmachungen zwischen den einzelnen Stämmen, die er aushandelt, haben bis heute Gültigkeit.

Manaq stellt sich gegen Bor Lok

Über den Stamm der Tinzamehas, der ursprünglich die gesamte Halbinsel nördlich von Al'Anfa besiedelte, jetzt aber nur noch in kleinen Verbänden in ihren Verstecken überlebt hat, wird Manaqs Versprechen von einem Leben in Freiheit zu den über 60.000 Sklaven in der Stadt weitergetragen und spricht sich sehr schnell herum. So kommt es **665 BF** zum Manakus-Aufstand (nach der bosparanisierten Form des Namens Manaq), bei dem sich große Teile der Sklaven bewaffnen und gegen ihre Herren aufbegehren. Binnen eines Jahres wird ein Drittel aller Plantagen und Minen zerstört, teilweise von den Sklaven, teilweise von Manaqs Kriegern. Drei Armeen des Vizekönigs werden ausgelöscht, über 3.000 Soldaten und eine unbekannte Zahl Waldmenschen sterben im Kampf, bei gnadenlosen Gemetzeln oder durch Giftmorde und andere Anschläge.

658 BF folgt Manaq Hinweisen aus uralten Erzählungen und entdeckt tief im Dschungel einen vergessenen Tempel, der offenbar einer Katzengottheit geweiht war: Der Jaguartempel von Gulagal ist vor langer Zeit von Gryphonen aus Uthuria errichtet worden, bevor er in Vergessenheit geriet. Jetzt wird er von den Waldmenschen als Heiligtum von Gottheiten verstanden, die ihnen wohl gesinnt sind – und Manaq erhält den Ruf eines Gesandten dieser Götter. Die Schamanen erklären das Gebiet um den Tempel zum Tabu, das nur von Auserwählten betreten werden darf.

Das Silberberger Würfelspiel

660 BF vertreiben die vereinten Stämme die weißen Siedler aus dem Gebiet längs des Mysob und des Südask. Im gleichen Jahr gelingt es dem friedlosen Thorwaler *Walkir Zornbrecht*, die Alanfanische Fremdenlegion aufzustellen, ein Heer aus etwa 2.000 Soldaten unterschiedlicher Herkunft. Durch geschickte Manipulation des Aberglaubens der Waldmenschen verleitet er das übermütig gewordene Heer der Aufständischen dazu, sich am Berg Visra einer offenen Feldschlacht zu stellen. Die Waldmenschen treten zwar mit einer sechsfachen Übermacht an, verfügen aber größtenteils nur über primitive Waffen und müssen vor allem barfuß mit den spitzen Obsidianfelsen des Untergrunds zurechtkommen. So haben sie gegen die stahlstarrende Fremdenlegion keine Chance und werden von den eigens angefertigten Boronssicheln, Schnittern und Sklaventoden gnadenlos niedergemäht. Hunderte Waldmenschen stürzen sich in ihrer Verzweiflung in den Vulkanschlot, die anderen werden getötet oder gefangen genommen. Um ein Exempel zu statuieren, ohne sich selbst aller Sklaven zu berauben, wird entschieden, dass die Hälfte aller Sklaven hingerichtet werden soll – und zwar unabhängig davon, ob sie sich dem Aufstand angeschlossen haben oder nicht. Hier zeigte Zornbrecht seine grausamste Seite, denn er legt fest, dass das ‚Silberberger Würfelspiel' darüber entscheiden sollte, welcher Sklave weiterhin seinen Herren dienen muss und wer zu Richtblock, zum Galgen, der Klippe, den Krokodilpfählen oder dem Haibecken geschleppt wird. Immer zwei Sklaven müssen gegeneinander würfeln, und ein einziger Würfelwurf entschied über Leben und Tod. Mit besonderer Freude lassen die Söldner dabei Verwandte oder enge Freunde gegeneinander antreten.

Das Ende des Bündnisses

Manaq hat den Ausgang der Schlacht am Visra vorausgesehen und versucht, seine Leute davon abzuhalten, sich Zornbrechts Söldnern zu stellen. Aber diesmal haben sie nicht auf ihn gehört. Danach werfen ihm die verbliebenen Waldmenschen jedoch seine Abwesenheit vor und behaupten, er selbst hätte seine Leute zum Sieg führen können. Von da an beginnt das Bündnis zu bröckeln, und als Manaq **663 BF** als gebrochener Mann im Kreise weniger Getreuer stirbt, bricht die Allianz endgültig auseinander.

- 663 BF: teilweise Aufhebung der Magieverbote aus dem Garether Pamphlet, Wiedereröffnung der Akademien in Beilunk, Gareth, Rommilys und Elenvina
- 665 BF: Proskription in Meridiana
- 666 BF: die Hydra von Harben
- 666 BF: Kälteeinbruch in der Region Selem
- 668 BF: König Zornbrechts Verschwinden
- 669 BF: Krönung Huntas I. zum neuen Vizekönig Meridianas
- 669 BF: Neugründung Mirhams, Errichtung einer Palaststadt
- 674 BF: Gründung Tyrinths auf den Ruinen Nabuleths
- 677 BF: Gashoks Beitritt zum Svelltschen Städtebund
- 680 BF: Verlegung des Sitzes des Vizekönigs von Al'Anfa nach Mirham
- 682 BF: Fürstentum Kosch mit Angbar als Hauptstadt
- 686 BF: die Schwarze Pest in Al'Anfa, Regierungsübernahme durch den Rat der Zwölf
- 686 BF: Hungeraufstand in Grangor

Kaiser Tolaks Urteil

Durch seinen triumphalen Sieg kann Zornbrecht in Al'Anfa tun und fordern, was er will, während sich der völlig überforderte Vizekönig und große Teile der Grandenfamilien in Orgien und exzessiven Rauschkrautkonsum flüchten.

Als Kaiser Tolak über längere Zeit Berichte über die wachsende Dekadenz und Korruption aus der Hauptstadt Meridianas zugetragen werden, beschließt er **662 BF**, dem Treiben persönlich ein Ende zu machen. Nach gründlichen Vorbereitungen macht er sich **663 BF** auf die Reise, und seine Hofschranzen sorgen dafür, dass ihm in Mengbilla und Brabak triumphale Empfänge bereitet werden. Doch all das verblasst neben der Pracht, mit der er in Al'Anfa begrüßt wird. Der kurz zuvor fertiggestellte Koloss von Al'Anfa wird ihm zu Ehren in ein 40 Schritt langes Seidengewand in den Farben des Reiches gekleidet, und auch sonst zeigt die Stadt den ganzen Reichtum, den sie durch Sklavenhandel und Sklavenarbeit erwirtschaftet hat. Die Straßen fließen geradezu über vor Silberschmuck, Seidenfahnen und bunten Blumen. In Erinnerung an die Geschichten über das reiche Gareth und das vernichtende Urteil des Haldur-Horas versammeln sich alle Mächtigen Al'Anfas am Sklavenmarkt, um Tolaks Urteil zu vernehmen. Dieses Urteil fällt fast so hart aus wie sein historisches Vorbild: Alle Sklaven sollen sofort freigelassen werden, die Steuern werden massiv erhöht und anstelle des Vizekönigs soll nun ein Herzog nach Wahl des Kaisers über Al'Anfa und den ganzen Süden herrschen. Während die meisten Alanfaner kaum begreifen, was diese Entscheidung für sie bedeutet hat, reißen sich plötzlich einige Arbeitselefanten aus ihren Ketten und trampeln voller Panik alles nieder, was ihnen in den Weg kommt. Als sie schließlich wieder beruhigt werden können, sind nicht nur zahlreiche Löwengardisten zermalmt, sondern auch Kaiser Tolak.

Der erste Flug der Zehn

Walkir Zornbrecht, der in diesem Augenblick überraschend mit seinen Söldnern am Schauplatz erscheint, lässt den kaiserlichen Geweihten und Offizieren keine Zeit, auf diese Katastrophe zu reagieren. Ehe sie begreifen, was geschehen ist, ergreift er Richterstab und Henkersschwert und lässt einhundert ‚Schuldige' ergreifen: Elefantenführer, alanfanische Gardisten, ahnungslose Schaulustige werden kurzerhand wegen Kaisermord verurteilt und lebend an die Klippen des Silberbergs geschmiedet. Zehn andere, darunter der Vizekönig und zwei Oberhäupter von mächtigen Grandenfamilien, werden zu Ehren Borons vom Rabenfelsen gestürzt – dies gilt als der erste Flug der Zehn, der später zu einer regelmäßigen Veranstaltung werden wird.

Der König des Südens

Der Leichnam Kaiser Tolaks hat gerade Gareth erreicht und der junge Alrik hat erst vor ein paar Tage seine Nachfolge angetreten, als die Nachricht in Gareth eintrifft, dass Walkir Zornbrecht in Al'Anfa den (eigens für ihn angefertigten) Opalthron bestiegen hat und sich nun ‚König des Südens' nennt. Er hat die Fahne des gekrönten Raben über dem Silberberg hissen lassen, lässt Kaiser Alrik aber seine untertänigsten Grüße ausrichten und betont, dass Meridiana selbstverständlich weiterhin zum Kaiserreich gehöre. Der junge Regent möchte ihm das natürlich glauben, auch wenn die meisten seiner Berater ihm davon abraten.

Im Jahr **665 BF** führt König Zornbrecht für sein Reich die Proskription ein: Jeder, der von seiner Fremdenlegion verhaftet oder hingerichtet wird, wird damit sofort auch enteignet, sein gesamtes Vermögen fällt an den König. In der Folge kommt es zu mindestens drei Giftanschlägen, die Zornbrecht aufgrund seines Misstrauens und fähiger Heilzauberer jedoch überlebt.

Nach dem dritten davon bricht er **668 BF** mit einem Heer aus tausend Fremdenlegionären zu einer Expedition in den Dschungel auf, ohne vorher mit irgendjemandem über das Ziel der Unternehmung zu sprechen. Keiner der Beteiligten wird jemals wieder gesehen, und nicht einmal die Waldmenschen wissen etwas über den Verbleib der Blasshäute.

Die Karavelle

Innovative Schiffsbauer entwickeln bis etwa **650 BF** einen neuen Schiffstyp: die Karavelle. Er ist so hochseetauglich, dass sich damit Händler auch auf den weiten Weg ins Güldenland wagen. Diese Fahrt ist zwar immer noch äußerst gefährlich, dennoch entsteht ein regelmäßiger Handel, der einigen Hafenstädten wie zum Beispiel Teremon neuen Reichtum bringt.

Die Rehabilitierung der Magie

Noch im Jahr seiner Inthronisation, **663 BF,** hebt Kaiser Alrik Teile der Magieverbote aus dem Garether Pamphlet wieder auf. Die Akademien von Beilunk, Gareth, Rommilys und Elenvina werden neu gegründet oder wiedereröffnet. Als er **697 BF** als Gast an dem Allaventurischen Konvent in Rashdul teilnimmt, verschwindet Alrik unter ungeklärten Umständen.

Die Hydra von Harben

Im Jahr **666 BF** taucht an der Westküste plötzlich eine siebenköpfige Hydra auf und macht Jagd auf große und kleine Schiffe. Gleichzeitig greift in den Küstenstädten ein Endzeitglaube um sich, bei dem mehrere Sekten behaupten, das Wesen verkünde den Untergang der Welt. Andere behaupten jedoch, eine dieser Sekten habe die Kreatur aus den Tiefen der See beschworen, um Einfluss zu gewinnen. So werden die Angehörigen dieser Sekten verfolgt, während Magier und Geweihte gemeinsam Jagd auf die Hydra machen, bis sie sie schließlich unter schweren Verlusten bezwingen können. Ob sie wirklich stirbt oder nur schwer verletzt die Flucht ergreift und sich nie wieder blicken lässt, kann ebenso wenig geklärt werden wie ob die Behauptung, es habe sich um ein mehrgehörntes dämonisches Wesen gehandelt, der Wahrheit entspricht. Mit ihrem Verschwinden lösen sich auch die Sekten auf.

Die Kältewelle in Selem

Nach einem teilweise missglückten Elementarritual eines geheimen Zaubererzirkels im Hinterland von Selem gerät die ganze Region ab **666 BF** unter starken Einfluss des Elementes Eis. Es kommt zu eigenartigen Wetterkapriolen, die Temperatur sinkt merklich. Im Firun **667 BF** fällt in Selem erstmals seit Menschengedenken Schnee. Viele Achaz erfrieren oder flüchten in andere Dschungel- und Sumpfgebiete. Wegen des Wetters fallen die Ernten sehr schlecht aus, was eine Hungersnot auslöst. Nur nach und nach normalisiert sich das Klima, ab **671 BF** entspricht es wieder den Zuständen vor der Kälteperiode.

Der neue Vizekönig von Meridiana

Nachdem König Zornbrecht nicht wieder aufgetaucht ist, krönt Kaiser Alrik **669 BF** *Huntas I. von Shoy'Rina* zum neuen Vizekönig von Meridiana. Dieser übernimmt von seinem Vorgänger den Titel ‚König des Südens' und beginnt umgehend, die vor über 400 Jahren zerstörte Palaststadt Mirham wieder aufbauen zu lassen, da er in Erzählungen von dem sagenhaften Reichtum dieser Stadt gehört hat. Am 1. Praios **669 BF** wird der Grundstein für den ersten Palast gelegt, dann entsteht eine riesige Anlage aus weißem und rotem Marmor, der dafür aus den Eternen hergebracht wird. Als die Palastanlagen **680 BF** fertiggestellt sind, bietet sie Platz für tausend Höflinge, Beamte, deren Familien und Gespielen sowie zahllose Diener und Sklaven. Nun lässt Huntas Zornbrechts Opalthron in die Stadt transportieren und in dem prächtigen Thronsaal aufstellen. Von da an wird die gesamte Verwaltung des Vizekönigreichs nach Mirham verlegt.
Unterdessen befiehlt er **674 BF**, auf den Ruinen Nabuleths eine neue Stadt zu errichten, die Tyrinth genannt wird und Zentrum einer neuen Kolonie werden soll.

Fürstentum Kosch

Kaiser Alrik ehrt den Grafen *Bernfried zu Eberstamm* für seine treuen Dienste, indem er ihn **682 BF** zum Fürsten macht und damit den Kosch auch wieder zum eigenständigen Fürstentum erklärt. Trotz heftiger Proteste aus Ferdok wird jedoch Angbar zum Fürstensitz erklärt – die Ferdoker erinnern dabei unter anderem an den Verrat der Angbarer beim letzten Orkensturm. Um die Ferdoker zu beruhigen, erklärt Fürst Bernfried sich bereit, ab **683 BF** das fürstliche Hofgericht in ihrer Stadt abzuhalten, von seiner Entscheidung weicht er jedoch nicht mehr ab.

Das Subjugats-Statut

Das Herzogtum Kuslik profitiert wenig von der wirtschaftlichen Erholung des Kaiserreichs nach den Magierkriegen. Im Gegenteil, es wird sogar konsequent ausgepresst, um den Reichtum der anderen Provinzen zu fördern. Die Einwohner selbst darben. So kommt es am 27. Praios **686 BF** in Grangor zu einem Aufstand der hungernden Bauern und Fischer, der jedoch von Herzog *Midor Galahan* blutig niedergeschlagen wird. Um einer Wiederholung eines solchen Vorfalls vorzubeugen, erlässt er **690 BF** das Subjugats-Statut, das ‚liebfeldischen Patriotismus' unter Strafe stellt und den Zugang der Einheimischen zu Akademien und Ämtern erschwert. Doch die Maßnahmen erreichen genau das Gegenteil, denn im Volk wächst der Wunsch nach Eigenständigkeit immer mehr an, bis es **744 BF** zum Baliiri-Schwur kommt.

Der Spiegel der Offenbarung

Der Aufstand lässt den chronisch misstrauischen Herzog Midor in einen Verfolgungswahn verfallen, und seine größte Furcht gilt der Möglichkeit, dass sich Gestaltwandler an seinem Hof einschleichen könnten. So beauftragt er den Hofzauberer, ein Artefakt anzufertigen, mit dem er die wahre Gestalt der Personen seiner Umgebung erkennen kann. Nach zweijähriger Arbeit präsentiert der Magus ihm **693 BF** den Spiegel der Offenbarung. Nachdem Midor mit ihm jedoch keinen einzigen Gestaltwandler unter seinen Höflingen entdecken kann, lässt er den Zauberer wegen vermeintlichen Verrats lebendig in Kapernsoße kochen. Wenig später stirbt Midor an Erschöpfung, weil er rund um die Uhr auf der Suche nach weiteren Verrätern ist.

Al'Anfas finstere Blüte

Bis zum Jahr **686 BF** ist Al'Anfa mit etwa 150.000 Einwohnern (ohne Sklaven) zur größten Stadt des Kontinents angewachsen und hat den zweifelhaften Ruhm, gleichzeitig als die verderbteste Stadt des Kontinents zu gelten. Die Nachwirkungen des Manakus-Aufstands sind schnell beseitigt, neue Sklaven ersetzen die getöteten und hingerichteten, die Wirtschaft blüht und die Schwarzen Galeeren beherrschen die Meere von Mengbilla bis Khunchom.

- 690 BF: das Subjugats-Statut
- 690 BF: ein Fürst von Maraskan statt des Protektors des Ostens
- 691 BF: Nahema als Beraterin am albernischen Hof
- 692 BF: Aufstand von bornischen und tobrischen Adligen
- 693 BF: Calaya Nebellied als erste elfische Leiterin der Gerasimer Magierakademie
- 693 BF: der Spiegel der Offenbarung
- 694 BF: Ansiedelung der Zwergensippe Tasramon in Uhdenberg
- 694 BF: Efferdane Süderstrands Verschwinden auf dem Weg ins Riesland
- 697 BF: Kaisers Alriks Verschwinden
- 697 BF: Ilsurer Edikt: Vallusas Unabhängigkeit
- 699 BF: Angriffe einer schwimmenden Stadt im Maraskan-Sund, Verschwinden der schwimmenden Tempelstadt Efferds
- 700 BF: alanfanische Boronmissionare in Mengbilla
- 700 BF: Stadtbrand in Drôl
- 701 BF: Unabhängigkeitserklärung Albernias, Wiedereinsetzung des Ältestenrats von Havena
- 701 BF: Aufbruch der Meerschaum zum Güldenland

Doch mit dem Reichtum kommt der Sittenverfall. Man gibt sich Vergnügungen hin, bei denen blutige Gladiatorenkämpfe noch als langweilig gelten müssen, denn auch Menschenopfer sind an der Tagesordnung. Totenkulte, die von den früher hier residierenden Wudu und deren Heiligtümern am Visra beeinflusst sind, finden viele Anhänger, scheinen sie doch auch eine befriedigende Erklärung der vielen Toten aus dem Manakus-Aufstand zu bieten.

Der Vizekönig in Mirham gibt sich immer mehr dem Rauschkraut und den Orgien hin und ist nur selten in der Lage, sich den Regierungsgeschäften zu widmen. An seiner Stelle regieren machthungrige Beamte und Hofschranzen, die mit Intrigen und Giftmorden um Macht und Einfluss buhlen. In Tyrinth vergnügt sich das Volk mit blutigen Menschenjagden, die in ihrer Grausamkeit den Kampfspielen in den Arenen nicht nachstehen.

Die meisten Priester handeln nur noch nominell im Sinne ihrer Gottheiten und verfolgen mehr oder weniger offen ganz persönliche Ziele. So feilschen die Praiospriester auf den Sklavenmärkten um die schönsten Tempeldiener, die Rondrapriester ernten bei Gladiatorenkämpfen Ruhm und die Borontempel verdienen einen großen Teil ihrer Einnahmen mit dem Verkauf von Traum- und Rauschkräutern. Die Dämonologen der Halle der Geister aus Brabak werden zu gern gesehenen Gästen bei Feiern und Orgien, die zur Belustigung Kreaturen aus den Niederhöllen herbeirufen. Die Namen der Erzdämonen werden im Plauderton erwähnt, und manch ein Grande verspricht sich besondere Macht und aufregende Unterhaltung, indem er einem der (mehr oder minder) geheimen Dämonenkulte beitritt und am Visra Menschenopfer darbringt.

Die Schwarze Pest

Die Konsequenz bleibt nicht aus. Zunächst macht sich niemand weitere Gedanken über die Schwärme von Raben, die **686 BF** überall in der Stadt auftauchen, man freut sich sogar über die Tiere, die den Menschen so zutraulich aus der Hand fressen. Man füttert sie, streichelt sie, dreht ihnen aus Spaß den Hals um. Doch dann werden es im Boronmonat immer mehr, und es gibt erste ängstliche Stimmen. Man fragt den Boronhochgeweihten, der sich bemerkenswerterweise Deuter Golgaris nennt, um Rat. Gerade will er einen Bannfluch anstimmen, als plötzlich alle Raben zugleich auffliegen (die Legende nennt die Zahl von 150.000 Tieren), ihr Gefieder verlieren und nackt zu Boden fallen, während die schwarzen Federn als dichte Wolken durch die Stadt wirbeln. Wo sie einen Menschen berühren, wird dessen Haut schwarz und faulig und wirft Blasen. Innerhalb kurzer Zeit sterben Tausende, und die Heiler finden keine Heilmittel, um die anderen zu retten.

Binnen weniger Tage stapeln sich in den Straßen und Gassen die Leichen. Keiner traut sich, sie zu berühren und wegzubringen. Die Lebenden flüchten aus der Stadt, wenn sie können, und tragen die Krankheit damit auch in die Umgebung, bis auf jeder Plantage und in jedem Dorf die Toten zu finden sind. Ganze Schiffsbesatzungen versterben auf der Flucht, bis die Galeeren als riesige Särge übers Meer treiben. Noch Monate später werden Schiffe voller schwarz verfärbter Körper an die Küsten des Perlenmeers getrieben, und niemand wagt es, sie auszuplündern.

In ihrer Verzweiflung drängen sich die Menschen in Trauben um die Altäre und flehen zu den Göttern (und auch zu Dämonen und Götzen), doch der Tod hält weiterhin bittere Ernte.

Der Rabe auf dem Silberberg

Am 30. Boron landet plötzlich ein gigantischer Rabe auf der vordersten Klippe des Silberbergs. Die Gläubigen halten ihn für Golgari, den Botenvogel Borons, werfen sich in den Staub, wimmern um Gnade, laufen davon oder bleiben schicksalsergeben am Ort, um sich seinem Urteil zu stellen. Der Rabe spricht nur einen kurzen Satz, der später als Leitsatz in goldenen Lettern an den Wänden der Stadt des Schweigens verewigt wird: „Das nächste Mal wird Unsere Strafe nicht so milde sein."

Damit endet die Seuche, die etwa 100.000 Opfer in Al'Anfa und Umgebung gefordert hat. Die meisten Alanfaner kommen aber zu der Überzeugung, dass sie zu Recht bestraft worden sind. Sie beschließen, einen neuen und besonders prächtigen Tempel zu Ehren Borons zu erbauen.

Da niemand den Vizekönig für fähig hält, diese Krise zu bewältigen, wird ihm verboten, aus Mirham nach Al'Anfa zurückzukehren, und auch seine Gefolgschaft wird nach Mirham geschickt – um „den Gefahren der Seuche nicht ausgesetzt zu sein". An ihrer statt wird der ‚Rat der Zwölf' zusammengerufen, der sich aus Mitgliedern einflussreicher Bürgerfamilien und der Borongeweihtenschaft rekrutiert. Nominell bleibt der Vizekönig zwar noch Herrscher, in Wirklichkeit kann er keine Entscheidung ohne den Rat der Zwölf treffen – damit wird er zur sprichwörtlichen Mirhamionette degradiert. Ihm bleibt einzig das Recht, die Entscheidungen und Erlasse des Rats der Zwölf zu unterzeichnen – die Verweigerung einer solchen Unterschrift kommt selbstverständlich nicht infrage.

Al'Anfa führt von nun an eine rein schwarze Fahne, denn die goldene Krone, so beschließt der Rat, gebührt allein dem

Herrn Boron. Mit dieser Sicht ist die Führung des Boronkultes in Punin nicht einverstanden, und man sendet einen neuen Hochgeweihten nach Al'Anfa, der dort für Ordnung sorgen soll. Die dortigen Borongeweihten aber widersprechen und berufen sich auf die Erscheinung Golgaris, durch die sie aller Eide der Puniner Kirche gegenüber entbunden seien. Die Borongeweihte aus dem Rat der Zwölf, *Velvenya Karinor,* löst die alanfanische Kirche aus dem Puniner Boronkult und ruft als erste Matriarchin den Al'Anfaner Ritus aus, bei dem der Todesgott über allen anderen Göttern steht. Als Symbol für diese neue Kirche wählt sie das alte nemekathäische Symbol des goldgekrönten Raben, das sich in Al'Anfa schon immer großer Beliebtheit erfreut hat und den auch Walkir Zornbrecht geführt hat. Bereits ab **700 BF** ist der junge Kult so selbstbewusst, dass er Missionare nach Mengbilla schickt, die dort den Glauben an Boron als Fürst aller Götter verbreiten.

Das Feuer von Drôl

Im Zentrum von Drôl bricht **700 BF** ein Feuer aus, das sich rasch über die ganze Stadt ausbreitet und Hunderte das Leben kostet. Sofort entstehen Gerüchte, Mengbillaner hätten das Feuer gelegt, aber dafür werden niemals Beweise gefunden.
Beim Wiederaufbau wird ein großes Stück der Innenstadt zum Stadtpark erklärt und nicht wieder bebaut. Stattdessen entstehen hier zwischen **703 und 713 BF** die Hängenden Gärten: ein pyramidenförmiges Bauwerk, auf dessen Terrassen die unterschiedlichsten und exotischsten Pflanzen aus allen Teilen der Westküste wachsen.

Al'Anfas faktische Unabhängigkeit

Kaiser Alrik reagiert auf die Einsetzung des Rats der Zwölf und damit die faktische Entmachtung des von ihm eingesetzten Vizekönigs zunächst mit einer scharfen Protestnote. In Anbetracht der Tatsache, dass dies eigentlich nur eine konsequente Fortsetzung der bisherigen Politik ist, können sich seine Berater zunächst nicht über die richtigen Maßnahmen einigen. Und bevor Alrik zu einer endgültigen Entscheidung kommt, gibt es auf einmal Angelegenheiten, die wesentlich dringlicher sind: Havena wird **702 BF** von einem Erdbeben zerstört, und damit bricht in ganz Albernia zunächst Chaos aus.
Zwar bebt auch in Al'Anfa die Erde, wesentlich schwächer als in Albernia, und es kommt auch zu keiner Flutwelle. Das spektakulärste Opfer dieses Bebens ist der rabenköpfige Koloss von Al'Anfa, der in sich zusammenbricht. Davon lassen sich die Alanfaner nicht beeindrucken, im Gegenteil: Wenig später wird mit seinem Wiederaufbau begonnen, der 40 Jahre dauern wird. Das neue Bauwerk ist noch größer und spektakulärer als sein Vorgänger, und es wird zu den zwölf Menschenwundern gezählt.
Der Rat der Zwölf fühlt sich durch Alriks Tatenlosigkeit bestärkt und reduziert den Kaisertaler mit unterschiedlichen Ausreden immer mehr – so verweisen alanfanische Gesandten in Gareth wortreich auf den Bevölkerungsschwund und auf die Thorwalpiraten, die angeblich die südlichen Meere zunehmend unsicher machen. Das von Alanfanern gegründete Tyrinth bezahlt überhaupt keine Steuern an Gareth. Gleichzeitig setzen die Schwarzen Galeeren den Konvoi-Erlass immer strikter durch und scheuen sich auch nicht, Schiffe zu jagen und zu ‚beschlagnahmen', die sich nicht an diesen Erlass halten wollen. So wird Al'Anfa immer reicher und immer selbstbewusster.
Auch nach dem Verschwinden Kaiser Alriks **697 BF** ändert sich die Situation über Jahrzehnte hinweg nicht nennenswert. In Gareth halten sich hartnäckige Gerüchte darüber, dass Al'Anfa den Kaiser nicht ernst nehme, aber die Stadt ist weit entfernt und die Informationen fließen nur langsam und spärlich. Im Durchschnitt alle zehn Jahre werden Abgesandte oder Inspektoren von Gareth aus nach Al'Anfa geschickt, die dort nach dem Rechten schauen und die für die Durchsetzung der kaiserlichen Interessen sorgen sollen. Jeder dieser Gesandten wird feierlich begrüßt und, um die Stadt kennenzulernen, zu einer pausenlosen Folge von Vergnügungen und Orgien eingeladen (die er aus Höflichkeit natürlich nicht verweigern kann) und mit teuren Geschenken überhäuft. Wenn er sich dadurch nicht korrumpieren lässt, ereilen ihn schwere Krankheiten oder ‚unglückliche Jagdunfälle', und schlimmstenfalls verunglückt oder verschwindet er im Verlauf seiner Heimkehr. In solchen Fällen versichern die Alanfaner äußerst glaubwürdig ihre Betroffenheit über derartige Unglücksfälle und senden den einbalsamierten und reich geschmückten Leichnam nach Gareth, häufig begleitet von dem (nicht einbalsamierten) Kopf eines angeblichen Schuldigen. Die meisten Gesandten lassen sich überzeugen und kehren nach etwa einem Jahr in der Fremde mit beschwichtigenden Berichten für den Kaiser und einer überquellenden privaten Geldbörse nach Gareth zurück. Damit verstummen die Gerüchte zumeist für einige Zeit – und wenn sie neu aufflammen, wird der nächste Gesandte ausgeschickt und das Spiel beginnt von vorne.

Der Fürst von Maraskan

Mit Berufung auf die Philosophie oder auch einfach nur aus Machtgier kommt es immer wieder zu blutigen Fehden im maraskanischen Adel, und viele davon werden nicht mit der Waffe in der Hand ausgekämpft, sondern mit Gift oder Meucheldolch.
Als es **690 BF** ein aufständischer Baron schafft, den Protektor des Ostens in seine Gewalt zu bringen, tritt Graf *Djurmold von Tuzak* als Vermittler auf. Er geht dabei so diplomatisch und klug vor, dass er nicht nur die Freilassung des Protektors erreicht, sondern Kaiser Alrik auch noch so beeindruckt ist, dass er ihn zum neuen Herrscher über Maraskan erhebt und damit die Zeit der Protektoren des Ostens beendet.

Der Aufstand im Osten

In Ysilia versammeln sich **692 BF** mehrere Kleinadlige aus Tobrien und dem Bornland, die der Meinung sind, vom Kaiserreich nur geschröpft zu werden, ohne entsprechenden Schutz oder Förderung zu erhalten. Nachdem sie zur offenen Revolte gegen Kaiser Alrik aufrufen, zieht er mit einem Heer nach Tobrien. Die Aussicht auf eine Schlacht lässt viele der aufmüpfigen Junker sehr schnell klein beigeben, die anderen werden nach kurzem Kampf überwältigt. Dennoch werden sie alle von Alrik rehabilitiert, wenn sie ihm von nun an Treue halten.

- 702 BF: das große Beben von Havena, Ende der albernischen Unabhängigkeit
- 702 BF: das Beben von Al'Anfa, Zerstörung des ersten Kolosses
- 703 BF: Baubeginn der Hängenden Gärten von Drôl
- 703 BF: Untergang der reich beladenen Meerschaum vor den Ruinen Havenas
- 704 BF: erste Druckausgabe des Hesindespiegels
- 710 BF: erste Berichte über Yonahoh bei Havena
- 712 BF: Lata in Havena
- 713 BF: Wolkenkopfs Wanderung
- 713 BF: Beginn des Kriegs des Stolzes zwischen den Streitenden Reichen
- 715 BF: Gründung Eslamsrodens

Eine angebliche Passage zum Riesland

Efferdane Süderstrand, die Tochter des berühmten Seefahrers und Buchautors Belsarius Süderstrand, erwirbt sich gegen Ende des Jahrhunderts einen Ruf als Kennerin der nördlichen Meere. **694 BF** verlässt sie Festum Richtung Osten, um eine Passage ins Riesland zu finden, kehrt aber niemals zurück. Später kommen Gerüchte auf, sie habe das Riesland erreicht und eine Beschreibung ihres Weges auf einer der Bäreninseln vergraben, doch diese Beschreibung wird nie gefunden.

Zwergenzwist im Finsterkamm

Nach einigen Streitereien um zweifelhafte Rechtsprechung beschließt die Zwergensippe der Tasramon **694 BF**, die heimatliche Binge im Finsterkamm zu verlassen. Unter Führung des jungen *Terengar Sohn des Albarix* siedeln sie sich in Uhdenberg an, wo sie sich ihren Teil an den örtlichen Bergwerken erarbeiten.

Das Ilsurer Edikt

Als der schwer erkrankte Kaiser *Eslam II.* merkt, dass selbst die heilkräftigen Quellen Ilsurs seine Leiden nicht kurieren können, denkt er lange über sein Wirken und seine Taten nach, und begreift, dass er dem Kaiserreich nicht so gedient hat, wie er es hätte tun können. Auf dem Totenbett beschließt er, im letzten Moment noch etwas zu ändern, und ordnet die Provinzen des Reichs im *Ilsurer Edikt* **697 BF** neu. Doch seine Ratgeber halten ihn von allem ab, was eine echte Änderung bedeutet hätte, und so ist die einzige wirkliche Neuerung, die er der Nachwelt hinterlässt, auf eine ungenaue Formulierung zurückzuführen: Er legt die Grenze zwischen Bornland und Tobrien auf jene Stelle fest, an der „die Misa am tiefsten ist". Vallusa, auf einer Insel inmitten in der Misa gelegen, wird zur Freistadt und ist damit rechtlich nicht mehr Teil des Kaiserreichs.

Das Jahr der schwimmenden Städte

Im Maraskan-Sund taucht Anfang **699 BF** eine unbekannte schwimmende Stadt auf, und versenkt einige Fischerboote, indem sie einfach über sie hinwegfährt. Nachdem auch zwei Handelsschiffe nach einer unsanften Begegnung leckschlagen und sinken, werden mehrere Kriegsschiffe ausgesandt, finden die Stadt jedoch nicht mehr. Gerüchte besagen, es handle sich um die Stadt, die vor langer Zeit aus Fran-Horas' Flaggschiff *Aguaduron* entstanden sei, doch bestätigen lässt sich das nicht. Noch mehrfach wird die Stadt vor Maraskan gesichtet, und drei Kriegsschiffe werden von ihr auf den Grund des Meeres gesandt.

Dann verschwindet plötzlich über Nacht die schwimmende Tempelstadt Efferds, die seit Jahrhunderten vor Elburum im Meer verankert war, mitsamt den zahlreichen Geweihten und Tempeldienern, die sich auf ihr aufhielten. Zahlreiche Schiffe suchen das Meer nach ihr ab, finden aber keine Spur von ihr und auch nicht von der fremden schwimmenden Stadt. Der Verbleib der beiden Städte und die Ursache ihres Verschwindens können niemals geklärt werden, und die Efferdkirche lässt verlautbaren, Efferd habe die Tempelstadt von Elburum entrückt und in sein Paradies geholt.

Eine geheimnisvolle Beraterin in Albernia

Trotz des Magieverbots in Albernia ernennt Fürst *Thorn ui Bennain* **691 BF** die mysteriöse Zauberin *Nahema* zu seiner Beraterin und stellt ihr einen eigenen Wohnturm zur Verfügung, der vor dem Verbot einem Zauberer gehörte. Viele andere Höflinge erleben Nahema als arrogant, eitel und altklug, aber Thorn ist sehr von ihr angetan und lässt keine Kritik an ihr zu. Unwillig müssen die Ratgeber allerdings einsehen, dass ihre Ratschläge von großer Weitsicht und Klugheit zeugen und dazu beitragen, Albernia zu einer noch mächtigeren und reicheren Provinz zu machen. So nehmen sie es auch hin, dass Thorn die Behauptung, Nahema könne zaubern, unter Strafe stellt.

Das Beben von Havena

Als **695 BF** Thorns Nachfolger *Toras* auf den Thron steigt, behält Nahema ihren Ratgeberposten, und der junge Fürst lässt sich ebenso sehr von ihr beeinflussen wie sein Vater. So flüstert sie ihm ein, die Eslamiden-Kaiser seien schwache Herrscher und es nicht wert, ihnen zu folgen. Daraufhin sagt Toras sich **701 BF** vom Reich los und führt Albernia als Königreich in die Unabhängigkeit. Er macht sich selbst zum König, setzt den Ältestenrat wieder ein und schafft die Kaisersteuer ab. Dadurch in seiner Einstellung bestärkt, fordert der Efferdhochgeweihte der Stadt, *Efferdhilf der Blaue*, Toras auf, Efferd zum höchsten Gott zu erklären, was dieser aber sehr diplomatisch auf später verschiebt. **702 BF** erhebt der König trotz vieler Proteste seine Beraterin Nahema in den Adelsstand und macht sie zur Baronin von Dela.

Wenig später wird Havena von einer fürchterlichen Katastrophe heimgesucht: Am 16. Ingerimm erschüttert ein heftiges Erdbeben die Stadt und bringt mehrere Gebäude zum Einsturz. Doch dies ist nur der Auftakt, denn wenig später bricht eine gewaltige Flutwelle über die Stadt herein. Ganze Stadtteile versinken im Großen Fluss, von den 60.000 Einwohnern überleben nur 5.000.

Viele Efferdgläubige sehen in dem Unglück eine Strafe für Toras' Hochmut, der eine Zauberin an seiner Seite duldete, die göttergewollte Zugehörigkeit zum Kaiserreich abgelehnt

hat und vor allem, weil er nicht auf Efferdhilf hören wollte. Bezeichnenderweise übersteht der Efferdtempel die Flut fast unbeschädigt, während der Fürstenpalast, der Praiostempel, die Bibliothek und der Ferdokbogen zerstört werden oder in den Fluten versinken. Toras kommt um, Nahema verschwindet und wird ebenfalls für tot gehalten.

Damit endet für Albernia schon die kurze Episode als unabhängiges Königreich. Toras' Sohn *Gortum* unterwirft sich wieder dem Kaiser, und er verlegt seinen Sitz für die kommenden zwanzig Jahre nach Honingen. Aus dem reichen Fürstentum ist auf einen Schlag eine verarmte Provinz geworden.

Da der Hafen weitgehend zerstört ist, verliert Havena auch noch seinen Status als Stützpunkt der kaiserlichen Westflotte, die nun nach Harben verlegt wird – jedenfalls soweit sie nicht bei der Flut zerstört wurde. Für das kleine Hafenstädtchen in der nordmärkischen Grafschaft Windhag ist dies ein großer Segen, der ihm schnell zu einer nie gekannten Blüte verhilft. In dieser Zeit entsteht auch die Tradition, die Herren von Windhag jeweils zu Admirälen der Westflotte zu machen.

Die Expedition der *Meerschaum*

Nach gründlicher Planung und Vorbereitung bricht **701 BF** die Karavelle *Meerschaum* von (dem noch unversehrten) Havena nach Westen auf, um das Güldenland zu erreichen. Als sie zwei Jahre später mit reichen Schätzen und einem kutschengroßen Altar einer fremden Windgottheit an Bord zurückkehrt, ist die Besatzung von dem Anblick der zerstörten Stadt so verwirrt, dass das Schiff auf eine versunkene Ruine aufläuft und in kürzester Zeit mit allen Reichtümern versinkt.

Das Levthansband

Im Havener Rahjatempel wurde lange Zeit ein heiliges Artefakt aufbewahrt: das Levthansband. Bei der Flut wird es von der Geweihten *Riganna* gerettet, als sie von den Wassergewalten mitgerissen wird und sich in den Wipfel eines Baumes retten kann. Einer Eingebung folgend, bringt sie das Band in den Tempel von Tiefhusen, wo es seitdem aufbewahrt und verehrt wird.

Lata und Yonahoh

Bereits kurz nach dem Beben tauchen im Volk Gerüchte über einen bösartigen Riesenkraken auf, der sich in den überfluteten Ruinen der zerstörten Stadt herumtreibt und gnadenlose Jagd auf alle Kreaturen macht, die sich ihm nähern. Die Einheimischen geben dem Wesen den Namen eines legendären Riesenkraken, von dem in thorwalschen Märchen die Rede ist: Yonahoh. Unter dieser Bezeichnung wird es **710 BF** erstmals in der Stadtchronik erwähnt.

Wenig später gibt es aber auch Berichte über eine Riesenschildkröte, die im Delta umherschwimmt. **712 BF** nistet sie sich in einer bis dahin unentdeckten Höhle unter dem Efferdtempel ein und wird bald unter dem Namen *Lata* als Tochter und Abgesandte Efferds verehrt. Die Geweihten verheimlichen ihre Anwesenheit, aber sie wird im Laufe der Jahrhunderte immer wieder in den Ruinen gesichtet, sodass ihre Existenz ein eher offenes Geheimnis ist. Sie gilt als ausgesprochene Feindin von Yonahoh, und im Volk machen vielerlei Erzählungen über heftige Kämpfe zwischen Kraken und Schildkröte die Runde.

Wolkenkopfs Wanderung

Der Riese Wolkenkopf verlässt **713 BF** seine Höhle in den Donnerzacken, in denen er seit Jahrhunderten wohnt, marschiert quer durch das Gjalskerland und stürzt sich in der Nähe von Olport ins Meer – er will zu Yumuda schwimmen, der einzigen Riesin, die noch in der Nähe Aventuriens lebt. Doch der Weg ist zu weit, er ertrinkt unterwegs.

Der Krieg des Stolzes

Aus nichtigen Gründen entbrennt **713 BF** am Ingval ein neuer Krieg zwischen Nostria und Andergast, der sich jedoch über lange Zeit hinzieht. Im Jahr **717 BF** versucht der unerfahrene Andergaster Fürst *Argos IV.*, die den Ingval hinaufkommenden Nostrier abzuwehren, indem er karrenweise Mist in den Fluss kippen lässt. Das verursacht ein großes Fischsterben bis

- 718 BF: Tod des Chimärologen Hydronius von Selem
- 721 BF: Havena wieder Hauptstadt Albernias
- 723 BF: Beginn des Handelsverkehrs zwischen Talania und den Zyklopeninseln
- 730 BF: Baubeginn der Neuen Residenz von Gareth
- 735 BF: der Gauklergouverneur von Brabak
- 740 BF: Begründung einer eigenständigen maraskanischen Kultur
- 741 BF: Gründung Eslamsbrücks
- 744 BF: Baliiri-Schwur
- 744 BF: Arivorer Dragonade
- 745 BF: Seeschlacht von Methumis
- 745 BF: Albernia unter kaiserlicher Verwaltung
- 745 BF: Herauslösung der Grafschaft Winhall aus Albernia
- 745 BF: Aufstand in Grangor, Angriff auf Harben

hinunter nach Salza, hält aber die Nostrier nicht auf, da sie genug Trinkwasser in den Nebenflüssen finden. Der andergastische Fürst bekommt jedoch großen Ärger mit den Sumen, den örtlichen Druiden, die sein Vorgehen als Frevel gegen Sumu verstehen. Daraufhin erhält er den Beinamen ‚der Frevler', tritt von seinem Amt zurück und übergibt die Krone seinem Bruder *Bogumil I.* Der führt den Krieg fort und übersteht eine Belagerung der Nostrier nur deswegen, weil er die Unterstützung der Sumen zurückerhält, indem er ihnen besondere Freiheiten zugesteht. Erst **735 BF**, kurz nach Bogumils Tod, schließen die beiden Länder wieder Frieden.

Tod eines Chimärologen

Der Magier *Hydronius von Selem* ist wegen seiner Chimären berühmt, die er unter anderem für die Chimärengärten der Selemer Großsultane anfertigt. Als er **718 BF** als Krönung seines Werks versucht, seinen eigenen Leib mit einem Hummerier, mehreren unterschiedlichen Schlangen, einem Riesenskorpion und einem eigens dafür gefangenen Minotaur zu verschmelzen, kommt er dabei um – sein Geist bewohnt seitdem die Katakomben unter der Selemer Bibliothek.

Der neue Fürstenpalast von Havena

Trotz aller Demütigung, die die Große Flut für die Havener bedeutet, wollen sie sich nicht unterkriegen lassen. So erbauen sie ihrem Fürsten einen neuen Palast, der den alten an Größe und Pracht um ein Vielfaches überstrahlt. Kurz nach der Fertigstellung **721 BF** verlegt Fürst *Diaran* seinen Sitz von Honingen zurück hierher, und so wird Havena auch wieder Hauptstadt Albernias.

Das Inselkönigreich Talania

Nachdem die Thorwaler seit Jahrhunderten sporadischen Handelskontakt mit den Bewohnern des Inselkönigreichs Talania fern im Westen halten, schaffen es die Talanier nun, aventurische Koggen nachzubauen. **723 BF** erreicht das erste talanische Schiff die Zyklopeninseln, und von da an entsteht ein regelmäßiger Schiffsverkehr zwischen den Zyklopeninseln und dem kleinen Königreich.

Der Eslamidenstil und die neue Residenz von Gareth

Fast alle Eslamiden-Kaiser legen sehr viel Wert auf Pomp und Gloria und feiern sich gerne mit überlebensgroßen Statuen oder Triumphbögen zu nichtigen Anlässen oder sogar der Gründung neuer Städte, denen sie den eigenen Namen geben: **610 BF** wird die Oase Al'Mharim in den südlichen Amhallassih-Kuppen ins Eslamsbad (manchmal auch Eslamabad) umbenannt, **715 BF** wird Eslamsroden in der Mark Greifenfurt und **741 BF** Eslamsbrück an der Tobimora gegründet. Seit Eslam II. hat sich sogar ein eigener Baustil entwickelt, der sogenannte Eslamidenstil, der sich durch verspielte Details und Verzierungen auszeichnet.

Im Jahr **730 BF** beschließt Kaiser *Eslam III.*, dass das bisherige Kaiserschloss nicht mehr zeitgemäß ist, und erteilt seinen Baumeistern den Befehl, westlich von Gareth eine neue Residenz zu erbauen, natürlich im modernen Stil. Nebenher will er mit einem solchen pompösen Bauwerk auch ein Gegengewicht zu der prächtigen Stadt des Lichts herstellen, da er das Gefühl hat, mit seinem alten Schloss dem Boten des Lichts nicht auf Augenhöhe begegnen zu können.

Der Gauklergouverneur von Brabak

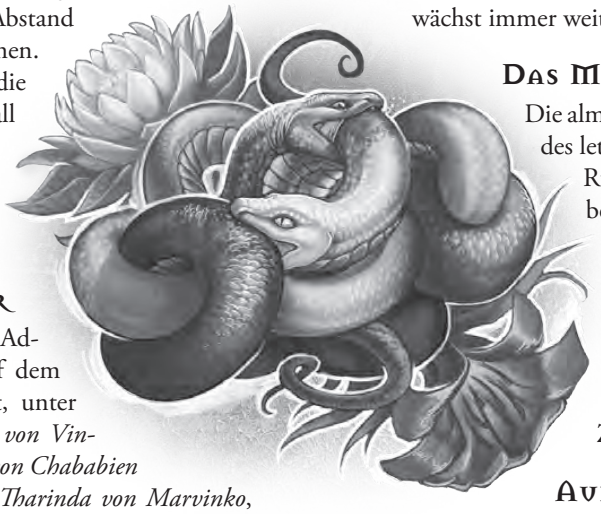
Neben dem immer reicher und einflussreicher werdenden Al'Anfa versinkt Brabak zunehmend in Bedeutungslosigkeit und Armut. Als **735 BF** der aktuelle Gouverneur verstirbt und sein Nachfolger aus Al'Anfa noch nicht eingetroffen ist, hört ein Gaukler zufällig in einer von Piraten besuchten Taverne in einem kleinen Küstendorf, wie Thorwaler damit prahlen, das Schiff dieses neuen Gouverneurs überfallen und versenkt zu haben.

Kurz entschlossen besorgt er sich eine pompös aussehende Uniform und lässt sich von ein paar Freunden nach Brabak rudern. Dort berichtet er voll scheinbarem Zorn von dem dreisten Überfall und wie er, der neue Gouverneur, nur durch eigenen Heldenmut und Hilfe seiner Getreuen überlebt habe. Seine Vorstellung ist so überzeugend, dass ihm der Stadtschlüssel überreicht und er vereidigt wird. Einige Wochen lang führt der Hochstapler gemeinsam mit seinen Freunden ein prächtiges Leben, verprasst das letzte Geld der Stadtkasse, erlässt sehr eigenwillige Edikte, begnadigt verurteilte Straftäter und verführt scharenweise Töchter aus reichem Hause. Doch er sorgt auch dafür, dass er sofort darüber informiert wird, als eine weitere vizekönigliche Galeere im Hafen anlegt, und nutzt die entstehende Verwirrung, um unerkannt zu entkommen.

War Brabak bis dahin nur eine verarmte Stadt, wird sie nun zum Gespött des ganzen Südens. Die Geschichte des Gauklergouverneurs aber lebt fort und dient bis heute dazu, die Stadt der Lächerlichkeit preiszugeben.

Der Zerfall des Neuen Reichs

Schon lange fühlen sich viele Provinzen des Neuen Reichs dem Kaiser kaum noch verbunden, kümmert sich dieser doch nur noch um seine eigenen Angelegenheiten, aber wenig um Politik. Schon zu Beginn des Jahrhunderts wäre das Reich fast auseinandergefallen, und als Albernia sich loslöste, wäre es eigentlich nur noch eine Frage von Monaten gewesen, bis andere Provinzen diesem Beispiel gefolgt wären. Doch dann wird Havena von der fürchterlichen Flut zerstört – und allein die Gefahr, dass es sich hierbei um ein Strafgericht der Götter handeln könnte, bringt die Regenten der anderen Provinzen dazu, Abstand von ihren Plänen zu nehmen. Doch fünfzig Jahre später ist die Erinnerung an diesen Vorfall verblasst, und der Ärger über die Führungsschwäche der Garether Regierung ist stärker als zuvor.



Der Baliiri-Schwur

744 BF versammeln sich viele Adlige des Lieblichen Feldes auf dem Jagdschloss Baliiri bei Vinsalt, unter ihnen Graf *Khadan Firdayon von Vinsalt*, Graf *Thursis ay Oikaldiki von Chababien* und die Gräfin vom Sikram, *Tharinda von Marvinko*, sowie der Seneschall der Ardariten *Acano ya Torese*, die Hochgeweihten der Hesinde und des Efferd und fünfzig weitere Adlige und Personen mit großem Einfluss. Sie schwören, die Waffen nicht ruhen zu lassen, solange das Liebliche Feld vom Neuen Reich abhängig ist.

Dieser Baliiri-Schwur wird seitdem als Wendepunkt in der Geschichte des Herzogtums betrachtet, und traditionelle Einwohner wissen sehr genau, welche Familien und Herrscherhäuser daran beteiligt sind und welche nicht, denn das gilt als Indikator für Patriotismus und Mut.

Die hundert Tage von Kuslik

In der Nacht zum 22. Efferd des gleichen Jahres erstürmen Aufständische gleichzeitig sämtliche kaiserlichen Festungen zwischen Methumis und Grangor, nur die Alte Burg von Kuslik kann von Oberst *Targuin Conchobair* gehalten werden, bis am 2. Firun ein Entsatzheer aus Havena eintrifft und die Aufständischen vertreibt. Die ‚hundert Tage von Kuslik' gelten seitdem im Neuen Reich als Inbegriff des tapferen Ausharrens, und Targuin wird wegen dieser Leistung später zum Grafen von Winhall erhoben.

Als ein Ultimatum von Kaiser *Eslam III.* am 10. Firun abläuft, beginnt das ‚Unternehmen Wespennest', bei dem alle bekannten Rebellengruppen systematisch ausgelöscht werden sollen. Doch die Rebellen lassen sich auf keine Schlachten ein, sondern ziehen sich in die Goldfelsen zurück, in denen sie im Gegensatz zu den kaiserlichen Truppen über hervorragende Ortskenntnisse verfügen. So bleibt dem Herzog vorerst nichts anderes übrig, als das ganze Land unter Kriegsrecht zu stellen, alle verdächtigen Adligen abzusetzen und jeden drastisch zu bestrafen, der am Aufstand oder an Plünderungen teilgenommen hat.

Doch die Rebellen lassen sich davon keineswegs entmutigen, sondern setzen den Kampf fort. Ihre Methoden sind indes häufig nicht sehr rondragefällig. Aus ihren Verstecken in den Goldfelsen kommen sie in kleinen Gruppen hervor, schlagen schnell zu und ziehen sich zurück, ehe Verstärkung kommt. So zermürben sie die feindlichen Truppen, bei denen es schließlich immer häufiger zu Desertionen kommt.

Die folgenden Jahre sind für das Liebliche Feld noch bitterer als die Zeit vorher, aber der Wille zur Eigenständigkeit wächst immer weiter an.

Das Massaker von Arivor

Die almadanische Reiterei hat sich im Laufe des letzten Jahrhunderts einen legendären Ruf erworben. Der wird nachhaltig beschädigt, als ihr Oberst am 9. Phex **744 BF** in Arivor von einem vergifteten Pfeil getötet wird und die Reiter daraufhin ein Blutbad unter der Bevölkerung anrichten – von diesem Zeitpunkt an steht der Begriff „Dragonade" für eine brutale Zwangsmaßnahme.

Aufstand in Grangor

Im Umfeld der Unabhängigkeitsbestrebungen des Lieblichen Felds begehren die Grangorer Bürger offen gegen die Garether Herrschaft auf. Am 17. Praios **745 BF** greifen einige tollkühne Streiter aus der Stadt die kaiserliche Flotte in Harben an. Sieben Galeeren gehen in Flammen auf, bevor die Angreifer zurückgeschlagen werden können. Als dann im Herbst auch noch die Abgaben an Gareth ausbleiben, sendet der Kaiser seine Truppen aus. Die Grangorer, die damit gerechnet hatten, dass sich die anderen Städte des Lieblichen Feldes ihren Aktionen anschließen, sehen sich allein gelassen und können den Truppen nur wenig entgegensetzen. So marschieren die Soldaten in die Stadt ein und werfen die Rädelsführer in den Kerker. Als Strafmaßnahme werden am 7. Travia **745 BF** 500 willkürlich ausgewählte Grangorer Bürger nach Angbar verschleppt und zur Arbeit in den dortigen Minen verurteilt.

Die Seeschlacht von Methumis

Unterdessen erhebt sich Graf Thursis selbst in den Rang eines Markgrafen von Chababien und erklärt die Provinz für unabhängig. Kaiser *Eslam III.* lässt daraufhin in Mengbilla seine Truppen zusammenrufen und an Bord von Kriegsschiffen gehen. Im Rahja **745 BF** gelingt es den entschlossenen Neethanern jedoch, die kaiserliche Flotte auf notdürftig bewaffneten Fischerbooten und Handelskähnen vor Methumis zur Umkehr zu zwingen. Die ‚Seeschlacht von Methumis', bei der mehrere kaiserliche Schiffe versenkt werden, bleibt der einzige Versuch, das Liebliche Feld von Süden her anzugreifen.

- 746 BF: Erste Schlacht von Arivor
- 746 BF: freie Reichsstadt Abilacht
- 748 BF: Stapellauf der ersten Karavelle
- 749 BF: das Vigilantenheer Bosparans
- 751 BF: der Flug des Roten Drachen, Zweite Schlacht von Arivor
- 751 BF: das Cron-Epistulum
- 752 BF: Frieden von Kuslik, Unabhängigkeit des Lieblichen Felds
- 752 BF: Gründung des unabhängigen Bergkönigreichs Phecanowald
- 754 BF: Zerteilung des Aarensteins
- 754 BF: Grangor wird freie Stadt
- 755 BF: Unabhängigkeitserklärung des Bornlands und Uhdenbergs
- 755 BF: der Festumer Igelbrief

Die Erste Schlacht von Arivor

Nach langem Hadern mit ihrem Glauben entschließen sich die Ardariten unter Seneschall Acano im Ingerimm **746 BF** schließlich, das wenig rondragefällige Versteckspiel aufzugeben und sich einer offenen Schlacht zu stellen. Zwar erleiden ihre Truppen in der Ersten Schlacht von Arivor am 19. und 20. Ingerimm eine bittere Niederlage, aber für ihr Selbstverständnis ist dies ein Befreiungsschlag – und für andere Rebellen eine Ermutigung. Überall flammen jetzt Kämpfe auf, und längst können die Kaiserlichen nicht mehr jeden davon für sich entscheiden.

Das Ende eines Feinschmeckers

Abgesehen von dem Befehl an die mengbillanische Flotte sind nur wenige politische Entscheidungen von Eslam III. überliefert. Bekannt ist hingegen, dass er die besten Köche des Reiches an seinen Hof holt und ein ausgesprochener Feinschmecker ist. **747 BF** erstickt er an einem winzigen Wachtelknöchelchen. Sein Sohn und Nachfolger *Eslam IV.* zeichnet sich durch strategische Unfähigkeit und mangelnde Entscheidungsfreude aus.

Herzog Olruk

Die Lage von Herzog *Olruk* wird immer schwieriger, denn seine Truppen verlieren die Lust an den endlosen Scharmützeln, und er hat nur noch kleine Teile seines Reichs wirklich unter Kontrolle.

Als nun Eslam IV. auf den Kaiserthron steigt, kommt es im Heer zu langwierigen Kompetenzstreitereien, die die Truppen lähmen und Herzog Olruk in die Verzweiflung treiben. Am 22. Rondra **748 BF** wird er von einer seiner Konkubinen stranguliert.

Das Vigilantenheer Bosparans

Der frisch inthronisierte Herzog *Juban Galahan* sieht sich mit der Meldung konfrontiert, dass Silas von einem ‚Vigilantenheer Bosparans' angegriffen und eingenommen wurde, das unter Führung der Gräfin *Tharinda von Marvinko* steht. Unerfahren und ohne ausreichende Truppen muss er mit anschauen, wie dieses Heer von Ort zu Ort zieht und bis Praios **749 BF** alle kaiserlichen Festungen südlich des Sikram einnimmt.

Nun sammelt er alle seine Kämpfer (auch wenn er dafür manchen Krisenherd ungedeckt lassen muss) und zieht Gräfin Tharinda entgegen. Am 4. Phex **749 BF** treffen die beiden Heere nördlich von Silas aufeinander. Zwar versucht Graf Khadan Firdayon, den Vigilanten zu Hilfe kommen, doch aufgrund betrügerischer Späherberichte lenkt er seine Truppen in die falsche Richtung.

Die Rebellen sind von den anstrengenden Kämpfen der vergangenen Monate erschöpft, und so gelingt es Jubans Generälen, das ‚Vigilantenheer' in der Schlacht von Marvinko zu zerschlagen und fast vollständig auszulöschen. Auch Gräfin Tharinda stirbt mit der Waffe in der Hand.

Ihre Nachkommen sind überzeugt, Graf Khadan habe sich feige vor der Schlacht gedrückt oder Tharinda sogar aus Neid und Ehrgeiz im Stich gelassen, um eine lästige Konkurrentin loszuwerden.

Der Flug des Roten Drachen

Die Rebellen ziehen sich nach der Niederlage Tharindas wieder in die Goldfelsen zurück. Doch bei den Kaiserlichen macht sich zunehmend Kriegsmüdigkeit breit. Ein Drittel der Truppen desertiert im Laufe des kommenden halben Jahres.

Dann prescht Graf Khadan mit all seinen Truppen am 11. Rondra **751 BF** unerwartet aus den Goldfelsen hervor und erobert eine Stadt nach der anderen. Dieser Feldzug geht wegen Khadans Wappens als ‚der Flug des Roten Drachen' in die Geschichte ein. Er setzt mit über tausend Kämpfern über den Sikram und nimmt Belhanka nach zweiwöchiger Belagerung ein. Zwanzig Tage später kesseln seine Truppen das kaiserliche Heer in Arivor ein und besiegt es in der vier Tage dauernden Zweiten Schlacht von Arivor. Die verbliebenen Kaiserlichen verschanzen sich in Kuslik und Grangor und rechnen jederzeit mit ihrem Untergang. Doch dazu soll es nicht kommen.

Der Frieden von Kuslik

Khadan ruft die Adligen des Lieblichen Felds in Vinsalt zu Beratungen zusammen, und dort trifft dann eine Delegation des Kaisers ein, die Verhandlungen anbietet. Am 14. Rahja **751 BF** kommen Kaiser Eslam IV. und Graf Khadan im Kusliker Hesindetempel zusammen und besprechen die Möglichkeiten eines Friedensschlusses. Herzog Juban wird zu diesem Treffen ausdrücklich nicht eingeladen.

Nach zähen Verhandlung legen sie ihren Beratern einen Vertragsentwurf vor, der am 1. Praios **752 BF** besiegelt wird. Für den Kaiser ist dies wirtschaftlich eine harte Entscheidung, gar nicht zu sprechen von dem politischen Gesichtsverlust, den er dadurch erleidet. Letzteren versucht er allerdings ein wenig abzumildern, indem er den Liebfeldern die Zusage abringt, ihren Herrscher niemals Kaiser zu nennen.

Bereits am folgenden Tag beginnt der Abzug der kaiserlichen Truppen aus dem Lieblichen Feld, und am 5. Praios wird Graf Khadan in Vinsalt zum ersten König des Lieblichen Felds gewählt. Für den ehemaligen Herzog bleibt immerhin ein Fürstentitel, allerdings an Ländereien nur die Stadt Kuslik und die ausgedehnten Hausgüter der Familie Galahan.

Der Aarenstein

Als Zeichen der Unabhängigkeit wird der Aarenstein aus der Kaiserkrone gebrochen und feierlich Khadan überreicht. Der bemerkt, dass dieser Stein bereits einmal zweigeteilt war und löst die beiden Hälften wieder voneinander. In den einen Teil lässt er **754 BF** das Adlersiegel des Königreichs schneiden, in den zweiten das Wappen des Hauses Oikaldiki. Zu dieser Zeit ahnt längst niemand mehr, dass es sich bei dem Stein um den Karfunkel des Wurms von Chababien handelt.

Albernia unter kaiserlicher Protektion

Als Fürst *Diaran von Albernia* **745 BF** stirbt, ohne Erben zu hinterlassen, fürchtet Kaiser Eslam IV., dass ein starker Nachfolger erneut versuchen könnte, die Provinz in die Unabhängigkeit zu führen. Deswegen stellt er Albernia unter Garether Verwaltung, wo es für die nächsten 40 Jahre verbleibt. Der von ihm eingesetzte kaiserliche Vogt *Gerbald von Mersingen* greift mit harter Hand durch, um jedem Gedanken an Eigenmächtigkeit vorzubeugen. Er beschneidet die Rechte des albernischen Adels und des Volkes: Freie Bürger dürfen keine Waffen mehr führen und nachts ihre Häuser nicht verlassen, Adligen nimmt er das Gerichtsrecht und verbietet den ehrenhaften Zweikampf. Jedes aufrührerische Wort wird bestraft, was bei den sturen Albernern aber nur zu anwachsendem Unwillen führt, auf den er mit immer größerer Härte reagiert. Wer zu erfolgreich ist und das nicht geschickt genug verbirgt, wird vom Vogt mit erdachten Steuern und Abgaben faktisch enteignet. Was er dem Adel und den reichen Händlern nimmt, gibt er weiter an treue Vasallen des Kaiserhauses, die sich beim Kampf im Lieblichen Feld verdient gemacht haben. Einer davon ist Targuin Conchobair, der einhundert Tage lang Kuslik vor den Liebfeldern verteidigt hat. Ihm spricht der Kaiser die Grafschaft Winhall zu, die dafür aus Albernia ausgegliedert wird. *Iraic Fenwasian*, der bisher über Winhall geherrscht hat, muss auf seine Ansprüche verzichten – der Beginn einer langen Feindschaft zwischen Haus Fenwasian und den Conchobairs. Eine besondere Stellung erhält Abilacht, das **746 BF** zur Reichsstadt unter direkter Verwaltung von Kaiser Eslam III. erhoben wird.

Ein neuer Schiffstyp

Im Lieblichen Feld läuft **748 BF** die erste Karavelle neueren Bautyps vom Stapel, die zum Vorbild für eine neue Generation von Hochseeschiffen wird. Dadurch wird in den nächsten Jahrzehnten die Erforschung der Waldinseln deutlich vorangetrieben, und Handelsfahrten zum Güldenland werden immer häufiger von Erfolg gekrönt, sodass der Markt für teure Gewürze und Luxusgegenstände aus dem fernen Kontinent floriert.

Das Cron-Epistulum

Nachdem es im Lieblichen Feld mehrfach zu Konflikten zwischen der Rondrakirche und dem Adel gekommen ist, wird in Vinsalt **751 BF** das Cron-Epistulum als Ergänzung zum Garether Pamphlet erlassen. Es bestimmt, dass das Schwert der Schwerter unabhängig von seinem weltlichen Rang Befehlsgewalt über liebfeldische Adlige ausüben darf, die rondrageweiht sind – und im Kriegsfall auch über Adlige, die zwar nicht geweiht, aber dennoch rondratreu sind.

Rastullahs Erscheinen – 752 bis 849 BF

Der aktuelle Stand um 752 BF

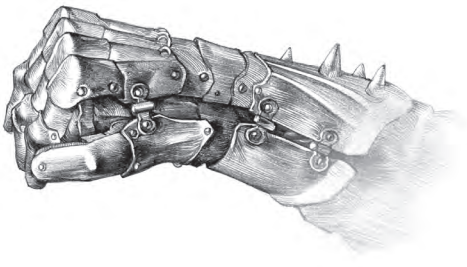
Die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes ist ein harter Schlag für das Selbstverständnis des Neuen Reichs – letztlich aber nur eine logische Konsequenz aus der Führungsschwäche der Kaiser. Auch viele andere Provinzen spielen seit längerer Zeit mit dem Gedanken, sich vom Reich zu lösen, und nur das fürchterliche Schicksal Havenas hat sie davon abgehalten, diesen Gedanken in die Tat umzusetzen. Doch vergessen ist er keineswegs.

In Al'Anfa hat sich ein neuer Boronkult etabliert, der die Geschicke der Stadt stark beeinflusst. Die Stadt hat sich nicht nur vom Mittelreich gelöst, sondern ist auch in Südaventurien zu einem Machtfaktor geworden, der dem Neuen Reich große Konkurrenz macht.

Maraskan ist zwar noch Provinz des Kaiserreichs, aber durch sein Völkergemisch hat sich dort eine ganz eigene Kultur entwickelt, in der der Zweigötterglauben der Beni Rurech eine entscheidende Rolle spielt.

Das Bergkönigreich Phecanowald

Noch bevor die Unabhängigkeit des Lieblichen Felds offiziell anerkannt ist, nehmen sich die Erzzwerge des Phecanowalds die Freiheitsbestrebungen seiner Einwohner zum Vorbild und sagen sich **752 BF** vom Bergkönigreich Eisenwald los. Schon längere Zeit herrscht Uneinigkeit zwischen den Zwergenvölkern über verschiedene religiöse und kulturelle Fragen, und so gründen die unzufriedenen Angroschim nun das Bergkönigreich Phecanowald. Als König Khadan inthronisiert ist, stellt er das Bergkönigreich unter seinen Schutz, was den Grundstein für eine enge Freundschaft zwischen den Zwergen und den Liebfeldern setzt.



- 755 BF: Ordensburg der Grauen Stäbe in Lowangen
- 757 BF: Versuch eines Mandrake, ins Tal der Elemente einzudringen
- 759 BF: Unabhängigkeitserklärung Maraskans
- 760 BF: das Wunder von Keft
- 761 BF: Verbannung des Herzogs Kynos von Crest
- 763 BF: Unabhängigkeit der Khôm
- 763 BF: Eröffnung der Akademie der vier Türme
- 764 BF: Eröffnung der Halle der Antimagie
- 764 BF: Gründung der Leichten Kavallerie in Unau
- 766 BF: Gründung des Alchimistenordens vom Roten Salamander
- 767 BF: das Wunder von Neetha, Thalionmels Opfer
- 769 BF: Gründung des Adlerordens
- 770 BF: Gründung des Kamelreiter-Regiments in Unau
- 771 BF: das Massaker von Tuzak
- 771 BF: der Zug der Kamelreiter durch die Khôm
- 771 BF: Malkillahs Truppen erobern das Szinto-Tal
- 771 BF: Festumer Edikt
- 773 BF: Verlegung des Sitzes der Amazonenkönigin nach Kurkum

Weitere Provinzen sagen sich los

Es dauert nicht lange, bis der Erfolg des Lieblichen Felds Schule macht. **755 BF** sagen sich das Bornland und Uhdenberg vom Kaiserreich los. Als die Bornländer Herzog *Thorulf von Weiden* auffordern, es ihnen gleichzutun, lehnt er ab und unterstreicht seine Reichstreue, was das Verhältnis zwischen Bornland und Weiden etwas abkühlt. Fürst *Djurmold II.* von Maraskan wird von seinen Beratern zwar ebenfalls bedrängt, dem bornländischen Beispiel zu folgen, doch er ist zögerlich und wartet erst einmal ab, wie die Dinge sich entwickeln.

Der Igelbrief

Die Loslösung des Bornlands vom Kaiserreich verläuft unblutig, abgesehen von einigen Scharmützeln an der Misa, bei denen aufdringlichen kaiserlichen Soldaten mit aller Deutlichkeit vermittelt wird, dass die Bornländer ihren Entschluss ernst meinen. Derweil entwerfen die Machthaber in Festum **755 BF** eine neue Verfassung, die offiziell ‚die Große Einigung' genannt wird, im Volksmund aber bald ‚der Igelbrief' heißt. Darin wird festgeschrieben, dass von nun an die Adligen gemeinsam in der sogenannten Adelsversammlung über die Geschicke des Bornlands entscheiden. Keine Adelsfamilie soll die Oberhoheit innehaben, sondern die Adelsversammlung wählt aus ihrer Mitte für jeweils fünf Jahre einen Adelsmarschall, der als Erster unter Gleichen betrachtet wird. Den Städten Festum, Norburg und Firunen wird Eigenständigkeit zugesprochen.

Besonders bemerkenswert ist allerdings die Festlegung, dass alle Nachkommen von Theaterrittern mit sofortiger Wirkung in den Adelsstand erhoben werden, wodurch sie auch zu Mitgliedern der Adelsversammlung werden. Da damit jedoch kein Landbesitz verbunden ist, entsteht eine Gruppe von Adligen, die nicht mehr Eigentum haben als irgendeine Bauernmagd. Der Ruf der Theaterritter als glorreiche Reichsgründer ist allerdings vollständig rehabilitiert.

Die Adelsmarschälle sind in der Folgezeit vollauf damit beschäftigt, die völlig unterschiedlichen Interessen der Adligen und der freien Städte unter einen Hut zu bekommen.

Das Festumer Edikt

Im Norden des Landes kommt es in den Folgejahren zu Schwierigkeiten mit nivesischen Sippen, als diese sich weigern, sich den neu ernannten Adligen zu unterwerfen. Um den Repressalien der Bornländer zu entgehen, bleiben die Nivesen mit ihren Karenherden außerhalb der bornischen Lande – da die Einheimischen aber auf das Fleisch der Karene angewiesen sind, entstehen auf einmal Hungersnöte. Deswegen sieht sich die Adelsversammlung gezwungen, einzulenken und **771 BF** das *Festumer Edikt* zu erlassen, das den Nivesen im Bornland Autonomie zugesteht.

Ein Königreich nimmt Gestalt an

Natürlich ist es für König Khadan kein Leichtes, die unterschiedlichen Adelsfraktionen und das Bürgertum des Lieblichen Felds gleichermaßen zufriedenzustellen, doch er zeigt großes diplomatisches Geschick, indem er verdiente Adlige belohnt und andere einflussreiche Menschen an seine Seite ruft. So macht er die Grafen von Grangor und Methumis zu Herzögen, Marschall Acano ya Torese, Seneschall des Ardaritenordens, wird Erzherrscher der Provinz Arivor, die von nun an ein Lehen des Ordens ist. Die traditionellen Thronlande von Yaquirien werden den Baronen von Bethana anvertraut. Alle Verbündeten aus dem Freiheitskrieg erhalten von König Khadan weitreichende Privilegien – ein Umstand, mit dem Khadans Nachfolger noch jahrhundertelang zu kämpfen haben. Im Jahr **754 BF** kann Grangor seine Stadtfreiheit durchsetzen und entzieht sich damit dem Einfluss des Herzogs.

Der einflussreichste Widersacher Khadans ist jedoch Markgraf Thursis von Neetha, der darauf pocht, sein Land aus eigener Kraft in die Unabhängigkeit geführt zu haben, und sich deswegen nicht Khadan unterstellen will, der ursprünglich als Graf auf einer Stufe mit ihm stand. Diese Haltung gibt er erst **767 BF** auf, als Neetha von einem Reiterheer der Beni Novad angegriffen wird.

Eine neue Ordensburg

Im Jahr **755 BF** errichten die Grauen Stäbe von Perricum im Norden Lowangens eine neue Ordensburg, von der aus die Ordensaktivitäten im Norden Aventuriens koordiniert werden.

Der Mandrake und das Tal der Elemente

In der Bibliothek von Selem stößt ein Mandrake aus Maraskan **757 BF** auf eine Schrift, in der vom Tal der Elemente die Rede ist. Durch die Aufzeichnungen findet er zwar den Eingang zum Tal, fällt aber den Fallen des Eschin vom Quell zu Opfer, bevor er es betreten kann.

Das Freie Königreich Maraskan

Als Fürst Djurmold II. **759 BF** nach einem Bad im Roab an den Folgen eines Schlangenbisses stirbt und ihm sein gerade einmal sechzehnjähriger Sohn *Dajin I.* auf den Lilienthron folgt, hört dieser auf seine Berater und gründet das unabhängige Königreich Maraskan. Wie er erhofft hat, kann sich der zögerliche Eslam IV. nicht entscheiden, größere Truppenkontingente auszusenden, um diesen Schritt rückgängig zu machen. So werden die kaiserlichen Truppen auf der Insel entwaffnet und aufs Festland verschifft, so sie sich nicht bereit erklären, dem jetzigen König Dajin I. Treue zu schwören, was zumindest diejenigen, die selbst gebürtige Maraskaner sind, aber gerne tun.

Doch wenn das Volk Maraskans durch die Unabhängigkeit eine Verbesserung der eigenen Lage erhofft hat, dann sieht es sich bald enttäuscht. Denn kaum steht Dajin nicht mehr unter dem Schutz des Kaiserreichs, erheben sich überall auf der Insel Adlige und beanspruchen mehr Macht. Wieder kommt es zu zahllosen Fehden, und das Volk leidet.

Karawane in der Khôm

Das Wunder von Keft

In der bis dahin unbedeutenden Oase Keft mitten in der Khôm-Wüste spielt sich im Jahr **760 BF** ein Wunder ab, das den Wüstenvölkern neues Selbstbewusstsein verleiht. Vor den Augen zahlreicher Zeugen vor allem aus dem Volk der Beni Novad sinkt am 23. Boron eine Wolke in Form eines prächtigen Zeltes aus der Luft hinab. Daraus tritt eine Lichtgestalt und erklärt, die Beni Novad seien vom Gott Rastullah dazu ausersehen, seine Worte in die Welt zu tragen. Lange habe er geschlafen, doch jetzt wolle er wieder die Herrschaft übernehmen, die ihm zustehe. Die Gestalt diktiert den Staunenden 99 Gesetze, die sie von nun an streng einzuhalten hätten. Nur die wenigsten Mystiker glauben zu ahnen, dass hinter diesem Wunder der Unsterbliche und Gott Raschtul steckt, der sich im Zweiten Zeitalter schlafen legte. Ob er auf diese Weise versucht, neue Macht in der Dritten Sphäre zu erringen oder womöglich sogar nach Alveran zurückkehren will, vermag sich niemand auszumalen.

Noch im gleichen Jahr schreibt der Gelehrte *Hahmud Dhach'gamin* das Buch *Rastullah in Keft*, in dem er die Erscheinung beschreibt und Rastullahs Aussagen festhält. Die Beni Novad beginnen voller Begeisterung, die anderen Völker der Khôm zu bekehren, wo möglich mit flammenden Predigten und wortgewaltigen Verkündungen, wo nötig mit Lanze und Säbel. **761 BF** haben sich die Bewohner der Oasen Schebah, Birscha und Al'Rifat den Rastullahgläubigen angeschlossen, die inzwischen nur noch ‚Novadis' genannt werden. Im Jahr darauf erreichen sie mit ihren Bekehrungen die Randgebiete der Wüste. Daraufhin erkennt Kaiser *Eslam IV.* **763 BF** vorsichtshalber die Unabhängigkeit der Wüstenbewohner an. Die kaiserliche Wüstenlegion von Unau kann jedoch vorerst verhindern, dass die Novadis in diese Region vordringen.

Zunehmende Kämpfe in der Mark Amhallah

Durch Rastullahs Erscheinen ermutigt, kommt es ab **761 BF** zunehmend zu Angriffen von novadischen Reitern, die in die Mark Amhallah einfallen. Die Almadaner rächen sich mit kleineren Angriffen auf die Oasen der nördlichen Khôm. Allerdings dient der „Kampf gegen die Ungläubigen" (der von beiden Seiten so genannt wird) immer wieder dazu, auch Gegner in der eigenen Fraktion zu überfallen. So dringen **774 BF** Rondrageweihte in zwei almadanische Tsatempel ein, verjagen die Priester und weihen die Gebäude ihrer eigenen Göttin.

Erm Senn und die leichte Kavallerie

Nach den Entwicklungen in der Khôm gilt den kaiserlichen Strategen die bis dahin wichtige tulamidische Reiterei nicht mehr als vertrauenswürdig. Um sie zu ersetzen, befiehlt Kaiser Eslam IV. **764 BF** die Aushebung von sechs Schwadronen leichter Kavallerie. Im Jahr **770 BF** wird der nivesischstämmige Offizier *Erm Senn* zum Oberst dieser Einheiten ernannt und damit in den Führungsstab um Marschall *Oswald von Waldenstein* aufgenommen. Noch im gleichen Jahr erhält er die Erlaubnis, in Unau ein Regiment Kamelreiter zu gründen, denn die normale Reiterei ist nicht in der Lage, flüchtende Novadis in die Wüste hinein zu verfolgen, was die Wüstenbewohner immer wieder ausnutzen. Dem will Erm Senn mit den Kamelreitern einen Riegel vorschieben.

Als die Kamelreiter **771 BF** in einer Strafexpedition von Unau nach Punin die Wüste durchqueren, greifen sie jede Novadi-Siedlung an, die sie finden können. Doch statt die Novadis damit zu demoralisieren, bringen sie sie dazu, unter Führung

- 774 BF: Eroberung Selems durch Novadis, Eroberung Kefts durch kaiserliche Truppen, Hinrichtung der Worthüter
- 774 BF: Überfall auf zwei almadanische Tsatempel durch Rondrageweihte
- 775 BF: Zweite Schlacht am Cichanebi-See, Malkillah als Kalif aller Novadis
- 777 BF: Hinrichtung einer Alchimistin nach einer misslungenen Schönheitsbehandlung an Kaiser Bodar
- 779 BF: Handelsblockade gegen das Liebliche Feld
- 779 BF: dritter Angriff des untoten Wasserdrachen von Grangor
- 780 BF: Entstehung der Belkariten
- 785 BF: Beginn einer neuen Fürstendynastie in Albernia
- 786 BF: Angriff der Ziliten auf Maraskan, um für Zchakkr'Sar ein Artefakt zu erobern
- 792 BF: Reichsreform, Gründung Darpatiens, freie Reichsstadt Punin

des ehemaligen Rittmeisters *Malkillah ibn Hairadan* enger zusammenzurücken – so beginnt eine erbarmungslose Jagd auf die Kamelreiter. Von den 400 Kamelreitern überleben nur 37, darunter Erm Senn.

Der verbannte Herzog

Nachdem der renitente Herzog des Balash, *Kynos von Cres,* es einerseits nicht schafft, dem neu entstehenden Rastullahglauben Einhalt zu gebieten, er aber andererseits gleichzeitig lautstark Kritik an Kaiser Eslam IV. äußert und recht eigenwillige Reformvorschläge verkündet, fällt er **761 BF** in Ungnade und widmet sich fortan (nicht ganz freiwillig) der Besiedelung Altoums und dort vor allem dem Aufbau des Ortes Altaïa auf einigen uralten Ruinen.

Weitere Magierakademien und andere Organisationen

Nachdem *Al Gorton*, der Leibmagier des Mirhamer Königs, seinen Herrn vor den tödlichen Folgen eines Schlangenbisses gerettet hat, erlaubt dieser ihm als Dank, eine eigene Magierakademie zu gründen: So öffnet **763 BF** die ‚Akademie der Vier Türme' ihre Pforten (später wird sie ‚Schule der variablen Form' genannt). Erst in hohem Alter findet Al Gorton heraus, dass er eine Wiedergeburt des Magiermoguls Al'Gorton ist, und begibt sich nach Maraskan auf die Suche nach dem Nest seiner Herrin, der Skrechu, überlebt aber die Reise durch den maraskanischen Dschungel nicht.

In Kuslik eröffnet **764 BF** König Khadan persönlich die ‚Halle der Antimagie'. Zwei Jahre später schließen sich in Brabak Magier und Alchimisten aus ganz Aventurien zum ‚Bund vom Roten Salamander' zusammen, um ihrer Kunst mehr Anerkennung zu verschaffen und den Informationsaustausch zu verbessern. Dass sie ihr Haupthaus ausgerechnet in dem verarmten Brabak beziehen, liegt einfach daran, dass der Gouverneur jede potentiellen Steuerzahler dringend braucht und ihnen deswegen nur minimale Sicherheitsauflagen für ihre Labore macht.

Im Lieblichen Feld gründet König Dettmar von Vinsalt **769 BF** den ‚Orden vom Goldenen Adler', in dem königstreue und patriotische Recken versammelt werden, um dem Hause Firdayon treu zu dienen.

Thalionmels Wunder und die Folgen

Inzwischen geben sich die Novadis nicht mehr mit den Wüstengebieten zufrieden, denn die bisherigen Triumphe bestärken sie in dem Glauben, das auserwählte Volk des einzig wahren Gottes zu sein. **765 BF** sammelt *Tugruk Pascha* ein großes Heer von Kamelreitern, die sich als die Elite aller Novadis betrachten und einer alten und kompromisslosen Kriegertradition folgen. Er überquert die Goldfelsen und erobert die harodische Grafschaft Tollfana, um dort den Rastullahglauben einzuführen.

Als er zwei Jahre später, am 4. Peraine **767 BF**, Neetha angreift, stellt sich seinem Heer an der Chabab-Brücke die Rondranovizin *Thalionmel von Brelak* in den Weg. Obwohl sie ganz alleine ist, scheitern mehrere Wellen novadischer Reiter an ihrem in heiligem Zorn geschwungenen Rondrakamm. Selbst als Tugruk seinen Bogenschützen befiehlt, sie zu töten, bricht sie erst tot zusammen, als sie von zahllosen Pfeilen durchbohrt ist. Daraufhin stürmen die Novadis voran, zerstückeln ihren Leib, werfen die Körperteile in den Fluss und tragen das eroberte Schwert im Triumph umher. Doch dann rast eine gewaltige Flutwelle den Chabab herab und reißt die Brücke mitsamt 500 novadischen Kriegern davon. Keiner der Angreifer überlebt dieses göttliche Wunder, und Thalionmels Löwenschwert *Ay'Halam al'Rhondrachai* (‚Stahl, der Rondras Ehre schützt') geht verloren. Thalionmel wird seitdem von der Rondrakirche als Heilige verehrt, und über mehrere Jahrhunderte suchen Gläubige in den Fluten nach ihrem Schwert, bis es **1.008 BF** endlich gefunden wird.

Interne Machtkämpfe bei den Novadis

Tugruk Paschas Untergang ist die erste größere Niederlage, die die Novadis hinnehmen müssen, und sie trifft die Rastullahgläubigen umso unerwarteter. So kommt es zu internen Streitigkeiten und Machtkämpfen, bei denen es unter anderem darum geht, wie die unterworfenen ‚Ungläubigen' zu behandeln seien. Der neunköpfige ‚Rat der Worthüter', der sich aus Mitgliedern der ältesten Familien der Beni Novad zusammensetzt, erklärt Tugruks Tod mit der Unzuverlässigkeit der Hilfstruppen und setzt deswegen darauf, Unterworfene ab sofort mit noch größerer Härte zu unterdrücken.

Doch ein charismatischer Anführer widerspricht ihnen öffentlich: Malkillah ibn Hairadan, der die Novadis gerade erst im Kampf gegen die durch die Wüste ziehenden kaiserlichen Kamelreiter vereint hat, war vor seiner Bekehrung ein kaiserlicher Rittmeister und versteht es, seine Anhänger davon zu überzeugen, dass alle Rastullahgläubigen gleich zu behandeln seien. Der Rat der Worthüter ist darüber natürlich nicht erfreut und versucht, ihn mundtot zu machen, indem er ihn **771 BF** als Grenzkommandeur in die abgelegene Oase Manesh versetzt.

Malkillah, der erste Kalif

Doch statt Ruhe zu geben, versammelt der charismatische Anführer dort Gleichgesinnte um sich: Viele Krieger unterschiedlicher Stämme schließen sich ihm an, auch solche, die als Beni Novad eigentlich von dem Beschluss der Worthüter profitieren. Malkillah ist aber zu klug, um weiter offen zu op-

Thalionmels letzter Kampf

ponieren. Stattdessen erobert er mit seinen Leuten **771 BF** das Szintotal, **774 BF** besetzen seine Truppen Selem und er ernennt den ersten Selemer Sultan.

Als Reaktion darauf sendet der junge Kaiser Bodar die Reste des Kamelkorps unter Erm Senn und weitere Truppen von Unau aus in die Khôm, um das geistliche Zentrum des Rastullahglaubens anzugreifen. Weite Teile der Oase Keft werden erobert, nur der Tempelbezirk und das heilige Feld der Offenbarung werden von den Novadis unter großen Verlusten gehalten. Die neun Worthüter werden jedoch von Erm Senn gefangen genommen und öffentlich hinrichtet.

Damit sind Malkillahs wichtigste interne Gegenspieler beseitigt. Als der junge Heerführer von den Ereignissen hört, eilt er wider Erwarten nicht nach Keft, sondern zieht mit seinen Truppen nach Unau. Ein aufreibender Gewaltmarsch, der zum Teil gefährlich nahe an den gefährlichen Echsensümpfen vorbeiführt, bringt seine Truppen in kurzer Zeit vor die Mauern der kaiserlichen Garnison, die nur noch mit einer Rumpfmannschaft besetzt ist und die er aus seiner Dienstzeit mit all ihren Schwächen sehr genau kennt. Es dauert nicht lange, bis die Verteidiger besiegt sind und er die Garnison besetzen kann.

Als die kaiserlichen Truppen in Keft davon erfahren, eilen sie ihrer Garnison zu Hilfe, nur die Kamelreiter bleiben zurück. Doch die Kämpfer geraten in einen Zangenangriff der Novadis, die sie bereits erwarten. So kommt es am 21. Phex **775 BF** zur *Zweiten Schlacht am Cichanebi-Salzsee*, bei der Malkillah einen triumphalen Sieg erringt. Als er sich dann zur Keft aufmacht, entkommen Erm Senn und die Kamelreiter mit knapper Not und flüchten nach Fasar, wo der Obrist seine Einheit eigenmächtig auflöst.

Malkillah gilt nun als unbestrittener Heerführer aller Novadis, nimmt den Titel ‚Kalif, Herrscher aller Wüstennomanden' an und beendet damit die internen Machtkämpfe seines Volks. Er bezieht eine Residenz in Unau und nimmt alle Wüstenstämme, die ihn unterstützt haben, in einer feierlichen Zeremonie ins Volk der Novadis auf. Von diesem Zeitpunkt an darf sich jeder Rastullahgläubige als Novadi bezeichnen, unabhängig von seiner Abstammung.

Die Derwische

Um **800 BF** herum entsteht bei den Novadis die Tradition der Derwische, deren Zaubertänze auf uralten Mudramulim-Tänzen beruhen. Die Derwische beanspruchen für sich, die einzige rastullahgefällige Form der Zauberei zu praktizieren, und tolerieren keine anderen Zauberer neben sich, was von den Gelehrten der Novadis anerkannt und fortan genauso gehalten wird.

Malkillahs Nachfolger

Die Kalifen nach Malkillah bemühen sich gleichermaßen, das Einflussgebiet der Novadis zu vergrößern und die neue Nation zu festigen. Die kulturellen Differenzen zwischen den wüstenbewohnenden Nomaden, den sesshaften Reisbauern der Randgebiete und den geschäftstüchtigen Händlern der größeren Siedlungen sind schwer zu beseitigen. So sorgen insbesondere der von **768 bis 792 BF** regierende *Omar al-Karim* und sein Nachfolger *Mukkarib al-Kafur* (bis **814 BF**) dafür, dass hoch angesehene Gelehrte und Mawdliyat Gesetze entwickeln, die das Zusammenleben und Regieren ermöglichen, ohne gegen die 99 Gebote Rastullahs zu verstoßen.

Zu kriegerischen Erweiterungen des Kalifats kommt es allerdings kaum noch, denn die Kalifen müssen ihre Truppen vor allem dafür einsetzen, die verfeindeten Stämme davon abzuhalten, immer wieder übereinander herzufallen. Einzige Ausnahme ist die Unterwerfung der Ferkinas am Erkim und im westlichen Khoram-Gebirge in der Zeit zwischen **795 und 800 BF**. Da das Kaiserreich allerdings schwach ist, breiten sich die Novadis dennoch weiter aus, indem sie sich in neuen Gebieten ansiedeln, die bisher vom Neuen Reich beansprucht wurden.

- 793 BF: Entdeckung der Nebelauen durch Khunchomer Kapitäne
- 794 BF: Herauslösung Darpatiens aus Garetien
- 795 BF: der Graue Vogt von Gareth
- 795 BF: Unterwerfung einiger Ferkinastämme durch Novadis
- 796 BF: Entdeckung der Kugel des Altaïa-Orakels
- 796 BF: Entdeckung der legendären Flügel der Geflügelten Ritter
- 797 BF: Friedensvertrag von Myrburg
- etwa 800 BF: erste Derwische
- 800 BF: Machtübernahme des Schattenkabinetts von Drôl
- 802 BF: Vernichtung Charypsos
- 802 BF: Verbot der Ilaristen
- 803 BF: freie Reichsstadt Fasar
- 804 BF: Verlust der Grafschaft Winhall im Spiel
- 805 BF: Ende der Handelsblockade gegen das Liebliche Feld

Das Massaker von Tuzak

In den frühen Morgenstunden eines schwülen Sommertags **771 BF** dringen zahlreiche Kämpfer und Kämpferinnen in den Königspalast von Tuzak ein. Sie bringen jeden um, den sie finden, vom einfachen Küchenknecht bis hin zu König Dajin I. samt seiner ganzen Familie, nur ein kleiner Sohn wird von einer Bediensteten gerettet und zu einer Einsiedlerin im Inselinneren gebracht. In den Folgetagen werden überall in Maraskan die Getreuen des Königs ebenfalls ermordet, wenn sie nicht rechtzeitig gewarnt werden und fliehen.

Weitere Königsmorde

Mit diesem sehr blutigen Umsturz reißt der Baruun von Frandirab die Macht an sich und besteigt als *Dajin II.* den Lilienthron. Doch bereits 219 Tage später fällt er einem Giftanschlag zum Opfer. Ihm folgt *Dajin III.*, der immerhin fünf Jahre lang regiert. Um gegen einen Überfall wie bei dem Massaker von Tuzak geweiht zu sein, lässt er einen heimlichen Fluchttunnel graben, der in seinem Schlafgemach beginnt. Doch genau der wird ihm zum Verhängnis, als **776 BF** ein Meuchelmörder den Tunnel aufspürt und sich so ungehindert Zugang zum schlafenden König verschafft.

Die Flotte Maraskans

Dajin IV. will Maraskan zu einer großen Seemacht aufwerten und steckt alle verfügbaren Gelder in den Bau von Kriegsschiffen. Als ihm das nicht schnell genug geht, schraubt er ab **780 BF** in mehreren Schritten die Steuern bis in unerträgliche Höhe nach oben. Im sowieso schwer zu regierenden Volk kommt es daraufhin zu Tumulten und Aufständen, die jedoch zumeist niedergeschlagen werden. Viele verarmte Bauern verlassen ihre Dörfer und schließen sich in ihrer Not zu Räuberbanden zusammen. Dennoch schafft er es, bis **789 BF** an der Regierung zu bleiben und schließlich eines natürlichen Todes zu sterben, was bei maraskanischen Königen als Ausnahme gelten muss.

Der Umzug der Amazonenkönigin

Nachdem die Amazonenkönigin *Sophrina* mehrere Jahre von Visionen heimgesucht wurde, beschließt sie **773 BF**, ihren Sitz von Keshal Rondra nach Kurkum zu verlegen. Die Wasserburg am Fuß der Beilunker Berge wird ständiger Königinnensitz.

Der kahle Kaiser

Mit seinem Amtsantritt **772 BF** beginnend, pflegt Kaiser Bodar rauschende Feste zu feiern, Musikanten und Tänzer aus fernen Ländern an seinen Hof bringen zu lassen (legendär bleibt die aus gefangenen Orks und Goblins zusammengestellte Trommlergruppe, der allerdings nur ein einziger Auftritt gewährt wird, bevor die ‚Musiker' wegen Beleidigung des kaiserlichen Ohrs dem Scharfrichter übergeben werden).

Bodars besonderes Interesse gilt der Schönheit und der Jugend. So umgibt er sich nur mit Dienern, die höchstens zwanzig Jahre alt sind oder elfisches Blut in den Adern haben. Die wenigen Berater, die seinem Schönheitsideal nicht entsprechen, dürfen nur durch blickdichte Vorhänge mit ihm kommunizieren, was dazu führt, dass sie weitgehend eigenmächtig handeln.

Als Bodar bei sich selbst erste Anzeichens des Alterns entdeckt, bestellt er Alchimisten aus unterschiedlichen Schulen zu sich, die diesen Prozess aufhalten sollen. Der Erfolg ist unterschiedlich, aber niemals zu seiner vollen Zufriedenheit. So gibt er zum Beispiel nach dem Tipp eines tulamidischen Apothecarius den Befehl, die besten almadanischen Pferdezuchten auf Stutenmilchproduktion umzustellen, damit er regelmäßig in dieser edlen Flüssigkeit baden kann.

777 BF lässt er sich von einer eher unerfahrenen, aber sehr gut aussehenden Alchimistin dazu überreden, der Stutenmilch eine von ihr angefertigte Tinktur beizugeben. Als er im Anschluss an das Bad zwar seine Falten behält, dafür aber jegliche Körperbehaarung dauerhaft verliert, lässt er die unglückliche Alchimistin samt ihrer beiden Gehilfen aufs Rad flechten. Auch wenn er sich von nun an überhaupt nicht mehr in der Öffentlichkeit zeigt, erhält er doch den Beinamen ‚der Kahle'.

In der Folge steigert Bodar seine Bemühungen noch weiter, jugendliche Schönheit zurückzubekommen – und natürlich seine Haare. Zum Beispiel lässt er eine große Zahl von Riesenaffen dahinschlachten, um aus deren Testikeln Haarwuchsmittel zu gewinnen.

Im höheren Alter lässt er **807 BF** sogar einen übel beleumundeten Chimärologen zu sich bringen. Was genau bei dessen Experimenten herausgekommen ist, weiß niemand zu sagen – aber nachdem auch dieser Chimärologe dem Henker übergeben wurde, bekommen selbst Bodars vertrauteste Diener ihn nur noch in weiter Kleidung mit Kapuze und einen Gesichtsschleier zu sehen.

Die Handelsblockade des Lieblichen Feldes

Um das abtrünnige Liebliche Feld in die Knie zu zwingen und den Frieden von Kuslik zu revidieren, befehlen Kaiser Bodars Berater **779 BF** allen Provinzen an der Westküste eine vollständige Sperrung sämtlicher Wege, über die das Königreich am Yaquir mit Gütern versorgt wird. Der Vinsalter König *Dettmar* reagiert darauf, indem er „alles, was schwimmen kann" aufs Meer schickt, um das Land über den Seeweg zu versorgen – die kaiserliche Flotte reicht nicht aus, um auch dies zu unterbinden, denn viele kaiserliche Schiffe lagen zum Zeitpunkt der Unabhängigkeitserklärung in den Häfen des Lieblichen Felds und sind so in die Hände der Rebellen gefallen. Hinzu kommt, dass Mengbilla und Corapia dem Befehl des Kaisers nach einer Handelssperre nur widerwillig und zögerlich folgen. Brabak stellt erst mit über einem Jahr Verspätung ein paar baufällige Kähne zur Verfügung, und Al'Anfa lehnt die kaiserliche Anforderung aus machtpolitischen Überlegungen heraus völlig ab.

Der Plan König Dettmars geht erstaunlich gut auf, und die Handelsblockade führt nicht zu der erhofften Wirkung, das Liebliche Feld auszuhungern. Einen Rückschlag erleidet der König, als am Ende des Jahres der untote Drache zum dritten Mal vor Grangor auftaucht. Dabei gerät dieser jedoch mitten zwischen die gerade auslaufbereiten Schiffe, die ihn nun mit aller Kraft angreifen. Zwar ist am Ende die Hälfte der Grangorer Flotte versenkt oder schwer beschädigt, aber immerhin ist der Drache diesmal nicht bis in die Stadt vorgedrungen.

Im Jahr **805 BF** wird die Blockade abgebrochen, da sie trotz allen Aufwands kaum sichtbare Erfolge gebracht hat. Im Gegenteil hat sie dazu geführt, dass der Schiffsbau und der Seehandel im Lieblichen Feld eine neue Blütezeit erleben, die so Erfolg versprechend ist, dass die Bemühungen um den Seehandel in den folgenden Jahren weitergeführt werden. Es entstehen rege Handelsbeziehungen vor allem zu Nostria, Thorwal, Maraskan und dem Bornland. Durch den Handel wird Kuslik zur heimlichen Hauptstadt des Königreichs.

Die blühende Schifffahrt führt dazu, dass das Liebliche Feld die Südmeererkundung vorantreibt und mehrere Kolonien auf den dortigen Inseln errichtet. Wenig später entsteht der Brauch, missliebige Adlige auf solche Kolonien abzuschieben.

Die Probleme der Zyklopeninseln

Beim Frieden von Kuslik hat sich der Seekönig kaisertreu gezeigt und die Zyklopeninseln dem Garether Reich unterstellt, doch wirtschaftlich sind die Inseln vom Lieblichen Feld abhängig, das der wichtigste Handelspartner ist. So trifft die Handelsblockade die Inseln viel stärker als das Vinsalter Königreich, und viele zyklopäische Händler werden in den Ruin getrieben. Eine goldene Nase verdienen sich in dieser Zeit nur diejenigen, die die vom Kaiserreich auf die Inseln verbannten Sträflinge als Sklaven an Händler aus Mengbilla oder Drôl verkaufen.

Die Belkariten

Im Jahr **780 BF** misslingt ein magisches Ritual eines Kreises aus acht Lowanger Magiern und Magierinnen, die sich selbst unsterblich machen wollen. Zwei von ihnen sterben, die Seelen der anderen werden in die Körper von anwesenden Dienern geschleudert. Unter Führung des Magiers *Belkari* wechseln die ‚Belkariten' von an über Jahrhunderte hinweg immer wieder ihre Körper, um nicht zu sterben. So können sie unbemerkt immer wieder wichtige Positionen in der Stadt einnehmen. Im Phex 1031 BF versuchen sie, die Stadt vollständig unter ihre Kontrolle zu bringen, indem sie einen Aufstand gegen die Stadtoberen anzetteln. Doch der Aufstand scheitert, und die Belkariten ziehen sich nach Finsteranger zurück.

Das romantische Ende einer Dynastie

Eigentlich hofft der dritte Reichsvogt von Albernia, *Viburn von Mersingen*, darauf, vom Kaiser zum Fürsten gemacht zu werden. Doch dann verliert er sein Herz an die schöne und leidenschaftliche *Sinjer ni Bennain*, die ihn aber nur heiraten will, wenn er in Gareth vorspricht und dafür sorgt, dass sie das Erbe ihrer Vorfahren antreten und Fürstin Albernias werden kann.

Er lässt seinen ganzen Einfluss spielen, und als sie **785 BF** wirklich zur Fürstin wird, erhält er zwar als ihr Ehemann den Titel eines Fürsten – seine Verwandten aus dem Haus Mersingen sind aber zutiefst beleidigt, denn dort hatte man auf eine Mersinger Fürstendynastie gehofft.

Fürstin Sinjer schafft es **804 BF**, die vorübergehend ausgegliederte Grafschaft Winhall für Albernia zurückzugewinnen, indem sie es am 5. Rahja in einer Boltan-Partie dem Grafen *Hjalbin Conchobair* abluchst. Sofort melden die alten Besitzer des Landes, die Fenvasiens, Ansprüche an, aber da sie bisher der Fürstin keine besondere Sympathie entgegengebracht haben, setzt Sinjer lieber die Kaufherrenfamilie Grassberger als neue Lehnsnehmer ein. Im Jahr **837 BF** erkauft sich die Stadt vom Kaiser den Status als freie Reichsstadt. Der Graf Grassberger, der nun nur noch über das Umland herrscht, bleibt dennoch in der Stadt wohnen.

Der Bruderkrieg der maraskanischen Echsen

Aus den Tiefen des Meeres taucht der unter Meeresbewohnern legendäre und gefürchtete riesige Seestern *Zchakkr'Sar* (‚Hüter der Seelen') auf und stachelt **786 BF** die ansonsten friedliebenden Ziliten auf Maraskan an, einen Krieg gegen die Achaz zu führen, um ein Artefakt aus altechsischer Zeit für ihn zu erobern. Als er dieses Artefakt erhält, verschwindet er damit in der Tiefe des Meeres.

- 805 BF: Fertigstellung des großen Phextempels zu Phexcaer
- 806 BF: Verkauf der Bergbausiedlung Istina von Drôl an Mengbilla
- 810 BF: der Eklat von Kuslik
- 810 BF: Sklavenfänger im Chaluk-Tal
- 810 BF: Erfindung des Stoffdrucks
- 812 BF: Beginn des Kusliker Bürgerkriegs
- 813 BF: Grenzkonflikt zwischen Nordmarken und Kosch

Die Reichsreform

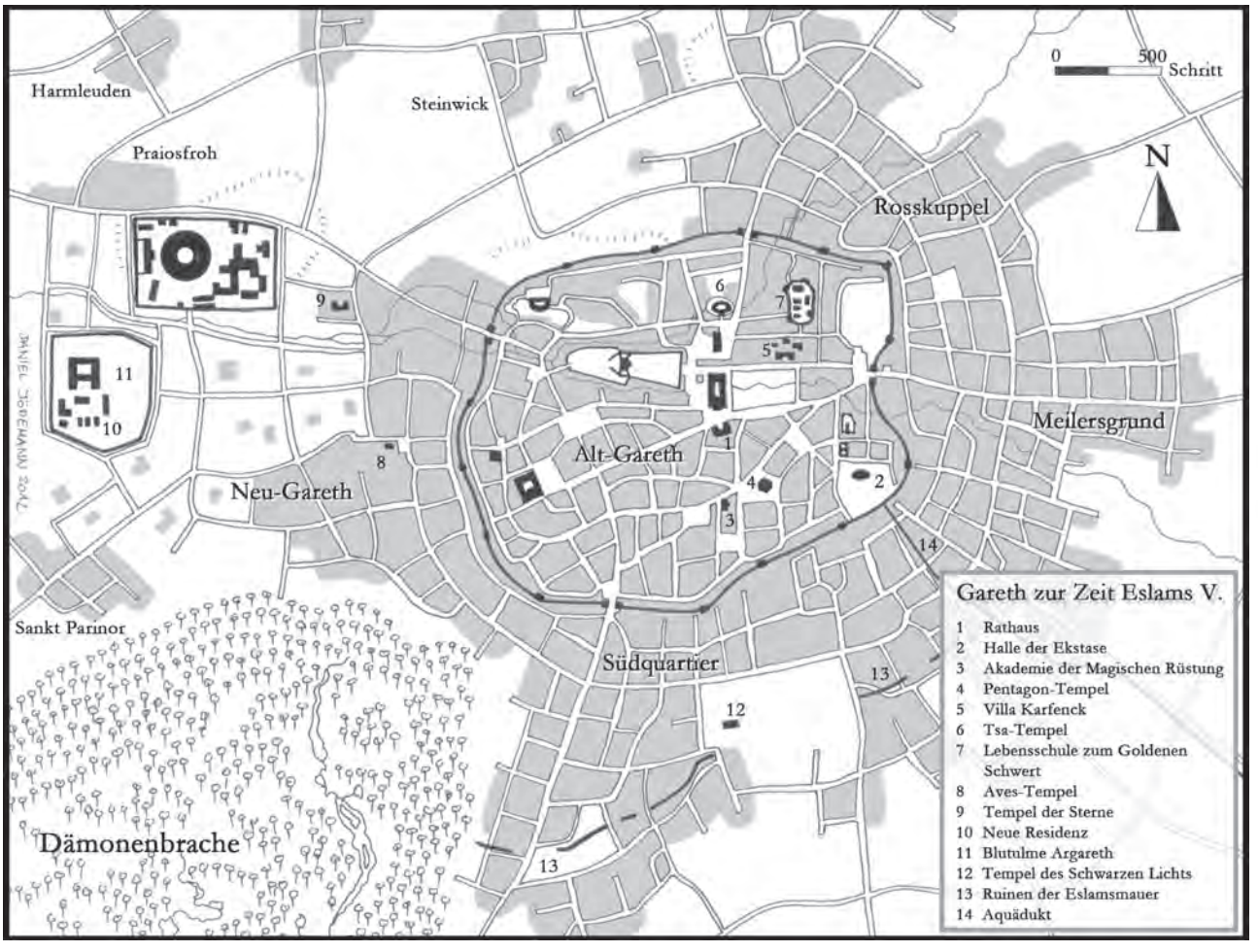
Um das Reich vor dem völligen Zerfall zu bewahren, beauftragt Kaiser *Bodar* seinen Kanzler *Randolph von Rabenmund* **792 BF**, eine Reichsreform durchzuführen. Sie umfasst unter anderem die Einführung einer seit Langem geforderten Institution: des Grafenkonvents, der von nun an die Außenpolitik des Reichs mitbestimmen kann. Durch diese Maßnahme verhindert Randolph immerhin die Lossagung Weidens und Araniens. Außerdem löst Randolph die alte Provinz Darpatien wieder aus Garetien heraus und wird von Bodar **794 BF** erwartungsgemäß zu deren erstem Fürsten bestimmt.

Die mächtige Fürstenstadt Punin ringt dem Kaiser im Zuge der langen Verhandlungen die Zusage ab, freie Reichsstadt zu werden. Dies nimmt sich Fasar als Vorbild und folgt im Jahr **803 BF**, was aber den Zerfall der Markgrafschaft Mhanadistan einläutet.

Der Vizekönig von Al'Anfa und auch mehrere Grafen entfernterer Städte sind von der Idee des Grafenkonvents jedoch wenig begeistert. Weigern sie sich schon seit Jahren, an den jährlichen Reichskongressen teilzunehmen, so sehen sie es jetzt noch weniger ein, alle paar Monate die weite und mühselige Reise nach Gareth anzutreten, um über die Angelegenheiten eines Reichs zu diskutieren, zu dem sie kaum noch eine Bindung fühlen. So schwindet der Kontakt des Kaisers zu den entfernten Provinzen noch weiter, und er muss sich auf die Berichte seiner Gesandten verlassen, die in regelmäßigen Abständen in diese Regionen reisen, um nach dem Rechten zu sehen. Im Jahr **793 BF** setzt Al'Anfa unter seine Berichte an den Kaiser erstmals die zweideutige Floskel: „Al'Anfa weiß, wer der Herr ist, auch wenn er die Peitsche nicht spüren lässt." In den folgenden 50 Jahren endet jeder Rechenschaftsbericht mit diesem Satz.

Die Nebelauen

Während im Westen der Güldenlandhandel floriert, suchen mutige Kapitäne im Osten immer wieder nach einer Passage zum Riesland. **793 BF** erreichen mehrere Schiffe aus Khunchom die Nebelauen südöstlich des Ehernen Schwerts. Da sie jedoch ohne nennenswerte Schätze zurückkehren, werden die Bemühungen in diese Richtung nicht fortgesetzt. Zweihundert Jahre lang dringt kein anderes Schiff zu einer derart weit östlich gelegenen Region vor.



Der Graue Vogt

Die Schwäche des Kaisers geht in dieser Zeit so weit, dass er nicht einmal seine eigene Hauptstadt unter Kontrolle hat. Stattdessen kämpfen verschiedene Unterweltgrößen um die Herrschaft über das Stadtgebiet. **795 BF** steht Jirtan Orbas, genannt der Graue Vogt, kurz davor, diesen Kampf für sich zu entscheiden. Dann will er ein Reich der Gesetzlosen errichten. Doch im letzten Moment wird er von einem Weggefährten verraten. Mit knapper Not kann er einer Verhaftung entgehen, aber die Stadtgardisten bleiben auf seiner Spur und jagen ihn ganze zwei Jahre lang quer durchs Neue Reich. Schließlich erreicht er die abgelegene und einsame Stadt Myrburg im Orkland, von deren Existenz seit Jahrhunderten kaum noch jemand etwas ahnt.
Durch sein Charisma, sein diplomatisches Geschick und seine Skrupellosigkeit gelingt es ihm in kurzer Zeit, die Macht über die Stadt an sich zu reißen. Gemeinsam mit seinen Gefährten und den wenigen mutigen Kämpfern aus der Stadt schlägt er einen Angriff der Zholochai-Orks zurück und kann deren Häuptling *Bradratork* gefangen nehmen. So kommt es zu einem Friedensvertrag mit den Orks, der die Stadt bis heute schützt.
Jirtan macht die Stadt zu einer Zuflucht für Diebe und Phexensjünger. Dabei gründet er auch eine Diebesgilde, die unter den Namen ‚Sho'taka'sa' in ganz Aventurien aktiv ist. **805 BF** wird in Myrburg der große Phextempel fertiggestellt, der nach Jirtans Entwürfen konstruiert wurde und wohl der größte seiner Art in ganz Aventurien ist. Im gleichen Jahr benennt er die Stadt in Phexcaer um. Unter seinem Schutz wagen es die Menschen wieder, Handelsstationen und Festungen entlang des Bodir zu gründen.

Das Orakel von Altaïa

In den Minen bei Altaïa wird **796 BF** eine grün leuchtende, magische Kugel entdeckt und in den Hesindetempel gebracht. Zusammen mit dem Hesindeorakel, das sich ebenfalls in dieser Stadt befindet, wird Altaïa zum Pilgerort für Hesindegläubige, die sich göttliche Inspiration oder Erkenntnisse erhoffen.

Die Geflügelten Reiter

Die Sewerier *Treson von Ilmenstein, Ulmia von Ask* und *Dilja von Notmark* entdecken **796 BF** im Keller einer längst vergessenen Burgruine die Adler-, Drachen- und Schwanenflügel, die bis dahin als Mythos aus früheren Zeiten galten. Daraufhin erschaffen sie die drei Banner Geflügelter Reiter, zu denen jeweils 32 bewährte Adlige berufen und mit Flügelpaaren ausgestattet werden, die nach dem Vorbild der drei Originale gestaltet sind.
Die drei Banner ernten schon bald großen Ruhm, und es ist der Traum fast jedes rondratreuen bornischen Adligen, bei den Geflügelten aufgenommen zu werden.

Das Schattenkabinett von Drôl

Im Jahr **800 BF** befreit Markgraf *Helario III. von Drôl* die Handelsstraße von Drôl nach Port Corrad aus novadischer Kontrolle. Als er in der Folge jedoch auch Selem angreift, unterliegt er und wird in der Schlacht getötet. Da er sein ganzes Vermögen in der Hoffnung auf satte Gewinne in die Söldnerarmee gesteckt hat, sind seine Erben nach dieser Niederlage ruiniert. In ihrer Not verpachten sie die Herrschaft über die Stadt an den örtlichen Phextempel, der ein gesichtsloses Schattenkabinett einsetzt, um die Finanzen der Stadt in Ordnung zu bringen. Als umfassendste Geldbeschaffungsmaßnahme leitet dieses Kabinett **806 BF** den Verkauf der reichen Bergbausiedlung Istina an Mengbilla in die Wege, die Drôl mehrere Hunderttausend Dukaten einbringt.

Das Verbot der Ilaristen

Im Lauf der Jahrhunderte hat sich die Hesindekirche in zwei Flügel gespalten: Der Ilaris-Zirkel, der in Aranien, Mhanadistan und Maraskan dominiert, setzt sich für die Freiheit von Geist und Wort ein, während der Kusliker Zweig, der den übrigen Kontinent beherrscht, ‚gefährliches Wissen' lieber weggeschlossen sehen will. Im Jahr **802 BF** gelingt es den Kuslikern, den Boten des Lichts von der Gefährlichkeit der Ilaristen zu überzeugen. Sie werden zu Häretikern erklärt, ihr Kult verboten und zerschlagen – obwohl er noch längere Zeit im Untergrund als Sekte weiter existiert.

Der Untergang Charypsos

In den letzten Jahrzehnten ist die Hafenstadt Charypso zu einem Zentrum des Sklavenhandels und der Piraterie geworden und dadurch sehr angewachsen: **802 BF** hat sie etwa 4.000 Einwohner. Allerdings kommt es dann zu einem Überraschungsangriff der Darna und der ständig von Sklavenjägern bedrohten Haipu, der mit solcher Entschlossenheit und Gnadenlosigkeit ausgeführt wird, dass kaum ein Weißer überlebt. Die Stadt wird von den Angreifern niedergebrannt und so gründlich zerstört, dass sie vorerst nicht wieder aufgebaut wird. Altaïa wird dabei verschont, da dessen Einwohner nicht auf Sklavenjagd gehen.

Dajin der Fromme

Als der maraskanische König *Dajin VI.* nach nur zwei Regierungsjahren **807 BF** kinderlos verstirbt (vermutlich von seiner energischen Gattin *Balatravis du Shoy'Rina* vergiftet), kommt es wieder einmal zu Unruhen, weil mehrere Adlige den Thron beanspruchen. Doch dann wird durch eine Prophezeiung des Harans von Sinoda (die in Wirklichkeit auf geschicktem Ränkespiel beruht) der jüngste Sohn Dajins I. entdeckt, der vor dem Massaker von Tuzak in Sicherheit gebracht wurde und im Dschungel aufgewachsen ist. Ohne eine Ahnung davon zu haben, was das Amt eines Königs bedeutet, besteigt er den Lilienthron und heiratet die Witwe seines Vorgängers.

- 815 BF: Ende der nordmärkischen Besetzung Koscher Baronien
- 815 BF: Ende des Kusliker Bürgerkriegs
- 815 BF: Erfindung des Schwarzpulvers
- 815 BF: Ausbruch der Blauen Keuche in Tobrien
- 815 BF: Gründung des Zweiten Fingers Tsas
- 819 BF: Freitod des Kalifen Sahir-Ilram
- 820 BF: Mord an Kalif Abu Marwan
- 820 BF: Beginn eines neuen Kults des Namenlosen unter der Bezeichnung „Ältester der Äonen“
- 832 BF: Freigabe des Hesindespiegels für Nicht-Akademiemagier
- 832 BF: der Giftmord an der Hochzeitsgesellschaft von Kalif Yerdawan al-Nadab
- 833 BF: Verkrüppelung Kaiser Bodars II. bei einem Jagdunfall
- 837 BF: freie Reichsstadt Winhall
- 842 BF: Abbruch eines maraskanischen Angriffs auf Thalusa
- 843 BF: erstes Immanspiel
- 843 BF: Unabhängigkeit Mhanadistans
- 847 BF: Unterwerfung der Menschen Thunatas durch den Feylamia Thantor

Da er sich häufig auf Rur und Gror beruft, wird er ‚der Fromme‘ genannt. Er ist der Meinung, dass sich der maraskanische Adel von seinen Untergebenen entfremdet hat, und führt viele Neuerungen ein, von denen nur die wenigsten beim Adel auf Zustimmung stoßen. Im bewussten Verstoß gegen Konventionen mischt er sich häufig unters Volk, oft auch inkognito, und bemüht sich um das Wohlergehen der einfachen Leute, was ihn bei seinen Untertanen äußerst beliebt macht. Die Adligen hingegen verachten ihn. Als er **812 BF** im Roab ertrinkt, entstehen schnell Gerüchte, er sei umgebracht worden, doch bewiesen wird das nie.
Die Bauernschaft ist in seiner Regierungszeit jedoch von vielen fesselnden Bestimmungen befreit worden, er hat das Maraskani als Hofsprache eingeführt und den Beamtenapparat umgebaut. Diese Änderungen werden nicht revidiert, da jedem König bewusst ist, dass das Volk das nicht akzeptieren würde. Viele einfache Maraskaner sind bis heute überzeugt, irgendwann werde Dajin der Fromme zurückkehren und das Volk aus großer Not befreien.

Die Kunst des Stoffdrucks

Die neue Zuversicht des maraskanischen Volkes findet Ausdruck in der Erfindung des Stoffdrucks **810 BF**, der sich schnell verbreitet und eine Unzahl an Mustern auf Kleidungsstoffen ermöglicht. Seit dieser Zeit ist maraskanische Kleidung ohne vielfarbigen Bedruck kaum noch denkbar.
Nur langsam findet diese Erfindung auch auf dem Festland Anklang, aber nirgends wird sie so enthusiastisch benutzt wie auf Maraskan.

Sklavenjäger in Gorien

Alanfanische Sklavenfänger unter *Janda Zornbrecht* fallen **810 BF** in Gorien ein und versklaven ganze Dörfer. Innerhalb weniger Monate werden mehr als die Hälfte aller Bewohner des Chaluk-Tals verschleppt.

Der Kusliker Eklat

Im Jahr **810 BF** macht der Gesandte des neuen Garether Kaisers *Bodar II.* zuerst Fürstin *Kusmara von Kuslik* seine Aufwartung, bevor er König Alborn in Vinsalt aufsucht. Damit deutet der Kaiser an, was schon gemunkelt wird: dass Kuslik von größerer Bedeutung ist als die eigentliche Hauptstadt des Königreichs. Und er erreicht sein heimliches Ziel: Die Konkurrenz zwischen den beiden Städten führt zum offenen Streit, der darin gipfelt, dass sich Kusmara **812 BF** im Kusliker Hesindetempel zur Königin krönen lässt. Dies kann sich Alborn natürlich nicht gefallen lassen, und es kommt zum Krieg.
Besondere Berühmtheit erringt in dieser Zeit Großadmiral *Thursis*, der im Jahr **814 BF** die gesamte liebfeldische Flotte zu einem Manöver in die Zyklopensee und das Askanische Meer beruft und sie damit dem Zugriff der Kriegsparteien entzieht. Selbstverständlich macht er sich mit dieser Maßnahme sehr viele Feinde, denn manch ein Politiker hat auf die Flotte als Machtfaktor gesetzt.
Bereits **815 BF** gehen Alborn die finanziellen Mittel für den Krieg aus. Als ihm seine Berater vorschlagen, Gareth um Hilfe zu bitten, verkündet er, dass er das Königreich lieber Kusmara überlässt als dem Kaiser, und dankt ab.
Die Regentschaft Kusmaras ist von ihrer unbedingten Machtgier geprägt, der auch viele fähige Berater zum Opfer fallen. Als sie **823 BF** erbenlos stirbt, wird Alborn von vielen Seiten bedrängt, bis er sich bereit erklärt, auf den Adlerthron zurückzukehren.

Grenzkonflikt zwischen Nordmarken und Kosch

Im Jahr **813 BF** marschieren plötzlich nordmärkische Soldaten in den Kosch ein und besetzen mehrere Baronien. Der Fürst der Nordmarken beruft sich dabei auf ein dubioses Vertragswerk aus früheren Zeiten, das er in einem Archiv gefunden haben will. Der Koscher Fürst *Ontho vom Eberstamm* erkennt die Echtheit dieses Vertrags jedoch nicht an und verlangt die Rückgabe seiner Gebiete, was von Elenvina kategorisch abgelehnt wird. Ontho kann das natürlich nicht auf sich beruhen lassen, aber es dauert zwei Jahre, bis er zurückschlagen kann. Im Spätsommer **815 BF** marschiert er mit einer menschlich-zwergischen Truppe in die besetzten Gebiete und verjagt die Besatzer so energisch, dass sie nicht zurückzukehren wagen.

Die Erfindung des Schwarzpulvers

Im Jahr **815 BF** stellen Alchimisten in der Magierakademie zu Mengbilla ein schwarzes Pulver aus Salpeter, Holzkohle und Schwefel her. Bei seiner ersten experimentellen Anwendung vergehen die Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie einschließlich mehrerer benachbarter Straßenzüge in einem gewaltigen Feuerball. Somit bleibt niemand am Leben, der das Geheimnis der Schwarzpulverherstellung hätte weitergeben können.

Der Zweite Finger Tsas

Nach einem längeren Richtungsstreit innerhalb der Sekte der Zaboroniten spaltet sich **815 BF** ein Teil davon ab und gründet eine Meuchlergilde, die sich selbst ‚Zweiter Finger Tsas' nennt. Ihre erste wichtige Tat ist die Ermordung des Philosophen *Zaboron*, dessen Thesen ihrer eigenen Gedankenwelt zuwiderlaufen. In der Folge werden auch alle anderen Zaboroniten getötet und die Ursprungssekte damit ausgelöscht.
Die Mitglieder des Zweiten Fingers Tsas werden einer intensiven Ausbildung unterzogen, zu der Verstellungs- und Verkleidungskünste ebenso wie der Umgang mit Gift und Meuchlerwerkzeug gehören. Zwar wird die Existenz der Gilde offiziell immer bestritten, aber viele maraskanische Adlige greifen gerne auf ihre Dienste zurück, um sich lästiger Widersacher zu entledigen. Allerdings haben die Meuchler hohe Ansprüche an ihre Aufträge, denn es ist weiterhin ihr Ziel, die Welt von dem zu befreien, was sie „weniger schön" macht. Wenn ein potentieller Auftraggeber nicht ausreichend begründet, warum der gewünschte Mord die Welt verschönern würde, kann es passieren, dass er selbst nicht mehr lange lebt.

Blaue Keuche im Neuen Reich

Je länger die Eslamiden-Kaiser herrschen, desto weiter entfernen sie sich vom einfachen Volk – was allerdings auf Gegenseitigkeit beruht. Viele Provinzadlige scheren sich nicht nur wenig um den Kaiser in Gareth und verfolgen lieber ihre eigenen Pläne, sondern interessieren sich auch kaum für das Wohlergehen des einfachen Volks, das nach allgemeiner Ansicht einzig dem Zweck dient, mit seinen Abgaben die Kassen des Adels zu füllen.
Als **815 BF** in Tobrien die Blaue Keuche ausbricht und sich bis **818 BF** nach und nach bis an die Westküste ausbreitet, kümmert sich der Adel wenig darum, dass sein Volk elend stirbt. Im Gegenteil ziehen sich viele Adlige sogar in geschützte Sommerresidenzen zurück und feiern rauschende Feste, um nicht in die Nähe von Erkrankten zu kommen.
Anders ist es in Weiden, dessen Herzöge sich schon immer dem Volk nahe fühlten. Auch Herzog *Wallfried II.* steckt sich an und stirbt **818 BF** an der Seuche.

Kampf um den Kalifenthron

Der novadische Kalif *Sahir-Ilram* erweist sich als unfähiger und selbstsüchtiger Herrscher, weswegen sein Bruder *Abu Marwan* ihn vom Thron verjagen will. Nach mehreren Schlachten zwischen den Truppen der verfeindeten Brüder muss Sahin-Ilram **819 BF** einsehen, dass seine Niederlage unmittelbar bevorsteht. So veranstaltet er in seinem Palast ein rauschendes Fest, bei dem alles anwesend sein soll, was ihm am Herzen liegt: seine Schätze ebenso wie seine wertvollen Pferde, die Tänzerinnen und Gauklerinnen sowie seine Liebessklavinnen. Nach einer prächtigen Feier befiehlt er dann seinen Dienern, sie alle umzubringen, damit sie nicht seinem Bruder in die Hände fallen, und leert selbst einen Becher mit Gift. All diese Ereignisse werden bis heute in einem berühmten Tanz nacherzählt, der *Das Fest des Kalifen* heißt und bei besonderen Anlässen von den fähigsten Tänzern vorgeführt wird.
Als Abu Marwan den Palast erreicht, tobt er vor Zorn und lässt ihn niederbrennen. Doch schon ein Jahr nach später wird Marwan von seinem Vetter *Yerdawan al-Nadab* ermordet, der ihn für ebenso unfähig hält wie seinen Bruder. Yerdawan regiert immerhin fast zehn Jahre lang, bevor er **832 BF** während der Hochzeit mit seiner achten Frau *Shurahm* von seiner bisherigen Lieblingsfrau *Azina* vergiftet wird. Azina verteilt das Gift so großzügig in dem Hochzeitsmahl, dass alle Frauen sowie viele Ehrengäste unter schrecklichen Qualen sterben, auch sie selbst. Damit stirbt innerhalb eines Jahrzehnts zweimal ein großer Teil des novadischen Hofstaats.

Der Älteste der Äonen

Ab etwa **820 BF** kann wieder einmal der Namenlose in Südostaventurien Fuß fassen. Unter dem Namen ‚Ältester der Äonen' sammelt er viele Anhänger, darunter auch die Herrscher von Mherwed, Rashdul und Thalusa. Besonders populär wird der Kult, weil er sich intensiv für eine Loslösung dieser Städte vom Neuen Reich einsetzt. Doch bis **859 BF** setzt sich der Rastullahglauben gegen diese Kirche durch, teilweise forciert durch Schwertzüge aus Aranien.

Ein kaiserlicher Krüppel

Über Kaiser *Bodar II.* wird berichtet, dass er überaus schön gewesen sein soll – anders hätte er am Hofe seines Vaters wohl auch kaum überlebt. Schon als Jugendlicher schart er eine große Zahl von Mätressen um sich, mit denen er an den höfischen Festen und Orgien teilnimmt. Nachdem sein Vater erfolglos große Reichtümer für den Erhalt des eigenen Aussehens ausgegeben hat, umgibt sich Bodar II. nach seiner Krönung lieber mit Schmuck und Edelsteinen. Selbst seine Mätressen lässt er mit goldenen Nachttöpfen ausstatten.
Nebenher frönt er begeistert der Jagd. Als er **833 BF** in der Nähe von Hirschfurten eigenhändig einen kapitalen Vierundzwanzigender erlegt, den ‚Roten von Hirschfurten', kommt er dem Tier in seinem Todeskampf zu nahe. Mit seinem ausladenden Geweiht zertrümmert der Hirsch das kaiserliche Bein so gründlich, dass selbst der Heilmagier (der allerdings mehrere Stunden braucht, bis er den in seiner Begeisterung davongepreschten Kaiser findet) es nicht mehr vollständig in Ordnung bringen kann. Von diesem Tag an hinkt der Kaiser und leidet bei jedem Schritt große Schmerzen.

Ein widerrufener Angriffsbefehl

König *Perjin I.* befiehlt **842 BF**, die maraskanischen Truppen zusammenzurufen, um Thalusa anzugreifen und damit die Vorherrschaft der tulamidischen Flotte zu brechen. Doch bereits wenige Tage später stirbt er an einem unsachgemäß zubereiteten Kugelfisch. Noch bevor sein Sohn *Perjin II.* offiziell gekrönt werden kann, stirbt er sehr unglücklich durch einen Sturz in sein Essbesteck – gerade einmal elf Tage und vier Stunden nach

- 848 BF: Unabhängigkeit Al'Anfas
- 849 BF: Unabhängigkeit Brabaks
- 849 BF: Visionen des Arras de Mott, Gründung des Hüterordens
- 850 BF: Myranar in Al'Churam
- 850 BF: Unabhängigkeit Thalusiens, Zerfall in Kleinstaaten
- 852 BF: Überfall der Maraskaner auf Thalusa
- 852 BF: Baubeginn des Klosters Arras de Mott
- 854 BF: Neugründung Charypsos durch Sylla
- 854 BF: Schwertzug nach Weinbergen
- 854 BF: Anpflanzung eines Finage-Hains bei Tuzak durch Perjin III.
- 855 BF: Erhabene als Regenten von Fasar
- 856 BF: klagende Gesänge aus dem Ewigen Eis
- 856 BF: Versetzung von Affenmenschen in die Salamandersteine, Zerstörung Thunatas
- 858 BF: Unabhängigkeit Mengbillas und Drôls
- 859 BF: Zerstörung des Kultes des Ältesten der Äonen durch Rastullahgläubige
- 859 BF: Eroberung Mherweds durch Novadis
- 860 BF: Massaker im Mengbillaner Praiostempel, Verbot des Kultes im ganzen Großemirat
- 861 BF: Gründung des Rashduler Bundes
- 862 BF: Unterwerfung Drôls durch Mengbilla
- 864 BF: die Große Havarie

dem Tod seines Vaters. Dass sein Unfall in Wirklichkeit die Tat eines Meuchlers vom Zweiten Finger Tsas ist, gilt in eingeweihten Kreisen als unumstritten.
Ihm folgt *Perjin III.* nach, der als erste Amtshandlung den Angriffsbefehl revidiert. Während seiner Regierungszeit ist er sehr bemüht, Giftanschlägen zu entgehen. So lässt er **854 BF** vor Tuzak einen großen Finage-Hain anpflanzen und erfindet Speisen, die ohne Besteck zu sich genommen werden können. Zwei Jahre später verschluckt er sich an einem Apfel und erstickt.

Imman

In Thorwal wird **843 BF** aus mehreren unterschiedlichen Mannschaftssportarten ein neues Spiel entwickelt, indem es darum geht, einen Ball mit Schlägern in ein gegnerisches Tor zu befördern. Zunächst sind die Regeln noch sehr kurz und einfach, werden aber nach und nach immer weiter verfeinert. Das Spiel verbreitet sich sehr schnell in ganz Thorwal, wobei die Regeln von Ort zu Ort sehr unterschiedlich ausfallen können.

Der Schwertzug nach Weinbergen

854 BF verlassen mehrere Kämpfer Punin mit dem Segen der Efferdkirche, angeblich um gegen die Ungläubigen in der Khôm vorzugehen. Sie kommen jedoch nur bis nach Weinbergen, dessen Hafen sie niederbrennen und dessen Efferdtempel sie einreißen. Tatsächlich wollten sie niemals bis zu den Novadis, sondern nur die Weinberger Handelskonkurrenten ebenso mundtot machen wie die örtlichen Efferdgeweihten, die im ständigen Zwist mit dem Puniner Tempel stehen.

Thunatas Untergang

Nachdem das Bergwerksstädtchen Thunata über zweihundert Jahre am Rande der Salamandersteine existiert hat, taucht **847 BF** der von Pardona erschaffene Elfenvampir *Thantor* hier auf. Er verführt die menschlichen Bewohner dazu, ihn in finsteren Ritualen zu verehren und ihm Elfenblut darzubringen. Welche höhere Macht in diesem Moment eingreift, ist unbekannt, möglicherweise ist es Simia, obwohl andere Hinweise auf die Göttin Travia hinweisen. Jedenfalls verirrt sich **856 BF** eine gesamte Sippe von Affenmenschen aus dem Ehernen Schwert in ein Feentor und landet ‚zufällig' in direkter Nachbarschaft von Thunata. Die eigentlich friedlichen Affenmenschen werden von den Thunatern angegriffen und löschen die Siedlung daraufhin in Notwehr aus. Thantor zieht sich in seinen Schlupfwinkel zurück, in dem er 150 Jahre lang schläft, bis er im Herbst **1006 BF** von einigen Abenteurern vernichtet werden kann. Menschen leben seit dieser Zeit jedoch nicht mehr in den Salamandersteinen.

Der Süden zerfällt

Die Uneinigkeit der Novadis und die Schwäche des Neuen Reichs spielen Fasar in die Hände, das sich und damit die ganze Markgrafschaft Mhanadistan **843 BF** für unabhängig erklärt. Der bisherige Markgraf *Eslam III.* nennt sich nun Fürst *Eslam al'Chadid ibn Alrik*. Wenig später folgen Thalusa und mehrere kleinere Städte am Mhanadi diesem Vorbild. Ab **855 BF** wird Fasar von den Erhabenen regiert, der Einfluss der Stadtherren weitet sich nach und nach auf die Ferkinastämme des Umlands und die umgebenden Emirate aus.
Al'Anfa, das schon lange faktisch von Gareth unabhängig ist, nimmt sich Fasar als Vorbild, und im Jahr **848 BF** verkündet der Rat der Zwölf auch die formelle Eigenständigkeit der Stadt einschließlich des ganzen Königreichs Meridiana. Dem Schreiben, in dem der Rat der Zwölf diese Entscheidung dem Garether Kaiser mitteilt, legt man eine komplette, edelsteinbesetzte Seidengarderobe für die gesamte kaiserliche Familie als eine Art Abschiedsgeschenk bei. Kaiser Eslam V. ist von diesem Anblick so beeindruckt, dass er völlig vergisst, über Al'Anfas Eigenmächtigkeit zu toben. In Al'Anfa beginnt man derweil mit dem Prägen einer eigenen Währung, und diese Dublonen werden im ganzen Süden zu einem beliebten Zahlungsmittel, obwohl es noch lange Zeit Sitte bleibt, Söldner vor allem mit Dukaten zu bezahlen – namentlich natürlich die alanfanische Dukatengarde, die pro Diensttag einen Dukaten von ihrem Herrn verlangt.
Als die in Brabak stationierte und von Hunger geplagte Meridianische Legion **849 BF** revoltiert, sagt sich die Stadt vom Neuen Reich und auch von Al'Anfa los. Gouverneur *Thiralion di Sylphur* wird als *Ariakon I.* der erste König eines unabhängigen, wenngleich immer noch völlig verarmten Brabak. Da Al'Anfa zwar die eigene Unabhängigkeit propagiert, anderen Städten dies aber keineswegs zugesteht, kommt es in den Folgejahren zu ständigen Reibereien zwischen diesen beiden Städten.
Sylla bleibt vorerst eine Grafschaft Al'Anfas, dehnt seinen Einfluss aber **854 BF** auf Charypso aus und meldet mit der Annektierung Altaïas Ansprüche auf Altoum an.
Auch Mengbilla lässt sich von der allgemeinen Stimmung anstecken und löst sich **858 BF** von Drôl und damit aus dem Neuen Reich. Als die Mengbillaner Praiosgeweihten mehrfach und lautstark gegen einen solchen Verstoß der göttlichen Ordnung wettern, überfallen **860 BF** einige fanatische Borongläubige den Tempel und ermorden alle Geweihten, die hier seit

der harten Unterdrückung durch die Priesterkaiser sowieso nie einen guten Stand hatten. Der Tempel wird geschlossen, der Kult wenig später im ganzen Großemirat verboten.
Der Drôler Markgraf *Praiodor III.* weigert sich jedoch, dem Beispiel Mengbillas zu folgen. Daraufhin wird er kurzerhand vom Drôler Schattenkabinett noch im Jahr **858 BF** abgesetzt, das Kabinett erklärt Drôl zum Freistaat. Dadurch gerät die Stadt aber zunehmend unter den Einfluss Mengbillas, das **862 BF** einen Generalissimus mit seinen Truppen in Drôl stationiert – vorgeblich zum Schutz der Stadt, de facto übernimmt er aber die Herrschaft im Namen Mengbillas.

Die Große Havarie

Auf massives Drängen seiner Berater sieht sich Kaiser *Eslam V.* nun doch gezwungen, dem allgemeinen Unabhängigkeitsstreben Einhalt zu gebieten, und er schickt **864 BF** seine gesamte Flotte aus, um zunächst einmal die rebellischen Städte Mengbilla und Drôl zur Räson zu bringen. Aber ein schwerer Sturm bei den Zyklopeninseln lässt viele Schiffe untergehen, andere werden von wütenden Zyklopen beschädigt, die große Felsbrocken nach ihnen werfen. Zu den Toten in dieser ‚Großen Havarie' gehören auch die beiden ältesten Söhne des Kaisers, *Bodar III.* und *Jacopo*, und viele Schätze versinken im Meer, etwa die kaiserliche Rüstung Harudwar, das von Zyklopen geschmiedete Schwert Sonnentrutz und die wohlgefüllte Kriegskasse der Flotte. Diese Schätze locken bis heute mutige Taucher an, die hoffen, etwas davon an die Wasseroberfläche holen zu können.

Mengbillaner Borongeweihte deuten die Große Havarie als göttliches Zeichen und Bestätigung ihres Weges, und unter diesen Vorzeichen wagt auch das bisher immer loyale Corapia **866 BF** den Schritt in die Unabhängigkeit. Der Kaiser verfällt nach dem Tod der beiden Söhne jedoch in eine Schwermut, aus der er sich nie wieder befreien kann.

Arras de Motts Visionen

Der Praiosalveraniar Urischar flüstert dem strenggläubigen Laienprediger *Herbald* **849 BF** mehrere Visionen über die Natur der Sphären und die vorgeschichtlichen Zeiten ein. Herbald lässt sich daraufhin Praios weihen und nimmt den Namen *Arras de Mott* an – später wird er ein Hochheiliger der Praioskirche.
Noch während seines nur wenige Monate dauernden Noviziats schreibt er die Visionen in dem Werk *Offenbarung der Sonne – Gespräche mit den Götterboten* nieder. Direkt nach seiner Weihe gründet er mit Verweis auf seine göttlichen Visionen den ‚Orden des Heiligen Hüters', der sich der Verwaltung des praiosgefälligen und -ungefälligen Wissens verschreibt und auch Laien aufnimmt. Das Hauptkloster des Ordens wird ab **852 BF** an einem Passweg durch den Finsterkamm errichtet, den ihm Urischar ebenfalls genannt hat – es handelt sich um jenen Ort, an dem Borbarad rund 250 Jahre zuvor das Transpropriatorium errichtet hat, von dem einige Teile noch unter der Erde erhalten sind.

Die Ausbreitung der Novadis – 850 bis 878 BF

Der aktuelle Stand um 850 BF

Das Neue Reich ist zerbrochen. Nachdem das Liebliche Feld seine Unabhängigkeit erkämpft hat, haben sich auch Maraskan, das Bornland und Meridiana vom Kaiser losgesagt. Doch auch in den Provinzen, die nominell noch kaiserlich sind, gibt man wenig auf kaiserliche Befehle. Im Grafenkonvent wird heftig gestritten, und auch hier schaffen es die schwachen Kaiser nicht, Ordnung und Frieden in ihr Reich zu bringen.
Das Liebliche Feld ist zu einer großen Seefahrermacht aufgestiegen, treibt lukrativen Handel mit allen Küsten des westlichen und südlichen Aventurien und hat wichtige Kolonien im Südmeer eingerichtet.
Der Süden ist in viele kleine Reiche aufgesplittert, das größte davon ist das von Borongläubigen dominierte Al'Anfa, das eigentlich die Herrschaft über Meridiana beansprucht, es aber auch nicht verhindern konnte, dass sich viele Städte daraus gelöst haben.
In der Wüste Khôm und ihrer Umgebung herrschen inzwischen die Novadis, ihr Gott Rastullah findet immer mehr Anhänger.

Myranar bezieht Al'Churâm

Im Jahr **850 BF** entdeckt der junge Höhlendrache *Myranar* auf der Suche nach einem eigenen Jagdrevier die uralte und abgelegene Sultansresidenz Al'Churâm und nimmt sie für sich in Anspruch. Im folgenden Jahrhundert überfällt er von hier aus einsame Reisende und abgelegene Siedlungen.

Maraskanisches Zwischenspiel in Thalusa

Mit dem Vordringen der Novadis löst sich auch Thalusien **850 BF** vom Kaiserreich. Doch die Herrscher in Thalusa haben nicht die Fähigkeit, das Land zu einen, es zerfällt in kürzester Zeit in zahllose Kleinststaaten, die teilweise nicht größer als ein einzelnes Dorf sind. Thalusa selbst wird **852 BF** überraschend von maraskanischen Kämpfern überfallen und ausgeraubt – eine der wenigen kriegerischen Aktivitäten Maraskans auf dem Festland. Als **864 BF** eine maraskanische Gesandtschaft in der Stadt auftaucht, um Tributforderungen zu stellen, wird sie jedoch öffentlich auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Daraufhin erscheinen **865 BF** erneut maraskanische Kämpfer vor den Toren und rich-

- 864 BF: Erscheinen von Also sprach Rastullah, erste Mawdliyat
- 864 BF: Verweigerung von Tributzahlungen an Maraskan durch Thalusa
- 865 BF: Besetzung Thalusas
- 865 BF: Gründung der Heiligen Inquisition
- 866 BF: Unabhängigkeit Corapias/Chorhops
- 866 BF: Beginn der Blutigen Regentschaft des Salman von Radoleth im Lieblichen Feld
- 867 BF: Ileanas Expedition ins Orkland
- 868 BF: Gründung der Connetablia Criminalis Capitale in Vinsalt
- 869 BF: Fertigstellung des Pumpwerks von Vinsalt
- 870 BF: Gründung der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft
- 870 BF: Austausch der Führungsebene des Bannstrahlerordens
- 870 BF: Anschluss Rivas an den Svelltschen Städtebund
- 871 BF: Fluch der Dekapus
- 873 BF: Ende der maraskanischen Besetzung Thalusas
- 873 BF: exzessive Nutzung des Auges des Morgens durch Eslam V.
- 878 BF: Erdbeben auf Rethis, Zerstörung vieler Tafeln des Tykates
- 880 BF: Kaiser Valpo der Trinker
- 880 BF: Ende der Blutigen Regentschaft mit der Regierungsübernahme Amenes

ten ein Massaker unter den thalusischen Truppen an. Die Stadt bleibt bis **873 BF** besetzt, bis **903 BF** zahlt sie Tribut.

Die Klagelieder aus dem Eis

Im Jahr **856 BF** ist in Glyndhaven, Farlorn, Paavi und weiteren Siedlungen des Nordens monatelang in jeder Nacht ein klagendes Lied voller elegischer Klänge zu hören. Aber woher diese Klagegesänge stammen, kann niemals enträtselt werden.

Der Rashduler Bund

Das Kalifat ist seit Anfang des Jahrhunderts durch interne Kämpfe und unentschlossene Kalifen geschwächt. Doch zwischendurch gelingen den Kalifen auch einige Triumphe, die den Zusammenhalt des Volkes wieder etwas stärken. **859 BF** erobern die Truppen des Kalifen *Haschabnah*, den seine Untertanen insgeheim 'al-Schaddai' (der Feigling) nennen, die Stadt Mherwed. Weitere Eroberungen der Kalifen scheitern jedoch daran, dass sich die seit kurzer Zeit unabhängigen Städte Fasar, Rashdul und Thalusa sowie mehrere kleinere Siedlungen und Stadtstaaten **861 BF** zum *Rashduler Bund* zusammenfinden, in dem sie sich bei der Abwehr novadischer Angriffe schützen.

Der erste Mawdli

864 BF erscheint in Unau die Schrift *Also spricht Rastullah*, in der der Gelehrte *ar-Yerhani* Rastullahs Gebote aufzählt, kommentiert und interpretiert. Damit begründet er die Tradition der Mawdliyat, der novadischen Rechtsgelehrten.

Die Heilige Inquisition

Der Lichtbote formt **865 BF** aus dem bisherigen Orden der Göttlichen Kraft und Teilen des Bannstrahl-Ordens die Heilige Inquisition, deren Aufgabe es ist, Verfehlungen gegen die zwölfgöttliche Kirche aufzudecken und zu ahnden. Da einige der verbleibenden Bannstrahler mit dieser Maßnahme nicht einverstanden sind, wird die gesamte Führung dieses Ordens **870 BF** ausgetauscht.

Die Blutige Regentschaft des Prinzgemahls Salman

Im Lauf der Zeit wird der Vinsalter Königshof immer mehr ein Schauplatz von Intrigen und Komplotts. Als Königin *Elissa Firdayon* **866 BF** verstirbt, übernimmt ihr Gatte, Prinzgemahl *Salman von Radoleth*, die Herrschaft für ihre gerade einmal vierjährige Tochter *Amene*. Seine gnadenlose Herrschaft als Comto Protector geht später als die ‚Blutige Regentschaft' in die Geschichte ein, da er selbst kleinste Vergehen mit Blut- oder sogar Todesstrafen ahndet. Fast ein Dutzend Verwandte lässt er unter dem Vorwurf des Hochverrats hinrichten, weil sie seiner Macht gefährlich werden könnten. Er fördert gezielt das Denunziantentum und benutzt die Kronämter als persönliche Machtinstrumente. Zu diesem Zweck gründet er **868 BF** die ‚Connetablia Criminalis Capitale', eine Geheimpolizei, die ein Netz aus Spitzeln aufbaut.

Als Amene **880 BF** volljährig wird und den Königsthron übernimmt, ist es zur großen Überraschung Salmans ihre erste Amtshandlung, ihn als Comto Protector auf die kaum erforschte Waldinsel Benbukkula zu versetzen. Mehrfach versucht er, ins Liebliche Feld zurückzukehren, was jedoch jedes Mal verhindert wird, bis er schließlich **902 BF** völlig verbittert an einem falsch zubereiteten Fischgericht stirbt.

Die Regierungszeit Salmans hat den Adel an den Rand eines Aufstands gebracht, und Amene muss ihn mit vielen Zugeständnissen besänftigen. Dies ist die Grundlage für die große Macht des Kronkonvents.

Ileanas Expedition ins Orkland

Nach einer Vision begibt sich die Hesindegeweihte *Ileana von Jergan* **867 BF** mit einigen Gefährten auf die Suche nach *Satinavs Auge*, einem Schwarzen Auge, das im Orkenhort verborgen liegt und bereits von Nahema untersucht wurde. Im Tsa **869 BF** entdeckt sie während ihrer Suche im Greifengras ein uraltes Orkheiligtum, wird aber von dessen Wächter mit einem Fluch belegt. Bevor sie ein Jahr später stirbt, errichtet sie in der Grolmenstadt Gh'Orrgelmur den Purpurturm, in dem sie Hinweise auf den Zugang zum Orkenhort hinterlässt. Damit macht sie die Grolme zu Wächtern des Hortes. Im Gegenzug hilft sie ihnen bei der Verzauberung des Tors der Freundschaft und des Tors der Befreiung.

Die einzige Überlebende dieser Expedition, die Zwergin *Gandla Tochter der Gorscha*, ist geistig verwirrt und zieht aufgrund von Visionen in die Ogerzähne, wo sie von den dort hausenden Roten Zwergen zur ‚Königin von Umrazim' gemacht wird.

Vinsalt als Hauptstadt der modernen Technik

Salman hat während seiner Regierungszeit viele Mechanici, Konstrukteure und Baumeister um sich versammelt. So vollenden zwergische Baumeister **869 BF** das große Pumpwerk, das die Wasserversorgung der Stadt gewährleisten soll und gleichzeitig Bergwerke in den Goldfelsen entwässert. Amene setzt die Bestrebung, ihre Hauptstadt zum Hort der modernen Technik zu machen, mit aller Kraft fort. Allgemein bewundert wird die mechanische Turmuhr, die Amene **900 BF** in Vinsalt installieren lässt.

Der Städtebund erhält einen Seehafen

Im Jahr **870 BF** schließt sich nach langen und teilweise zähen Verhandlungen auch Riva dem Svelltschen Städtebund an, wodurch diese Vereinigung endlich einen eigenen Seehafen erhält. Bei dieser Gelegenheit wird dort eine steinerne Brücke über den Kvill errichtet. Durch den Beitritt Rivas verliert Lowangen seine bisherige Vormachtstellung innerhalb des Bundes.

Riva von der See aus

Die Kaiserlich Derographische Gesellschaft

Prinz Valpo kommt **870 BF** zu dem Schluss, dass es wohl nicht sein könne, dass immer noch nicht der gesamte Kontinent erforscht und kartiert sei – Hintergedanke ist die Hoffnung, in unerforschten Gegenden auf weitere Grundmaterialien für neue alkoholische Getränke zu stoßen. Er überzeugt seinen Vater, Kaiser Eslam V., per Erlass die Kaiserlich Derographische Gesellschaft zu gründen, die von nun an Expeditionen in alle Himmelsrichtungen aussendet, um Land, Leute und Pflanzenwelt zu dokumentieren. Bezeichnenderweise wird die junge und sehr ideenreiche Schnapsbrennerin Charissia zur ersten Leiterin der Gesellschaft eingesetzt, deren Kreationen Valpo immer wieder große Freude bereiten. Nachdem sie selbst mehrere Reisen geleitet hat, schreibt sie das Buch *Vom Trunke der Edlen und Wilden* und wird dafür in den Adelsstand erhoben.

Der Fluch der Dekapus

An Bord der nostrischen Handelskogge *Dekapus* kommt es **871 BF** zur Revolte, als sich herausstellt, dass der Kapitän ein Priester des Namenlosen ist. Doch mit der Hilfe seines Gottes gelingt es dem Geweihten, einen Fluch über die Mannschaft auszusprechen, bevor er hingerichtet wird. Seit dieser Zeit kreuzt die Kogge mit ihrer verfluchten Besatzung in der Gegend der Zyklopeninseln durchs Meer und bringt angeblich jedem Unglück, der ihrer ansichtig wird.

Die neuen Fähigkeiten des Auges des Morgens

Der Akademieleiter des Informationsinstituts und die Seherin Eternamil (ein Alter Ego Nahemas) erkunden **873 BF** gemeinsam das *Auge des Morgens* und stoßen auf seine Fähigkeit, Gedanken ferner Personen zu offenbaren. Kaiser Eslam V. ist von dieser Möglichkeit begeistert und nutzt sie exzessiv. Monatelang beschäftigt er sich einzig damit, die Gedanken seines Umfeldes zu erforschen. Doch die Menge an fremden Gedanken überfordert seinen Geist, und er versinkt in Verfolgungswahn. Nachdem er zahllose Garether hat einkerkern lassen, erhebt die Praioskirche Protest, denn sie hält die Nutzung solcher Magie für Frevel. Der Akademieleiter, der ihm die ganze Zeit zur Seite steht, wird schließlich wahnsinnig, der Kaiser selbst kann nur durch intensive Hilfe des Lichtboten von seinem Wahn geheilt werden.

Aus Angst, er selbst oder ein anderer könne den gleichen Fehler machen, vernichtet Eslam alle Aufzeichnungen über die telepathische Nutzung des Auges und klagt Eternamil falscher Ratschläge an. Doch sie entzieht sich seinem Zugriff, angeblich in Gestalt eines kleinen, grauen Rabens.

Grimring – die Schicksalsklinge

Der Seekönig *Dirimethos der Reiche* erhält **880 BF** auf Pailos vom Zyklopenschmied *Lar'Lovreen* ein mächtiges, runenverziertes Zweihandschwert. Die Inschrift auf der Klinge lautet in einem archaischen Dialekt: „Standhaft, wo andere weichen. Diese Klinge wird dein Schicksal sein." Das Schwert heißt zwar *Grimring*, erhält aber aufgrund dieser Inschrift bald den Namen ‚Schicksalsklinge'.

- 880 BF: die Schicksalsklinge für den Seekönig
- 890 BF: Hetmann Hyggeliks Beutezug auf den Zyklopeninseln
- 892 BF: Beginn der Erbfolgekriege auf Talania
- 893 BF: Kalif Malkillah II.
- 894 BF: Ende der Erbfolgekriege auf Talania
- 894 BF: Unabhängigkeit Charypsos von Sylla
- 896 BF: Krakonier fangen die Tierkönigin der Haie
- 898 BF: Putsch in Rashdul
- 898 BF: Bau des Praiosklosters Auridalur in Glyndhaven
- 900 BF: Gründung der Miniwatu
- 900 BF: erste mechanische Turmuhr in Vinsalt
- 902 BF: Tod des Salman von Radoleth
- 902 BF: Beginn der Erbfolgekriege im Neuen Reich, Tobrischer Krieg
- 902 BF: Besetzung des Gouvernements Südmeer durch Brabak
- 903 BF: Unabhängigkeit Port Corrads

Zwei Kaiser trinken sich zu Tode

Als der schwermütige Kaiser Eslam V. **880 BF** sieht, dass sein Vorkoster nach dem Probieren eines Weines zusammenbricht und sich in Krämpfen windet, sieht er eine Gelegenheit gekommen und leert den Becher mit einem Zug. Da seine beiden älteren Söhne bei der Großen Havarie umgekommen sind, besteigt nach diesem Freitod sein dritter Sohn *Valpo* den Thron. Valpo hat sich in seiner Jugend niemals Hoffnungen auf den Kaisertitel gemacht und sich deswegen auch nicht mit Politik oder Diplomatie beschäftigt. Sein Interesse galt schon immer den angenehmen Seiten des Lebens, und sein höchstes Streben gilt der Erkenntnis, alle möglichen Verfahren der Alkoholherstellung zu erforschen.
Als Kaiser und (vermeintlich) mächtigster Mann des Kontinents sieht er keinerlei Veranlassung, seinen Lebensstil zu ändern, und schon bald erhält er den Beinamen ‚der Trinker'. Seine größte Innovation in der Garether Residenz ist es, einen Tanzsaal zu einem riesigen Alchimistenlabor umbauen zu lassen, das einzig der Herstellung und Veredelung von Spirituosen dient. Er lässt in einem Teil des Palastgartens Quittenhaine anpflanzen, um aus Quittensaft sein Lieblingsgetränk brennen zu lassen, den hochprozentige Valposella, und er legt sich mit der Rahjakirche an, da er deren heiliges Artefakt, Rahjas Kelch, für sich beansprucht, was diese ihm jedoch verweigert (nichtsdestotrotz wird er später von dieser Kirche heiliggesprochen).
In höherem Alter bietet er als zitterndes, rotnasiges Männchen auf dem Thron ein armseliges Bild.
Seine einzige Tochter *Luciana* wird als Idiotin geboren und stirbt schon nach acht Jahren. So endet mit ihm die Dynastie der Almadaner Kaiser, es folgen die Kaiserlosen Zeiten.

Kaiserlose Zeiten – 902 bis 932 BF

Die neuen Überfälle der Thorwaler

Die Thorwaler profitieren von dem Aufschwung der liebfeldischen Seefahrt, denn sie gehen dazu über, mit ihren wendigen Drachenbooten die reichen Handelsschiffe und Hafenstädte zu überfallen. Spektakulärer Auftakt dazu ist Hetmann *Hyggeliks* blutiger Beutezug auf den Zyklopeninseln **890 BF**, gefolgt von mehreren Angriffen auf verschiedene Orte der Westküste. Der ebenso wagemutige wie größenwahnsinnige Olporter ruft seine Landsleute dazu auf, „Swafnirs Feinde auszulöschen und ihre Reichtümer nach Thorwal zu tragen" – und viele Thorwaler folgen seinem Ruf voller Enthusiasmus, vor allem nach den ersten Erfolgen.

Erster Thronfolgekriege auf Talania

Auf dem fernen Inselreich Talania stirbt **892 BF** König *Haramir II.* bei einem Sturm, ohne einen Erben zu hinterlassen. Mehrere Verwandte streiten sich um seine Nachfolge und stürzen das Königreich in einen blutigen Bruderkrieg, der nur auf den Zyklopeninseln wahrgenommen wird, auf denen mehrere Schiffe mit verzweifelten Flüchtlingen ankommen.
Nach zwei Jahren und Strömen von Blut setzt sich Haramirs Onkel *Gunwald* durch und bringt vorerst Frieden zurück.

Der aktuelle Stand um 902 BF

Die Schwäche und Orientierungslosigkeit des Kaiserreichs hat mit dem Tod des letzten Almadaner Kaisers ihren Höhepunkt erreicht. Aber auch außerhalb des noch verbliebenen Reichs herrscht überall Machtkampf, sei es im ehemaligen Meridiana oder im novadischen Kalifat.
Viele Kirchen und Magierbünde würden sich gerne aus diesen Kriegen heraushalten, werden aber von den lokalen Fürsten immer wieder in Auseinandersetzungen hineingezogen.

Malkillah II.

Der bisherige Großwesir *Rafim al-Maugir* aus dem Volk der Beni Shadif erkennt die wachsende Unzufriedenheit vieler junger Novadis, die mit der Herrschaft des greisen Haschabnah nicht mehr einverstanden sind. So stürzt er diesen im Jahr **893 BF** und wird Kalif anstelle des Kalifen. Er nimmt den Namen *Malkillah II.* an, um sich in die Tradition des erfolgreichen ersten Kalifen zu stellen, gründet mit den Murawidun eine neue Elitetruppe und beginnt sogleich mit dem Aufbau einer schweren Reiterei, die ihm als Ergänzung der berittenen Speerwerfer neue taktische Möglichkeiten eröffnen sollen. Mit seinem entschlossenen Auftreten und seiner klugen Politik beeindruckt er die Novadis so sehr, dass sie von ihren ständigen internen Streitereien ablassen und die Nation wieder zusammenwächst.

Aufstand in Rashdul

In Rashdul kommt es im Jahr **898 BF** zu einem Machtwechsel, als der novadische General *Rashijd ben Surkan* vom Stamm der Beni Avad den regierenden Fürsten aus der Stadt jagt und dessen Thron an sich reißt. Da Rashijd enge Verbindung zu den Novadis hat, pflegt er gute Kontakte mit dem Kalifat, bleibt jedoch unabhängig.

Die Unabhängigkeit Charypsos

Nachdem Charypso seit der Neugründung **854 BF** von Sylla aus beherrscht wird, kommt es **894 BF** zu einem heftigen, aber unblutigen Volksaufstand unter Führung des Praioshochgeweihten, der die Stadt in die Unabhängigkeit führt. Von diesem Augenblick an herrscht erbitterte Feindschaft zwischen Sylla und Charypso.

Die gefangene Tierkönigin der Haie

Bei einer Sklavenjagd fallen im Jahr **896 BF** einige Krakonier über eine Unterwassersiedlung der Risso her, stoßen aber auf unerwartet heftigen Widerstand. In ihrer Not rufen die zauberfähigen Biagha-Risso die Tierkönigin der Haie herbei, die ein Blutbad unter den krakonischen Kriegern anrichtet. Dann gelingt es jedoch den krakonischen Sh'rr'rak-Priestern, die Haikönigin mit einem Bann zu belegen und als Trophäe nach Yal-Zoggot zu verschleppen.

Kloster Auridalur

Als das Bornland den Handel mit Bernstein stark einschränkt, reagiert der Bote des Lichts darauf, indem er Expeditionen in den hohen Norden schickt, denn auch dort wird häufig Bernstein gefunden. So hofft er sich vom eher rondratreuen Bornland unabhängig zu machen, was den heiligen Stein seiner Kirche betrifft.
Mehrere Mitglieder des Hüterordens gründen auf seinen Befehl bei Glyndhaven **898 BF** das Kloster Auridalur und beginnen, von dort aus den Bernsteinhandel der Region zu kontrollieren.

Die Erbfolgekriege

Nach dem Tod Kaiser Valpos **902 BF** versinkt das Neue Reich in blutigen Erbfolgekriegen. In einunddreißig Jahren zählt man vierundsiebzig Regenten, die gleichzeitig oder nacheinander den Thron beanspruchen.
Die erste größere Auseinandersetzung ist der *Tobrische Krieg*. Reichserzmarschall Graf *Tedesco* von Perricum macht sich selbst **902 BF** in Gareth zum Reichsverweser, während sich gleichzeitig Herzog *Kunibrand von Ehrenstein* in Tobrien zum Kaiser krönen lässt. Daraufhin sammelt Tedesco die garetischen Truppen und marschiert nach Tobrien, das er im Verlauf von sieben Jahren nach und nach erobert. Kunibrand flieht **909 BF** ins Bornland.

Plündernde Söldner

Ab **913 BF** streifen mehrere Söldnertruppen unkontrolliert durch Almada, Garetien und Tobrien, die von ihren unterlegenen Soldherren nicht bezahlt wurden und keine neue Anstellung gefunden haben. So überfallen sie Dörfer und Höfe und nehmen sich einfach, was sie brauchen. Da sie auch das dringend benötigte Saatgut mitnehmen, entstehen mehrfach regionale Hungersnöte.

Die Besetzung Kemis

Brabak nutzt die Gelegenheit der Erbfolgekriege und besetzt **902 BF** das Gouvernement Südmeer, das dem früheren Kemi-Reich entspricht. Hilferufe des Gouvernements nach Gareth verhallen unbeachtet.

Die Unabhängigkeit Port Corrads

In Port Corrad nutzt die geschäftstüchtige Herrscher- und Händlerfamilie Rhudainer **903 BF** die Gelegenheit, die Stadt für unabhängig zu erklären.

Das neue Volk der Miniwatu

Im Jahr **903 BF** beginnt die Mohaha *Wapiya*, auf den Waldinseln Sokkina, Token und Iltoken alle befreiten und von Thorwalern hier abgesetzten Waldmenschen-Sklaven zu einem neuen Volk zusammenzurufen, dessen Königin sie wird. Sie nennen sich Miniwatu und entwickeln einen autoritären Feudalstaat nach Vorbild der Al'Anfaner, dessen Kriegeradel die einheimischen Utulus unterdrückt und gnadenlos ausbeutet. Doch auch Wapiya kann nicht verhindern, dass die seefahrenden Völker des Kontinents die Waldinseln Stück für Stück für sich beanspruchen.

Zwei Anführer der Thorwaler

Nach seinen ruhmreichen Raubzügen ist Hyggelik überzeugt, alle Thorwaler hinter sich zu haben, und ruft sich **905 BF** als Hyggelik der Große selbst zum Obersten Hetmann aus. Doch er hat nicht mit *Hardred Bjarnison* gerechnet, der in der letzten Zeit von Ottajasko zu Ottajasko gezogen ist, um alle Thorwaler zu einer Nation zu einen. Wo Hyggelik auf seinen Schlachtenruhm setzt, nutzt Hardred seine Überzeugungskraft – und kurz nach Hyggeliks Selbstproklamation lässt er sich rechtmäßig zum Hetmann der Hetleute wählen.
Doch Hyggelik lässt sich nicht entmutigen. **906 BF** bricht er mit sechs Ottas erneut nach Süden auf. Im Rondra gelingt es ihm zunächst, Chorhop zu plündern (was nur deswegen erfolgreich ist, weil er dessen gefährliche Geschütztürme an Land umgeht) und danach die Vorstädte Mengbillas auszurauben. Dabei bringen die Thorwaler nicht nur über tausend Gegner um, sondern erbeuten auch Schätze im Wert von über 50.000 Dukaten. Der Ruhm dieser Tat löst eine ganze Welle von Raubzügen an der Südwestküste aus. Im Folgejahr wiederholt Hyggelik auf dem Rückweg von Brabak seine Über-

- 903 BF: Ende der Tributzahlungen Thalusas an Maraskan
- 905 BF: Hyggelik ruft sich zum Obersten Hetmann aus
- 906 BF: thorwalsche Plünderungen in Chorhop und Mengbilla
- 907 BF: erste große Lotterie von Chorhop
- 907 BF: erneute thorwalsche Plünderungen auf den Zyklopeninseln
- 908 BF: Pakt zwischen Brabak und den Blauen Rochen
- 910-914 BF: Reichsreformgesetze
- 910 BF: Aufbruch zur Umsegelung Deres
- 911 BF: Wiederauftauchen der firnglänzenden Finger
- 912 BF: Goldrausch am Oblomon, Gründung Obloschs
- 913 BF: erste Überfälle des Verfluchten des Meeres
- 913 BF: Hyggeliks Verschwinden
- 914 BF: nordmärkischer Angriff auf Gareth
- 914 BF: Seeschlacht vor Havena gegen angreifende Thorwaler
- 915 BF: Koscher Saustechen
- 915 BF: Zerstörung Obloschs durch Nivesen
- 915 BF: Schließung des Phantasmagorischen Instituts

fälle auf die Zyklopeninseln, tötet im Zweikampf den Seekönig *Dirimethos* und nimmt dessen legendäres Zyklopenschwert *Grimring* an sich. Damit erfüllt sich ein erstes Mal die Prophezeiung der Inschrift auf der Schwertklinge, denn Dirimethos ist nicht vor der thorwalschen Übermacht zurückgewichen und mit dem Schwert in der Hand gestorben.

Die große Lotterie von Chorhop

Nachdem Chorhop von den Thorwalern ausgeraubt worden ist, benötigen die Stadtherren dringend neues Geld. So behauptet der oberste Phexgeweihte *Sarkisian Zeforika*, eine Vision von Phex erhalten zu haben, nach der von nun an die Ämter der Stadt per Los vergeben werden sollen. Also führen die Chorhoper eine Sitte ein, die im übrigen Aventurien mit großem Befremden betrachtet wird: Vom folgenden Jahr an werden die Ämter jeweils am Frühlingsvollmond verlost. Jeder kann sich bewerben, muss allerdings entweder reich genug sein, um den horrenden Wetteinsatz von 1.000 Dukaten aufzubringen – oder aber verzweifelt genug, seine Freiheit aufs Spiel zu setzen, sich also in Sklaverei zu begeben, wenn er nicht ausgelost wird.
Natürlich hat Sarkisian dafür gesorgt, dass die wahre Macht in seinen eigenen Händen bleibt, aber dennoch sind die verlosten Ämter attraktiv genug, um der Stadtkasse (und dem Phextempel) in jedem Jahr genug Geld einzubringen, und so wird die Sitte fortgesetzt.

Die Blauen Rochen

Eine von Hyggeliks tapfersten und besten Hetleuten ist Hetfrau *Olverja Kendrifari* von den Blauen Rochen. Sie hat sich mit ihren Leuten nicht dem Überfall auf die Zyklopeninseln angeschlossen, sondern ist im Süden geblieben, wo sie nun zum Schrecken der Meere und vor allem der alanfanischen Schiffe wird. Selbst einige alanfanische Plantagen werden von ihr überfallen und ausgeraubt, wobei die befreiten Sklaven auf Nikkali ausgesetzt werden und damit zur Entstehung der Miniwatu beitragen. Ein Höhepunkt ihrer Raubzüge ist **929 BF** der Überfall auf die Stadt Tyrinth, von der nur noch rauchende Trümmer übrig bleiben, die dann recht bald vom Dschungel überwuchert werden und in Vergessenheit geraten.
Der brabakische König *Ariakon III.* schützt seine Stadt vor allem dadurch, dass er der Hetfrau **908 BF** einen Pakt anbietet, durch den sie sich jederzeit in die Sicherheit des Brabaker Hafens zurückziehen kann, ohne Gebühren oder Abgaben zahlen zu müssen. Gegen einen Teil der thorwalschen Schätze lässt sich Ariakon III. sogar davon überzeugen, in seiner Stadt die Sklaverei abzuschaffen.

Die Reichsreformgesetze

Der garetische Reichsverweser Tedesco beginnt nach seinem Sieg über Kunibrand **910 BF** die Reichsreformgesetze zu erlassen, die alle anderen Adligen zu reinen Befehlsempfängern machen sollen. Das wiederum lassen sich die Betroffenen nicht gefallen, und es kommt überall im Reich zu Aufständen, den sogenannten *Regentschaftskriegen* (bis **914 BF**).
Der Gratenfelser Landgraf *Wulfhas Greifax* interpretiert einige Passagen dieser Gesetze so, dass er das Recht habe, Graf Hlûthars Erbe anzutreten und neuer Kaiser zu werden. Also sammelt er zahlreiche Adlige aus dem Kosch und den Nordmarken um sich und zieht **914 BF** nach Gareth, wo er jedoch sein Leben aushaucht – die Chronisten sind sich nicht ganz einig, ob durch einen gezielten Pfeilschuss oder durch Gift. Das führerlose Heer wird von Tedescos Truppen angegriffen und während eines verzweifelten Rückzugs auf den sogenannten ‚Blutmeilen nach Ferdok' erbarmungslos dahingemetzelt.

Die versuchte Umsegelung Deres

910 BF verlässt eine Flotille aus vier Handelsschiffen Methumis und segelt nach Westen, weil ihr Kapitän von der Kugelform Deres überzeugt ist und glaubt, nach siebenhundert Meilen Maraskan erreichen zu können. An Bord befindet sich eine Enkelin Eslams V. samt ihrem Hofstaat, die hofft, auf diese Weise den Erbfolgekriegen entgehen zu können. Keines der Schiffe wird jemals wiedergesehen.

Curthags Hand

Ein mutiger Dieb schleicht sich **911 BF** in den Hort des Höhlendrachen Myranar in Al'Churâm, um die teuersten Artefakte zu stehlen. Doch der Drache ertappt und tötet ihn. Den glänzenden Metallhandschuh an der linken Hand des Diebs fügt er voller Freude seinem Hort bei – ohne zu ahnen, dass es sich um einen Teil von Curthags mondsilberner Rüstung handelt.

Goldrausch

Nachdem bekannt wird, dass zwergische Prospektoren am Oblomon Gold gefunden haben, entsteht **912 BF** ein wahrer Goldrausch, der zahllose Glücksritter in diese Gegend lockt. Die Siedlung Oblosch entsteht und wächst rasant, wird aber drei Jahre später von Nivesen des Lieska-Leddu-Stammes angegriffen und zerstört, weil die gierigen Goldsucher nicht nur Krankheiten eingeschleppt haben, sondern auch rücksichtslos über Karenherden herfallen und Wölfe jagen.

Der Verfluchte des Meeres

Der Pirat und Dämonenpaktierer *Adhrak al-Wirahil* segelt im Jahr **913 BF** mit seiner Mannschaft auf dem Perlenmeer umher und überfällt zahllose Schiffe. Seine Grausamkeit bringt ihm den Namen „der Verfluchte des Meeres" ein, denn er lässt niemandem am Leben, der das Pech hat, sich auf einem der überfallenen Schiffe aufzuhalten. Erst als es einer mutigen Rondrageweihten gelingt, ihm seine Hand mit dem festgewachsenen Säbel abzuschlagen, flüchtet er und wird nie wieder gesehen.

Hyggelik im Orkland

Als Hyggelik aus dem Süden nach Thorwal zurückkehrt, ist sein Ruhm unbeschreiblich – doch politischen Einfluss kann er dennoch nicht zurückerlangen, denn Hardred regiert mit harter Hand und lässt ihm keinen Platz auf der politischen Bühne. Zwar verachtet Hyggelik Hardred, den er für einen Schwätzer hält, der nicht den Mut hat, an den ruhmreichen Beutezügen teilzunehmen, doch er will sein Volk nicht in einen offenen Machtkampf verwickeln. Da er fest daran glaubt, dazu ausersehen zu sein, die Thorwaler in eine bessere Zeit zu führen, versucht er seinen Einfluss dadurch auszubauen, dass er seinen Ruhm noch weiter steigert. Während Hardred die zahlreichen einzelnen verstreuten Jarltümer und Ottajaskos nach und nach zu einer einigen Nation formt, zieht Hyggelik **913 BF** mit ausgewählten Gefährten ins Orkland, um den legendären Orkenhort zu bergen und damit zu beweisen, dass er der wahre Auserwählte Swafnirs ist. Doch obwohl eine Prophezeiung die Orks davon abhält, ihn als Träger der Schicksalsklinge anzugreifen, kehrt er nie zurück, und auch Grimring gilt für lange Zeit als in der Orkschädelsteppe verschollen. Damit hat sich hier die Inschrift der Klinge ein zweites Mal erfüllt, denn auch Hyggelik stirbt aufrecht mit dem Schwert in der Hand.

Thorwaler versuchen Havena einzunehmen

Nach dem Verschwinden Hyggeliks will Hardred Bjarnison beweisen, dass auch er ein guter Kriegsherr ist. Da die Mittelreicher in interne Kriege verstrickt sind, nutzt er die Gelegenheit und plant einen Überfall auf Havena. Doch als er im Boron **914 BF** mit fast zwanzig Ottas das Mündungsdelta des Großen Flusses erreicht, haben Vorhersagen eines blinden Borongeweihten die albernische Flotte auslaufen lassen. Es kommt zu einer heftigen Seeschlacht, bei der die Thorwaler abgewehrt werden können.
Zuerst heißt es, Hardred sei bei dieser Schlacht umgekommen, aber dann kehrt er doch nach Thorwal zurück. Von diesem Zeitpunkt an agiert er noch besonnener und gemäßigter als vorher. Einige enttäuschte Gefolgsleute setzen das Gerücht in die Welt, er sei heimlich ausgetauscht oder verzaubert worden, doch er lacht nur über solche Behauptungen.

Das Koscher Saustechen

Der Ferdoker Graf *Porquin* heuert **915 BF** mehrere finstere Schergen an, die die gesamte Koscher Fürstenfamilie vom Eberstamm auf Burg Fürstenhort grausam ermorden, darunter auch Fürst *Alphak* – Porquin nennt die Morde in Bezug auf den Namen der Familie spöttisch „Saustechen". Ohne Führung ist der Ferdoker Adel so verwirrt, dass Porquin sich zum neuen Fürsten aufschwingen kann und eine grausame Herrschaft beginnt. Da er wenige eigene Truppen hat, nimmt er die Söldlinge in Lohn und Brot, mit denen Landgraf Wulfhas Greifax im Jahr zuvor Gareth hatte angreifen wollen und die es lebendig zurück in den Kosch geschafft haben. **918 BF** lässt er sich von einem greisen Praiospriester sogar zum Kaiser salben. Da seine Mittel aber nicht ausreichen, um den Anspruch auf den Kaiserthron zu untermauern, wird er außerhalb des Kosch weitgehend ignoriert.

Die Thorwaler kommen

Ende des Phantasmagorischen Instituts

Das Phantasmagorische Institut zu Neetha muss nach mehreren Jahren der Misswirtschaft große Teile seines Besitzes veräußern. Der Mangel an Lehrmaterial führt wiederum zu einem Ausbleiben von zahlenden Schülern, sodass die Magierakademie **915 BF** schließen muss.

- 916 BF: erneute Erbfolgekriege auf Talania
- 917 BF: Bal Honak in Al'Anfa
- 916 BF: Wehrheimer Akkorde
- 919 BF: sprunghafter Anstieg der dämonischen Neunaugen im Neunaugensee
- 920 BF: Anspruch des Lieblichen Feldes auf Sukkuvelani, Beginn des Waldinsel-Kolonialismus
- 920 BF: letzter Kontakt mit Talania
- 920 BF: Eroberung von Teilen der Nordmarken und Almadas durch Gegenkaiserin Rondara
- 921 BF: Grenzvertrag zwischen Thorwal und Svelltschem Städtebund
- 921 BF: Beginn der novadischen Eroberung Südalamadas
- 921 BF: kurze Besetzung Jilaskans durch Maraskan
- 921 BF: Gründung der Blauen Pfeile
- 922 BF: Vinsalter Krieg in den Nordmarken
- 922 BF: Beginn von Hexenverbrennungen in den Nordmarken
- 923 BF: Zorgan-Pocken in Aranien, Tobrien, Darpatien und Garetien

Der Bornische Krieg

Während sich Tedesco mit den Folgen seiner Reichsreformgesetze herumschlägt, gelingt es seinem Konkurrenten Kunibrand, im Bornland viele Adlige für seine Sache zu begeistern. **914 BF** sieht er die Zeit gekommen, mit einem Heer bornischer Adliger nach Darpatien zurückzukehren: Der *Bornische Krieg* beginnt. **916 BF** handelt er mit Königin *Amene II. Firdayon* von Vinsalt die *Wehrheimer Akkorde* aus, die das Reich in drei Teile aufspalten: Der Westen mit Albernia, Almada und den Nordmarken soll unter Verwaltung des Lieblichen Feldes fallen, während er selbst den Osten mit Tobrien, Darpatien und Weiden beherrschen will. Dazwischen liegt das Königreich Garetien, das vorerst in der Hand des geschwächten Tedesco bleiben soll. Amene II. strebt als erste Königin eine starke Position des Lieblichen Feldes gegenüber dem Garether Kaiserreich an und lässt Kunibrand deswegen heimlich eine größere Menge Gold zukommen. Doch sie ist eigentlich gar nicht an den Ländereien interessiert, die sie mit Soldaten verteidigen müsste. Ihr Interesse liegt darin, den ihr feindlich gesinnten Tedesco zu schwächen und durch Kunibrand zu ersetzen, der ihr Dankbarkeit schuldet. So ist das westliche Mittelreich faktisch herrenlos und wird damit eine Brutstätte für weitere Möchtegernkaiser. **919 BF** lässt der Markvogt der Kaisermark Gareth, *Barduron von Golambes*, Tedesco in den Kerker werfen und erhebt sich zum neuen Kaiser. Er zeigt mehr strategisches Vermögen als Tedesco und schafft es, Kunibrand mit einigen geschickten Manövern bis nach Tobrien zurückzudrängen. In der *Schlacht von Eslamsbrück* **920 BF** ertrinkt Kunibrand in der Tobimora, womit der Bornische Krieg endet und die Wehrheimer Akkorde ihre Gültigkeit verlieren.

Doch das stört Amene weniger, als allgemein angenommen wird, stattdessen greift sie weiterhin in den Kriegsverlauf ein, meistens heimlich, seltener offen durch finanzielle Unterstützung oder das Aussenden ihrer Truppen. Diese Zeit gilt allgemein als die Geburtsstunde der Vinsalter Geheimdiplomatie. Der Gegenkaiserin *Rondhara von Albenhus* stellt Amene **920 BF** ein Söldnerheer zur Verfügung, mit dem diese Richtung Elenvina zieht: Der Vinsalter Krieg beginnt. Rondhara erobert das westliche Almada und die Nordmarken und macht Gratenfels zu ihrem zweitwichtigsten Truppenstützpunkt. Derweil überlässt sie Teile des Windhag dem Grangorer Stadtmeister als Dank für seine Unterstützung.
Die gewaltigen Geldmengen, die Amene unter anderem in Rondharas Heer stecken muss, kann sie nicht alleine aufbringen, sondern muss es sich beim Patriziat leihen – was diesem natürlich einen deutlichen Machtgewinn verspricht.

Albernias Position

Fürst *Emerthon III. von Albernia* versucht, in dem Konflikt zwischen Rondara und Barduron neutral zu bleiben, doch als Rondara Elenvina erobert, stellt er einige der nordwestlichen Provinzen der Nordmarken unter albernischen Schutz – ohne sich damit ausdrücklich auf Bardurons Seite zu stellen.

Zweiter Thronfolgekriege auf Talania

Als König *Gunwald I.* von Talania **916 BF** stirbt, flammen die zwanzig Jahre alten Thronstreitigkeiten wieder auf, bei denen zunächst Gunwalds Kinder und Enkel in einem fürchterlichen Massaker ermordet werden. Erneut kommt es zu blutigen Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Thronanwärtern, bei denen uralte magische Artefakte verwendet werden, obwohl niemand in der Lage ist, sie wirklich zu kontrollieren. Wie schon beim letzten Krieg flüchten viele Einwohner auf die Zyklopeninseln. Um **920 BF** erreicht das letzte talanische Schiff Pailos, dann reißt jeglicher Kontakt ab. Von allen Schiffen, die seitdem versucht haben, das Inselkönig zu erreichen, ist keines mehr zurückgekehrt.

Bal Honak in Al'Anfa

Im Jahr **917 BF** erreicht ein charismatischer Borongeweihter unbekannter Herkunft Al'Anfa. Dieser *Balphemor Honak* steigt in den folgenden Jahren in geradezu rasender Geschwindigkeit die Hierarchie des hiesigen Tempels hinauf, denn er überzeugt nicht nur durch kluge Ideen und Vorschläge, sondern auch durch seine Ernsthaftigkeit und die ruhige, stets beherrschte Art.

Das Ende der Schifffahrt auf dem Neunaugensee

Aus unerfindlichen Gründen nimmt die Population an dämonischen Neunaugen im nach ihnen benannten See ab **919 BF** sprunghaft zu. Waren Fischerei und Schifffahrt auf dem See schon seit Längerem mit einem großen Risiko behaftet, werden sie nun so gut wie unmöglich.

Beginn des Waldinsel-Kolonialismus

Die Grangorer Admiralin *Yaquiria ter Rijßen* erreicht **920 BF** Sukkuvelani und beansprucht sie für das Liebliche Feld. Damit läutet sie die Ära der Waldinsel-Kolonisierung ein. In der Folgezeit werden zahllose Siedlungen auf den Inseln bis hin nach Ghurenia gegründet (manche davon existieren nur wenige Jahrzehnte), Eingeborene versklavt und Plantagen angelegt. Die Admiralin selbst muss als eine der erfolgreichsten Erforscherinnen dieses Teils der Welt gelten.

Die Eroberung des Amhallassih

921 BF fällt Malkillah II. al-Yanuf mit nur neun Lanzen seiner besten Wüstenkrieger in das völlig unvorbereitete Amhallassih ein und dringt immer weiter in den Süden Almadas vor – unter anderem, um sich Zugriff auf die Bodenschätze der Amhallassih-Kuppen zu verschaffen. Da ganz Almada derzeit ohne wirkliche Herrscher dasteht, finden sich nicht genug entschlossene Kämpfer, um die Eindringlinge abzuwehren. Doch viele Almadaner Adlige nehmen Malkillah auch gar nicht weiter ernst und spotten nur über den „verlausten Heidenführer" – wobei sie die Nöte der Bewohner der ehemaligen Mark Amhallah großzügig ignorieren, von denen viele versklavt werden oder über den Yaquir fliehen. Lediglich Gräfin *Hadjinsunni von Yaquirtal* will das besetzte Land zurückerobern und bittet um Unterstützung, wird jedoch mit Ausflüchten vertröstet. So zieht sie nur mit einigen Waffentreuen los und greift am 29. Rondra **926 BF** die novadische Reiterschar an, die inzwischen auf über tausend Mann angewachsen ist. In der *Schlacht von Yrosien* werden Hadjinsunnis Kämpfer im Tal der Dornen vernichtet. Damit herrscht Malkillah nun über das Gebiet bis zum Yaquir und nennt es ‚Emirat Amhallassih'.
Gareth erkennt das Emirat zwar nicht an, muss es aber akzeptieren, da die Möglichkeiten für eine kriegerische Rückeroberung fehlen oder anderswo sinnvoller scheinen.

Hardreds Erfolge

Nachdem Hardreds Kriegszug gegen Havena ein Reinfall war, schafft er es, durch Diplomatie außenpolitische Triumphe zu feiern. **921 BF** schließt er einen Grenzvertrag mit dem Svelltschen Städtebund, **924 BF** schwören er und die Zholochai-Orks einen Friedensschwur. Einen Rückschlag muss er **925 BF** hinnehmen, als der Pirat *Atmaskot Blutsäufer* Festum überfällt und bis zu seiner Ergreifung und Hinrichtung am 8. Phex **928 BF** die Speicherinsel der Stadt als ‚König von Lagerholm' besetzt hält. Bevor er gevierteilt wird, zieht man ihm noch die Haut ab und bezieht damit die Thorwalertrommel, die zum Inbegriff des bornländischen Hasses auf die Thorwaler wird.
Bis dahin pflegten Thorwal und Bornland gute Beziehungen miteinander, doch Hardred hat in diesem Fall nicht schnell genug verdeutlicht, dass Atmaskot auf eigene Faust gehandelt hat. So ruft Adelsmarschall *Lischan von der Mark* zur ‚Festumer Drachenhatz', bei der jedes Drachenboot im gesamten nördlichen Perlenmeer als potentielles Piratenboot verfolgt und angegriffen wird. (Erst nach dem Beginn des Kriegs zwischen Bornland und Al'Anfa **1009 BF** endet dieser Zwist.)
Nach Hyggeliks Verschwinden nehmen die thorwalschen Angriffe auf Schiffe und Siedlungen an der Westküste ab, was aber nicht allein daran liegt, dass Hyggelik nicht mehr vorauseilt, sondern auch daran, dass sich die liebfeldische und die kaiserliche Flotte inzwischen auf die thorwalsche Gefahr eingestellt haben und Beutezüge damit immer riskanter und weniger lukrativ werden. Hardred glaubt **931 BF**, die Schwäche des Neuen Reichs ausnutzen und mit einem handstreichartigen Überfall auf die Flotte des Reichs die Hoheit über das Meer der Sieben Wind an sich reißen zu können. Der Angriff auf den Flottenstützpunkt Harben wird jedoch zum Desaster, da er nicht ganz so überraschend gelingt wie erhofft. Nach einer verlustreichen Seeschlacht einigen sich die beiden Parteien auf einen Nichtangriffspakt.

Gründung der Blauen Pfeile

Die aranische Fürstin *Sulamin von Sylla* beschließt **921 BF**, einen eigenen Botendienst zu gründen, um nicht mehr von mittelreichischen Diensten abhängig zu sein, die zunehmend unzuverlässig werden. Der Dienst wird ‚Blaue Pfeile' genannt und weitet seinen Aktionsradius im Lauf der Zeit auf ganz Aventurien aus.

Hexenverbrennungen in den Nordmarken

Im Zuge der Kämpfe um die Vorherrschaft in den Nordmarken flüchten sich einige der Bewohner in alten Aberglauben, auf der Suche nach einer Erklärung für die schweren Zeiten. So fallen die Ideen des fanatischen Inquisitors *Hardtherz von Solfurt* auf fruchtbaren Boden, der sich ab **922 BF** in einen Rausch des Hexenwahns hineinsteigert. Er vermutet hinter jedem Übel den Einfluss von Hexen und Ketzern, die mit aller Härte verfolgt und ausgemerzt werden müssten. Fast vier Jahre lang zieht der manchmal auch ‚Marschall der Hexenjäger' genannte Praiosgeweihte eine Spur von Folter und rauchenden Scheiterhaufen quer durch das nordmärkische Hinterland, und er findet viele Anhänger, die in seinem Namen eigenmächtige Lynchmorde an vermeintlichen oder wirklichen Hexen verüben. Mehrere Hundert Menschen sterben unter der Hand des Inquisitors oder seiner Helfershelfer. Erst als Hardtherz selbst wegen Altersgebrechen immer weniger in der Lage ist, auf Hexenjagd zu gehen, und auch seine Überzeugungskraft nachlässt, nehmen die Hexenverbrennungen langsam wieder ab. Einige seiner Jünger sind jedoch noch bis in die Vierzigerjahre hinein aktiv.

- 924 BF: Friedensschwur zwischen Thorwalern und Zholochai-Orks
- 925 BF: Atmaskot Blutsäufer in Festum, Beginn der Festumer Drachenhatz
- 926 BF: Schlacht von Yrosien, Gründung des Emirats Amhallassih
- 927 BF: Beginn des Kriegs am Großen Fluss um den Kaiserthron
- 927 BF: der Siegeszug des Tabaks
- 928 BF: blutige Religionskriege in der Khôm
- 928 BF: Hinrichtung Atmaskot Blutsäufers
- 929 BF: Zerstörung Tyrinths
- 930 BF: Schlacht bei Albenhus
- 930 BF: Herzogtum Paavi
- 931 BF: Angriff der Thorwaler auf Harben
- 932 BF: das Verschwinden des Meerkönigs Palamydas

Die Besetzung Jilaskans

Im Jahr **921 BF** besetzen maraskanische Kämpfer die Insel Jilaskan, auf der immer noch die Nachfahren der Priesterkaiser und ihrer Untergebenen leben. Die Jilaskaner können den maraskanischen Truppen militärisch nicht viel entgegensetzen. Dennoch endet die Besetzung nach nicht einmal drei Wochen, dann ziehen die Maraskaner wieder ab – völlig entnervt von den dickköpfigen und fanatisch praiosgläubigen Bewohnern.

Zorgan-Pocken

923 BF bricht in Zorgan eine verheerende Pockenepidemie aus, der über 10.000 Menschen zum Opfer fallen, darunter auch Fürstin *Sulamin*. Auf aranischen Getreideschiffen wird die Seuche nach Tobrien gebracht, von wo aus sie Darpatien und Garetien erreicht. Nur das Eingreifen des Dieners des Lebens verhindert eine weitere Ausbreitung. Als Reaktion auf diese Krankheit, die von nun an nur noch ‚Zorgan-Pocken' genannt wird, verlegt die Perainekirche ihren Hauptsitz nach Zorgan.

Die Novadis in Almada

Zwar zeigt Malkillah II. kein Interesse an einer Eroberung weitere almadanischer Gebiete, doch sein Blutsbruder Harun I. fällt **926 BF** Rondharas Truppen in den Rücken und erobert mit Malkillahs II. Hilfe Punin. Dort lässt er sich als Harun I. zum Kaiser ausrufen, was aber mehr als Verspottung der Thronfolgekriege verstanden werden kann. Rondhara gerät dadurch in Bedrängnis, da sie sich nun zwischen Garethern und Novadis eingekeilt wiederfindet.

Doch wenige Monate später stirbt Harun durch den Pfeil eines einfachen Goblins, der ihm im Wald aufgelauert hat. Daraufhin wird Punin mehrere Jahre lang von Söldnerführern regiert, die ihre Untertanen unterdrücken und auspressen, meistens aber recht bald an Seuchen oder einem Messer im Rücken sterben und von einem weiteren Söldnerführer beerbt werden.

Kaiser Barduron nutzt derweil Rondharas Schwächung, um sie **927 BF** im Kosch anzugreifen. Der ehemalige Markvogt hat inzwischen den Namen ‚von Gareth' angenommen, um sich damit Zustimmung zu verschaffen. Drei Jahre lang tobt der Krieg am Großen Fluss, bei der das Schlachtenglück hin und her wogt.

Der Siegeszug des Tabaks

Lange Zeit gilt das Tabakrauchen als ein Laster, das typisch für arme oder rohe Menschen ist, als typisches Bild gilt der südländische Söldner. Doch **927 BF** gelingt es einem liebfeldischen Tabakbauern, eine Sorte zu züchten, die wesentlich milder ist als alle bisherigen und die sich überdies mit Kräutern, Gewürzen und Früchten aromatisieren lässt.

Damit beginnt der Siegeszug des Pfeiferauchens, das zunächst in Vinsalt hoffähig wird und von hier aus schnelle Verbreitung findet. In Gareth wird es zu Zeiten der kaiserlichen Zwillinge Bardo und Cella üblich.

Die Geldmengen, die für Tabak ins Liebliche Feld fließen, sind so immens, dass Kaiser Reto **990 BF** befiehlt, dass in Maraskan ebenfalls Tabakplantagen angepflanzt werden sollen.

Religionskriege bei den Novadis

Im Jahr **928 BF** brechen überraschend Kriege zwischen mehreren Novadi-Stämmen aus, die sich nicht über die Auslegung von Rastullahs 16. Gesetz einigen können: „Der Gottgefällige speist nicht, was lange Ohren und eine Schuppenhaut trägt und was im Wasser lebt." Der Streit dreht sich in erster Linie darum, ob sich das Verbot nur auf Tiere bezieht, für die alle drei Eigenschaften gelten (eine solche Kreatur ist unbekannt), oder ob man weder langohrige noch schuppige Tiere verspeisen darf und ebenso keine Wasserbewohner – oder ob einerseits alle Wasserbewohner und andererseits langohrige Schuppentiere verboten sind (immerhin existiert ein solches Wesen, ein seltenes und hochgiftiges Khôm-Gürteltier).

Die Auseinandersetzungen drohen das Kalifat zu zerreißen, bis es Malkillah II. mit Unterstützung mehrerer Mawdliyat **930 BF** schließlich gelingt, unterschiedliche Auffassungen tolerierbar zu machen. Der Streit flammt zwar bis heute immer wieder auf, führt aber nicht mehr zu Kriegen.

Kaiser Kuno von Harben

Während Barduron in den Nordmarken gegen Rondharas Leute kämpft, ernennt sich in Gareth *Kuno von Harben* **928 BF** zum neuen Kaiser, dringt in die Schatzkammer ein und nimmt den Stern von Selem an sich. Doch er hat nicht lange Freude daran, denn nur wenige Tage später fällt er im Kampf gegen Badurons Sohn *Perval von Gareth*.

Die Schlacht von Albenhus

Barduron gelingt es **930 BF** gemeinsam mit Perval, in der *Schlacht von Albenhus* die Heere Rondharas zu besiegen. Rondhara fällt im Kampf, aber auch Barduron wird schwer verletzt. Man bringt ihn nach Burg Weidleth und übergibt ihn seinen Leibärzten, die wenig später verkünden, er sei auf dem Wege der Besserung. Nach einem Besuch seines Sohns stirbt er überraschend doch noch an der Verwundung, und Perval lässt die Ärzte zur Strafe hinrichten.

Die Jahre des Richtblocks

In den folgenden drei Jahren, den ‚Jahren des Richtblocks', überwindet Perval alle anderen Thronanwärter. Nebenher beseitigt er auch alle Würdenträger, von denen er annimmt, sie könnten ihm den Thron irgendwann später einmal streitig machen – darunter alle seine Geschwister, während er Neffen und Nichten in die Verbannung schickt. Schließlich erkennen ihn die Nordmarken **933 BF** als letzte Provinz als Herrscher an – und er akzeptiert „widerwillig", zum Kaiser gekrönt zu werden. Für jene Provinzen, die keine lebenden Herrscher mehr haben, benennt er neue Regenten, zum Beispiel *Silbahart den Starken*, einen entfernten Vetter Kunibrands, als Herzog Tobriens.
Damit enden die fürchterlichen Erbfolgekriege. Durch Kämpfe, Vertreibungen und Hunger ist im Verlauf dieser Kriege die Bevölkerungszahl im Neuen Reich um fast die Hälfte gesunken.

Herzogtum Paavi

Eine der wenigen Verwandten Pervals, die ihm entkommen, ist seine Schwägerin *Geldana von Gareth.* Sie flüchtet direkt nach Badurons Tod nach Norden, und es dauert lange, bis sie Pervals Häscher abgehängt hat. Dann lässt sie sich in dem bis dahin unbedeutenden norbardischen Handelsposten Paavi nieder und erklärt den Ort voller Trotz zum Herzogtum. Dies lässt die ärmliche Siedlung zwar anwachsen, bringt ihr aber kaum zusätzliche Einnahmen.

Das Ende der thorwalschen Einheit

Als Hardred **932 BF** stirbt, folgt ihm seine Tochter *Eilif Hardredsdottir* als Oberste Hetfrau nach, doch sie zeigt nicht so viel Geschick und Führungskraft wie ihr Vater. Sie kann die Einigung der Thorwaler nicht aufrechterhalten, und so zerbricht der junge Staat wieder in die zahllosen Jarltümer und Ottajaskos.

Der Seekönig bei den Feen

Der junge Seekönig *Palamydas* entscheidet sich sehr spät dazu, die Erbfolgekriege dazu zu nutzen, die Zyklopeninseln von Gareth zu lösen und an das Vinsalter Königreich anzuschließen. Doch bevor er dieses Vorhaben durchführen kann, verschwindet er **932 BF** während eines Jagdausflugs spurlos. Es gibt unterschiedliche Schuldzuweisungen und Mordanklagen, doch keine davon kann bewiesen werden. Sein Nachfolger und entfernter Vetter *Merymakos IV.* will Gareth nicht verärgern und legt die Pläne Palamydas' auf Eis.
Doch Palamydas ist keineswegs tot, sondern er hält sich in einer Feenwelt auf, aus der er **1020 BF** kaum gealtert zurückkehrt. Zu seiner Freude gehören die Zyklopeninseln inzwischen wirklich zum Horasreich, und so übernimmt er wieder den Thron, nachdem er Vinsalt seine Treue geschworen hat.

Paavi

- 933 BF: Ende der Erbfolgekriege
- 933 BF: Stapellauf der ersten Schivone
- 933 BF: Gründung des Bergkönigreichs Koschim
- 934 BF: Seeschlacht vor Selem
- 938 BF: Handwerkeraufstand in Garetien
- 938 BF: Patriarch Bal Honak von Al'Anfa
- 938 BF: Tänze der Sharisadim werden erstmals als Zauberei erkannt
- 939 BF: das Reichs-Concordat
- 939 BF: Eröffnung der Halle der Macht in Greifenfurt
- 939 BF: Gründung der KGIA
- 940 BF: Beginn des Ausbaus von Harben zur Festungsstadt
- 940 BF: Stationierung Schwarzer Galeeren in Charypso und Hôt-Alem
- 941 BF: Umzug der Halle der Macht nach Lowangen
- 941 BF: erste aventurische Immanmeisterschaft
- 941 BF: Explosion des Robarius-Turms in Punin

Kaiser Perval und seine Kinder – 933 bis 973 BF

Kaiser Perval

Schon während der Kriege erhält Perval aufgrund seiner Erbarmungslosigkeit gegenüber allen Konkurrenten den Beinamen ‚der Grausame'. Aber auch als Kaiser zeigt er, dass dieser Name begründet ist: Er verbietet die Benutzung stumpfer Turnierwaffen beim Garether Kaiserturnier, verhängt zahllose Todesurteile selbst bei geringeren Vergehen und begründet **939 BF** die Kaiserlich Garetische Informationsagentur (KGIA), die gnadenlos gegen alle vorgeht, die des Reichsverrats verdächtig sind. Zwei seiner drei Frauen erschlägt Perval in Anfällen von Jähzorn.

Die einzigen Menschen, die ihm wirklich etwas bedeuten und die er sogar abgöttisch liebt, sind seine Kinder, die **928 BF** geborenen Zwillinge *Bardo* und *Cella*. So legt er auch fest, dass sie nach seinem Tod gemeinsam den Thron besteigen sollen, obwohl das im Widerspruch zu allen Traditionen steht.

Die Schivone

Um die Seemacht des Lieblichen Feldes auszubauen, beauftragt Königin Amene die besten Schiffskonstrukteure damit, einen neuen Schiffstyp zu entwickeln, der allen bisherigen überlegen sein soll. Die erste Schivone läuft **933 BF** in Grangor vom Stapel, und sie erfüllt Amenes Erwartungen, sodass in den Folgejahren ein Schiff dieses Typs nach dem anderen auf Staatskosten gebaut wird.

Der aktuelle Stand um 933 BF

Nach den Kriegen und Wirren der Kaiserlosen Zeiten liegt das Mittelreich am Boden. Wirtschaft und Kultur stagnieren, vielerorts herrscht blankes Faustrecht, das einfache Volk kämpft verzweifelt gegen Hunger und Armut.

Immer wieder können einzelne Provinzen von ihren Herrschern befriedet werden, doch jedes Mal dringen Nachbarn mit kriegerischen Absichten in das Land, zerstören Dörfer und Äcker, rauben Vieh und zwingen die Menschen zu den Waffen. Der jetzige Kaiser Perval ist nur durch brutales Durchgreifen auf den Thron gekommen, und dies ist auch seine einzige Möglichkeit, diesen Anspruch im ganzen Reich durchzusetzen: Jeder potentielle Konkurrent oder Gegner wird mundtot gemacht, eingekerkert oder getötet. Angst ist das probate Mittel, um Herrschaft durchzusetzen.

Im Süden hat sich Al'Anfa als Zentrum der Macht durchgesetzt, auch wenn Brabak und Sylla mit mehr oder weniger Erfolg versuchen, ihr eigenes Stück vom Kuchen abzuschneiden. Die Gewürzinseln werden hauptsächlich vom Lieblichen Feld aus kolonisiert, das so von der Schwäche des Mittelreichs profitiert.

Auch das Bornland erfreut sich einer gewissen Stabilität, wobei vor allem in den größeren Städten die Händler immer mehr Einfluss gewinnen und über den verarmten Adel auch die Entscheidungen der Adelsversammlung beeinflussen können – eine Entwicklung, die bei traditionell gesonnenen Adligen natürlich nicht gern gesehen wird.

Die aventurische Immanmeisterschaft

Die Thorwaler haben das Imman überall dort bekannt gemacht, wo sie sich längere Zeit aufhalten, also an den meisten aventurischen Küsten. Nachdem es in vielen Provinzen des Neuen Reichs einige Zeit lang als zu brutal und zum Aufruhr verleitend verboten war, lässt Kaiser Perval es **933 BF** erlauben, woraufhin es sehr schnell viele Anhänger findet. **941 BF** wird sogar eine aventurienweite Immanmeisterschaft ausgerichtet.

Das Bergkönigreich Koschim

Nachdem die Zwerge sich lange Zeit erfolgreich aus den Angelegenheiten der Menschen herausgehalten haben, kommt es nun zu internem Streit. Die Zwerge aus Xorlosch haben im Lauf der Jahrhunderte die uralten Gänge, Hallen und Schächte unter dem Kosch gründlich erforscht und erweitert. **933 BF** gründen sie das unabhängige Bergkönigreich Koschim unter der Herrschaft von *Gilemon Sohn des Gillim* aus der Sippe des Gargolax. Der neue Bergkönig kann durch seinen Ruf als Drachentöter Kaiser Perval zur Anerkennung seiner Ansprüche bewegen und ist der einzige Zwerg, der **987 BF** Kaiser *Retos* Heerruf ins ferne Maraskan folgt (wo er schwer seekrank eintrifft). So sichert er die Macht des Bergkönigreichs über mehrere Baronien im Kosch.

Die Hügelzwerge sehen dies allerdings als großen Affront, dessen Höhepunkt erreicht ist, als der Patriarch von Xorlosch das Bergkönigreich anerkennt, ohne die Hügelzwerge auch nur nach ihrer Meinung gefragt zu haben. Der König der Hügelzwerge, *Negromon*, sitzt gerade bei einem Bankett, als ihm mitgeteilt wird, dass er von nun an nur noch den Titel eines Obersten Richters tragen dürfe – und erstickt daraufhin vor Zorn an dem Haselschaumtörtchen, von dem er gerade abgebissen hat. Sein Sohn *Nirwulf* bekommt vom Koscher Fürsten immerhin das Amt des Vogts über das Angbarer Land verliehen, und es dauert mehrere Jahrzehnte, bis er sich mit Gilemon versöhnt. Vor allem von rebellischen Jung-Hügelzwergen wird Nirwulf bis heute als Bergkönig bezeichnet, aber das Ansinnen, die Koschimer mit Gewalt aus den Heiligen Hallen zu werfen, lehnt er kategorisch ab – ebenso wie die große Mehrheit der friedliebenden Hügelzwerge.

Die Thorwaler im Süden

Nachdem die Nation der Thorwaler auseinandergebrochen ist, geht es auch mit den Thorwalern im Südmeer bald bergab. Lange Zeit waren sie eine ständige Bedrohung der Schifffahrt, aber **934 BF** gelingt es der Admiralissima *Gerlita Ulfhart* mit vierzehn alanfanischen Galeeren, die Thorwaler der Blauen Rochen in der ‚Seeschlacht vor Selem' vernichtend zu schlagen. Nur der junge *Torgal Hammerfaust* bringt seine Otta mit letzter Kraft nach Brabak zurück, wo er nördlich der Stadt die Hammerfaust-Ottajasko gründet und damit den Grundstein für die Brabaker Seesöldner legt.

Bal Honak wird Patriarch

Nach seiner unerklärlich steilen Karriere übernimmt Balphemor Honak **938 BF** als Patriarch das höchste Amt der alanfanischen Boronkirche und wird damit Führer des ganzen Kultes – und gleichzeitig Herrscher über Al'Anfa, da die Boronkirche auch den Rat der Zwölf anführt.

Bald stellt sich heraus, dass Bal Honak, wie er nur noch genannt wird, ein unerbittlicher Herrscher ist, der seine Ämter mit unnachgiebiger Härte ausfüllt. Er duldet keinen Widerspruch und bringt seine politischen Gegner oft schon durch einen Blick aus den dunklen Augen zum Schweigen. Wer sich nicht einschüchtern lässt, der wird gnadenlos beseitigt: durch Bedrohung, Einkerkerung, Verbannung oder auch Hinrichtung. Honak gönnt sich kaum Schlaf – scheint ihn aber auch nicht zu brauchen –, sondern schreibt nächtelang an seinen Verordnungen, Erlassen und Todesurteilen. So bringt er alle Kritiker und Zweifler zum Schweigen. Jeder Alanfaner bekommt es mit der Angst zu tun, wenn er die Stiefel der Rabengarde in der Nähe seines Hauses hört. Die Stadt des Schweigens wird zu einem Ort der Angst, den kaum jemand gerne betritt, und im Volk wird sie nur noch „die Stadt" genannt – ein Begriff, bei dem selbst braven Bürgern ein kalter Angstschauer über den Rücken läuft. Denn niemand weiß, was ihn erwartet, wenn er von der Rabengarde aufgefordert wird, sie in ‚die Stadt' zu begleiten: ein nüchterne Befragung, ein gnadenloses Verhör, eine höfliche Einladung des Patriarchen, eine Anklage wegen Hochverrats – oder gleich die Krokodilgruben. Manch einer wird nach einer solchen Aufforderung nie wieder gesehen.

Außenpolitisch geht Bal Honak mit gleicher Entschlossenheit vor. **940 BF** zwingt er die Herrscher von Charypso und Hôt-Alem dazu, den Schwarzen Galeeren nicht nur uneingeschränkten Zugang zu ihren Häfen zu gewähren, sondern sogar für den Unterhalt jener Schiffe aufzukommen, die fortan in ihren Städten stationiert sind.

Bal Honaks Aushöhlung des Silberbergs

Noch an dem Tag, an dem Bal Honak Patriarch wird, gibt er den Befehl, Höhlen und Gänge in den Silberberg bohren zu lassen. Im Lauf der folgenden Jahre graben Tausende Sklaven einen völlig unüberschaubaren Irrgarten aus Tunneln und Schächten, und Hunderte von ihnen kommen dabei um – vor allem deswegen, weil Honak bei der Vollendung bestimmter Abschnitte alle Zeugen hinrichten lässt. Da er den Verlauf jedes Tunnels persönlich festlegt, es aber keinen Gesamtplan all dieser Gänge gibt, werden natürlich allerlei Gerüchte laut, die größtenteils nur wispernd weitergegeben werden: von der Suche nach einem uralten Grab ist die Rede, von einem mystischen Heiligtum Borons, von einer vollständigen Aushöhlung des gesamten Bergs, von Honaks Wahn … auch wenn Letzteres kaum jemand laut auszusprechen wagt. Aber Honak selbst muss sich von dem Fortschritt der Bauarbeiten überraschen lassen, stoßen die Sklaven doch mehrfach auf Gänge, die noch aus Zeiten der Wudu stammen – einige sind sogar Überreste von Zyklopenbauten und einem gewaltigen Insektennest aus früheren Zeitaltern.

Ab **943 BF** lässt der Patriarch in jeder Woche einen ausgewählten Gefangenen in die lichtlosen Gänge bringen und dort aussetzen, wo sich die Unglücklichen hoffnungslos verlaufen und schließlich verhungern oder verdursten – oder aber einer der zahllosen Fallen zum Opfer fallen, die in den Gängen lauern. Von all diesen Gefangenen wird nur eine einzige bekannt, die jemals den Ausgang gefunden hat: Die Elfe *Sirinda Eulensang* kommt **948 BF** auf die Idee, einen Faden ihres Bauschkleids in der Nähe des Eingangs zu befestigen. Da den Wächtern entgeht, dass sich ihr Kleid immer weiter auflöst, je tiefer in den Berg sie gebracht wird, kann sie den Faden zur Orientierung benutzen und steht auf einmal halb nackt vor dem Ausgang. Nachdem der Patriarch sie einem persönlichen Verhör unterzogen hat, schenkt er ihr die Freiheit unter der Bedingung, nie wieder Al'Anfa zu betreten, und lässt sie an Bord eines bornländischen Handelsschiffs bringen.

Bis zu seinem Tod verrät Honak niemanden den eigentlichen Zweck der Unterminierung des Silberbergs: Eigentlich soll es eine Zuflucht für den Fall sein, dass die Götter noch einmal ihren Zorn über der Stadt ausschütten. So hat er auch den wichtigsten Geweihten und den Oberhäuptern der Grandenfamilien Verzeichnisse von kleinen Abschnitten dieser Höhlen zugespielt, einschließlich der dort installierten Fallen. Auf diese Weise soll sich jede Gruppe bei Gefahr in einen eigenen Bereich zurückziehen können, ohne dass die unterschiedlichen Mächtegruppen sich gegenseitig ins Revier kommen.

- 942 BF: Entdeckung reicher Diamantenvorkommen auf Bilku
- 942 BF: Baubeginn des König-Therengar-Kanals
- 943 BF: Freundschaftspakt zwischen Al'Anfa und H'Rabaal
- 944 BF: Kriegsrecht in Al'Anfa
- 946 BF: Bündnis zwischen Hammerfaust-Familie und Brabak, Unterwerfung H'Rabaals
- 947 BF: der peinliche Zwischenfall vor Ranak
- 947 BF: Gründung der Liga freier Reiche, Seeschlacht von Charypso, Auflösung der Liga freier Völker
- 947 BF: Syllas Unabhängigkeit

Prinz Storko von Gareth, der zu Bal Honaks Zeiten (von 973 bis 993) als mittelreichischer Gesandter in Al'Anfa lebt, pflegt immer wieder zu betonen, dass er den Patriarchen für überaus gefährlich hält und dass er glaubt, Honak habe all seine Taten von seiner Ankunft in Al'Anfa an genau geplant – dazu gehöre auch das Gängesystem unter dem Silberberg, das kaum zu einem guten Zweck erschaffen sein könnte. Und mit dieser Überzeugung steht er keineswegs allein.

Der Handwerkeraufstand

Nachdem es in Garetien mehrfach zu Zusammenstößen zwischen städtischen und ländlichen Handwerkern gekommen ist, bei denen die in Gilden organisierten Stadtbewohner ihre Kollegen vom Land von ihren Märkten verjagt und ihre Waren zerstört haben, erheben sich die Landhandwerker **938 BF** zu einem Aufstand, der allerdings von Pervals Soldaten blutig niedergeschlagen wird. Auf Betreiben des Landadels billigt er wenig später jedoch die ‚Ländliche Zunftordnung', die den ländlichen Handwerkern mehr Rechte als bisher zugesteht.

Sharisadim

In Mhanadistan stellen Analysemagier **938 BF** erstmals fest, dass die legendären Sharisadim mit ihren Tänzen über eine eigene Form der Magie verfügen – eine Erkenntnis, die sich bis heute in der Welt der akademischen Zauberer kaum herumgesprochen hat.

Das Reichs-Concordat

Nach dem Vorbild des liebfeldischen Cron-Epistulums erlässt Kaiser Perval im Jahr **939 BF** das Reichs-Concordat, das mittelreichische Rondrageweihte auch dann dem Schwert der Schwerter unterstellt, wenn diese von Adel sind.

Die Greifenfurter Magierakademie

In Greifenfurt gründen Schwarzmagier **939 BF** die ‚Halle der Macht'. Nach Schwierigkeiten mit praiostreuen Greifenfurter Einwohnern ziehen sie jedoch schon **941 BF** nach Lowangen um.

Eine neue Hetfrau der Hetleute

940 BF gelingt es Eilif nicht mehr, die Mehrheit beim Hjalding zu erringen. Nach langem Hin und Her einigen sich die Hetleute schließlich auf *Swafnild Thorfinnsdottir* als neue Hetfrau der Hetleute. Viele halten die Tochter einer erfolgreichen Händlerin zwar nur für eine Übergangslösung, doch dann stellt sich heraus, dass sie eine hervorragende Diplomatin ist. Obwohl sie keine eigene Hausmacht hat, gelingt es ihr, die unterschiedlichen Fraktionen gegeneinander auszuspielen oder zu befrieden. So bleibt sie länger Oberste Hetfrau als irgendjemand vor ihr.

Sie sorgt unter anderem dafür, dass jede Ottajasko, die sich als Söldnereinheit verdingt, einen schriftlich festgehaltenen Kontrakt erhält – so erhält sie bei Nicht-Thorwalern auch den Beinamen ‚Söldnerkönigin'. Schließlich gründet sie sogar eine eigene Ottajasko, die ‚Goldfinder', die zu einer erfolgreichen Söldnereinheit wird.

Die thorwalschen Überfälle auf die Zyklopeninseln setzen sich noch einige Zeit fort, werden jedoch ab etwa **950 BF** immer seltener, da dort kaum noch etwas zu holen ist. Langsam spricht sich unter den Thorwalern herum, dass das Seesöldnertum lukrativer ist als regelmäßige Überfälle auf immer gleiche Ortschaften.

Der Ausbau Harbens

Um die Stellung des Kaiserreichs im Meer der Sieben Winde zu stärken, gibt Kaiser Perval **940 BF** den Befehl, Harben als Hauptstützpunkt der Westflotte besser zu befestigen und dessen Kriegshafen sogar nach jüngsten militärtheoretischen Erkenntnissen völlig neu zu bauen. Die Bauarbeiten dauern fast zwanzig Jahre, und danach ist Harben eine Festungsstadt, die mit ihrem vorherigen Aussehen nicht mehr viel gemein hat.

Explosion in Punin

Erzmagus *Robarius von Punin* ist ein hoch geachtetes Mitglied der Puniner Magierakademie, auch wenn seine Experimentierfreudigkeit manchmal mit wenig Begeisterung aufgenommen wird. **941 BF** kommt es in seinem persönlichen Wohn- und Arbeitsturm zu einer heftigen Explosion und einem Brand, was seine Karriere vorzeitig beendet.

Krieg im Süden

Ab **940 BF** dringt die alanfanische Flotte immer weiter nach Süden und Osten vor und beansprucht viele Gebiete auf den Waldinseln. Teil der Bemühungen ist die Suche nach dem legendären Adamantenland. Als Prospektoren **942 BF** auf Bilku ein reiches Diamantenvorkommen entdecken, glauben sie, das sagenhafte Land gefunden zu haben – was nicht ganz falsch ist, denn Bilku ist ein Überrest dieses vor fast zweitausend Jahren untergegangenen Landes. Der jährliche Diamantenkonvoi nach Al'Anfa wird schnell zum Traum jedes aventurischen Piratenkapitäns, doch die Bewachung dieser

Konvois entspricht dem Reichtum, den sie transportieren, und so bleibt ein erfolgreicher Überfall weiterhin ein Traum – und manch ein Pirat holt sich bei dem Versuch, diesen Traum zu erfüllen, mehr als nur eine blutige Nase.

Die angespannte Stimmung zwischen Brabak und Al'Anfa nimmt in dieser Zeit eher zu als ab, und einer der Streitpunkte ist die Sumpfstadt H'Rabaal, die vor langer Zeit ein Zentrum echsischer Macht war und immer noch von vielen Achaz bewohnt wird. Der König H'Rabaals versucht, die beiden konkurrierenden Hafenstädte gegeneinander auszuspielen, um möglichst große Eigenständigkeit zu behalten, aber die Alanfaner beherrschen dieses Spiel besser als er, und so verstricken sich die H'Rabaaler in einem Geflecht aus Abmachungen und Versprechungen, bis sie sich **943 BF** dazu überreden lassen, trotz aller Proteste und Gegenangebote aus Brabak einen Freundschaftspakt mit Al'Anfa einzugehen.

Der Seitenwechsel der Thorwaler

Dadurch ermutigt, macht Patriarch Bal Honak einen entscheidenden Fehler. Um das Königreich H'Rabaal endgültig dem eigenen Herrschaftsgebiet einverleiben zu können, ruft er **944 BF** das Kriegsrecht aus und mobilisiert seine Truppen. Doch der Brabaker König *Peleiston* reagiert darauf, indem er von der H'Rabaaler Herrscherfamilie *Charazzar* die Aufkündigung des Freundschaftspaktes verlangt. Als dies abgelehnt wird, erklärt er seinerseits H'Rabaal den Krieg. Daraufhin gelingt den Charazzars das diplomatische Kunststück, ein Bündnis mit der Thorwaler-Sippe Hammerfaust zu schmieden, die aus den Blauen Rochen hervorgegangen ist: Er verspricht den Thorwalern die Herrschaft über Brabak und sämtliche Küstendörfer, wenn sie die Brabaker jetzt in die Zange nehmen. **946 BF** erobern die Thorwaler zunächst das Küstendorf Vinay und landen dann an der Mysob-Mündung, während sich zeitgleich H'Rabaaler Truppen auf den Weg gemacht haben, um Brabak von Norden aus anzugreifen. Doch König Peleiston lädt Torgal Hammerfaust in dieser Situation zu einem Vieraugengespräch ein, bei dem er ihn davon überzeugen kann, dass er in Wirklichkeit für die alanfanische Sache kämpft, wenn er sich für H'Rabaal einsetzt. Der empörte Thorwaler verbrennt daraufhin den Vertrag mit H'Rabaal, und am nächsten Tag verkündet König Peleiston, dass die Familie Hammerfaust ab sofort als ‚Große Familie' des Königreichs mit dem Ort Vilay belehnt wird.

Auf ihren flachen Drachenbooten rudern die Thorwaler nun den eigentlich kaum schiffbaren Mysob hinauf und umgehen damit die Truppen aus H'Rabaal. Als die Charazzars begreifen, was vor sich geht, ist es bereits zu spät, denn die Thorwaler stehen direkt vor H'Rabaal und drohen, die weitgehend wehrlose Stadt zu besetzen. So erklären sich die Charazzars wohl oder übel zu Verhandlungen bereit – und nur mit Mühe gelingt es König Peleiston, die kampfeswütigen Thorwaler davon abzuhalten, nun doch über H'Rabaal herzufallen.

Schließlich lassen sich die H'Rabaaler dazu bringen, den Pakt mit Al'Anfa aufzukündigen und sich stattdessen Brabak unterzuordnen. Gleichzeitig wird auch das Geschlecht der Charazzars zu einer Großen Familie Brabaks. Peleiston schafft es somit, ohne einen einzigen Toten und durch die unfreiwillige Hilfe Al'Anfas, sein Einflussgebiet mehr als zu verdoppeln. Von diesem Verhandlungserfolg beeindruckt, begibt sich wenig später auch Hôt-Alem unter brabakisches Protektorat, um dem alanfanischen Joch zu entgehen.

Keine Seeschlacht

Als Patriarch Bal Honak in Al'Anfa von all diesen Entwicklungen erfährt, ist es zu spät, seine bereitstehenden Truppen auszuschicken und zu intervenieren. Im Folgejahr gelingt es seiner Flotte trotz Unterstützung aus Charypso nicht, die Brabaker Flotte zu einer entscheidenden Schlacht zu stellen. Als einzelne Schiffe versuchen, falsche Flagge zu setzen, um sich unbemerkt an Brabaker Schiffe heranpirschen zu können, kommt es vor Ranak zu einem ärgerlichen Zwischenfall:

Seegefechte

Zwei alanfanische Kriegsschiffe nehmen einander unter Geschützfeuer und beschädigen sich schwer, bevor sie bemerken, dass sie beide nur zur Täuschung unter Brabaker Flagge fahren. Das Gelächter über diese alanfanische Dummheit erfüllt die Schenken an allen aventurischen Küsten, und natürlich halten sich die Seeleute auch mit Übertreibungen und Ausschmückungen nicht zurück, sodass man mancherorts glaubt, die halbe alanfanische Flotte samt ihrem Admiral habe sich selbst versenkt.

- 950 BF: Einweihung des König-Therengar-Kanals
- 951 BF: Heirat Bal Honaks mit einer tulamidische Prinzessin
- 951 BF: Efferds Wutgeschrei
- 955 BF: Entstehung borbaradianischer Kulte
- 958 BF: Wiederaufbau von Al'Churâm, Entdeckung der firnglänzenden Finger
- 959 BF: Schlacht vor Olbris
- 960 BF: Thorwaler in den Nebelauen
- 960 BF: Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern
- 961 BF: Eroberung Chorhops durch die Novadis
- 963 BF: Beginn der Weidener Unruhen
- 963 BF: Monopol auf Kurkumer Safran für die Stoerrebrandts
- 965 BF: Geburt von Hal und Selinde von Gareth
- 966 BF: Unabhängigkeit Chorhops
- 966 BF: Gründung Port Stoerrebrandts
- 967 BF: Revolte in Unau

Die Liga freier Reiche

Den Brabakern gelingt es **947 BF**, sich mit (dem bisher nominell alanfanischen) Sylla zur ‚Liga freier Reiche' zusammenzuschließen. Als die Brabaker Flotte einschließlich der Hammerfaust-Drachenboote plötzlich vor Charypso erscheint, kommt es vom 28. bis zum 30. Ingerimm 947 BF zur ‚Seeschlacht von Charypso'. Doch die Brabaker stellen sich nicht zu einer offenen Konfrontation, stattdessen kommt es zu einer Abfolge kleiner und schnell geführter Angriffe der unterschiedlichsten Schiffe auf gegnerische Einheiten. Schließlich gelingt es Torgal Hammerfaust durch eine überaus waghalsige Aktion, zwölf alanfanische Biremen so auszumanövrieren, dass sie sich ineinander verkeilen und als unlösbares Gewirr aus brennenden Schiffen und zerbrochenen Rudern auf den Klippen Altoums stranden. Mehrere Brabaker Schiffe nutzen die heillose Verwirrung, um das Flaggschiff des völlig überforderten Admiralissimus *Jonnar Wilmaan* zu entern und damit einen durchschlagenden Sieg zu erringen.

Viele überlebende Alanfaner wagen sich nach dieser Schmach nicht zurück in ihre Heimat und bleiben stattdessen in Charypso, von wo aus sie wenig später als Piraten ausziehen, um die Meere unsicher zu machen – und teilweise gegen ihre ehemaligen Gefährten zu kämpfen. Ihr Beispiel lockt auch andere Heimatlose, Deserteure und Verzweifelte an, und so wird die Stadt immer mehr zu einem brodelnden Kessel, in dem sich der Abschaum aller Länder mischt.

Zwar löst sich die Liga freier Reiche nach dieser Schlacht wieder auf, aber Sylla hat nun mit Brabaker Unterstützung Unabhängigkeit erreicht. Der Patriarch von Al'Anfa tobt ob dieser Schmach und lässt einige Köpfe rollen – doch nach einigen Jahren erkennt er, dass das Fazit der Schlacht langfristig gar nicht so schlecht für ihn ausfällt. Denn der Brabaker König musste sich für den Aufbau der Flotte so sehr verschulden, dass sein Königreich so gut wie ruiniert ist und keine wirkliche Rolle mehr im Südmeer spielt. Verschärfend kommt hinzu, dass mehrere Große Familien Brabaks mit ihrer Kritik an König Peleiston nicht hinterm Berg halten, sodass interne Machtkämpfe verhindern, Brabak zu neuer Blüte zu führen.

Hôt-Alem löst sich aus der Brabaker Protektion, ist aber kein ernst zu nehmender Machtfaktor, und die Piraten von Charypso und Sylla sind so sehr mit dem Streit untereinander beschäftigt, dass auch sie für die Schwarze Armada keinerlei Bedrohung mehr darstellen.

Doch das hält Al'Anfa nicht davon ab, weiter gegen Brabak vorzugehen. Immer wieder kommt es zu Überfällen auf H'Rabaal – angeblich, um entflohene Sklaven zurückzuholen, in Wirklichkeit wird damit aber die militärische und wirtschaftliche Macht der Stadt im Sumpf kleingehalten. Auf See fallen Schwarze Galeeren bevorzugt über Brabaker Handelsschiffe her, die sich angeblich nicht an den Konvoi-Erlass gehalten haben (allein das Brabaker Handelshaus Geraucis verliert innerhalb von 30 Jahren ein Dutzend Potten an die Alanfaner, benennt aber voller Sturheit jedes neue Schiff wieder nach der Heiligen, die einstmals die Brabaker vor dem Hungertod gerettet hat: *Heilige Elida*. Und ein halbes Dutzend einflussreicher Adliger der Stadt kommen bei mysteriösen Unfällen oder Anschlägen ums Leben – kaum jemand zweifelt daran, dass die alanfanischen Meuchler der Hand Borons hier dahinterstecken.

Die kaiserlichen Zwillinge

Pervals Kinder Bardo und Cella sind nie sonderlich an Politik interessiert, und Perval hat in erster Linie dafür gesorgt, dass sie sich vom Leben verwöhnen lassen, statt sich um so lästige Dinge wie Politik und Verantwortung zu scheren. Das ändert sich auch nach Pervals Tod nicht, als sie weisungsgemäß **948 BF** gemeinsam gekrönt werden – wofür Perval extra ein Duplikat der Raulschen Krone hat anfertigen lassen.

Die Zwillinge sind der Überzeugung, dass sie als Herrscher über das größte Reich Aventuriens ein Anrecht auf ein ausschweifendes Leben haben. Sie überlassen das Herrschen ihren Beamten und Ratgebern und verbringen ihre Zeit mit Orgien und Besäufnissen. Cella holt den Stern von Selem aus der Schatzkammer und lässt ihn in ein Diadem einarbeiten, das sie fast ständig trägt – und das häufig ihr einziges Kleidungsstück ist, wenn sie ihre Minister während des täglichen Bades in Stutenmilch empfängt. Bardo ernennt derweil über dreißig Ministerinnen für sehr abseitige Aufgaben – und keine davon ist älter als zwanzig Jahre.

Bal Honaks Sohn

Nachdem der Patriarch Al'Anfas nie sonderliches Interesse am weiblichen Geschlecht gezeigt hat, nimmt er **951 BF** im Alter von über sechzig Jahren völlig überraschend eine tulamidische Prinzessin zur Gemahlin. Sie überlebt jedoch schon im Folgejahr die Geburt des ersten Kindes trotz der Anwesenheit fähiger Ärzte nicht. Niemand ist darüber erstaunt, dass Bal Honak keine große Trauer zeigt, aber mit der Geburt eines Erben scheint er recht zufrieden zu sein.

Efferds Wutgeschrei

Ein Jahrhundertsturm an der mendenischen Küste lässt **951 BF** so starke Brecher in die Tobimora-Mündung laufen, dass die Steinbrücke unterhalb der Burg Talbruck weggerissen wird. Efferdprediger sehen darin eine Drohung, weil die Stadt Efferds Zorn auf sich geladen habe, und rufen zu größerer Frömmigkeit auf. Aber nach diesem einen Wutanfall scheint der Meeresgott besänftigt, es folgt kein vergleichbarer Sturm.

Rückkehr des Borbaradianismus

Im Verborgenen entstehen ab **955 BF** mehrere geheime Kulte, die den Lehren des Borbarad anhängen und ihren Mitgliedern borbaradianische Blutmagie lehren. Grundlage ist zumeist die Lektüre des von Borbarad hinterlassenen Buchs *Borbarads Testament*, das zunehmend Verbreitung findet, obwohl sein Besitz in vielen Regionen Aventuriens streng verboten ist. Vorausschauend hat Borbarad darin eine Möglichkeit festgehalten, wie er im Falle seines Ablebens zurückzuholen ist.
Wer sich auf die in den Texten vorgeschriebene Weise einem ‚Seelengötzen' weiht, erhält zwar die Fähigkeit, unabhängig von der eigenen magischen Begabung Blutmagie zu wirken – in Wirklichkeit beruht dieser Effekt aber auf einem minderen Pakt mit dem Erzdämon Amazeroth, den der Betreffende unwissentlich eingeht. Auch die sieben speziellen Zauberformeln, die in Borbarads Testament beschrieben sind, dienen insgeheim Borbarads Machtgewinn, denn sie enthalten gut verborgene Hellsicht- und Herrschaftskomponenten, die allerdings erst **1019 BF** entdeckt werden.

Der König-Therengar-Kanal

Im Jahr **956 BF** wird auf König Therengars Befehl hin mit einem gewaltigen Bauprojekt begonnen. Als es **965 BF** vollendet ist, verbindet ein schiffbarer Kanal den Sikram mit dem Onjet und eröffnet der Binnenschifffahrt ganz neue Möglichkeiten. Selbstverständlich wird der Kanal nach dem König benannt, auf dessen Initiative er zurückgeht.

Der Palast des Abu Terfas

Der Chimärologe *Abu Terfas* entdeckt **958 BF** in einem abgelegenen Tal des Khoramgebirges die Ruinen der Festung Al'Churâm, die aufgrund ihrer Lage auf mehreren Kraftlinien besonders geeignet für seine Forschungen ist. Er versklavt den Höhlendrachen, der in den Ruinen haust, und benutzt ihn, um ihn in eine Drachen-Troll-Chimäre zu verwandeln, die ihm von nun an als Haushofmeister dienen muss. Er lässt das Gebäude nach seinen Vorstellungen wiederaufbauen und betreibt dort seine Forschungen. Im Hort des Drachen entdeckt er einen magischen Panzerhandschuh, den er als Prothese für seine linke Hand verwendet, ohne zu wissen, dass er ein Teil von Curthags mondsilberner Rüstung ist. Der Handschuh wird später als ‚fünf firnglänzende Finger' eine wichtige Rolle im Kampf gegen Borbarad spielen.

Thorwaler in den Nebelauen

Nachdem über zweihundert Jahre kein aventurisches Schiff mehr die Passage ins Riesland gesucht hat, erreicht **960 BF** ein Drachenboot die Nebelauen am Fuß des Ehernen Schwerts. Den Thorwalern gelingt die Rückkehr jedoch nicht, sodass in Aventurien niemand von ihrer Tat erfährt.

Kalif Chamallah al-Ghatar ibn Rafim

Nachdem Malkillah II. **957 BF** nach über 60 Jahren Regierungszeit hochbetagt eines natürlichen Todes stirbt, folgt ihm sein Sohn *Chamallah* als Kalif. Er hat den Ehrgeiz, die allgemein anerkannten Leistungen seines Vaters noch zu übertreffen, verfügt aber nicht über dessen Klugheit. So beginnt er **959 BF** einen schlecht vorbereiteten Angriff auf das Liebliche Feld und kann zwar bis Methumis vordringen, scheitert aber bereits am 18. Ingerimm bei der *Schlacht von Olbris*, weil seine Reiter es nicht schaffen, die dichten Reihen der Vinsalter Pikeniere aufzubrechen. Nach dieser Niederlage verzichtet er auf weitere Angriffe und zieht sich zunächst einmal zurück.
Zwei Jahre später versucht er, die erlittene Schmach auszulöschen, indem er Corapia erobert, der Stadt den alten tulamidischen Namen Chorhop zurückgibt und eine novadische Siedlung gründet. Nach fünf Jahren Aufenthalt in der Küstenstadt einigt er sich **966 BF** mit der einheimischen Familie Zeforika und vertraut ihr die Regierungsgeschäfte an, um nach Unau zurückkehren zu können, in dem es durch seine Abwesenheit zu Unruhen gekommen ist. Er kann aber nicht verhindern, dass es **967 BF** trotz seiner Rückkehr zu einer Revolte kommt, die von seinem Onkel und einigen Höflingen ausgeht. Zwar lässt er die Aufständischen einkerkern und hinrichten, aber die Lust, in Unau zu residieren, ist ihm vergangen. Er überträgt die Stadtregierung seinem jüngeren Bruder *Rusaimi* und lässt sich in seinem Geburtsort Mherwed nieder, das er im Folgejahr zur neuen Hauptstadt des Kalifats erklärt.
Die Familie Zeforika in Chorhop nutzt derweil die Abwesenheit des Kalifen, um ganz nach eigenen Vorstellungen zu walten und zu schalten. So führt sie **967 BF** die Große Lotterie wieder ein, die der Kalif hatte verbieten lassen. Die Zugehörigkeit der Stadt zum Kalifat besteht nur noch nominell, faktisch ist sie eigenständig.

Die Revolution im Druckergewerbe

Auf Maraskan erfindet die Tuzaker Stoffdruckerfamilie Deïshabethjida **960 BF** den Buchdruck mit beweglichen Lettern, der es ermöglicht, Bekanntmachungen, Periodika und Bücher schneller und günstiger zu produzieren, da nicht für jede Seite ein eigener, unveränderlicher Druckstock geschnitzt werden muss. Diese Erfindung verbreitet sich in Windeseile über den ganzen Kontinent und findet zahllose Nachahmer.

- 968 BF: Mherwed als Hauptstadt des Kalifats
- 969 BF: Ende der Weidener Unruhen
- 969 BF: der Marsch nach Gareth
- 969 BF: ein Frostwurm in Garetien
- 970 BF: Stadtbrand in Al'Anfa
- 970 BF: Erdbeben zerstört Teile von Gratenfels
- 971 BF: Tod der Amazonenkönigin Gilia, Krönung von Yppolita
- 972 BF: Tag der Schande
- 972 BF: erste Überfälle des Ogers der Meere
- 973 BF: Fürst Ras Kasan von Thalusa als Rastullahgläubiger
- 973 BF: Doppelkönigtum in Maraskan

Praiosmin V.

965 BF wird *Pomona von Rosshagen* die neue Botin des Lichts und nimmt den Amtsnamen *Praiosmin V.* an.

Die Weidener Unruhen

Unter dem unfähigen Herzog *Wallfried IV.* ist der Weidener Landadel verarmt, was zu Hungersnöten führt. **963 BF** verweigern ihm mehrere Adlige den Gehorsam, während das einfache Volk die Schuld an Hunger und Not bei den Elfen sucht, denn trotz aller Freundschaft der Adligen mit dem Elfenvolk haben die Bauern und einfachen Handwerker ihr Misstrauen nie abgelegt. Bei den jetzt entstehenden Unruhen dringen Holzfäller tief in elfische Wälder ein, und ein aufgebrachter Pöbel knüpft jeden Elfen auf, dessen er habhaft wird.

Der Herzog ruft den Donnerorden nach Trallop, um mit Gewalt für Ruhe zu sorgen, doch die Adligen lassen sich nicht einfach abspeisen. Schließlich stimmt Wallfried **969 BF** gezwungenermaßen dem Landrechtsbund zu, der dem niederen Adel ein Mitspracherecht am Herzogenhof gewährt. Dennoch kostet es Wallfried und den Elfen *Rallion Regenflieder* einige Mühe, die Ausschreitungen des Volks gegen die Elfen zu beenden. Wenig später, **971 BF**, wird die ‚elfische Ministerin' *Naheniel Quellentanz* von Kaiser Bardo mit der Grafschaft Waldstein belehnt, doch auch das ändert wenig am Verhältnis des einfachen Volkes zu den elfischen Nachbarn.

Retos Tochter

Als die Tochter des maraskanischen Königs, *Damaris von Maraskan*, **964 BF** schwanger wird, tritt die mysteriöse Seherin *Eternamil* (in Wirklichkeit die Zauberin Nahema) an ihren Gemahl Prinz Reto von Gareth heran. Sie prophezeit ihm, er würde eines Tages Kaiser des Neuen Reiches werden. Damaris, die sich seit ihrer Hochzeit mit Reto „Rohaja Damaris" nennt und auf jeglichen Anspruch auf den maraskanischen Thron verzichtet hat, bringt am 23. Boron **965 BF** die Zwillinge *Hal* und *Selinde* zur Welt, stirbt aber im Kindbett ebenso wie der neugeborene Hal. Mit dem Gedanken an den Kaiserthron und den Codex Raulis, der eine weibliche Erbfolge ausschließt, kommt Reto nun ins Grübeln, denn wenn er wirklich Kaiser wird, hätte er ohne Gemahlin und ohne Sohn keinen rechtmäßigen Erben. So beschließt er, zu behaupten, seine Tochter Selinde sei verstorben und das überlebende Kind sei der Sohn Hal.

Von nun an wird Selinde gut abgeschirmt und lernt, als Junge zu leben. Sie macht die Täuschung und die Lüge zu ihrem Lebensmotto und gibt sich unnahbar und ätherisch, damit niemand ihr Geheimnis durchschauen kann.

Die Stoerrebrandts

Die Tatsache, dass im Bornland viele Adlige völlig verarmt sind, hat reichen Händlern die Möglichkeit gegeben, sich deren Stimme in der Adelsversammlung zu erkaufen. So kommt es, dass dort immer wieder Entscheidungen getroffen werden, die sich im Nachhinein als nützlich für die Kaufleute erweisen, aber nicht hilfreich für die Adligen.

Auf diese Weise entstehen im Bornland nach und nach einige Handelshäuser, die über beträchtlichen Reichtum und damit auch großen Einfluss verfügen. Paradebeispiel hierfür ist das Festumer Haus Stoerrebrandt, das seine Handelsbeziehungen durch geschickte Schachzüge nach und nach auf den gesamten Kontinent ausweitet. So gelingt es *Ardo Stoerrebrandt* **963 BF**, einen Handel mit den Amazonen in den Drachensteinen abzuschließen. Er finanziert den Ausbau der Befestigungsanlagen ihrer Burg Yeshinna und erhält dafür ein Monopol auf den Kurkumer Safranhandel, was sich langfristig als Goldgrube erweist, denn der Gewinn übersteigt die Kosten der Baumaßnahmen um ein Vielfaches.

Sein Bruder *Vikko* ist derweil im Südmeer unterwegs und handelt sehr erfolgreich mit Gewürzen, sodass er die Handelsflotte der Familie verdreifachen kann – sein Erfolg beruht unter anderem auf einem Abkommen mit den Miniwatu. **966 BF** tauscht er bei den Miniwatu ein Dutzend Metallwaffen gegen ein Stück Küste auf der Insel Iltoken, wo er dann Port Stoerrebrandt gründet, den einzigen sicheren Handelshafen auf den Waldinseln. Mit diesem Hafen verbessert er seine Position im Wettstreit um den sehr gewinnträchtigen Handel mit den Gewürzinseln ganz erheblich.

Ständig erschließen die Stoerrebrandts neue Handelsrouten und öffnen neue Handelskontore, selbst auf Maraskan und im fernen Lieblichen Feld.

Der Marsch nach Gareth

Nach einer göttlichen Vision gelingt es der Traviageweihten *Valzenia* im Jahr **969 BF**, eine Hungersnot in Tobrien auf wundersame Weise zu beenden. Daraufhin sammelt sie mehrere Tausend Gläubige und marschiert mit ihnen nach Gareth, um „die Herzen der Menschen dort zu erwärmen", bevor „in zwei Generationen großes Unheil mit dem Sonnenaufgang die Familie der Menschen zerreißt". Wenige Meilen vor den Stadtmauern Gareths stirbt sie überraschend an einem Gift, das ihr ein Unbekannter in den Kräutertee gemischt hat.

Der Winterdrache in Garetien

Ab **969 BF** kommt es in Garetien immer wieder zu Sichtungen des Frostwurms *Sedragonil*, der Unmengen von schwarzen Gegenständen an sich bringt, sich aber ansonsten wenig um Menschen, Zwerge oder andere Zweibeiner schert. **975 BF** scheint er gefunden zu haben, wonach er sucht, denn er verlässt die Region wieder und kehrt in den Norden zurück, in dem er eigentlich lebt.

Feuer in Al'Anfa

970 BF bricht in der Innenstadt Al'Anfas ein Feuer aus, das das gesamte Stadtviertel Schlund in Schutt und Asche legt. Das Viertel wird nie wieder aufgebaut und bleibt damit Wohnstätte für die Ärmsten der Armen. Einige Einwohner von Schlund behaupten, in den Flammen feurige Salamander und riesige schwarze Spinnen gesehen zu haben, aber von der Boronkirche werden diese Aussagen niemals anerkannt. Dennoch legen sich in der Folgezeit alle, die es sich leisten können, eigene Leibmagier zu, die sich mit Exorzismen auskennen.

Erdbeben im Kosch und große Baupläne

Der Westen des Kosch wird **970 BF** von einem Erdbeben erschüttert, das mehrere Felsstürze nach sich zieht, woraufhin die Passstraße vorübergehend unpassierbar ist. In Gratenfels stürzen mehrere Gebäude ein, darunter der zur Hälfte fertiggestellte Praiostempel. Dieser Tempel ist ein persönliches Steckenpferd des tief gläubigen Grafen *Wilbur Barn Greifax von Gratenfels*, der den Elenviner Tempel übertreffen will und hofft, damit seine Stadt zum Sitz des hiesigen Erleuchteten zu machen – und insgeheim sogar davon träumt, selbst der betreffende Erleuchteten zu werden.

Der Einsturz der Baustelle bringt ihn keineswegs von seinen Plänen ab, sondern ist in seinen Augen sogar ein göttliches Zeichen, das Vorhaben mit noch größerer Energie voranzutreiben. Um einen noch größeren Tempel zu finanzieren, erfindet er die berüchtigten Geißlerwochen, bei denen öffentliche Selbstkasteiungen zelebriert werden, vor allem aber die Abgaben auf jeden Handelsabschluss rund zwei Drittel betragen.

Als der Tempel **976 BF** fast fertig ist, stürzt er erneut ein, diesmal ohne erkennbare Ursache. Der Graf verdächtigt einen angeblichen Hexenzirkel aus der Umgebung, den Bau sabotiert zu haben, und lässt Dutzende Verdächtige verfolgen und einkerkern, was ihm den Spitznamen Hexenbrenner einbringt. Gleichzeitig verlängert er die Geißlerwochen auf unbestimmte Zeit und erhöht den Druck auf Baumeister und Bürger. Die endgültige Fertigstellung des gewaltigen Baus **981 BF** nimmt er zum Anlass, sich Praios weihen zu lassen. Allerdings wird er nicht mit der erhofften Verlegung des Sitzes des Erleuchteten belohnt.

Ein Sohn, der nicht besser ist

Nachdem Graf Wilbur **984 BF** verbittert gestorben ist, folgt ihm sein Sohn *Baldur Greifax* auf den Thron. Auch er ist ein frommer Anhänger des Praios, teilt aber nicht den fanatischen Glauben seines Vaters. Stattdessen ist er einem ominösen Verfolgungswahn verfallen, der teilweise auf einer prophetischen Begabung beruht. Er ahnt das Erscheinen Borbarads voraus, redet aber immer nur zusammenhanglos von einer großen Gefahr, die aus dem Osten kommen werde. Seine unbestimmte Angst treibt ihn dazu, ständig Verräter unter seinen Vasallen zu vermuten. Er befiehlt, Gratenfels mit gewaltigen Festungsanlagen zu umgeben, und heuert mehrere Hundert Soldaten als stehendes Heer an. Obwohl die Stadt mit den Schwefelfeldern eine gute Einnahmequelle hat, übersteigen seine Ausgaben die finanziellen Möglichkeiten um ein Vielfaches, zumal alle Reichtümer schon von seinem Vater für den Tempelbau aufgebraucht wurden. Bald ist die Grafschaft hoffnungslos verschuldet, und selbst Falschmünzerei (die „Gratenfelser Gießmünzenpolitik") und der Einsatz entführter und versklavter Zwerge in seinen Minen kann daran nichts ändern.

Doch je größer die Not, desto größer sein Wahn. Er lässt Personen wegen angeblichen Verstoßes gegen die von Praios bestimmte Ordnung hinrichten, selbst wenn ihr Vergehen lediglich darin besteht, ihn nicht mit dem korrekten Titel angesprochen zu haben. Bald wird er von seinen Untertanen gefürchtet, von anderen Adligen aber gemieden. **998 BF** wird er auf Befehl von Kaiser *Hal* für verrückt erklärt und seines Amtes enthoben. Doch die Stadt ist da schon so schwer verschuldet, dass sie sich nur sehr langsam wieder erholen kann.

Graf Baldur Greifax

- 975 BF: Reto verjagt die kaiserlichen Zwillinge
- 975 BF: Trahelien wieder unter mittelreichischer Herrschaft
- 976 BF: Yppolitas Verbannung, Krönung ihrer Schwester Ulissa zur Amazonenkönigin
- 976 BF: Beginn der Erneuerung der Bunten Mauern von Methumis
- 978 BF: Rückkehr Yppolitas nach Kurkum, Verurteilung Ulissas
- 978 BF: Rubans erste Fahrt
- 979 BF: Hinrichtung des Ogers der Meere
- 980 BF: Rubans zweite Fahrt
- 980 BF: Beginn des Richtungsstreits in der Al'Achami-Akademie
- 981 BF: Schenkung von Sumus Schale an den Grangorer Efferdtempel
- 981 BF: Bal Honaks Tod, Tar Honaks Machtübernahme
- 982 BF: Reichsgrundreform, Greifenfurt, Beilunk und Warunk werden Markgrafschaften
- 983 BF: Heirat zwischen Alara Paligan und dem Thronerben Hal von Gareth
- 984 BF: Rubans dritte Fahrt

Intrigen bei den Amazonen

Im Jahr **971 BF** verstirbt die Amazonenkönigin *Gilia von Kurkum*. Ihre erst siebzehnjährige Tochter *Yppolita* besteigt den Thron, ihre zwei Jahre jüngere Schwester *Ulissa* wird zu ihrer engen Beraterin. Doch **976 BF** kommt es zum Streit zwischen den beiden Schwestern über die Auslegung der Ordensregeln. Ulissa, die sich für die bessere Herrscherin hält, sorgt dafür, dass Yppolita gegen die strengen Zölibatsvorschriften verstößt, und verbannt ihre Schwester aus Kurkum, um selbst Hochkönigin zu werden. Heimlich befiehlt sie der Offizierin *Hana* sogar, Yppolita zu töten. Doch Hana bringt Yppolita stattdessen heimlich zu einem Druiden, der ihr Gedächtnis löscht. Hana blendet sich anschließend selbst, um Yppolitas Aufenthaltsort niemals verraten zu können.

Zwei Jahre später findet Graf *Arve vom Arvepass* zufällig die herumirrende Yppolita. Er wurde von Fürst *Halman ui Bennain* ausgesandt, um Gerüchten über eine Tochter Königin Gilias nachzugehen, die Halmans Tochter sein könnte. Graf Arve erkennt sie und bringt sie zurück nach Kurkum, wo sie Ulissas Taten aufdecken kann. Zur Strafe soll die Usurpatorin dem Drachen Smardur geopfert werden, doch der Kaiserdrache erscheint nicht. So wird sie stattdessen im Jahr **988 BF** von der Burg verbannt.

Yppolita reformiert als neue Königin die strengen Ordensregeln und mildert viele strenge Vorschriften ab. Dies bringt ihr heftige Kritik von traditionsbewussten Amazonen ein, vor allem aus den Burgen Keshal Rondra und Yeshinna. Dennoch werden von nun an Söhne von Amazonen nicht mehr getötet, sondern an Familien der Umgebung abgegeben, damit diese sie aufziehen.

Kaiser Reto – 975 bis 993 BF

Der Tag der Schande und Retos Staatsstreich

Während der Thronfolgekriege hat der Respekt, der dem Kaiserthron entgegengebracht wird, sehr gelitten, und Perval hat seinen Untergebenen auch eher Angst als Respekt eingeflößt. Doch das Verhalten der kaiserlichen Zwillinge gibt das Kaisertum der Lächerlichkeit preis. Der Tag im Jahr **972 BF**, als Kaiserin Cella während eines Empfangs hochrangiger Adliger auf dem Thron einschläft und ihr dröhnendes Schnarchen nicht einmal unterbricht, als die Kaiserkrone von ihrem Kopf gleitet und die Stufen des Throns polternd hinunterrollt, geht als ‚Tag der Schande' in die Geschichte ein. Gesteigert wird die Peinlichkeit ins Unerträgliche, als sich nun die Türen unter Fanfarengeschmetter öffnen und Bardo nackt, aber mit Honig bestrichen und mit Daunen bestreut, auf allen vieren hereinkommt, im Mund ein schnapsgetränktes Pferdegeschirr, auf seinem Rücken sitzend eine ebenso unbekleidete Ministerin mit den Zügeln in den Händen. Dass weitere Ministerinnen ihn und die fassungslosen Gäste umtanzen und ihren Trommeln, Schellen und Harfen süße Klänge entlocken, kann den Eindruck auch nicht mehr retten.

Der aktuelle Stand um 975 BF

War das Mittelreich während der Thronfolgekriege faktisch auseinandergebrochen, so hält es nun nur durch die Angst zusammen, die Perval geschürt hat und die nach seinem Tod von den Bediensteten seiner Kinder aufrechterhalten wird. Doch diese Stabilität ist brüchig, und jederzeit droht eine weitere Krise, zumal die kaiserlichen Zwillinge den Ruf des Kaisertums völlig verderben.

Die Könige des Lieblichen Felds haben ihr Land hingegen zum Erblühen gebracht, nicht zuletzt aufgrund ihrer zahlreichen Kolonien im Südmeer. Auch Al'Anfa ist mächtig geworden, obwohl sein Herrscher mindestens so gefürchtet ist wie es Perval war.

Im Bornland konkurrieren Adel und Handelshäuser um die Macht, und während in den Städten die Händler gewonnen haben, sind auf dem Land weiterhin die Adligen diejenigen, die mit ihren Leibeigenen willkürlich verfahren können. Die Thorwaler sind ebenfalls zu Händlern geworden, Raubzüge sind selten geworden.

Zu diesem Zeitpunkt ist es unter aventurischen Gelehrten kaum umstritten, dass das Reich erneut vor dem Zusammenbruch steht. Dennoch dauerte es weitere drei Jahre, bis der schweigsame *Reto von Gareth* **975 BF** die kaiserlichen Zwillinge vom Thron jagt – zu sehr fühlt er sich der geschworenen Lehnstreue verpflichtet, obwohl er selbst als Kind von Perval nach Maraskan verbannt wurde. Doch nicht einmal die Praiosgeweihten protestieren gegen den Eidbruch, als Reto die

Meuchler in Sinoda

Zwillinge absetzt. Bardo wird ins Exil nach Festum geschickt, seine Schwester verbleibt in Gareth.
Reto bringt vieles in Ordnung, was in letzter Zeit durcheinandergeraten ist und unter dem mangelnden Interesse seiner Vorgänger gelitten hat. So geht es mit dem Reich von nun endlich wieder bergauf, wenn auch langsam, denn die Strukturen sind vielerorts veraltet oder unbrauchbar.

Der Oger der Meere

Von **972 BF** an kreuzt der Pirat *Kun Storback* über das Meer der Sieben Winde und überfällt mit seiner Karavelle *Schwarzkrake* vor allem Handelsschiffe aus Grangor und Havena. Wegen seiner Brutalität wird er ‚Oger der Meere' genannt. Eine seiner berühmtesten Taten ist es, **979 BF** den heiligen Gwen-Petryl-Stein Efferdstern aus dem Leuchtturm von Teremon zu rauben. Doch noch im gleichen Jahr gelingt es zwei großen Grangorer Schivonen, die *Schwarzkrake* aufzubringen. Der Pirat und seine Leute werden traditionsgemäß im Grangorer Schinderwaat ersäuft.

Thalusas Fürst wird bekehrt

Im Jahr **973 BF** konvertiert der Herrscher von Thalusien, Fürst *Ras Kasan*, zum Rastullahglauben. Daraufhin beansprucht der Kalif der Novadis sein Land, doch so weit geht Ras Kasans Gläubigkeit nicht, und der Kalif hat nicht die Mittel, diesen Anspruch mit Gewalt durchzusetzen.

Der scheinbare Rücktritt

Im Jahr **973 BF** dankt König *Harlijin I.* ab und überlässt den maraskanischen Lilienthron seinem Adoptivsohn *Frumold II.* Doch dieser Rücktritt ist nur ein scheinbarer, denn Harlijin bleibt als Frumolds Ratgeber und ist somit de facto ein zweiter König. Hintergrund für dieses Vorgehen ist eine Prophezeiung, laut der eines von Harlijins Kindern ihm eines Tages den Thron streitig machen wird.
Die beiden Könige folgen nun einer recht eigenwilligen Auslegung der Schriften von Dajin dem Frommen. Sie wollen im Sinne Dajins die Macht des Adels reduzieren, jedoch nicht, um dem Volk größere Freiheit zu gewähren, sondern um selbst mehr Macht zu erhalten. In der Folgezeit sterben viele Adlige auf der Insel an plötzlichen schweren Krankheiten, unglücklichen Unfällen oder bei überraschend ausbrechenden Fehden – all das geht auf den geheimen Einsatz von Helfern der beiden Könige zurück. Zunächst nutzen sie dafür den Zweiten Finger Tsas, doch dann erscheint ihnen diese Bruderschaft zu eigensinnig und selbstherrlich, weswegen sie andere Meuchler ausschicken. Auch diese gehen so geschickt vor, dass die Morde lange Zeit kaum auffallen.

Trahelien wird wieder mittelreichisch

Nach kurzen Verhandlungen und dem demonstrativen Auftauchen eines mittelreichischen Kriegsschiffs gelingt es Gesandten von Kaiser Reto **975 BF**, die Brabaker dazu zu bewegen, sich aus dem Kemi-Reich zurückzuziehen. So wird Trahelien wieder zu einer mittelreichischen Kolonie.

Rubans erste drei Fahrten

Der junge Abenteurer und Schiffskapitän *Ruban ibn Dhachmani* fährt **978 BF** zum ersten Mal aus, um eine Passage ins Riesland zu finden – dies ist der Auftakt zu dem, was als Rubans neun Reisen in die tulamidischen Märchen Einzug halten wird. Diese erste Reise scheitert an ungünstigen Winden, die sein Schiff gegen einen Felsen an der Ostküste Maraskans drücken. Auf der zweiten Reise, zu der er **980 BF** aufbricht, erreicht er die Nebelauen am Fuße des Ehernen

- 985 BF: Rubans vierte und fünfte Fahrt
- 985 BF: Erforschung der Charyptik durch die rote Harika
- 986 BF: Expedition nach Gulagal
- 987 BF: Retos Maraskanfeldzug, Gründung maraskanischer Exilgemeinden auf dem Festland
- 987 BF: Gründung der Templer Jergans
- 987 BF: Rubans sechste Fahrt
- 987 BF: ein Kaperbrief für die rote Harika von König Tolman
- 988 BF: Entdeckung Korelkins und der Singenden Inseln
- 988 BF: Zorgan-Pocken im Svelltschen Städtebund
- 988 BF: Ulissas Verbannung von Kurkum
- 989 BF: Unabhängigkeitserklärung Traheliens als Káhet Ni Kemi
- 989 BF: Eroberung Joborns durch Nostria, 13./14. Krieg der streitenden Reiche

Schwerts, wird dort aber von Riesen angegriffen, die sein Schiff zerstören. Mit einem von Waldgrolmen gestohlenen Boot versucht er zurückzukehren, aber nur weil die Neersander Expeditionskogge *Elchreiter* unter dem bornländischen Kaufmann *Stover Regolan Stoerrebrandt* das Boot zufällig entdeckt, schaffen es er und die wenigen Überlebenden seiner Mannschaft wieder nach Aventurien.
Die dritte Reise, die er **984 BF** als Handelskapitän im Auftrag des Kaufmanns *Teobaldo Warrlinger* unternimmt, bringt ihn über das Perlenmeer zu den unwirtlichen Schwefelklippen und damit endlich an die Küste des Rieslandes – allerdings kehrt er ohne die erhofften Reichtümer nach Aventurien zurück.

Die Bunten Mauern von Methumis

Ab **976 BF** werden die Stadtmauern von Methumis wieder mit religiösen Bildern bemalt. Die Motive richten sich allerdings nicht nach dem, was aus früheren Zeiten überliefert ist, sondern sind ganz auf die derzeitige Darstellung des Zwölfgötterglaubens mit seinen Alveraniaren und Heiligen ausgerichtet.
Im Jahr **1001 BF** kann sogar die bekannte Malerin *Daria Vindest* dafür gewonnen werden, die Bilder zu ergänzen und so die Mauern wieder zu dem legendären Kunstwerk zu machen, das sie bis zu Bosparans Fall gewesen sind.

Richtungsstreit in der Fasarer Magierakademie

Die traditionsreiche Fasarer Al'Achami-Akademie wird ab **980 BF** von heftigen internen Machtkämpfen erschüttert. Die unterschiedlichen Strömungen können sich nicht über das Verhältnis zum Borbaradianismus einigen. Der Konflikt endet **995 BF** damit, dass Spektabilität *Thomeg Atherion* alle Borbaradianer der Akademie verweist. Nach längeren Auseinandersetzungen entscheidet die Spektabilität Thomeg, dass auch der begnadete Schwarzmagier und bekennende Borbarad-Verehrer *Liscom von Fasar* die Akademie verlassen muss.

Bal Honaks Tod

Der 96-jährige Patriarch Al'Anfas stirbt, wie er gelebt hat: aufrecht und unbeugsam. Eines Morgens im Jahr **981 BF** finden seine Diener ihn an seinem Schreibtisch sitzend vor, in der Hand noch eine Schreibfeder, vor sich das vollendete und unterzeichnete Testament, mit dem er seinen Sohn Tarquinio zu seinem Nachfolger bestimmt.
Dieser tritt das Erbe mit ebenso viel Entschlossenheit und Härte an, auch wenn ihm das überwältigende Charisma seines Vaters fehlt. So muss er seine Macht erst einmal gegen die mächtigen Grandenfamilien durchsetzen, gilt er doch als Sohn eines Emporkömmlings.
Zu seinen mächtigsten Gegenspieler gehört die alte Familie Paligan, die ihre Position **983 BF** noch ausbauen kann, indem sie ihre Tochter *Alara Paligan* an den Sohn des Kaiser und Thronerben des Neuen Reichs, Hal von Gareth, verheiratet.

Der glücklose Kalif Abu Dhelrumun

Um die Tradition seiner Vorfahren aufrechtzuerhalten, versucht der junge Kalif *Abu Dhelrumun ibn Chamallah* direkt nach dem Tod seines Vaters **981 BF** sein Glück mit neuen Eroberungen. Doch auch er ist kein guter Stratege und scheitert jämmerlich.
Als er **997 BF** droht, Aranien anzugreifen, bietet ihm der Rashduler Sultan und begnadete Elementarist *Hasrabal ben Yakuban* Verhandlungen an. Doch statt wie von Abu Dhelrumun erhofft eine Unterwerfung zu verkünden, entführen die Unterhändler seine einzige Tochter *Nedime* und zwingen ihn so dazu, seine Angriffspläne aufzugeben. Zu seiner großen Schande bedarf es der Hilfe eines Ungläubigen, Nedime aus dem Palast des Sultans wieder zu befreien. Damit ist Abu Dhelrumun endgültig zum Gespött aller Novadis geworden.

Sumus Schale

Der gerade inthronisierte tobrische Herzog *Kunibald Frankward von Ehrenstein* macht dem Grangorer Efferdtempel **981 BF** ein besonderes Geschenk: Er überlässt ihm die Schale Sumus, einen uralten Kelch, von dem die Sage erzählt, das Schicksal Tobriens hänge davon ab. Es heißt, Los habe die Schale einst Peraine geschenkt, damit diese mit seiner Hilfe die sterbende Sumu heile. Der Kelch, der seit Menschengedenken in der Obhut der Druiden von Sumus Kate gewesen ist, ist in Wirklichkeit ein dem Humus geweihtes hochelfisches Artefakt aus der Zeit Simyalas.
Im Jahr **1020 BF** wird er allerdings von Anhängern Borbarads aus dem Grangorer Tempel gestohlen, versinkt nach einer Verfolgungsjagd im Phecadi und wird seitdem vermisst.

Die Reichsgrundreform

Sechs Jahre nach seiner Machtübernahme erlässt Kaiser Reto **982 BF** die Reichsgrundreform. Damit schränkt er die unübersichtliche Menge an unterschiedlichen Adelstiteln ein, die im Lauf der Zeit im Mittelreich entstanden sind, verbietet Fehden zwischen Adligen und zieht einige Provinzgrenzen neu. Dabei löst er die Regionen Beilunk und Warunk aus Tobrien heraus und erhebt sie zu eigenständigen Markgrafschaften, auch Greifenfurt wird eine Markgrafschaft. Durch eine Neuorganisation der Reichskanzleien und der Heeresorganisation stärkt er die Zentralmacht des Kaisers und beschränkt die Eigenmächtigkeiten seiner Vasallen – was zwar einiges Murren hervorruft, aber aufgrund seiner Überzeugungskraft schließlich akzeptiert wird.

Die Hochzeit von Prinz Hal mit Alara Paligan

Nach längeren Geheimverhandlungen mit dem alanfanischen Grandenhaus Paligan arrangiert Reto eine Hochzeit seines Sohns Hal mit der jungen *Alara Paligan*, die **983 BF** in Gareth besiegelt wird. Am Garether Hof sorgt diese Ehe für einige Irritationen, gibt es doch zahlreiche mittelreichische Frauen, mit denen eine Heirat diplomatisch angebrachter gewesen wäre, während Al'Anfa als Bündnispartner keine große Rolle spielt. Doch Reto verbietet sich in seiner üblich direkten Art jede Einmischung in diese Angelegenheit.
Auch zu diesem Zeitpunkt weiß kaum jemand, dass Hal in Wirklichkeit Selinde ist, und in der Hochzeitsnacht sowie zahlreichen weiteren Nächten besucht Reto die hübsche junge Alara in ihrem Schlafgemach, um für einen Erben zu sorgen. Alara, die das Lügen und Intrigieren aus ihrer Heimat zur Genüge kennt, spielt dieses Spiel mit, erkauft sich mit ihrem Schweigen aber zahlreiche Zugeständnisse und Annehmlichkeiten. Am 29. Rahja **984 BF** bringt sie schließlich ihren einzigen Sohn *Brin von Gareth* zur Welt.

Die verschwundene oberste Hetfrau

Nachdem Swafnild Thorfinnsdottir unglaubliche 44 Jahre Hetfrau der Hetleute war, mehren sich die Neider auf Swafnild, die auf ihre Herkunft aus einer Händlerfamilie verweisen und Gerüchte verbreiten, sie wolle ganz Thorwal verkaufen. Bevor diese Unterstellungen beim nächsten Hjalding öffentlich geäußert werden können, verschwindet Swafnild **984 BF** plötzlich spurlos. Ihre Bettstatt ist blutbesudelt, doch weder Waffe noch Leiche sind aufzufinden. Die Goldfinder-Ottajasko löst sich wenig später im Streit auf.
Die Hetleute geraten in Streit um ihre Nachfolge, und es dauert zwei Jahre, bis die durchsetzungsfähige Hetfrau *Garhelt Rorlifsdottir-Jandasdottir* genug Stimmen auf sich vereinigen kann. Garhelt ist gleichzeitig Hetfrau der Gischtreiter und der Windzwinger, und sie beruft sich auf die Ideen des ruhmreichen obersten Hetmanns Hardred. So schafft sie es nicht nur, die streitlustigen Thorwaler noch enger in ein gemeinsames Reich einzubinden als je zuvor, sondern auch, dieses

Hetfrau Garhelt

Reich zu einem wichtigen Machtfaktor im außenpolitischen Spiel zu machen. Unter ihrer Herrschaft gibt es fast keine thorwalschen Beutezüge mehr, und das Verhältnis zu Neuem Reich und Lieblichem Feld wird immer besser. Was mit ihrer Vorgängerin Swafnild geschehen ist, kann sie jedoch nie aufklären.

Rubans vierte, fünfte und sechste Fahrt

Im Auftrag des reichen Festumer Magiers und Echsenforschers *Rakorium Muntagonus* bricht Ruban ibn Dhachmani im Sommer **985 BF** mit seiner Kogge *Meermaid* in Kannemünde auf, um nach dem Unterwasserreich Wahjad zu suchen, von dem Muntagonus in alten Schriften gelesen hat und das er für eine Gefahr für die seefahrenden Menschen hält. Vor allem „Zauberkönig Morda", den angeblichen Herrscher dieses Reichs, sieht er als äußerst gefährlich an.
An Bord befinden sich neben dem Magier selbst auch weitere bekannte Helden wie *Raidri Conchobair*, Baron *Uribert von Keiselburg* und *Fredo von Plötzingen-Eberstamm*. Mehrere Tauchexpeditionen mit Kajubo-Knospen in die Tiefe des Südmeers bringen keine entscheidenden Erkenntnisse, doch Moruu'daal, wie der König Wahjads in Wirklichkeit heißt, wird auf die neugierigen Landbewohner aufmerksam. Er beschwört einen magischen Sturm und einen Strudel, die die

- 989 BF: Glorana als Anführerin des Zirkels der Schwarzen Kröte
- 990 BF: der Tod des Riesenogers Arzuch
- 990 BF: Tabakfelder auf Maraskan
- 991 BF: Einrichtung der Maraskanabteilung des KGIA
- 992 BF: Schlacht bei Altenfaehr
- 993 BF: Kaiser Reto stirbt im Efferd

Meermaid in schwere Seenot bringen und fast wehrlos gegen den Angriff von Moruu'daals Krakoniern machen. Raidri Conchobair und Uribert von Kieselburg geraten in Gefangenschaft: Conchobair wird als Sklave an menschliche Piraten verschenkt, von Kieselburg verbringt mehrere Jahre in den Kerkern von Yal-Zoggot.

Muntagonus fasst seine Erkenntnisse in mehreren Schriften zusammen, die er jedoch eifersüchtig hütet und nicht weitergibt – aus Angst vor einer echsischen Verschwörung, die er auch unter den Menschen zu sehen glaubt. Aus diesem Grund löscht er auch die Erinnerungen an diese Reise aller Überlebender, derer er habhaft wird – darunter auch Ruban.

Kaum ist Ruban zurückgekehrt, bricht er erneut auf – diesmal scheitert er an einem Vulkanausbruch im Feuermeer, der ebenfalls auf Moruu'daals finstere Zauberei zurückgeht. Nachdem eine Seeschlange das Schiff zerstört und die Mannschaft gefressen hat, findet Ruban auf einer einsamen Insel in einer Höhle einen fliegenden Teppich, mit dem er nach Aventurien zurückkehren kann.

Gerade einmal zwei Jahre später (**987 BF**) bricht Ruban erneut nach Osten auf. Doch wieder wird sein Schiff aus den Tiefen des Meeres heraus attackiert, und so strandet er auf der Insel Korrelkin, 600 Meilen vom Festland entfernt. **988 BF** wird er von der berühmten Seefahrerin *Harika von Bethana* gefunden und gerettet. Durch die Berichte von seinen unterschiedlichen Entdeckungen trägt Ruban zur weiteren Erforschung der Waldinseln bei.

Die Expedition nach Gulagal

Obwohl Waldmenschen niemals über das Geheimnis des Jaguar-Tempels von Gulagal sprechen, erfahren einige thalusanische Gelehrte in alten Schriften davon und machen sich **986 BF** auf die Suche nach diesem versteckten Ort. Heimlich dringen sie in das Tabu der Waldmenschen ein, entdecken die prächtige Anlage und machen Skizzen und Aufzeichnungen. Als sie jedoch versuchen, das Heiligtum zu betreten, werden sie von den wachenden Mohaha entdeckt und gnadenlos gejagt.

Nur zwei Expeditionsmitglieder erreichen Brabak, wo sie ihre Aufzeichnungen an die Hesindegeweihte *Tai Ogul* übergeben, bevor sie an Krankheit und Erschöpfung sterben. Tai Ogul publiziert die Skizzen **987 BF** in Kuslik, ohne sie auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen zu können. Wenig später stirbt sie überraschend an einem Vipernbiss. Die Viper, die daraufhin von einem Diener erschlagen wird, kommt eigentlich nur im tiefen Dschungel im Mysobtal vor. Aber dieser überraschende Tod tut dem Interesse an dem geheimnisvollen Heiligtum der Wudu keinen Abbruch, im Gegenteil.

Die rote Harika

Harika ni Coalgha, Tochter eines Thorwalers und einer Havenerin, hat eine steile Karriere in der albernischen Marine hinter sich, als sie im Jahr **985 BF** wegen einer schweren Krankheit des Kapitäns das Kommando über die Karavelle *Silberschwalbe* übernimmt, die im Auftrag von Fürst *Halman ui Bennain* Handelsmöglichkeiten in der Charyptik erforschen soll. In neutralem Gewässer wird ihr Schiff von einer alanfanischen Zoll-Bireme bedrängt, die sie jedoch mit einem gewagten Wendemanöver und einigen gut gezielten Feuertöpfen versenkt – ohne zu wissen, dass der Besitzer dieses Schiffs ein entfernter Verwandter der Kaisergemahlin *Alara Paligan* ist. Damit endet ihre Karriere in der mittelreichischen Marine sehr abrupt.

König Tolman vom Lieblichen Feld zögert jedoch nicht, die begabte Seefahrerin sofort in seine Dienste zu stellen und als Kapitänin der Karavelle *Alborns Speer* auf Piratenjagd zu schicken. Dabei wagt sie mehrere Fahrten in den Südwesten, um unbekannte Inseln zu finden, von deren Existenz sie bei Tavernengesprächen von Seeleuten gehört hat. **987 BF** erhält sie von Tolman einen Kaperbrief gegen alle Feinde des Lieblichen Feldes und dazu das Kommando über die Dreimastkaravelle *Sanct Beleman*, die nur leicht bewaffnet, aber überaus beweglich ist.

988 BF wird sie nach einem gewagten Manöver am Mahlstrom von Sentokan weit nach Nordnordosten abgetrieben. Sie nutzt diese Gelegenheit, noch einmal nach neuen Inseln zu suchen, und wird fündig: 670 Meilen östlich von Jergan entdeckt sie Korelkin, auf dem der schiffsbrüchige Ruban haust. Sie nimmt die ansonsten unbewohnte Insel für das Liebliche Feld in Besitz. Auf der Rückfahrt stößt sie auch noch auf die geheimnisvollen Singenden Inseln und muss feststellen, dass diese Inseln von Ort zu Ort wechseln und abwechselnd an vier unterschiedlichen Positionen auftauchen. Als sie diese Entdeckung **991 BF** der Admiralität mitteilt, erklärt diese das Wissen zum Staatsgeheimnis.

Ein neuer Graf von Perricum

In Erfüllung des Ehevertrags zwischen Hal und Alara wird deren Neffe *Timshal Paligan* **987 BF** zum neuen Grafen von Perricum gekrönt, obwohl er zu dieser Zeit noch ein Kind ist.

Die Rückeroberung Maraskans

Um das Neue Reich zu alter Blüte zurückzubringen, will Kaiser Reto das abtrünnige Maraskan wieder ins Reich eingliedern. Obwohl einer der beiden maraskanischen Könige der Vater seiner verstorbenen Gattin ist, greift er das Land **987 BF** von Aranien aus mit zwei Legionen an und vernichtet im einem Überraschungsangriff die maraskanische Flotte im Hafen von Tuzak. Dass die kaiserlichen Truppen in kurzer Zeit große Erfolge feiern können, liegt einerseits an der mangelnden Beliebtheit der Könige, für die die Maraskaner nur unwillig in den Krieg ziehen, andererseits an der geschickten Geheimdiploma-

tie Retos, der aus seiner Zeit als Abgesandter des Kaiserhauses viele einflussreiche Persönlichkeiten kennt, mit denen er sich nun abseits der Schlachtfelder einigen kann.
Am 3. Boron kommt es zur entscheidenden *Schlacht von Jergan*, bei der Reto selbst seine Garden in den Kampf führt. Im Verlauf dieser Schlacht tötet er seinen Schwiegervater, König *Harlijin*. König *Frumold II.* entkommt und flieht nach Festum.
Auch viele Maraskaner flüchten in dieser Zeit von der Insel und gründen Exilgemeinden auf dem Festland, die größten davon in Festum, Khunchom und Al'Anfa. Allein die Stadt Boran an der unzugänglichen Ostküste kann ihre Unabhängigkeit bewahren und wird zum Sitz der obersten Priester der Zwillinge. Auch König Frumolds Sohn *Denderan* flieht nach Boran und verschanzt sich dort für die nächsten 30 Jahre.
988 BF ernennt Kaiser Reto den maraskanischen Adligen *Herdin von Tuzak* zum Fürsten der neuen mittelreichischen Provinz. Im gleichen Jahr ruft er gemeinsam mit Reichsmarschall *Voltan von Rommilys* den Rondraorden der *Templer von Jergan* ins Leben, um die aufmüpfigen Einheimischen unter Kontrolle zu bringen. Die Templer, deren Hauptsitz das finstere Oktagon zu Jergan ist, machen es sich zur Aufgabe, Ungläubige mit Feuer und Schwert zum zwölfgöttlichen Glauben zu bekehren – und konzentrieren sich dabei vor allem auf die Rur-und-Gror-Anhänger.

Der Widerstand

Zwar gilt Maraskan nun als mittelreichisch beherrscht, doch viele Maraskaner wollen sich nicht in dieses Schicksal fügen. Zahllose Rebellen flüchten in den Dschungel und nutzen dessen Lebensfeindlichkeit, um sich vor den Besetzern zu verstecken. Von hier aus schlagen sie immer wieder brutal zu und ziehen sich wieder zurück, bevor die mittelreichischen Truppen zum Gegenschlag ausholen können. Allerdings können die Rebellen sich untereinander niemals auf einen gemeinsamen Führer einigen, weswegen sie es auch nicht schaffen, wirksam vorzugehen. Stattdessen greifen sie sich mitunter sogar gegenseitig an.
991 BF lässt Kaiser Reto innerhalb der KGIA eine spezielle Maraskanabteilung unter *Dexter Nemrod* einrichten. Diese verdeckt operierende Organisation wird von den Maraskanern bald ebenso gehasst wie gefürchtet. Durch sie gerät auch die Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas in Bedrängnis, woraufhin diese sich noch weiter in die Verborgenheit zurückzieht.

Der Tuzaker Aufstand

Als es in Boran im Peraine **994 BF** zu einem Großbrand kommt, verbreitet sich in ganz Maraskan das Gerücht, die Garether hätten die Stadt in Brand gesteckt. Daraufhin kommt es am 19. Rondra **995 BF**, dem maraskanischen Neujahrstag, in Tuzak zu einem heftigen Aufruhr. Fürst Herdin muss fliehen, und die Rebellen können erst am 24. Hesinde durch die Adlergarde unter dem Befehl Kaiser Hals I. aus der Stadt vertrieben werden.

Die Zorgan-Pocken wüten im Norden

Im Jahr **988 BF** brechen im Svelltschen Städtebund die Zorgan-Pocken aus und kosten viele Menschen das Leben. Wäre nicht der aufopferungsvolle Einsatz von Geweihten und Heilmagiern – allen voran *Elcarna von Hohenstein* –, dann sähe die Bilanz sicherlich viel verheerender aus. So erholen sich die Städte bald und wachsen weiter. Nur in der Siedlung Qvalhus überlebt niemand, und seitdem sollen in deren Ruinen Geister umgehen, die jeden Besucher mit Pocken anstecken.

Der Zirkel der Schwarzen Kröte

Im Rorwhed erschlägt die ebenso junge wie machtgierige Hexe *Glorana* **989 BF** die eigene Mutter und schwingt sich zur Führerin des Hexenzirkels der Schwarzen Kröte auf. Sie bringt die anderen Mitglieder dieses finsteren Zirkels dazu, auf dem Gipfel der Silberkrone den siebengehörnten Krötendämon Tuur-Amash zu beschwören, dem fortan in den Hexennächten Opfer dargebracht werden und der den Hexen im Gegenzug Zugang zu mächtiger Zauberei verleiht.
In den Namenlosen Tagen **993 BF** wird der Zirkel jedoch von Abenteurern aus Lowangen zerschlagen. Glorana selbst wird dabei von der Wolfsdämonin *Kyrjaka* gerettet, denn Kyrjaka ist auf der Suche nach einem Sterblichen, der *Larka*, die Tierkönigin der Silberwölfe, für sie vernichtet.

Wieder eine Eroberung Joborns

Nostrische Kämpfer fallen **989 BF** in Joborn ein und vertreiben die Andergaster. Damit beginnt der 13. beziehungsweise 14. Krieg zwischen den streitenden Reichen, der sich in erster Linie um den Anspruch auf die Grenzstadt dreht. **992 BF** lenkt der Andergaster König ein und gibt seine Ansprüche vorläufig auf, womit für knapp zehn Jahre Waffenruhe eintritt.

Die Heldentaten Raidri Conchobairs

Auf seinen Reisen durch Aventurien vollbringt *Raidri Conchobair* viele Heldentaten, die später zum Thema von Märchen und Liedern werden. So gelingt es dem sogenannten Schwertkönig **990 BF** zum Beispiel, den riesigen Oger *Arzuch* im Ogerbusch aufzuspüren und zu erschlagen. Die Keule des Ogers, genannt Ogerkreuz, das auch das Zeichen seiner Häuptlingswürde ist, wird jedoch von Arzuchs einziger überlebenden Frau Gurza geborgen und an ihren nächsten Gatten *Borgelt* weitergegeben, der damit **992 BF** neues Oberhaupt der hiesigen Oger wird.

Die Schlacht bei Altenfaehr und eine prinzliche Verlobung

- 993 BF: Aufstand der Krakonier gegen Moruu'daal
- 993 BF: Zorgan-Pocken in Al'Anfa
- 993 BF: Murgol als Andergaster Hofmagier.
- 993 BF: Zerschlagung des Zirkels der Schwarzen Kröte
- 994 BF: Retos Sohn Hal, wird zum Kaiser gekrönt
- 994 BF: Gründung der Uhdenberger Legion
- 994 BF: Inthronisierung von Kaiser Hal I. von Gareth
- 995 BF: Aranien löst sich vom Neuen Reich, Khunchom löst sich von Aranien
- 995 BF: der Aufstand von Tuzak
- 995 BF: alle Borbaradianer werden von der Fasarer Magierakademie verbannt
- 996 BF: Agenten Moruu'daals erobern die sieben magischen Kelche
- 997 BF: Rückeroberung der sieben magischen Kelche
- 997 BF: Entführung der Nedime

Fürst *Cuanu ui Bennain* von Albernia, ein enger Freund Raidri Conchobairs, ist ein starker Herrscher und sorgt in seinem Fürstentum für Ruhe und Ordnung. Dass er mit dem Gedanken spielt, sich vom Kaiserreich zu lösen, ist ein offenes Geheimnis, aber Kaiser Reto macht ihm klar, dass er das nicht akzeptieren würde. Dennoch finden sich einige Rebellen, die für ihren Fürsten diese Unabhängigkeit erkämpfen wollen und eine garetische Strafexpedition aus dem Hinterhalt überfallen und aufreiben. Als Reto daraufhin Soldaten in die Gegend sendet, kommt es **992 BF** zur Schlacht bei Altenfaehr, in der die wegen ihrer Brutalität als ‚Orks' bezeichneten Kaiserlichen die albernischen Freiheitskämpfer vernichtend schlagen. Cuanu versteht sehr wohl, was Reto ihm damit sagen will, und hält sich weiterhin mit seinen Plänen zurück.

Auch zu Retos Nachfolger Hal unterhält der Fürst nur die nötigsten Verbindungen – bis den Unterhändlern des Kaisers ein diplomatisches Meisterstück gelingt, indem sie eine Heirat von Hals Sohn *Brin* und Cuanus Tochter Emer verabreden. Auf diese Weise rückt Albernia wieder wesentlich näher an das Kaiserreich heran.

Die Verlobung selbst am 7. Praios **998 BF** endet fast tragisch, als ein Giftanschlag auf den Bräutigam verübt wird. Es kann nie zweifelsfrei nachgewiesen werden, dass dieser Anschlag von Reichskanzler *Answin von Rabenmund* angezettelt wurde, der sich selbst Hoffnungen auf den Kaiserthron macht und Brin aus dem Weg räumen will.

Der Güldene in Phexcaer

Der charismatische Prediger und Gauner *Ektor Gremob* erhält in Phexcaer **992 BF** die Erlaubnis, den leer stehenden Efferdtempel umzubauen, und macht einen ‚Tempel des Güldenen' daraus, der die Gläubigen mit Rauschmitteln abhängig macht. Als die eindringenden Orks **1029 BF** den Alchimisten entführen, der das Rauschmittel herstellt, versinkt der Kult in Bedeutungslosigkeit, Ektor wird erst jetzt ein echter Geweihter des Namenlosen und steigt bald zum höchsten Geweihten des Güldenen im Orkland auf.

Die Schlacht von Yal-Zoggot

Moruu'daal war als Herrscher über Wahjad niemals willkommen oder erwünscht, obwohl er es in den letzten fast 450 Jahren geschafft hat, seine Macht über die Krakonier unter den Meeresbewohnern zu vergrößern. Nach langen Jahren der Unzufriedenheit sammelt ein Krakonier-Priester eine große Kriegerschar um sich und greift **993 BF** Moruu'daal an, um ihn aus der Hauptstadt Wahjads zu vertreiben. Es kommt zu einem blutigen Bürgerkrieg in den Tiefen des Askanischen Meers, in den auch andere Völker hineingezogen werden. Durch dämonische Hilfe kann Moruu'daal die Rebellen überwinden und opfert sie in grausamen Ritualen seiner Herrin Charyptoroth.

Die Landbewohner bekommen von diesem Krieg zunächst überhaupt nichts mit, abgesehen davon, dass viele tote Krakonier und andere Meereskreaturen wie zum Beispiel Haie an die Küsten angeschwemmt werden, häufig gemeinsam mit runenbedeckten Muscheln, die die Rebellen als Schutzamulette gegen Charyptoroths Einfluss benutzen.

In seiner Position bestärkt, beginnt Moruu'daal nun, gekaperte Schiffe mit Ziliten und Krakoniern, aber auch mit untoten Menschen und Dämonen zu besetzen und gegen die Menschenschiffe zu schicken. Schließlich schaffen es seine (menschlichen) Agenten im Jahr **996 BF**, die sieben magischen Kelche zu sammeln, die aus dem eingeschmolzenen Götterschwert Siebenstreich erschaffen worden sind. Nun greift aber der Echsenforscher Muntagonus ein und folgt mit einigen Helfern den „echsischen Dieben", wobei zunächst einer der ‚Schwarzen Segler' des Moruu'daal aufgebracht wird, bevor die Menschen Anfang **997 BF** in die Echsenstadt H'Rabaal vordringen und dort die sieben Kelche zurückerobern.

Da Moruu'daal sich ganz auf den Kampf gegen die Menschen konzentriert, entgeht ihm, dass einige Rebellen überlebt und in den Ruinen Lahmarias das Artefakt geborgen haben, mit dem seine Macht gebrochen werden kann. Während er noch versucht, Muntagonus aufzuhalten, gelingt es den Krakoniern **997 BF**, ihn mit diesem Artefakt in den Kerker zurückzuzwingen, aus dem ihre Vorfahren ihn im Jahr **565 BF** versehentlich befreit haben. Dennoch hinterlässt er zahlreiche Schüler, die sein Werk fortführen.

Jariel Praiotin XII.

Als Nachfolger der verstorbenen Lichtbotin Praiosmin V. zieht *Jariel Praiotin XII.* **992 BF** in die Stadt des Lichts ein.

Der Magier der Nacht

In Andergast lässt sich **993 BF** der eigenbrötlerische Magier *Murgol* nieder, der von der Brabaker Akademie stammt und im Auftrag des Zirkels von Nabuleth nach einer legendenumwobenen Jadestatuette sucht. Nach kurzer Zeit wird er vom Fürsten *Wendolyn VI.* zum Hofmagier ernannt, obwohl das abergläubische Volk den mürrischen Zauberer fürchtet und als finsteren ‚Magier der Nacht' bezeichnet. Ein Jahr später nutzt er das in ihn gesetzte Vertrauen, um alle Dokumente über die Frühgeschichte aus dem fürstlichen Archiv zu stehlen, die er findet. Anschließend zieht er nach Nostria, wo er sich als reisender Gelehrter Zutritt zur dortigen Schriftensammlung verschafft und dort einen ähnlichen Raubzug durchführt. Mit dieser Beute zieht er sich in einen kleinen Weiler in der Nähe von Beilstatt zurück, wo er die Erkenntnisse nutzen will, um ein Heer aus Untoten zu erschaffen. Dazu geht er schließlich sogar einen Pakt mit Thargunitoth ein, was ihn aber nicht rettet, als ihn eine Gruppe Freiwilliger aufsucht und nach kurzem Kampf tötet.

Wieder eine Seuche in Al'Anfa

993 BF brechen in Al'Anfa die Zorgan-Pocken aus. Viele Einheimische sehen schon die vor dreihundert Jahren prophezeite Strafe Borons gekommen und reagieren mit Panik und Verzweiflung. Aber nicht zuletzt durch das gnadenlose Eingreifen der Rabengarde und den selbstlosen Einsatz vieler heilkundiger Borongeweihter kann die Seuche aufgehalten werden, sodass die Stadt mit etwa 8.000 Toten vergleichsweise glimpflich davonkommt.
Allerdings beginnen in dieser Zeit auch, merkwürdige Naturphänomene und elementare Manifestationen aufzutauchen und ganze Plantagen zu vernichten.

Die Uhdenberger Legion

Auf Betreiben der örtlichen Erzbarone und des Kaufherren *Gorge Kolenbrander* wird **994 BF** in Uhdenberg eine Söldnereinheit gegründet, deren Aufgabe es ist, Stadt und Region vor Räubern und gefährlichen Tieren zu beschützen, vor allem auch die wichtigen Handelswege nach Norden. Bemerkenswert an dieser Truppe ist, dass sie für alle Rassen offensteht: Orks und Goblins werden ebenso aufgenommen wie Menschen, Elfen und Zwerge.

Kaiser Hal und der Dritte Orkensturm – 993 bis 1013 BF

Der aktuelle Stand um 993 BF

Das Mittelreich scheint geordnet, aber in seinem Inneren rumoren die gegensätzlichen Interessen von Adelsfamilien, Kulturen und Religionen weiter. Wo es den kleinen Leuten verhältnismäßig gut geht, sehen die einflussreichen Parteien ihre Pfründe bedroht und beginnen sich mit allen Mitteln – vor allem aber durch Intrigen – zu bekämpfen.
An allen äußeren Grenzen des Reiches proben angeschlossene Provinzen oder Vasallenreiche den Aufstand. In den tulamidischen Provinzen ernennen sich Fürsten, Großfürsten und Könige. Allesamt stellen ihre Tribute an Gareth ein. Al'Anfa bleibt die stärkste Macht im tiefen Süden, fühlt sich aber durch das Kalifat bedroht. Das Liebliche Feld wittert dabei seine Chance und Königin Amene spekuliert darauf, ihr Reich wieder zum Horasreich zu machen.
Im Norden hingegen geschieht augenscheinlich wenig, das Bornland scheint stabil geordnet zu sein und *Jucho von Persanzig* wird erneut Adelsmarschall, und auch der Erbe von Hetfrau *Garhelt* in Thorwal, *Tronde Torbenson*, verhält sich unauffällig.
Im Orkland hingegen zeichnet sich eine große Veränderung ab, seitdem es einen *Aikar Brazoragh* gibt, der die Stämme unter sich vereint. Und auch in Mittelreich und Lieblichem Feld gibt es erste Signale, die auf kommende Gefahren hinweisen: die Borbaradianer erstarken und nur das Eingreifen der Götter hält einen Namenlosen Auswuchs in Grangor in Zaum.

- 997 BF: Moruu'daal wird in seinen Kerker gezwungen
- 997 BF: Gründung des Königreichs Trahelien als mittelreichische Provinz
- 998 BF: Verlobung von Prinz Brin mit Prinzessin Emer
- 999 BF: Fürst Wendolyn VII. ernennt sich zum König von Andergast, daraufhin tut es ihm Kasimir IV. gleich und ruft sich zum König von Nostria aus
- 1000 BF: Die Prinzessin-Emer-Brücke in Havena wird eingeweiht
- 1001 BF: Eldgrimm der Lange erobert Kendrar
- 1002 BF: Erzmagier Rohezal lässt ein Borbaradianer-Kloster in den Amboßbergen ausheben
- 1003 BF: Der Windhag wird aus den Nordmarken gelöst und Rateral Sanin zum Lehen gegeben
- 1004 BF: Hochzeit von Brin und Emer sowie von Prinz Selo von Khunchom und Shenny von Thalusa
- 1004 BF: Khorim Uchakbar wird Reichsvogt von Almada
- 1006 BF: das 75. Donnersturmrennen startet in Winhall
- 1006 BF: Trahelien sagt sich von Gareth los
- 1007 BF: Damian von Shoy'Rina wird König von Mirham
- 1007 BF: Der Orden zur Wahrung lässt sich auf dem Rhodenstein nieder

Aventurien: Eine bespielte Welt – Die Lebendige Geschichte

Mit der Regierungszeit Kaiser Hals ändert sich deutlich mehr in Aventurien, als es zunächst den Anschein erwecken mag. Denn in der Zeit Kaiser Hals beginnt auch die *Lebendige Geschichte* Aventuriens, die Weiterentwicklung der einzelnen Figuren und vor allem auch jener Erzählfäden, an denen die Helden Anteil haben und deren Ausgang sie durch die Abenteuer und Kampagnen nachhaltig mitbeeinflussen können.

Viele der nun folgenden Informationen sind Spoiler altbekannter Abenteuer. Lassen Sie sich davon nicht beeindrucken, denn ohne dieses Wissen wäre die **Historia** nicht ansatzweise komplett. Weil aber sehr viele Dinge in der Hal-, der Brin- und der Rohajazeit geschehen und vor allem, weil vieles nur durch das Tun der Helden beeinflusst wird, sind die Informationen ganz willentlich sehr knapp gehalten und wir haben versucht, sie nach Themengebieten zu ordnen, sodass man sich schnell einen Überblick verschaffen kann – und dabei Raum für die eigene Ausgestaltung hat.

Das Halsche Reich

Kaiser Reto verstirbt im Efferd 993 BF, sein Sohn Hal übernimmt die Regierungsgeschäfte. Nach seiner Inthronisierung am **1. Praios 994 BF** ordnet Kaiser Hal das Reich neu und nach seinem Gusto. **994 BF** ernennt er *Throndwig von Bregelsaum* zum Markgrafen von Warunk und **995 BF** *Blasius vom Ebenstamm* zum Fürsten des Kosch. Und weil es dem Kaiser gefällt, junge Recken zu Baronen zu erheben, spricht man bald von einer Schwemme des Halschen Neuadels, der im Kleinen die Geschicke des Reiches beeinflusst – sehr zum Unwillen der altvorderen Adelsfamilien.

Das Mittelreich erleidet in dieser Zeit auch herbe Rückschläge und muss Gebietsverluste hinnehmen. Der alteingesessene Adel des Neuen Reiches macht für diese Verluste den schwachen und launenhaften Kaiser verantwortlich, der sich danach immer mehr aus der Öffentlichkeit zurückzieht. Nicht ohne jedoch Tuzak zurückzuerobern und den maraskanischen Aufstand niederzuschlagen.

Schließlich lässt Hal sich **997 BF** zum minderen Gott erheben, um sich noch weiter von seinen Vasallen und Untertanen zu abzuschotten. Seiner Beliebtheit beim einfachen Volk kann auch das nichts anhaben und bis heute wird allenthalben von der „goldenen Zeit des Neuen Reiches unter Kaiser Hal" geredet.

Brin von Gareth, der Sohn des Kaisers und Thronfolger, steht im Zentrum des Interesses aller Parteien, die ein genaues Auge auf den Kaiser haben. Während des Turniers zu Ehren seiner Verlobung wird **998 BF** ein Anschlag auf sein Leben vereitelt. Als einer der Drahtzieher wird der Kanzler des Reiches, Answin von Rabenmund, identifiziert und dafür vom Hof verbannt. 1004 BF heiratet der Thronfolger Brin die Prinzessin Emer Ni Bennain von Albernia.

Hal entwickelt eigenartige Vorlieben, sowohl was seine Berater angeht, also auch was Bestrafungen für Verfehlungen betrifft. Auf Anraten der Magierin Nahema, die er angeblich als Mätresse betrachtet, kommt es **1002 BF** zum Scharlachkappentanz seines Hofmagiers *Gaius Cordovan Eslam Galotta*, der daraufhin im Zug der 1000 Oger **1003 BF** blutige Rache nimmt.

Und Hals Reich stehen weitere große Herausforderungen bevor: der Krieg in der Khôm zwischen dem Kalifat und Al'Anfa sowie der Orkensturm, der bis vor die Tore von Gareth dringt und das Reich nachhaltig verändert.

Zum ungünstigsten Moment, kurz bevor die Orks gegen das Mittelreich losschlagen, verschwindet Kaiser Hal unter ungeklärten Umständen auf einem Jagdausflug im bornischen Ilmenstein und taucht nur noch einmal auf, um sein Reich zu retten, in der Schlacht der Drei Kaiser im Jahr **1028 BF**.

Aranien löst sich vom Neuen Reich

Nachdem frühere Kaiser Aranien weitgehend in Ruhe gelassen haben, solange nur die Abgaben flossen, hat das Land unter Retos Maraskanfeldzug sehr gelitten, diente es doch als Aufmarschgebiet der kaiserlichen Truppen und musste einen großen Teil der Kriegskosten tragen.

Deswegen beginnt Fürstin *Sybia* nach Abschluss des Krieges, die Unabhängigkeit ihres Landes vorzubereiten. Dies kommt dem mächtigen Grafen *Answin von Rabenmund* über seine Spione zu Ohren. Aber statt etwas dagegen zu unternehmen, erkennt Answin darin eine Möglichkeit, den jungen Kaiser Hal als schwach darzustellen, und unterstützt insgeheim die Bestrebungen der Fürstin. So ist es auch seinem Einfluss zu verdanken, dass im Jahr **995 BF**, als Fürstin Sybia im Namen ihres Sohnes *Arkos* die Tributzahlungen an Gareth einstellt, viele Kaiserliche zu ihr überlaufen: der kaiserliche Marschall *Haldoran von Anchopal* ebenso wie das gesamte Eliteregiment ‚Tigergarde', die meisten hier stationierten Soldaten und sogar große Teile der Perlenmeerflotte.

Da König Tolman in Vinsalt Kaiser Hal mit Krieg droht, sollte er versuchen, Aranien mit Gewalt ins Reich zurückzuholen, erkennt der Kaiser die Unabhängigkeit widerwillig an und lässt den Symbolstein Araniens, den Achat Al'Dabar, aus seiner Krone entfernen. Graf Answin triumphiert heimlich über dieses ‚Trauerspiel'.

Doch die Unabhängigkeit ist auch für Aranien mit internen Schwierigkeiten verbunden, da jede der fünf Teilprovinzen Privilegien und Freiheiten von der Fürstin verlangt. Khunchom löst sich sogar (mit mittelreichischer Zustimmung) ganz von Aranien und schließt sich dem Rasdhuler Bund an, Graf *Istav Kulibin* ernennt sich Anfang **997 BF** zum Großfürsten von Khunchom.

Der Khôm-Krieg

Im Rondra **1008 BF** entführt der novadische Pirat *El Harkir* den Hochadmiral der alanfanischen Armada, *Darion Paligan*, von der Golgari, dem Flaggschiff der Flotte, das im Hafen der Stadt liegt. Empört über diese ungeheuerliche Frechheit erklärt der Patriarch Al'Anfas, *Tar Honak*, dem Kalifat zwei Tage später den Krieg. Die Truppen der Schwarzen Allianz erringen zu Beginn des Krieges etliche Erfolge gegen die Männer des Kalifen *Abu Dhelrumun ibn Chamallah*. Al'Anfas Verbündeter Mengbilla nimmt Port Corrad ein und die Alanfaner erobern im Handstreich Selem. Am 26. Firun **1008 BF** werden die Novadis in der Schlacht am Szinto vernichtend geschlagen. Am 17. Tsa kommt es zur Schlacht von Unau, bei der 500 novadische Reiter in der Ebene niedergemacht werden. Die Alanfaner besetzen einen Teil der Stadt, bevor sie ihnen im Phex ganz in die Hände fällt. Das Bornland erklärt danach Al'Anfa und dessen Verbündeten Mengbilla den Krieg. Im Ingerimm 1008 BF kommt der Kalif *Abu Dhelrumun* durch Dschinnenwirken im Mhanadi-Hochland zu Tode, nachdem er aus Mherwed geflohen war – die Novadis sind vorerst ohne Führung. Nach dem der Schwarzen Allianz am 25. Peraine 1008 BF der Sieg in der Ersten Schlacht bei Terfui gelingt, steht den Alanfanern der Weg nach Mherwed offen.

Ende des Jahres **1008 BF** beginnt die alanfanische Belagerung Mherweds und schnell kann ein Teil der Stadt samt des Kalifenpalastes vom Mhanadi aus eingenommen werden. Ein Entsatzheer der Beni Shebt wird Anfang **1009 BF** zurückgeschlagen, die erste Großoffensive im Rondra jedoch scheitert. Erst im Efferd wird beinahe die ganze Stadt durch die Alanfaner genommen. Nun beginnt auch das Mittelreich sich in den Krieg einzumischen und entsendet eine Gruppe Freischärler unter *Leomar vom Berg* nach Keft. Ihm gelingt es im Travia **1009 BF** mit 300 Novadis aus Keft die mengbillanische Kavallerie zu vernichten und in der Folgezeit alle alanfanischen Karawanen, die aus Selem kommen abzufangen. Am 26. Efferd werden drei alanfanische Galeeren durch eine Festumer Entsatzflotte in der Schlacht in der Tränenbucht versenkt. Am 22. Boron **1009 BF** wird *Mustafa von Unau* in Keft zum designierten Kalifen ernannt. Von hier bricht er mit 1.000 Mann in den Namenlosen Tagen auf, um mit der Unterstützung von *Leomar vom Berg* im Praios 1010 BF Mherwed zurückzuerobern. In der Zweiten Schlacht bei der Oase Terfui werden die letzten alanfanischen Söldlinge vernichtend geschlagen. Im Efferd wird *Mustafa* zum neuen Kalifen *Malkillah III.* gesalbt.

In Mherwed ruft sich *Tar Honak* am 30. Boron **1009 BF** zum Imperator des Südens aus und ernennt *Oderin du Metuant* zum Marschall-Gubernator und *Phranya Yalma Zornbrecht* zur Großadmiralin. Aber beflügelt durch ihren neuen Anführer und die Unterstützung von Bornland und Mittelreich gelingt es den Novadis das alanfanische Imperium in die Defensive zu drängen. Mengbilla zieht sich im Hesinde **1009 BF** aus dem Khômkrieg zurück. Vor allem nachdem der Imperator am 25. Rahja **1009 BF** unter ungeklärten Umstanden zu Tode kommt, ist es allein dem Marschall-Gubernator *Oderin du Metuant* zu verdanken, dass sich die Alanfaner durch die Wüste zurückziehen können. Obwohl sich das Heer der Novadis nun verselbstständigt, gelingt es die meisten Städte und Dörfer zu befreien und die Invasoren bis Selem zurückzudrängen. Oderin gelingt es ein Kasimitenheer zu vernichten, während die alanfanischen Söldlinge das Szintotal plündern. Das sind aber die letzten Auswüchse des Krieges, der faktisch beendet ist, als sich mit Großadmiralin, Marschall-Gubernator und dem Borongeweihten *Asran Negona* ein Triumvirat in Al'Anfa bildet, das die Herrschaft über die Stadt übernimmt.

Der König der Meere

Im Hesinde **1007 BF** brechen in Thorwal *Asleif Foggwulf Phileasson* und *Beorn der Blender* zu einer Wettfahrt um die Welt aus, um endgültig zu klären, wer von ihnen der herausragendere Kapitän ist. Hetfrau *Garhelt* hat die ewigen Streite zwischen den beiden satt und will so klären, wer im Recht ist. **1008 BF** entdeckt *Phileasson* im ewigen Eis der Grimmfrostöde den legendären hochelfischen Himmelsturm und in der Wüste Khôm die Überreste der sagenhaften Elfenstadt Tie'Shianna. Es gelingt seiner Expedition den Elfenkönig *Fenvarien* nach über 3.000 Jahren Gefangenschaft aus einem

- 1007 BF: Asleif Foggwulf Phileasson startet seine Wettfahrt gegen Beorn den Blender
- 1007 BF: Selo Kulibin wird Großfürst von Khunchom
- 1008 BF: El Harkir entführt Admiral Darion Paligan
- 1008 BF: Tronde Torbenson wird Hetmann der Hetleute
- 1008 BF: Ausbruch des Khôm-Kriegs
- 1008 BF: Ashim Riak Assai wird Aikar Brazoragh
- 1008 BF: Geburt von Rohaja und Yppolita von Gareth
- 1009 BF: Phileasson gewinnt seine Wettfahrt
- 1009 BF: Tar Honak stirbt
- 1010 BF: Orks überfallen Andergast Beginn des Orkensturms
- 1010 BF: Kaiser Hal verschwindet, Answin von Rabenmund okkupiert den Thron
- 1010 BF: Amene Firdayon ruft sich zur Horaskaiserin aus
- 1010 BF: Beginn des Dritten Orkensturms, Tiefhusen und Tjolmar fallen, Lowangen wird belagert
- 1011 BF: das Rondrawunder der Flammenden Eiche hält die Orks auf
- 1011 BF: Geburt des Prinzen Selindian Hal von Gareth

Kerker des Namenlosen zu befreien und mit ihm zu den Inseln im Nebel zu reisen.
Erst **1009 BF** kehrt *Phileasson* als Sieger der Wettfahrt nach Thorwal zurück, wo ihm im Praios Hetmann *Tronde Torbenson*, der Sohn der mittlerweile verstorbenen *Garhelt* den Ehrentitel „König der Meere“ verleiht. *Beorn der Blender* bleibt verschollen.

Die Answinkrise – die Ursurpation des Greifenthrons

Nach dem Verschwinden Kaiser *Hals* und mit den drohenden Vorzeichen eines erneuten Orkensturms, nutzt der ehemalige Reichskanzler *Answin von Rabenmund* die Gunst der Stunde und ursurpiert den Greifenthron. Am 14. Ingerimm **1010 BF** lässt er sich zum Kaiser des Mittelreiches krönen.
Das Neue Reich ist zerrissen, an einigen Stellen formiert sich der Widerstand der Barone und Junker, und an anderer Stelle erhoffen sich Grafen noch mehr Ländereien – es kommt zu heftigen Auseinandersetzungen im ganzen Land, die einige Provinzen spalten. Es dauert bis **1011 BF**, bevor sich ein Hochadliger gegen den Ursurpator stellt: Herzog *Waldemar von Weiden* verweigert *Answin* die Gefolgschaft. Während die Orks über das Reich herfallen, gehen die Kämpfe um den Greifenthron weiter. König *Brin*, der Sohn Kaiser *Hals* und Thronfolger des Mittelreiches, beteiligt sich nicht an diesen Auseinandersetzungen, sondern führt seine Truppen gegen die Orks, um das Reich zu schützen.
In Albernia kommt es im Praios **1011 BF** zum Bürgerkrieg. *Isora von Elenvina* zettelt eine Revolte gegen den abwesenden Fürsten *Cuano* an. Im Rondra gelingt es tobrischen Aufständischen die Stadt Perricum den Answinisten zu entreißen und einem weiteren Heer im Boron **1011 BF** die nordmärkische Herzogenstadt Elenvina zur Aufgabe zu bewegen. Nach einem Gottesurteil vor den Toren fällt im Firun **1011 BF** auch Punin an die Aufständischen. Ein mächtiges Heer aufständischer Barone versammelt sich im Peraine **1011 BF** auf den Silkwiesen vor Gareth und im Ingerimm endlich gelingt es Füst *Cuano Ui Bennain*, Baron *Dexter Nemrod* und Schwertkönig *Raidri Conchobair* den selbsternannten Kaiser gefangen zu nehmen und die Ursurpation verhältnismäßig unblutig zu beenden.
Answin wird wegen Hochverrats zu lebenslanger Haft verurteilt. Allerdings verschwindet er im Travia **1013 BF** spurlos aus dem Kerker – er wird erst **1028 BF**, im Jahr des Feuers, wieder eine Rolle spielen.

Der Dritte Orkensturm

Der Dritte Orkensturm beginnt mit dem Angriff der Orks auf das Svelltland und vor allem den Svelltschen Städtebund. Nachdem es ihm gelungen ist, beinahe alle Stämme des Orklandes zu einen hat *Ashim Riak Assai* sich **1008 BF** zum *Aikar Brazoragh* ausrufen lassen und wird zum Oberhäuptling aller Orks, um dessen Anerkennung die anderen Häuptlinge und die besten Krieger buhlen. *Sadrak Whassoi*, ein orkischer Krieger der Uhdenberger Legion, versucht im Travia **1010 BF** ein Attentat auf Herzog *Waldemar von Weiden* zu verüben und tötet dabei den Gardehauptmann *Heldar von Arpitz*. Dadurch erringt er die Anerkennung des Aikar, der ihn zum Schwarzen Marschall der orkischen Stämme ernennt. Mit dem mächtigen Hochschamanen des Tairach, *Uigar Kai*, bilden sie ein Triumvirat, unter dem die Orks im Winter **1010 BF** zu einem mächtigen Schlag ausholen, der letztlich auf das Mittelreich und dessen Hauptstadt Gareth zielt.
Im Winter **1010 BF** überfallen die Orks den Norden Andergasts und plündern Teshkal. Im Firun lässt Kaiser *Hal* die Thuranische Legion aufstellen, die zunächst Nostria, dann beide Streitende Königreiche, im Kampf gegen die Orks unterstützen soll. Im Tsa **1010 BF** jedoch erneuert Andergast einen Freundschaftsvertrag mit den Orks und gewährt dem Heer der Schwarzpelze so ungehinderte Passage Richtung Finsterkamm und Albernia. Die Orks versuchen auch mit großer Heeresmacht am Peraine **1010 BF** nach Thorwal vorzustoßen, aber es gelingt Hetmann *Tronde Torbenson* das legendäre Schwert Grimring, die Schicksalsklinge, bergen zu lassen und mit dessen Hilfe die Orks zurückzuschlagen. Der eigentliche Orkensturm beginnt am 23. Peraine **1010 BF**, nach dem orkischen Kalender in der Nacht des Roten Mondes. Im Ingerimm wird Arsingen geplündert und im Rahja gelingt es den Orks Tiefhusen zu erobern. Nach dem Verrat der Zwerge in der Stadt fällt Tjolmar nur wenige Tage später. Ein Lowanger Entsatzheer kann die Orks nicht aufhalten und so schließt sich ein Belagerungsring um die Stadt – eine Belagerung, die ein Jahr andauern wird. Kurz darauf fällt Rorkvell und wird Heimat des Graveshgeweihten und Oberhäuptling der Rorwhed-Orks *Mardugh Orkhan*.
Im Praios **1011 BF** erobern die Orks die Feste Greyffensteyn und die Stadt Yrramis im südlichen Svelltland. König *Brin von Gareth* gelingt es im Phex mit der Orkzwinger-Legion ein Feldlager der Korogai im Nebelmoor zu zersprengen, nachdem diese Gashok niedergebrannt hatten. Dann überqueren die Orks im Peraine den Finsterkamm und erobern die Weidener Stadt Nordhag. Inmitten dieser Tumulte bringt die Prinzessin Emer ihren Sohn Selindian Hal in Braunenklamm in Weiden zur

Welt. Die Schlacht am Rhodenstein am 1. Ingerimm, die mit dem Wunder der Flammenden Eiche zu Ende geht, wird von den Kaiserlichen für sich entschieden. Der Thuranischen Legion gelingt es Mitte Ingerimm Korogai und Tordochai aus Greifenfurt nach Albumin zurückzudrängen. Ende Rahja **1011 BF** heben die Orks die Belagerung Lowangens auf, nachdem die Stadt sich zu hohen Tributzahlungen verpflichtet hat.

Am 19. Praios **1012 BF** stürmen 1.500 Orks unter *Sharraz Garthai* das Feldlager von König *Brin*, verpassen diesen jedoch knapp. Kurz darauf, am 28. Praios **1012 BF**, kommt es zur Schlacht am Nebelstein. 1.000 Tordochai reiben die Thuranische Legion auf. Jetzt steht den Orks der Weg ins Mittelreich offen. Fürst *Blasius vom Eberstamm* des Kosch gerät für beinahe ein Jahr in orkische Gefangenschaft. Im Rondra dann fällt erst Ulmenau und am 18. des Monats erobert das orkische Hauptheer unter *Sadrak Whassoi* Greifenfurt. Am 24. Rondra zerfällt in der Schlacht vom Orkenwall ein menschliches Heer unter König *Brin* unter dem Ansturm der Orks. Die Markgrafschaft Greifenfurt wird zur Finstermark unter dem orkischen Statthalter *Sharraz Garthai*. Ab Efferd 1012 BF sammelt König Brin das Reichsheer in Wehrheim, was bis zum Winter dauert. Währenddessen zieht das orkische Heer plündernd durch Garetien und nähert sich der Hauptstadt Gareth. Im Tsa erstürmt das orkische Heer das Kloster Marano und verliert dabei wertvolle Zeit. Alarmiert bricht das menschliche Heer von Wehrheim nach Gareth auf, wo König Brin den Garethern am 22. Tsa **1012 BF** in einer großen Heerschau seine Kaiserlichen Truppen präsentiert. Am 1. und 2. Phex **1012 BF** kommt es zur Schlacht auf den Silkwiesen, in der die Menschen über die Orks siegen. Allerdings gelingt allen orkischen Anführern die Flucht nach Norden.

Im Rahja **1012 BF** bricht in Greifenfurt ein Aufstand der Bürger gegen die Orkbesatzer aus. Während *Sharraz Garthai* abwesend ist, gelingt es Abenteurern und Stadtbewohnern die Orks zu vertreiben. Der Statthalter der Finstermark allerdings kehrt in den Namenlosen Tagen zurück und beginnt sofort Greifenfurt zu belagern, um es zurückzugewinnen. Im Hesinde **1013 BF** gelingt von Wehrheim aus die Rückeroberung von Reichsweg, Eslamsroden und Orkenwall. Eine Flussflotte soll im selben Monat Entsatz nach Greifenfurt bringen, am Zusammenfluss von Ange und Breite trifft die Flotte auf das orkische Hauptheer und mit Hilfe von Thorwalern unter dem Kommando von Asleif Phileasson gelingt es das orkische Lager zu zerstören. Am 10. Firun erreicht man die belagerte Stadt und kann sie mit frischen Truppen und Vorräten versorgen. Am 3. Ingerimm **1013 BF** schließlich gelingt es Greifenfurt endgültig zu befreien. Das auf 2.000 Köpfe geschrumpfte Heer unterliegt König *Brin von Gareth*. *Sadrak Whassoi*, *Uigar Kai* und einige wenige Getreue können sich über den Finsterkamm zurückziehen.

1013 BF wird bekannt, dass im Tsa im Örtchen Ruthor in der Grangorer Bucht 150 Kinder auf einen Schlag entführt werden. Das Ereignis wird schnell als *Kinderraub von Ruthor* bekannt und von allen Rechtschaffenden scharf verurteilt.

Im Hesinde **1014 BF** wird in Weiden die Markgrafschaft Heldentrutz unter Marschallin *Walpurga von Löwenhaupt*, der Tochter des Weidener Herzogs *Waldemar*, eingerichtet, um die Reste der Orks aus dem Mittelreich, vornehmlich aus Weiden und Greifenfurt zu vertreiben.

Brin und Emer

Außerhalb des Mittelreiches

Auch außerhalb des Mittelreiches wechseln Machthaber oder brechen Scharmützel um Grenzen und Ländereien aus.

Im tiefen Süden

Vor allem im Süden, im Schatten des erst drohenden und dann eskalierenden Khôm-Krieges, bilden sich Allianzen und zerbrechen wieder. **1006 BF** ruft *Peri III.* das unabhängige Königreich Trahelien aus. Sie muss sich jedoch **1008 BF** Al'Anfa unterwerfen, nachdem alanfanische Agenten ihre beiden Töchter entführt haben, und begibt sich dort in Gefangenschaft. **1009 BF** gelingt ihr die Flucht. Nach dem Tod von *Tar Honak* im selben Jahr beginnt sie einen langwierigen Kampf um ihre Herrschaft, der am 27. Praios **1011 BF** endlich von Erfolg gekrönt wird, als es gelingt die Hauptstadt Khefu einzunehmen und das alanfanische Joch

- 1011 BF: Answin von Rabenmund wird als Kaiser abgesetzt
- 1012 BF: die Kaiserlichen müssen schwere Niederlagen gegen die Orks hinnehmen
- 1012 BF: Stadt und Marlgrafschaft Greifenfurt werden von den Orks besetzt
- 1012 BF: Schlacht auf den Silkwiesen, die Orks können vor Gareth zurückgeschlagen werden
- 1012 BF: Amir Honak wird Patriarch von Al'Anfa
- 1013 BF: Answin von Rabenmund verschwindet aus dem Kerker
- 1013 BF: Tjeika von Notmark wird bornische Adelsmarschallin
- 1013 BF: der Kinderraub von Ruthor
- 1013 BF: Greifenfurt wird befreit und das Hauptheer der Orks zerschlagen
- 1014 BF: Schisma der Praioskirche
- 1014 BF: Gründung der Golgariten
- 1014 BF: Reichstag, Prinz Brin wird Reichsbehüter, Cuano Ui Bennain König von Albernia
- 1014 BF: Gründung der Markgrafschaft Heldentrutz
- 1014 BF: das Schwert der Schwerter wird ermordet
- 1014 BF: die heiligen Rollen der Beni Rhurech werden wiederentdeckt

endgültig abzuschütteln. **1007 BF** wird Damian von Shoy'Rina König von Mirham und Al'Anfa geht ein Zweckbündnis mit König *Mizirion III. von Brabak* im Kampf gegen Hôt-Alem ein. **1008 BF** verbünden sich das Großfürstentum Khunchom und das Kalifat gegen die Schwarze Allianz.

Nach dem Ende des Khôm-Kriegs wird Al'Anfa von einem Triumvirat beherrscht, in das Ende **1012 BF** der neuernannte Patriarch von Al'Anfa, *Amir Honak*, aufgenommen wird. Die Region kommt langsam etwas zur Ruhe.

Bei den Thorwalern

Hetfrau *Garhelt* stirbt friedlich **1008 BF**, ihr Sohn *Tronde Torbenson* wird neuer Hetmann der Hetleute. Kurz drauf plündern thorwalsche Piraten die Zyklopeninseln. **1009 BF** gehen acht Ottas in der Firunsstraße verloren und werden zur Gänze vom Eis eingeschlossen. Im Efferd **1010 BF** nehmen die Thorwaler die Stadt Enqui ein und erschlagen alle Walfänger dort.

1010 BF besetzen Thorwaler gemeinsam mit Andergaster Holzfällern Salzerhaven, nachdem ihnen Steineichenholz vorenthalten wird. Die Thorwaler unter *Eldgrimm dem Langen* vernichten daraufhin die nostrische Flotte im Hafen von Salza und nehmen auch diesen Teil der Doppelstadt.

Danach fahren Drachenboote den Ingval hinauf und besetzen die Lande östlich des Roval und brechen damit den Garether Vertrag. Bei der Schlacht auf dem Ulmenhügel am 8. Hesinde **1010 BF** wird ein nostrisches Entsatzheer vor Salza von den Thorwaler Kriegern aufgerieben. Die Thorwaler brechen danach von Salza aus immer wieder zu Raubzügen bis nach Trondsand auf und *Jora Langmähne* ernennt sich in der Grafenstadt zum Hetmann vom Ingval.

Kaiser *Hal* bricht danach die Beziehungen zu den Thorwalern ab und Admiral *Sanin XII.* lässt die Westflotte in Alarmbereitschaft versetzen. Die Thuranische Legion wird ausgehoben, um Nostria zu unterstützen. Das Mittelreich stellt Hetmann *Tronde* ein Ultimatum, sich aus Salza zurückzuziehen. Die Thuranische Legion rückt auf Joborn vor, durch den beginnenden Orkensturm kommt es jedoch nicht zu kriegerischen Handlungen. Die Wiedererlangung der legendären Schicksalsklinge Grimring bewahrt die Thorwaler vor einem großen Angriff der Orks, denn die Schwarzpelze können in einer eindrucksvollen Schlacht zurückgeworfen werden.

Beim Großen Hjalding im Phex **1012 BF** zeigt sich, dass Hetmann *Tronde Torbenson* ein geschickter Politiker ist, der die Thorwaler fest im Griff hat, er scheitert allein mit seiner Forderung ein festes Heer aufzustellen.

Im Lieblichen Feld

Amene III. Firdayon wird **996 BF** zur Königin des Lieblichen Feldes und nur kurz danach *Cusimo Garlischgrötz* Herzog von Grangor. Das Liebliche Feld scheint lange Jahre wohl geordnet und bleibt von allen Schrecknissen verschont. Aber am Anfang des Jahres **1008 BF** kommt es zu Unruhen. Prophezeiungen über die Rückkehr des Heiligen Horas, 2.500 Jahre nach seiner Entrückung, lösen Revolten und Angriffe auf die Tempel der Zwölfe aus, beruhigen sich aber bald wieder. Königin *Amene III. Firdayon* lässt die Comto-Ogman-Urkunde, die ihre Abstammung von Silem-Horas belegt, durch die Hesindekirche auf ihre Echtheit prüfen. Im selben Jahr wird in Neetha das Schwert der Heiligen *Thalionmel*, Ay'Halam al'Rhondrachai („Stahl, der Rondras Ehre schützt"), wiedergefunden. Im Phex **1010 BF** kündigt Seekönig *Mermydion II.* im Pakt von A'Layis Hiphon dem Mittelreich die Lehnsgefolgschaft und schließt sich dem Lieblichen Feld an. Es

kommt zu heftigen Aufständen auf den Zyklopeninseln. Die letzten Schiffe des Mittelreiches können nach Harben fliehen, aber die Albernischen Axtkämpfer müssen hohen Blutzoll entrichten. Am 17. Ingerimm **1010 BF** beruft sich *Amene III. Firdayon* auf ihre Abstammung, die die Comto-Ogman-Urkunde belegt, ernennt sich zur Horaskaiserin und lässt das Wiedererstandene Kaiserreich des Horas ausrufen. Der horasische Admiral *Gilmon Quent* nimmt die Reste der mittelreichischen Truppen in Rethis gefangen. Ende des Jahres **1010 BF** verstirbt Seekönig Mermydion II. an Wundfieber und im Praios **1011 BF** ernennt sich *Amene-Horas* zur Seekönigin beider Hylailos. Alle Tributzahlungen an das Mittelreich werden sofort eingestellt. Kurz darauf schwören die Zyklopeninseln durch Herzog *Berytos Cosseïra* der Horaskrone in Vinsalt die Treue. Im Laufe des Jahres gelingt es der horasischen Flotte zudem einige Waldinseln zu annektieren und für die Horaskrone auszubeuten.

Im Travia **1012 BF** beginnt ein Bürgerkrieg in Neetha. Markgraf *Phrenos ai Oikaldiki* wird entmachtet und verbannt. Sein Lehen wird in das Herzogtum Neeta und den Thegûner Bund aufgespalten. Im Firun **1012 BF** erobern horaskaiserliche Truppen unter Marschall *Folnor Sirensteen* Drôl. *Amene-Horas* ernennt sich Ende Firun **1012 BF** zur Königin des Südmeers und wird im Tsa Königin von Drôl.

Im Bornland

Der Adelsmarschall *Jucho von Dallenthin und Persanzig* ruft im Firun **1007 BF** den Widderorden ins Leben, der die Erschließung des Überwals östliche des Flusses Walsach vorbereiten soll. Kurz zuvor hat Graf *Wahnfried von Ask* das Erbe seines Vaters im westlichen Sewerien angetreten. *Jucho von Dallenthin und Persanzig* wird von der Adelsversammlung im Efferd **1008 BF** erneut zum Adelsmarschall des Bornlandes gewählt. Er ist maßgeblich daran beteiligt, dass im Phex **1008 BF** das Bornland und die Freie Stadt Festum Al'Anfa und Mengbilla den Krieg erklären. Die Festumer Flotte kämpft erfolgreich gegen die „Sklavenhändler des Südens" so in der Schlacht in der Tränenbucht am 26. Efferd **1009 BF**. Weiter im Hohen Norden, weiht der Festumer Handelsmagnat *Stover Regolan Stoerrebrandt* im selben Monat die von ihm gestiftete Magierakademie zu Riva ein. Nach erfolgreicher Hatz auf einen Gletscherwurm in Ostsewerien, gründet Graf *Wahnfried von Ask* am 1. Firun **1010 BF** den Orden der Jagd zu Ask, dem er selbst als Großmeister vorsteht.

1013 BF wird *Tjeika von Notmark* zur Adelsmarschallin des Bornlandes gewählt. Unmittelbar nach der Wahl, lässt ihr Vater *Uriel* sie entführen. *Ugo von Eschenfurt* wird kommissarischer Adelsmarschall, bis *Tjeika* im Hesinde **1013 BF** endlich gekürt werden kann, nachdem sie aus den Fängen ihres Vaters befreit werden konnte.

Dräuende Schatten – 1014 bis 1019 BF

Im Praios **1014 BF** ernennt sich *Hilberian Grimm von Greifenstein* nach einer visionären Begegnung mit Greifen zum Gegenboten des Lichts, was zu einer Spaltung der Praioskirche führt. Im Efferd des Jahres kommt es zu diplomatischen Verstimmungen zwischen Albernia und dem Horasreich, dessen Unterstützung für Isora von Elenvina aufgedeckt wird. Ausschreitungen in Havena gegen Liebfelder Bürger sind die Folge. In Punin wird im Sommer **1014 BF** der Orden des Heiligen Golgari gegründet, der sich vor allem gegen die Ketzerei in Al'Anfa wenden soll. Am 18. Hesinde **1014 BF** beschließt der Reichstag in Gareth, dass Prinz *Brin von Gareth* zum Reichsbehüter des Raulschen Reiches erhoben werden soll, bis sein Vater *Hal* zurückgekehrt ist. Fürst *Cuanu Ui Bennain* wird König von Albernia. Brin kann eine tiefgreifende Reform durchsetzen, die es auch Frauen erlaubt, die Raulsche Krone zu tragen; damit treten die kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita an die Spitze der Thronfolge. In Weiden entsteht die Markgrafschaft Heldentrutz, deren Herrschaft *Walpurga von Löwenhaupt*, der Tochter Herzog *Waldemars von Weiden*, übertragen wird. Die Markgrafschaft Winhall wird erneut aus Albernia herausgelöst, um die Verdienste des Schwertkönigs und nunmehrigen Markgrafen *Raidri Conchobair* zu würdigen.

Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund wird von Reichsbehüter Brin als Reichsvogt von Almada eingesetzt. *Khorim Uchakbar* erhält den Titel „Leutnant von den südlichen Grenzlanden". *Gwidûhenna von Faldahon*, eine Geweihte des Praios, wird als Markgräfin von Beilunk eingesetzt. Keine zwei Wochen später wird *Viburn von Hengisfort*, das Schwert der Schwerter, in Gareth gemeuchelt. Sein Nachfolger wird Dragosch Corrhenstein von Sichelhofen. Ebenfalls im Hesinde 1014 BF werden auf Maraskan die Heiligen Rollen der Beni Rurech wiedergefunden. Die lange als verschollen gegoltene Sammlung von Prophezeiungen, Gesetzen und Philosophien aus der Zeit der tulamidischen Besiedelung Maraskans enthält auch eine Warnung vor zukünftigen Schrecken.

Am 27. Tsa **1014 BF** entführen Orks unter der Führung des magiekundigen Halborks *Rrul'ghargop* die Prinzessin *Irmenella von Wertlingen zu Greifenfurt* in Weiden. Erst im Efferd 1015 BF gelingt es der Amazone *Gilia von Kurkum*, Tochter der Amazonenkönigin *Yppolita* die Prinzessin von Greifenfurt aus den Händen der Orks zu befreien. Deren Anführer *Rrul'ghargop* wird gefangengenommen, kann aber wenige Tage später entkommen.

Ende Hesinde 1015 BF vermählt sich die albernische Prinzessin *Invher Ni Bennain* mit dem Kusliker Fürstensohn *Romin von Kuslik-Galahan*. Im Phex 1015 BF überfallen zwei Dutzend Orks den Anderather Praiostempel, erschlagen die Geweihten und schleppen alle geweihten Gegenstände fort.

Gegen Ende des Jahres wenden sich Liebfelder Wanderarbeiter, angestachelt durch den Schwarzmagier Xeraan, gegen die niedrigen Löhne und plündern in Kabash im Thegûner Bund einige Bauernhöfe.

- 1014 BF: Entführung der Prinzessin Irmenella von Wertlingen zu Greifenfurt
- 1015 BF: Befreiung Irmenellas
- 1015 BF: Orks plündern den Anderather Praiostempel
- 1018 BF: Orakel in den Elenviner Auen

Die Dunkelheit der kommenden Jahre manifestiert sich am 2. Rahja **1015 BF**, als es dem untoten Magier *Liscom von Fasar* gelingt, *Borbarads* Gefängnis im Limbus durch eine Zeitmanipulation größten Umfangs aufzubrechen und seinen Geist in die Dritte Sphäre zu rufen. Dabei wird ein kompletter Landstrich verwüstet, die Weidener Wüstenei entsteht. Es gelingt einigen Recken Liscom endgültig zu vernichten, aber sein Beschwörungsfokus, ein Almadinenes Auge, macht einen davon zum Ersten Gezeichneten. Zur selben Zeit kommt es zur Schreckensnacht von Salza. Geister und magische Phänomene veranlassen sämtliche Thorwaler, die Stadt fluchtartig zu verlassen.

Im Praios **1016 BF** wird die durch Liscoms Ritual verwüstete Baronie Dragenfeld durch den Bannstrahlorden und die Draconiter abgeriegelt.

Mitten im Krieg gegen die Schwarzpelze entziehen die Meister des Bundes im Hesinde **1016 BF** dem Schwert der Schwerter ihr Vertrauen – sie fürchten eine Verwicklung ihres Oberhaupts in den Tod des alten Marschalls *Viburn von Hengisfort* im Jahre **1014 BF**. Im Duell kommt *Dragosch Corrhenstein von Sichelhofen* zu Tode und neues Schwert der Schwerter wird durch das Götterurteil *Ayla von Schattengrund*.

Kurz vor ihrem Tod nach einen Vampirbiss, erwählt die Oberhexe des Blautannzirkel, *Luzelin Silberhaar*, Mitte Boron **1016 BF** den Zweiten Gezeichneten, den Boten des Wandelnden Bildnisses.

Die Dunkelelfe *Pardona* erschafft aus dem geraubten Sikaryan von mehr als hundert Menschen einen Körper für *Borbarad* und will ihn zu einem Bündnis mit dem Namenlosen bewegen. Borbarad lehnt ab und verschwindet. Pardona zieht sich zu tiefst gekränkt zurück. Die reine Anwesenheit der Gezeichneten stört das Ritual, sodass Borbarads Körper nicht vollkommen ist – in jeder angenommenen Gestalt weist er an jeder Hand einen sechsten Finger und an jedem Fuß einen sechsten Zeh auf, zudem zeigt er eine mysteriöse Vorliebe für die Farben Schwarz und Rot.

Ende Praios **1017 BF** legt eine gequälte Chimäre aus Drache und Dämon die Stadt Altaïa auf der Insel Altoum in Schutt und Asche. Das dreiheilige Orakel der Insel geht unter.

Mittels eines Elementenwandlers, dem Transpropriatorium, wird im Hüter-Kloster Arras de Mott im Rondra **1017 BF** ein Astralsturm entfesselt bei dem Versuch mit Agrimoths Macht reine Astralenergie zu erzeugen. Das Herz des Transpropriatoriums, das Widharc-Auge, wird von Abenteurern unter Anleitung von *Archon Megalon* und dem Geoden *Eschin vom Quell* zerstört.

Kurz bevor es zu einer Schlacht zwischen den beiden verfeindeten Parteien der Praioskirche kommt, beendet ein Orakel in den Elenviner Auen das Schisma der Kirche: *Jariel Praiotin XII.* wird darin zum rechtmäßigen Heliodan berufen und *Hilberian Praiofold III. Lumerian* als falscher Gegenlichtbote entlarvt. Das Schisma endet durch göttlichen Richtspruch.

Die Sieben Gezeichneten

Die Sieben Gezeichneten sind die kosmologischen Gegenspieler Borbarads in diesem Zeitalter. Sie werden von den äonenalten Sieben Zeichen oder deren Verwahren oder Trägern ausgewählt und dadurch zu Waffen, die in ihrer Gesamtheit Borbarad die Stirn bieten sollen. Erstaunlicherweise sind nur von den wenigsten Gezeichneten Namen überliefert, aber es muss sich um die größten Helden des Zeitalters gehandelt haben. Unklar ist auch, ob einer oder mehrere Gezeichneten die Dritte Dämonenschlacht und die archaische Machtentfaltung an Borbarads Feldherrenhügel überlebt haben.

Im Einzelnen sind die sieben Zeichen:

- *Erster Gezeichneter*: Das Almadine Auge, ein Artefakt aus urtulamidischen Zeiten.
- *Zweiter Gezeichneter*: Das Wandelnde Bild, ein elfisches Zeichen der Wahrung der Harmonie
- *Dritter Gezeichneter*: Das Kühne Tier mit dem Krötensinn, eine echsische Entität der Leviatanim
- *Vierter Gezeichneter*: Die Fünf Firnglänzenden Finger – die Mondsilberhand, ein zwergisches Artefakt
- *Fünfter Gezeichneter*: Die Stählerne Stirn – die Rohalskappe, DAS Vermächtnis Rohals
- *Sechster Gezeichneter*: Das Geflügelte Geschoss – Graufang, Splitter aus dem Herzen des Himmelswolfes aus dem Sechsten Zeitalter
- *Siebter Gezeichneter*: Schärfe aus Sieben Schalen – das Schwert Siebenstreich, die Klinge Gerons, ihm selbst von Rondra übergeben.

Ende Phex **1018 BF** bricht in der Mark Drôl im Lieblichen Feld der Rote Tod aus, ausgelöst durch die Borbaradianerin *Saya di Zeforika*. Und auf dem Kronrat in Gareth im Peraine des Jahres, erscheinen ein Magier und ein Krüppel und prophezeien schlimmen Zeiten. Während der Magier fliehen kann, wird der Krüppel von der Geweihtenschaft des Praios überwältigt. Die Akademien von Rashdul und Khunchom registrieren am 22. Ingerimm **1018 BF** starke Erschütterung der Sphären, während Borbaradianer am Friedhof der Seeschlangen auf Maraskan mehrere Pforten des Grauens öffnen. Am Ende des Jahres schließlich weissagt der nivesische Großschamane *Kailäkinnen* entbehrungsreiche „Winter, die zwei Winter dauern“ und rät seinem Volk von den Weidegründen östlich der Letta ab. Zu Beginn des Jahres 1019 BF offenbart der Bote des Lichts Ähnliches: *Jariel Heliodan* verkündet in Gareth die Zweite Offenbarung von Baltraä, die den Kampf gegen Dämonenhorden weissagt. Unter der Bevölkerung wird die Offenbarung auf *Amene-Horas* und das Horasreich bezogen, es kommt zu Tumulten.

Die Gezeichneten stören im Rondra **1019 BF** das borbaradianisches Ritual am Friedhof der Seeschlangen. Sie können einen der drei Ma'hay'tamim, die später Dämonenarchen oder Bäume die auf See wurzeln genannt werden, vernichten, die dort geschaffen wurden, und erbeuten Charypto-

roths Szepter sowie eines der Schwarzen Schwerter – das Charyptoroth-Schwert *Yamesh-Aqam*. In den folgenden Tagen begegnen sie dem Wächter des Szepters, dem Leviatan *N'Chriss'zhay*, der den Dritten Gezeichneten, das Tier mit dem Krötensinn, kürt.

Im selben Monat wird während eines diplomatischen Empfangs auf Schloss Baliiri die zweite Hälfte des Aarensteins gestohlen. Der Aarenstein ist in Wahrheit der Karfunkel des Wurms von Chababien, der angeblich von Fran- und Hela-Horas bei den finsteren Anrufungen genutzt wurde, die zu den Dämonenschlachten geführt haben. Es kann im Rondra zurückgewonnen werden. Die nun langsam abflauende Rote Keuche hat mittlerweile viele tausend Menschen im Süden des Lieblichen Feldes und in der Mark Drôl zu Boron gebracht. Zur selben Zeit beauftragen in Khunchom Akademieleiter *Khadil Okharim* und der Erzmagus *Rakorium Muntagonus* die Gezeichneten damit, die verlorenen Komponenten für den legendären Bannspruch Bastrabuns zu finden, um eine magische Mauer gegen das von Borbarad beherrschte Maraskan errichten zu können.

Und tatsächlich greifen schon im Efferd Chimären aus dem Khoramgebirge die Stadt Borbra an und zerstören den Heiligen Baum der Tsa. Anfang Travia **1019 BF** beginnt der Chimärologe *Abu Terfas* mit dem Aufbau einer insektoiden Armee im Vielgestaltigen Tal bei Tarmis. Die Gezeichneten werden auf die Pläne des Magiers aufmerksam. Auch *Borbarad* erfährt von diesem Ereignis und übernimmt zeitweise den Körper des Magiers *Tarlisin von Borbra*, um *Abu Terfas* zu stoppen, da der Dämonenmeister kein Interesse an einer Domäne Asfaloths in der Dritten Sphäre hat. Die Gezeichneten können *Abu Terfas* stellen und töten, *Borbarad* gibt *Tarlisin* wieder frei. Aus dem Nachlass des *Abu Terfas* geht eine silberne Hand in den Besitz des nunmehr Vierten Gezeichneten, die Fünf Firnglänzenden Finger, über.

Zeitgleich kommt es in ostmaraskanischen Gewässern zu Sichtungen von unbeflaggten Schiffen unbekannter Bauart. Der Rote Tod hat in der Mark Drôl bereits die Hälfte, in Chababien rund ein Drittel der Bevölkerung dahingerafft. Die unbeflaggten Schiffe entpuppen sich als Dämonenarchen und vernichten im Firun **1019 BF** drei Galeeren der Maraskanflotte. Ende des gleichen Monats ernennt sich die Hexe *Glorana die Schöne* sich zur Königin von Paavi. Im Tsa bricht eine Expedition der Golgariten zusammen mit *Tarlisin von Borbra* aus Anchopal in die Gor auf; man will die Gebeine der Wüste vor Borbarad schützen.

Mitte Ingerimm bis Anfang Rahja **1019 BF** erschüttern Sphärenbeben die Gorische Wüste, als *Borbarad* seinen alten Diener, den untoten Kaiserdrachen *Rhazzazor* zu neuem Unleben erweckt und seine Pakte mit den Erzdämonen erneuert. Die Beben sind so stark, dass sich sogar Verschiebungen der Sternbilder ergeben. Die Expedition der Golgariten gilt als verschollen und ihre Mitglieder werden für tot erklärt.

Epische Kampagnen

Viele der hier dargelegten Ereignisse können Sie als Meister mit Ihrer Gruppe tatsächlich in umfangreichen Kampagnen nacherleben und ausspielen. Die Reise des Phileasson Foggwulf in **Die Phileasson-Saga**, den Angriff der Orks auf Greifenfurt in **Das Jahr des Greifen**, den Khôm-Krieg in **Der Löwe und der Rabe** oder Borbarads Rückkehr in der epischen Kampagne **Die Sieben Gezeichneten**. Auch andere Begebenheiten aus den Jahren ab 997 BF sind in Einzelabenteuern oder in Szenarien in diversen Anthologien ausgearbeitet und nachspielbar. Auch wenn die aventurische Geschichte lebendig immer weiter voranschreitet, bleiben doch diese Kampagnen und Abenteuer prägend und stilbildend für das heutige Aventurien – und viele Spieler haben sie erlebt. Damit teilt sich die Spielerschaft immer auch eine kollektive Erinnerung, selbst wenn in jeder Runde ein anderer Held der Erste Gezeichnete wurde oder den Donnerstum eroberte.

Borbarads Rückkehr – 1019 bis 1021 BF

- 1019 BF: Beginn der borbaradianischen Invasion
- 1019 BF: Eroberung von Löwenstein
- 1019 BF: Schlacht um Mendena
- 1019 BF: Schlacht um Ilsur
- 1019 BF: Schlacht um Kurkum
- 1020 BF: Schlacht von Eslamsbrück

Der wirkliche Schrecken beginnt jedoch am 19. Ingerimm **1019 BF**, als unbekannte Söldner bei Sardosk landen, die Invasion Tobriens durch die Borbaradianer hat begonnen. Nur einen Tag später kommt es zur Schlacht um Mendena. Je 1.000 gut gerüstete Söldner landen an beiden Ufern der Tobimora-Mündung. Karakilim werfen Feuerbrände, Braggui schlagen die Gegner in die Flucht. Am frühen Nachmittag bricht der tobrische Herzog mit seinen Truppen aus. Die Amazonen von Löwenstein greifen in die Schlacht ein. Der Kampf dauert keine Viertelstunde, Herzog *Kunibald von Ehrenstein* stirbt durch einen nagrachschen Freipfeil, sein Heerhaufen wird versprengt. Die Amazonen scheitern am Pikenwall der Söldner und werden niedergemacht. Burg Löwenstein wird mit Hilfe des mächtigen Dämons Isyahadin erobert, nur eine Amazone überlebt das Gemetzel, das von *Borbarad* persönlich geführt wird. Abends ergibt sich Mendena, die Geweihten von Praios, Rondra und Efferd kämpfen erfolglos bis in die Nacht und werden ohne Ausnahme erschlagen, die Tempel niedergebrannt.

Am 21. Ingerimm **1019 BF** findet die Schlacht um Ilsur statt. Die zweite Dämonenarche erscheint vor Ilsur und setzt 300 Söldner ab. Diese und einige Karakilim erobern die Stadt praktisch im ersten Ansturm. Das Umland der besetzen Städte wird systematisch erobert und geplündert, das Heer schlägt in Rallerfeste und Keilerau sein Lager auf. 200 Söldner erobern Rulat. Am Jahresende beginnt die Belagerung der Amazonenfeste Kurkum, der erste Ansturm zwei Tage später kann abgewehrt werden. Eine Hexe aus Borbarads Heer ruft die Macht Nagrachs auf das Tal herab. Der Burggraben der Feste gefriert. Am 1. Namenlosen **1019 BF** fällt Amazonenkönigin *Yppolita von Kurkum* im Zweikampf mit dem neungehörnten Dämon Nirraven. Der Kaiserdrache *Smardur* und die letzten Amazonen können die Schwarzen Horden zum Rückzug zwingen, kommen dabei jedoch selbst ums Leben. Smardurs Drachenodem vernichtet die Burg, der Drache stirbt im eigenen Feuer. Ebenfalls während der Namenlosen Tage **1019 BF** wirken die Borbaradianer das Magnum Opus der Nekromantie, das es ihnen erlaubt ganze Untotenheere aufzustellen. Am Neunaugensee bricht Panik aus, als Borbaradianer versuchen das Ungeheuer des Neunaugensees zu erwecken. Ein Eingreifen des Erzmagiers *Rohezal* verhindert das jedoch.

Zu Drôl verkünden der Diener des Lebens und der Wahrer der Ordnung am 1. Praios **1020 BF**, dass der Rote Tod ein Ende gefunden hat. Im Laufe desselben Monats findet die Mobilmachung der Reichstruppen in Darpatien und die Alarmierung der Truppen im restlichen Reich statt. Das kaiserliche Hauptheer unter Führung von Reichsmarschall *Leomar vom Berg* wird vom ungewöhnlich schlechten Wetter in Almada und Garetien sowie einer Pferdeseuche aufgehalten und erreicht erst Ende Praios Gareth. Dort sammeln sich derweil Streiter unter dem Banner der Sonnenlegion und der Bannstrahler. Die Dämonenarchen setzen derweil neue Truppen an der Küste Misamunds ab. Das Berkönigreich Lorgolosch lässt Flüchtlinge nach Beilunk durch, versetzt aber Schatodor in Verteidigungszustand und verschließt fast alle Ausgänge. In der Zwischenzeit sammelt das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* in Perricum die Streiter der Rondrakirche um sich. Am 24. Praios **1020 BF** stechen aus Perricum zwei große Karracken, die *Reichsforst* und die *Eisenwald*, mit fast 200 Rondrianern und einem Halbhundert Geschützen unter der Führung *Aylas von Schattengrund* in See, um über Beilunk nach Tobrien vorzustoßen. Schon am nächsten Tag stoßen die beiden Schiffe auf eine der Dämonenarchen. Die Rondrianer können das Ungetüm entern, viele Gegner erschlagen und der Kreatur sogar vernichtende Schäden zufügen. Der Ma'hay'tam fährt heulend in die Verdammnis und reißt dabei die *Reichsforst* mit in die Tiefe. Die *Eisenwald* mit dem Schwert der Schwerter setzt schwer angeschlagen ihren Weg fort und erreicht am 27. Praios Beilunk.

In der Neumondnacht zum 1. Rondra **1020 BF** schändet der Magier *Mengbillar*, ein Gefolgsmann Borbarads, den Haupttempel des Firun zu Bjaldorn; die berühmte Eiskuppel zersplittert. Kurz darauf stoßen die Borbaradianer bis kurz vor Eslamsbrück vor. Die Kaiserlichen marschieren durch die Trollpforte nach Warunk. Markgräfin *Gwidûhenna von Faldahon* zu Beilunk entscheidet sich, alle Kräfte für die Verteidigung Beilunks aufzusparen und Tobrien keinen Entsatz zu schicken. Das Schwert der Schwerter protestiert erfolglos, es kommt zu Handgreiflichkeiten zwischen Markgräflichen und Rondrianern. Bei Ysilia sammeln sich die Landwehren Ysiliens und Tobimoriens, Osterfeldes und der Drachensteine sowie allerlei Ritter- und Kriegsvolk. Am Tag der Helden, dem 5. Rondra 1020 BF wird die gefallenen *Yppolita von Kurkum* heiliggesprochen und zur Schutzheiligen wider die niederhöllischen Knechte von Frost und Eis ernannt. Das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* entsendet den Abtmarschall *Brin von Rhodenstein* und Heermeisterin *Hauka* gen Bjaldorn, nachdem sie von der Tempelschändung erfahren hat. Mitte des Monats werden im Norden und Westen Ysilias marodierende Goblinbanden und sogar einzelne Oger gemeldet, die Bauern fliehen hinter die Stadtmauern. Ein Ogerüberfall größerer Zahl auf den Weiler Perainefurten kann verhindert werden. In Ysilien entschließt sich Prinz *Bernfried von Ehrenstein*

schweren Herzens, seinem nach Eslamsbrück geeilten Bruder keinen Entsatz zu schicken. Dort haben sich derweil etwa 900 Streiter des Reiches gesammelt, den Angriff der Schwarzen Horden erwartend. Derweil beschließen hochrangige Horasier, dass der Aarenstein, der Fran- und Hela-Horas als Fokus für ihre Beschwörungen diente, nicht in Borbarads Hände fallen darf und übergeben ihn dem Kaiserdrachen *Shafir dem Prächtigen*. Der Drache identifiziert den Aarenstein als Karfunkel des legendären Chababischen Wurms. Als Gegenleistung für den Schutz des Karfunkels verlangt Shafir die Kronprinzessin des Horasreiches zu Braut. Die Prinzessin und Hesindegeweihte *Aldare Firdayon* willigt in diesen Handel ein.

Borbarad

Am 29. Rondra **1020 BF** kommt es zur Schlacht von Eslamsbrück. Die Kaiserlichen unter Markgräfin *Walpurga von Weiden*, Prinz *Dietrad von Ehrenstein* und Convocatus Primus *Saldor Foslarin* unterliegen den Schwarzen Horden unter *Lutisana von Perricum* und *Gero von Hartheide*. Zu Boron gehen neben fast 500 Streitern des Reiches, die Hälfte edlen Geblüts, auch Prinz *Dietrad von Ehrenstein*, der tobrische Kanzler *Bosper von Bergenhus*, Graf *Arve von Arvepass zu Altzoll* und der Meister des Bundes *Wallmir von Styringen*; das heilige Banner der Senne Mittellande geht verloren. Am gleichen Tag erzwingen nach einem heftigen Gefecht in der Baronie Rauffenberg, bei dem die Golgariten dem nekromantischen Aufgebot des Feindes stark zusetzen, die Heere unter der Dämonenkrone Passage nach Wangelwilden und stoßen gen Warunk vor. Wenige Tage später wird *Arngrimm von Ehrenstein* wird neuer Herzog Tobriens, legitimiert durch die Halskette aus den Hauern des Mendenischen Ebers und von Borbarads Gnaden. Derweil erblickt der tobrische Thronfolger *Jarlak*, Sohn von Prinz *Bernfried von Ehrenstein*, das Licht der Welt.

Am 4. Efferd 1020 BF erreicht nach einem wahrhaft niederhöllischem Ritt *Walpurga von Weiden* Gareth. Sie steht unter der Kontrolle des Magiers *Galotta* und führt eine mysteriöse Kiste mit sich. Darin befindet sich der Balg jenes Greifen, der in Praios' Namen die Dämonenzitadelle bewachte – gerupft, geschunden, ausgenommen und dämonisch belebt. Bevor jemand etwas gegen diese Schreckensgestalt unternehmen kann, verkündet der Greif vor Reichsbehüter *Brin von Gareth* und dem Lichtboten *Jariel*: „Vernehmet die Worte des neuen Herrn der Welt, des Alveraniars des Verbotenen Wissens, des Beherrschers der Sieben Elemente und des Wesens der Sieben Sphären. Vernehmet die Stimme dessen, der euch zu Mendena, Ilsur und Eslamsbrück niedergeworfen, vernehmt die Stimme Borbarads des Ewigen." Borbarads alterslose Stimme verkündet: „Unterwerft euch mir mit Leib und Seele oder sterbt!"

Reichsbehüter Brin tötet den Greifenbalg mit dem Kaiserschwert *Alveranstreu*.

Zeitgleich ruft in Notmark Graf *Uriel* den „Bornischen Trutzbund des Nordens" aus. Er will das Bornland unter einer Krone vereinen, unterstützt wird er von seiner Tochter, der Adelsmarschallin *Tjeika*.

Am 16. Efferd **1020 BF** fällt Warunk. Die Schwarzen Horden haben die Stadt erreicht und zwingen die wenigen loyalen Truppen zum Rückzug. In Borbarads Armee kämpft die übermächtige, scheinbar unverwundbare *Legion von Yaq-Monnith*, erschaffen aus den entführten Kindern von Ruthor sowie der untote schwarze Drache *Rhazzazor*. Nach einem kurzen Kampf wird die Stadt eingenommen. Ende desselben Monats sammeln sich Truppen unter Gräfin *Thesia von Ilmenstein*, Graf *Wahnfried von Ask* und dem Grafen von Geestwindskoje, um gegen Graf *Uriel von Notmark* und seine Tochter, die Adelsmarschallin, zu ziehen.

In der unentschiedenen *Schlacht bei Viereichen* Anfang Travia entkommt *Bernfried von Tobrien* durch das wundersame Eingreifen seines Vorfahren, des Firunheiligen Jarlak, nur knapp einen Anschlag. Mitte desselben Monats beginnt *Borbarad* selbst am Septahengon auf den Yslihöhen mit der Beschwörung des Omegatherions, der im Namenlosen Zeitalter zerschlagenen Vielleibigen Bestie. Die Urgewalt der Kreatur lässt die Erde in Ysilien erbeben und beinahe die gesamte tobrische Druidenschaft, die sich auf Sumus Kate im Yslisee versammelt hatte, geht dabei unter.

Ende Travia 1020 BF offenbart sich der berüchtigte Schwarzmagier *Xeraan* mittels auf Flößen den Radrom hinuntergeschickten Leichen und lässt sich ausrufen als: „Unumschränkter Herr der Städte Warunk, Beilunk und Kurkum sowie deren Schätze und Herr der *Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith*" – er erwähnt den Dämonenmeister mit keinem Wort, dafür steht fest, dass er für die Kindesentführungen von Ruthor verantwortlich ist.

- 1020 BF: Schlacht im Schnee
- 1020 BF: Schlacht um Bjaldorn
- 1020 BF: Schlacht bei Ochs und Eiche

Im Boron **1020 BF** kündigen Schnee und Eis den schlimmsten Winter seit Menschengedenken an. Mitte des Monats treffen sich die Vertreter der aventurischen Reiche auf Burg Praske zum Rat. Ein Anschlag auf Prinzgemahlin *Emer* kann vereitelt werden. Prinz *Bernfried von Tobrien* wird zum Herzog ernannt, unmittelbar danach jedoch von den Überläufern Markverweser *Rondradan von Streitzig*, Baron *Gwendion von Nevelung* und Baron *Rakolus von Schrotenstein* entführt. In den folgenden Tagen findet eine großangelegte Suchaktion nach dem entführten Herzog statt, ehe er gefunden werden kann; der Markverweser wird zum Tode verurteilt. Ende Boron fällt Burg Praske durch Verrat an den Feind. Der Reichsbehüter zieht mit seinem Heer nach Ysilia. Der Süden der Mark Osterfelde wird ohne größeren Widerstand von den Borbaradianern eingenommen, in den Drachensteinen gehen die Gerüchte um eine neue Amazonenkönigin um.

Der Sphärenriss über der Gorischen Wüste wächst weiter, in Gorien häufen sich Sichtungen von Dämonen. Die Kämpfe in Tobrien kommen aufgrund des harschen Winters größtenteils zum Erliegen. Invasoren und Verteidiger befestigen ihre Stellungen und warten den Frühling ab. Kaiserliche und Herzogliche sowie das Liebfelder Kontingent sind in Ysilia versammelt. Darpatische, almadanische und albernische Truppen sammeln sich in der Grafschaft Trollzacken. Die Schwarzen Horden haben größere Heerhaufen in Falkenberg, Kummersfelden, Nevelung, Viereichen, Künßberg sowie in Misamündel, Warunk und Praske.

Kultisten sammeln sich in den Yslihöhen und bringen das Verderben der Nachtblauen Tiefen über den See – und ermöglichen einem Ma'hay'tam den Übergang in den Yslisee. Die Gewässer Tobriens frieren im Winter trotz kältester Temperaturen nicht zu. Die Entsatzheere in Darpatien werden durch die Blaue Keuche stark geschwächt, große Teile begehen Fahnenflucht. Im Bornland ziehen Graf *Uriel von Notmark* und seine Tochter, die Adelsmarschallin *Tjeika*, gen Bjaldorn.

Am 1. Hesinde **1020 BF** besiegelt das Schwert der Schwerter, *Ayla von Schattengrund,* die Bannbulle vom Zwölfheiligem Blute gegen Borbarad und alle seine Knechte. Tags darauf verlässt der Schwertzug, auch Blutbanner genannt, unter dem Rondrageweihten *Rondrasil Löwenbrand*, Wehrheim, passiert am 12. Hesinde die Trollpforte und überquert am 23. Hesinde den eiskalten Radrom.

Anfang Hesinde taucht *Tarlisin von Borbra*, verschollen geglaubter und für tot erklärter Großmeister der Grauen Stäbe zu Anchopal, völlig verwahrlost aus der Dämonenbrache auf und wird von *Melwyn Stoerrebrandt*, dem 3. Hofmagus des Reichsbehüters, in die Stadt des Lichts geführt. Spekulationen über ein gefährliches Artefakt aus der Gorischen Wüste machen die Runde. Ende des Monats überziehen schwere Staubstürme aus der Gorischen Wüste weite Teile Goriens und Araniens mit einer roten Staubschicht, mehrere Dutzend Menschen kommen ums Leben.

Die notmärkischen Truppen, verstärkt mit Söldnern aus Rommilys und Paavi, erreichen Ende Hesinde **1020 BF** Bjaldorn. Graf *Uriels* Truppen beginnen mit dem Sturm auf die Stadt. Baron *Trautmann von Bjaldorn* und die rondrianische Heermeisterin *Hauka Wölfintochter* fallen ebenso wie der Ort und die Bjalaburg. Der Abtmarschall *Brin von Rhodenstein* und der Sohn des Barons, *Fjadir*, entkommen durch glückliche Umstände und wenden sich gen Ilmenstein. Eine Handvoll Überlebender sowie der *Weiße Mann* verschanzen sich im Tempel des Firun, der durch ein Großes Wunder mit einer viele Schritt dicken und hohen Mauer aus undurchdringlichem Eis versiegelt wird. Die bornländischen Bronnjaren sammeln sich im Folgemonat, um gegen Notmarks Feste Grauzahn zu ziehen.

Im Firun attackiert der Schwertzug die feindlichen Nachschublinien und stößt Richtung Eslamsbrück vor. Als man die Stadt Mitte des Monats erreicht, muss man erfahren, dass Eslamsbrück gefallen ist: Sie wird von einem Regiment gehalten und eine riesige Baustelle ist eingerichtet worden. Das Blutbanner wendet sich Richtung Norden.

Im Tsa 1020 BF beginnen die Borbaradianer ihre Frühlingsoffensive. Etwa 1.500 Söldner überrennen Rechthag und bald steht das Schwarze Heer in Ostenklotz. Am gleichen Tag trifft der Schwertzug auf einen größeren Zug südwärts. In dem Kampf kann er viele Gefangene befreien: Die Borbaradianer transportieren alle Leichname nach Ilsur, Gefangene jedoch nach Warunk. Der Feind zieht Richtung Ysilia, der Schwertzug erwägt Entlastungsangriffe auf Warunk oder Eslamsbrück. Ein gigantischer Sturm versprengt den albernischen Entsatz östlich von Altzoll. Ebenfalls am selben Tag unterliegt im Bornland ein Heer unter Gräfin *Thesia von Ilmenstein* in der *Schlacht bei Ochs und Eiche* den Truppen des Grafen *Uriel*.

Über Boran wird die siebenstrahlige Dämonenkrone gehisst und es zeigt sich, dass der ehemalige Reichserzmarschall und legendäre Stratege *Helme Haffax* samt der Templer von Jergan zu Borbarad übergelaufen ist. Binnen weniger Tage gelingt Haffax das Unmögliche – er nimmt ganz Maraskan ein.

Als Anfang Tsa statt der Albernier ein schwarzer Heerwurm vor Altzoll erscheint, desertieren etwa 300 Verteidiger. Kronfeldherr *Boronian von Rabenmund* sammelt die verbliebenen Truppen zur Attacke und gilt seitdem als verschollen. Tags darauf dringt ein feindlicher Stoßtrupp aus der Wittersklamm vor, macht die Gardebanner an der Ogermauer nieder und besetzt diese. Kurz darauf erhalten sie Verstärkung aus Altzoll.

Am 12. Tsa 1020 BF trifft *Helme Haffax* in Tobrien ein und übernimmt das militärische Kommando über die Schwarzen Horden. Tags darauf zieht ein großer Heerwurm östlich des Yslisees nach Norden – offensichtlich mit dem Ziel, Ysilia von Norden her anzugehen und damit einzukesseln. Das Heer des Reichsbehüters und die Rondrianer brechen ihre Lager ab und ziehen der Gefahr entgegen. Borbaradianische Truppen stoßen aus Falkenberg und Nevelung beiderseits nach Ysilia vor, angeführt von *Helme Haffax*. Die Stadt bereitet sich auf die Belagerung vor. Ysilia ist schnell eingekesselt. Der Herzog verweigert die Kapitulation, bei der allen Gnade gewährt werden soll, zumal die Invasoren scheinbar kein schweres

Belagerungsgerät mit sich führen. Das Heer des Reichsbehüters trifft auf den scheinbar großen Heerwurm im Osten – in Wirklichkeit sind es kaum 400 Mann, die durch eine mächtige Illusion deutlich zahlreicher erschienen. Das irregeleitete garetische Herr wird in Scharmützel verstrickt und an den Fuß der Schwarzen Sichel abgedrängt.

Vom 16. bis 18. Tsa **1020 BF** kommt es zum Sturm auf Ysilia. Ein Scheinangriff bindet die Kräfte im Norden, während vom Yslisee aus, unterstützt von der Dämonenarche, ein amphibischer Angriff unternommen wird. Binnen kürzester Zeit gerät die Verteidigung in Unordnung, ein Kampf um jedes Haus entbrennt. Niedere Dämonen stiften Verwirrung, während sich Hummerier und andere charyptide Wesenheiten durch die Straßen vorkämpfen; die magische Unterstützung erfolgt vor allem durch den Magier *Galotta*. Die Verteidiger können den Ma'hay'tam unter großen Verlusten vernichten. Sie beziehen Stellung auf dem Yslistein, in der Bannakademie und dem Grafenschloss, die Tempel von Travia, Peraine und Tsa brennen nieder, die Herzogenmutter stirbt. Am 17. Tsa ist die Stadt fast gänzlich erobert, der Yslistein wird noch mit 200 Verteidigern und weit mehr Flüchtlingen gehalten; das Grafenschloss fällt am Mittag in sich zusammen; das Kloster der Wächter Rohals und die Knappenschule gehen im Feuer unter. In den Abendstunden erheben sich Untote, die Horde brandet gegen den Yslistein: Fünfmal werden die Angreifer zurückgeschlagen, die Bannakademie wird nach Sonnenuntergang ein Raub der Flammen, nur wenige Magier überleben, größtenteils mit schweren Brandwunden und halb irrsinnig. Viele Flüchtlinge, darunter auch Prinz *Jarlak* und die horasische Gesandtschaft, entkommen durch unterirdische Gänge und eilen in den nächsten Tagen auf den Sichelstieg und die Drachensteine zu; nur wenigen gelingt die endgültige Flucht. Nachdem der sechste Angriff vor der Morgendämmerung des 18. Tsa zurückgeschlagen wird, sind kaum 20 Verteidiger geblieben. Die letzten Flüchtlinge beginnen den Rückzug. Mit den ersten Sonnenstrahlen marschieren die Dunklen Horden durch das geborstene Yerodintor und hissen auf den Kuppeln des Praiostempels das Banner der siebenstrahligen Dämonenkrone – sie treffen kein lebendiges Wesen mehr an. *Galotta* benennt Ysilia in Yol-Ghurmak um.

Die Offensive kommt nach diesem Erfolg vorerst zum Stehen, die umliegenden Ortschaften sind erobert. Es sind jedoch Heeresbewegungen Richtung Vallusa auszumachen. Der tobrische Widerstand sammelt sich bei Perainefurten. Der Schwertzug erreicht das südliche Tobrien, wo sich ein erschreckendes Bild zeigt: Blutiges Wasser, saurer Regen, missgebildete Tiere – die Verheerung und Perversion der Lande, ausgelöst durch das Omegatherion, der im Namenlosen Zeitalter von den Göttern zerschlagene Vielleibige Bestie. Anfang Phex tritt in Perainefurten der Rat der tobrischen Edlen und ein zwölfgöttliches „Konzil wider die Finsternis" zusammen: Die Tobrier sind entschlossen, den Kampf weiterzuführen, die Geweihten schleudern einen Bannspruch gegen das Omegatherion. Im Frühling erklingt das Todeslied des Hüters der Harmonie, des Elfen *Athavar Friedenslied*, und verkündet den Sippen zweifelsfrei die Rückkehr des Sphärenschänders.

Der Schwertzug dringt im Phex bis nach Ilsur vor. Es gelingt den Streitern in verlustreichen Häuserkämpfen Burg Klippstein und die Heiligen Quellen der Peraine zu befreien und anderthalb Jahre nach der Eroberung der Stadt durch die Borbaradianer dort einen Brückenkopf zu errichten.

Auf dem Kaiserlichen Hoftag in Weidleth unterzeichnen Prinzgemahlin *Emer Ni Bennain* und der horasische Staatsminister *Abelmir von Marvinko* am 8. Ingerimm **1020 BF** den Friedensvertrag, der zuvor in Oberfels ausgehandelt wurde. Der Zwist des Neuen und des Alten Reiches, der seit der Ernennung Amene Firdayons zur Horas immer zu eskalieren drohte, scheint endgültig beigelegt. Mitte desselben Monats treffen sich in Punin die gelehrtesten und weitsichtigsten Zauberer Aventuriens: Nicht nur Gildenmagier, auch Hexen, Druiden und Elfen sind auf dem Allaventurischen Konvent der Magie anwesend, um über das weitere Vorgehen zu beraten, Strategien zu entwickeln, die Heere im Kampf gegen die Schwarzen Horden zu unterstützen – und um ein aus vielen Teilen zusammengesetztes Artefakt, den Stein des Weisen, zu aktivieren, um Rohals Rückkehr herbeizuführen. Beim gleichzeitig stattfindenden Treffen hochrangiger Geweihter wird Borbarad – durch das Wort der Götter Hesinde, Phex und Nandus aus dem Mund der Hochgeweihten – auf ewig verdammt. Am 22. Ingerimm gelingt den Zauberern die ‚Herbeirufung *Rohals*'. Der Weise materialisiert sich beim Unsichtbaren Turm des *Rohezal*. Kurze Zeit später erscheint dort in Begleitung mehrerer Dämonen auch *Borbarad*, nachdem er in Wagenhalt Erzmagus *Carolan Schlangenstab* und sechs Magister getötet hat. In dem folgenden Duell der Zauberkräfte gelingt es Borbarad, Rohal zu töten.

Ende **1020 BF** ist nahezu ein Viertel der Fläche des Neuen Reiches ist in der Hand der Borbaradianer. In der Grafschaft Wehrheim lagern mehrere zehntausend Flüchtlinge. Reichsmarschall *Leomar vom Berg* will die Grenzen schließen, Graf *Dexter Nemrod* zeigt sich gnädig, lässt aber gezielt nach Trägern von Dämonenmalen und anderen Gezeichneten suchen. *Rhazzazor* und *Xeraan* auf der anderen Seite lassen viel ‚Fleisch' nach Warunk und Eslamsbrück treiben. Im Norden Tobriens steht das kaiserliche Heer im Abwehrkampf und versucht, die Schwarzen Horden zu einer Entscheidungsschlacht zu zwingen.

Graf *Uriels* Truppen ziehen plündernd und brandschatzend durch das Bornland Richtung Festum. *Tjeika von Notmark* stellt sich gegen ihren Vater und wird von ihm verstoßen. Es gelingt ihr, die Stadt Neersand vor ihrem Vater zu erreichen, um dort eine wirkungsvolle und zähe Verteidigung aufzubauen. Mit Hilfe der Neersander Marschallstruppen kann sie einen Sturmangriff Uriels zurückwerfen. Bald darauf wird sie zur Stadtvögtin von Neersand erhoben. Im Bornland erlangt *Gilia von Kurkum* das Schwert Valaring ihrer Mutter zurück und nimmt den Titel einer Königin der Amazonen an.

Am 1. Namenlosen Tag **1020 BF** versuchen die Borbaradianer mit dämonischer Unterstützung, Beilunk zu erobern. Ein Praioswunder, hervorgerufen durch innige Gesänge aller in der Stadt anwesenden Praiosdiener, vernichtet anfliegende Irrhalken. Ein Gegenangriff der Beilunker kann den Belagerungsring schwächen.

- 1021 BF: Schlacht auf den Vallusanischen Weiden
- 1021 BF: Dritte Dämonenschlacht

Anfang Praios **1021 BF** umgeht das Heer des Grafen *Uriel* Festum und zieht Richtung Vallusa. In Festum wird *Thesia von Ilmenstein* zur Adelsmarschallin des Bornlandes gewählt und beschließt, das Bornland in den Kampf gegen Borbarad zu führen. Die im Konzil der Elementaren Gewalten versammelten Magier und Helden erleben das Schlüpfen des Allvogels mit, das jedoch durch einen Dämonenüberfall unterbrochen wird: Der Nachtdämon raubt das Ei des Allvogels. *Pyriander di Ariarchos*, der Schwertkönig *Raidri Conchobair*, der Rieslandfahrer *Ruban ibn Dhachmani*, Luzelins Tochter *Morena*, *Farmosch Sohn des Fanderam* und der elfische Meisterschütze *Der Rote Pfeil* verfolgen den Dämon durch die Schwarzen Lande, erbitten die Hilfe des Alten Drachen *Fuldigor* und erreichen schließlich die Dämonenzitadelle – der zwergische Mechaniker lässt dabei sein Leben. *Fuldigor* bringt *Borbarad* dazu, das Ei des Allvogels herauszugeben. Das Ritual der Erneuerung wird vollendet, der Lichtvogel verkündet das Ende des Elften und den bevorstehenden Beginn des Zwölften Weltzeitalters. Aventurien befindet sich seitdem im Karmakorthäon, wie die meisten glauben, selbst wenn andere schon davon reden, dass Aventurien nun im Zwölften Zeitalter steht.

Ende Rahja **1021 BF** erreichen die Gezeichneten Drakonia, entdecken dort das Kind, das Borbarads Ende bedeuten soll, und überreichen ihm die Rohalskappe. Im Bornland kommt es am 24. Praios **1021 BF** zur Schlacht auf den Vallusanischen Weiden: Kaiserliche und bornländische Heere auf der einen Seite und borbaradianische und notmärkische auf der anderen. Keine der beiden Parteien kann einen Sieg für sich verbuchen, obwohl die legendären Geflügelten Reiter des Bornlandes unter Führung der Adelsmarschallin *Thesia von Ilmenstein* in die Schlacht eingreifen und eine kaiserliche Niederlage verhindern. Aber der borbaradianische Vormarsch ist zu einem hohen Preis erstmals entscheidend aufgehalten worden. Der Weidener Herzog *Waldemar* ist ebenso gefallen wie der Graf der Trollzacken, dafür konnte erstmals der sechsgehörnte Dämon *Karmoth* besiegt und der verräterische *Uriel von Notmark* getötet werden. Der aufständische notmärkische Heerbann löst sich auf.

Im Rondra herrscht Stillstand an der darpatischen und nordtobrischen Front. Das kaiserliche Heer wird über den Sichelstieg und per Schiff über Vallusa und Perricum nach Wehrheim verlegt.

Während der Zwölfgöttertjoste, auf der ein neuer Heermeister der Rondrakirche gekürt werden soll, werden auf Geheiß von *Ayla von Schattengrund* die Sieben Magischen Kelche zusammengetragen, aus denen schließlich das Schwert Siebenstreich neu entsteht, das in die Hände *Raidri Conchobairs*,

Der Wall des Todes

dem Siebten Gezeichneten, übergeben wird. *Rondrasil Löwenbrand* wird neuer Heermeister der Rondrakirche.

Im Efferd 1021 BF beginnen die Schwarzen Horden, Befestigungen in Schwarzer Sichel und Trollpforte zu errichten, gleichzeitig wird durch den Einsatz verschiedener Dämonen die Ogermauer verstärkt und zum *Wall des Todes* ausgebaut. In Trallop wird *Walpurga von Löwenhaupt* zur neuen Herzogin Weidens gekrönt. Zu Beginn des Traviamondes **1021 BF** ruft Markgräfin *Gwidûhenna von Faldahon* in Beilunk ein generelles Arcanum Interdictum aus. Alle Magiebegabten werden aufgefordert, der Zauberei öffentlich abzuschwören oder die Stadt bis zum 1. Hesinde zu verlassen. Die Akademie Schwert und Stab wird nach Gareth verlegt.

Im Boron handeln Prinz *Storko von Gareth* und Herzog *Bernfried von Tobrien* einen Beistandspakt mit dem Kaiserdrachen *Apep dem Ewigen* aus, der daraufhin ‚Markwart der Drachensteine' und ‚Heerwart Tobriens' wird. Reichsbehüter *Brin von Gareth* ernennt Markgräfin *Gwidûhenna von Faldahon* zur Fürstin von Beilunk. Diese erweitert ihren Titel um ihren kirchlichen Rang zur Fürst-Illuminierten und ruft in Beilunk die Praiokratie aus.

In der Nacht zum 19. Hesinde **1021 BF** kommt es zu Angriffen auf Wehrheim und Havena. Irrhalken greifen die Städte an, die berühmte Prinzessin-Emer-Brücke in Havena und einige Kasernen in Wehrheim werden zerstört. Es stellt sich heraus, dass der berühmte Erfinder *Leonardo der Mechanicus* Gefangener der Borbaradianer ist.

Anfang Firun wird *Dimiona von Zorgan*, abtrünnige Tochter Fürstin *Sybias* und schwarzmagische Hexe, aus ihrem Gewahrsam in der Schule der Austreibung zu Perricum befreit. Fast zur gleichen Zeit wird der aranische Kronstein Al'Dabar auf dem Weg von Gareth nach Zorgan gestohlen. Ende desselben Monats fordern Herolde von Königin *Glorana* in Festum die Unterwerfung des Bornlandes – sie werden sofort der Stadt und des Landes verwiesen.

Auf dem Winterjahrmarkt im Bergkönigreich Waldwacht einigen sich die Oberhäupter der wichtigsten Zwergensippen auf einen neuen Hochkönig: *Albrax, Sohn des Agam*, Graf von Waldstein, wird zum Rogmarok ausgerufen. Die borbaradianischen Befestigungen am Wall des Todes werden erneut verstärkt.

Am 1. Tsa **1021 BF** erscheint *Dimiona von Zorgan* auf einem von Dämonen gezogenen Flugwagen und proklamiert sich zur Königin von Aranien; nur ein Perainewunder verhindert, dass der aranische Adel – offensichtlich unter einem Zauberbann stehend – sich der Usurpatorin unterwirft, die Al'Dabar, den Krönungsstein Araniens in ihrem Besitz hat. Ende des Monats erklärt sich die aranische Grafschaft Elburum für *Dimiona*, die daraufhin das ‚Moghulat Oron' ausruft. Teile der Gardetruppen laufen zur Moghuli über. *Galotta* ernennt sich zum Kaiser und bestallt von Yol-Ghurmak aus verschiedenste Fürsten und Herzöge seines noch zu erobernden Reiches und sorgt damit für Zwietracht und Verwirrung. Anfang Phex will Shanja *Belizeth I. von Rashdul* die Tulamidenlande mittels Dämonenmacht unterwerfen. Großmeister *Tarlisin von Borbra* erhält vom Gildenrat die Befugnis, das Kommando bei der Bekämpfung der Rashduler Dämonenbeschwörer zu führen. Unterstützt wird der ODL dabei von Sultan *Hasrabal*.

Beinahe zeitgleich scheitert der Borbaradianer *Gwendion von Nevelung* bei einem Attentat auf Borbarads Herzog *Arngrimm von Tobrien*. *Galotta* steht dem Thronräuber bei, der daraufhin zum loyalen Vasallen des ehemaligen Hofmagus wird. Kurz darauf verlegt Arngrimm seine Residenz von Mendena nach Yol-Ghurmak. Nur Tage später wird Gareth bei Nacht angegriffen. Es erscheinen fliegende Dämonen und ein seltsamer Belagerungsturm am Himmel über der Kaiserstadt und lassen Feuer auf die Stadt regnen; in der mit Flüchtlingen überfüllten Stadt kommen durch die Brände mehrere tausend Menschen ums Leben.

Mitte Phex **1021 BF** trifft ein bornländischer Handelskonvoi auf dem Weg von Kannemünde nach Festum östlich des Golfs von Perricum auf Piraten unter dem schwarz-rotem Banner. In die entbrennende Schlacht greifen schließlich noch aranische, frei-maraskanische und mittelreichische Schiffe ein. In der Seeschlacht der Vier Völker verlieren beide Seiten jeweils ein halbes Dutzend Schiffe durch Untergang, weitere drei bis vier durch Kaperung; der Rest der Schiffe steuert schwer beschädigt die jeweiligen Heimathäfen an.

Im Frühjahr **1021 BF** können die Gezeichneten auf dem Großen Thing in Graulgatschthor die Trolle überzeugen, mit den Menschen gegen den Dämonenmeister zu kämpfen, nachdem sie den Schamanen *Knopphold Sohn des Drollgomp* als Verräter überführen konnten. Der Trollschamane *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch* wird zum Sechsten Gezeichneten, dem Geflügelten Geschoss. Am 25. Peraine stürmt der ODL die Pentagramm-Akademie in Rashdul. Sultan *Hasrabal* tötet Shanja *Belizeth* im magischen Duell und übernimmt damit nach altem Recht die Leitung über die Akademie. Tags darauf fällt die tobrische Festung Kleinwardstein in die Hand der Borbaradianer, die damit den Sichelweg kontrollieren. Das freie Tobrien ist vom Rest des Reiches abgeschnitten.

In der Nacht vom 30. Peraine auf den 1. Ingerimm **1021 BF** wird in Zorgan der Hüter des Lebens, der höchste Perainegeweihte Aventuriens, mit seiner gesamten Familie ermordet – allein der Sechsjährige Leatmon Phraisop überlebt. In der Woche darauf verstirbt der Bote des Lichts, *Jariel Praiotin XII.*, beim Versuch, sich dämonischer Einflüsterungen zu erwehren. Sein Nachfolger wird der ehemalige Rivale *Hilberian Praiogriff II.*

Im Laufe des Ingerimmmondes gelingt es dem Geoden *Xenos von den Flammen* und einigen Begleitern, in das belagerte Bergkönigreich Lorgolosch vorzudringern. Die Brillantzwerge verlassen ihre Heimat, große Teile Lorgoloschs werden mit flüssigem Gestein geflutet.

Derweil versammeln sich zu beiden Seiten des Walls des Todes große Heere, um in einer gewaltigen Schlacht die Entscheidung für die Zukunft Aventuriens zu erzwingen.

Am Tag der Waffenschmiede, dem 21. Ingerimm **1021 BF**, fällt Reichsbehüter *Brin von Gareth* einem Attentat *Galottas* zum Opfer. Das Kaiserschwert *Silpion* wird von Zantim erbeutet. Tags darauf bricht die Schlacht an der Trollpforte los, die auch die Dritte Dämonenschlacht genannt wird. Zwei Tage lang wird erbittert gefochten. Das Heer der verbündeten Reiche kann unter schwersten Verlusten den Wall

- 1022 BF: Irmenella von Wertlingen wird Markgräfin von Greifenfurt
- 1022 BF: Galotta lässt die Prinzessinnen Rohaja und Yppolita entführen
- 1022 BF: Arkos und Eleonora werden Herrscher Araniens

des Todes erobern, die Gezeichneten, nun vollständig mit dem Fünften Gezeichneten, der Stählernen Stirn, dringen zu *Borbarads* Feldherrenhügel vor und verhindern einen katastrophalen Sphärendurchbruch. Siebenstreich zerschmettert die Dämonenkrone, deren Splitter in alle Himmelsrichtungen zerstreut werden. *Borbarad* wird ans Ende der Zeit, in den Rausch der Ewigkeit geschleudert. Zu den berühmtesten Opfern der Schlacht zählen neben Reichsbehüter *Brin* der Markgraf *Raidri Conchobair*, Oberst *Leon Rukaris* von den Beilunker Reitern und Hauptfrau *Lanzelind Heilenhorst* von den Pfeilen des Lichts. Spektabilität *Adaon von Garlischgrötz-Veliris*, einer der vier Ordensgroßmeister des ODL, gilt als verschollen.

Auf Burg Mersingen, nahe der Ogermauer, wird Königin *Emer Ni Bennain* gemäß dem Testament ihres Gatten zur Reichsregentin ausgerufen. Sie soll das Reich regieren bis ihre Tochter *Rohaja* **1029 BF** den Thron besteigen kann.

Zur gleichen Zeit gelingt es *Tarlisin von Borbra* und *Hasrabal von Gorien* unter größten Opfern, den Sphärenriss über der Gorischen Wüste zu schließen und so das weitere Eindringen von Dämonen zu verhindern. Die Vernichtung *Borbarads* und die Auflösung seiner Pakte verursachen aventurienweit schwerste Sphärenerschütterungen, Verschiebungen von Kraftlinien und spontane magische Phänomene.

In den Folgetagen werden die Verbündeten Dank *Helme Haffax*' militärischem Sachverstand und *Rhazzazors* endlosem Heerwurm wieder bis vor den Wall des Todes zurückgeworfen, der als Grenzlinie etabliert bleibt. *Haffax*, *Galotta*, *Rhazzazor* und *Xeraan* erkämpfen sich erste Splitter der Dämonenkrone. Im nächsten Monat erhalten Moghuli *Dimiona von Oron* und Königin *Glorana von Paavi* ebenfalls Splitter der Dämonenkrone. Der siebte Splitter der Dämonenkrone bleibt verschollen, fällt in Wahrheit aber in die Hände der *Skrechu von Maraskan*. Damit sind Borbarads Erben, die Heptarchen, ausgewählt und beginnen ihre Schreckensherrschaft.

Borbarads Erben und die Heptarchien – 1022 bis 1027 BF

Der aktuelle Stand um 1022 BF

Die Rückkehr Borbarads hatte Auswirkungen auf ganz Aventurien, auch wenn das Mittelreich durch den Verlust seiner Provinz Tobrien am härtesten getroffen wurde und seinen Herrscher im Krieg verloren hat. Aber auch Maraskan hat dramatisch unter dem Dämonenmeister und seinen Knechten gelitten. An den Ostküsten haben Borbarads Erben, die allesamt einen Splitter aus der geborstenen Dämonenkrone tragen, eigene Reiche gegründet, die Heptarchien. Durch die enormen magischen Kräfte und mächtigen und langwierigen Rituale, die der Dämonenmeister vollzogen hat, haben sich Kraftlinien verschoben oder sind sogar versiegt. Selbst der Lauf der Sternbilder am Himmel hat sich durch die schiere Gewalt des Konfliktes verändert. Die aventurischen Gelehrten werden Jahrzehnte brauchen, um wieder akkurate Karten des Himmels verfertigen zu können. Die dämonische Präsenz hat deutlich zugenommen, einerseits, weil viele Dämonen und Daimonide über die Welt wandeln, aber auch, weil ganze Landstriche dämonisch verseucht sind und immer noch etliche Pforten des Grauens in die Niederhöllen offen stehen. Ebenso ist die Anzahl von Menschen, die mit den Erzdämonen paktieren, gestiegen, und sie errichten ihren finsteren Meistern Tempel und bringen reichliche Opfer dar. Die Magie hat eine neue Blüte erlebt und viele längst vergessen geglaubte Zauber, wie etwa der Pentagramma, sind wieder aufgetaucht und halten Einzug in den Kanon der Magierakademien. Andere Zauber werden verboten und ihre Benutzung geahndet, so etwa der Planastrale.

Zu Beginn des Jahres **1022 BF** wird *Irmenella von Wertlingen* Markgräfin von Greifenfurt. In Tobrien kann die Feste Kleinwardstein, das Tor zum Sichelweg, von den Kämpfern Herzog *Bernfrieds* unter schweren Verlusten befreit werden. Der Heerzug der Weidener gen Ysilia wird durch den Verrat der Silberfalken unter *Baeromar von Gelring-Weiden* auf den Blutfeldern von Yol-Ghurmak vollständig vernichtet.

Mitte Rondra gelingt es Agenten *Galottas*, die kaiserliche Thronfolgerin *Rohaja* und ihre Schwester *Yppolita* zu entführen und nach Askushaar zu verschleppen. Recken der Reichregentin können die beiden aber wenige Wochen später befreien.

Mitte Efferd **1022 BF** treffen sich die Heptarchen oder deren Vertreter erstmals in Elburum. Die Beratungen verlaufen jedoch chaotisch und für die Heptarchen unbefriedigend – nicht einmal für Tobrien werden eindeutige Grenzbeziehungen vereinbart. Derweil entführen oronische Agenten Fürstin *Sybia* ins Kloster Keshal Taref. Sie kann jedoch entkommen, was allerdings zur Freisetzung der Dämonin *Shaz-Man-Yat* führt. In der Folge tritt Fürstin *Sybia* von allen Regierungsämtern zurück und übergibt die Herrschaft ihrem Sohn *Arkos* und ihrer Schwiegertochter *Eleonora*. Sie behält jedoch die Würde der Sultanin von Zorgan und lässt sich am gleichen Tag zur Dienerin des Phex weihen.

Im Travia **1022 BF** versucht Sultan *Hasrabal von Rashdul* sein Territorium zu erweitern und zu festigen und seinen Traum von einem Gorischen Großreich zu verwirklichen. Dazu bedroht er mit seinen Soldaten und Golemiden auch seine ehemaligen Verbündeten in Anchopal. Ein erster Angriff kann zurückgeschlagen werden.

Ende Efferd wird *Invher ni Bennain*, die bereits seit 24 Hal Mitregentin des Königreiches war, zur Königin von Albernia gekrönt. Ihr Onkel *Efferdan ui Bennain* wird Hüter des Zirkels der Efferdkirche.

Ende Hesinde **1022 BF** soll in Rommilys durch die Hochzeit von *Wahnfried von Bregelsaum* und *Beergard von Rabenmund* der alte Zwist zwischen den beiden Familien beigelegt werden. Doch ein Mord an der Baronin *Alruna von Bregelsaum* lässt die Stadt im blutigen Chaos versinken, als beide Familien mit Waffen aufeinander losgehen. Es sind mehrere Hundert Opfer zu beklagen, darunter viele adligen Geblüts. Die Blutnacht von Rommilys schlägt hohe Wellen, denn in der Folge werden überall in Darpatien Anhänger der beiden Familien getötet.

In Weiden tobt im Winter **1022 BF** der Bürgerkrieg zwischen der Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt* und dem Usurpator des Herzogenthrons *Baeromar von Geltring-Weiden*. Trallop und das Umland befinden sich in Hand der Silberfalken von Geltrings, während Walpurga Unterstützung von Heermeister *Rondrasil von Löwenbrand* erhält. Der nordmärkische Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* schickt Marschall *Wunnemar von Hardenfels* und 600 Ritter aus, um die geschwächten loyalen Weidener Truppen zu unterstützen.

Mitte Tsa **1022 BF** schließlich tragen *Walpurga von Löwenhaupt* und *Baeromar von Geltring-Weiden* vor den Toren Trallops den Kampf um die Weidener Bärenkrone in einem rondragefälligem Duell aus. Walpurga gelingt es, den Usurpator zu töten, der Bürgerkrieg in Weiden ist beendet. Die Nordmärker Truppen verbleiben weiterhin in Weiden. Wal-

- 1022 BF Unau wird wieder Hauptstadt des Kalifats
- 1022 BF: Thronraub im Herzogtum Weiden
- 1023 BF: Konflikt zwischen dem Horasreich und Thorwal
- 1023 BF: Thorwal wird zum Staat
- 1024 BF: Zwiste zwischen den Heptarchen um die Blutige See
- 1024 BF: Hungersnot im Mittelreich
- 1024 BF: Verbannung der Prinzessin Yppolita von Gareth

purga verkündet, dass sie denjenigen ehelichen wird, der ihr die seit ewigen Zeiten verschollene zweite Bärenkrone bringe.

Zwei Dinge bestimmen in diesem Jahr die Politik großer Reiche: Zum Einen erkennt der Kaiserdrache *Shafir der Prächtige* am 19. Tsa das Kind der yaqurischen Kronprinzessin *Aldare Firdayon* als seinen rechtmäßiger Sohn an und nennt dessen Namen – *Khadan Varsinian*. Zum Zweiten wird am 9. Phex zwölf Jahre nach seinem Verschwinden Kaiser *Hal I.* in Gareth offiziell für tot erklärt.

Kapitänin *Harika von Bethana* erreicht Ende Peraine **1022 BF** mit ihrer Schivonella *Prinzessin Lamea* nach einer erfolgreichen Weltumsegelung den Kusliker Hafen.

Am 8. Ingerimm **1022 BF** wird nach siebenjähriger Bauzeit die Feste Cumrat fertiggestellt. Als Erfüllung des Vertrages von Oberfels verloben sich an diesem Tag der garetische Burggraf *Alarich Ruhmrath von Gareth zur Sighelmsmark* und die horasische Prinzessin *Lorindya Amene Usvina von Firdayon-Bethana zu Horasia*. Ende desselben Monats weiht der Rabe von Punin persönlich das Mahnmal Boronia an der Trollpforte ein. Auffällig ist das Fernbleiben Al'anfaner Boronis.

Nach vielen Angriffen von Thorwalern im Jahre **1022 BF** auf das Liebliche Feld oder dessen Schiffe holt die horasische Flotte am **13. Praios 1023 BF** zum Gegenschlag aus und bombardiert die Stadt Thorwal mit Hylailer Feuer. Die halbe Stadt wird durch den Angriff in Schutt und Asche gelegt, mehrere Hundert Thorwaler kommen ums Leben, ebenso viele tragen schwere Brandverletzungen davon. Siebzig Schiffe der Thorwaler werden versenkt.

Im Rondra **1023 BF** werden die thorwalschen Inseln von den Horasiern besetzt, die Domäne Horasisch Firunsmeer proklamiert. In Weiden finden das große Herzogsturney statt, an dem auch der Orkkrieger *Azzek* als Gesandter des *Aikar Brazoragh* teilnimmt, der Herzogin *Walpurga* im Falle seiner Niederlage Frieden für drei Jahre verspricht – bei einem Sieg würde aber die Mark Heldentrutz an die Orks fallen. Walpurga lässt sich darauf ein und einen unbekannten, aber erfolgreichen Ritter, der sich schließlich als Baron *Rondralrik von der Tann*, der meistgejagte Mann Weidens, zu erkennen gibt, das Duell schlagen. Der Baron gewinnt, lässt dabei aber selbst sein Leben.

Auch Weidener Ritter unter *Galottas* Zauberbann nehmen teil, sehr erfolgreich sogar: Die verzauberte *Farline von Binsböckel-Glückshaus* gewinnt gar den Jagdfalken. Der Dämonenkaiser hält sein Versprechen und entlässt die Krieger aus seinem Bann, verspricht aber, Walpurga die zweite Bärenkrone zu bringen.

Im Firun **1023 BF** ruft in Thorwal Hetmann *Tronde Torbenson* den Staat Thorwal aus und erklärt gleichzeitig dem Horasreich und Nostria den Krieg. Die Ausrufung spaltet das Volk der Thorwaler, besonders die traditionell geprägten Hetmänner des Nordens sehen darin einen Bruch mit den alten Traditionen. Zudem sagen sich die Thorwaler offiziell vom Silem-Horas-Edikt los und kehren zu ihrem ursprünglichen Glauben zurück.

Der Exilfürst *Romin Galahan von Kuslik* sammelt im Tsa **1023 BF** aus allen Ländern Truppen um sich und führt sie gegen seine Heimatstadt, um das Erbe seines Sohnes, des albernischen Prinzen *Finnian ui Bennain*, sicherzustellen. Der Angriff scheitert, nichtsdestotrotz ist ihm ein tiefer Vorstoß in das Horasreich gelungen.

Gut 250 Thorwaler greifen Ende Tsa das horasische Grangor an. Bei dem Angriff kommen über einhundert Menschen ums Leben, zwei Dutzend Gebäude werden zerstört. Die meisten Thorwaler lassen bei dem Angriff ihr Leben, nur wenige Dutzend können entkommen.

Am Jahrestag der Niederwerfung des Thronräubers Baeromar, am 1. Phex **1023 BF**, erscheint in Trallop der Al'anfaner Grande *Goldo Paligan*, um Herzogin *Walpurga* zu ehelichen – denn bei sich trägt er die zweite Bärenkrone! Doch am Tag des Traviabundes scheint er es sich plötzlich anders überlegt zu haben und zieht verwirrt von dannen; die Fee *Pandlaril* hat den Al'Anfaner verzaubert.

Im Ingerimm **1023 BF** gelingt es einem vereinten Heerzug der Herzogtümer Weiden und Tobrien sowie der Rondrakirche, den stets von den Heptarchen belagerten Sichelstieg zur Gänze zu befreien.

Mitte Rahja wird der horasische Badeort Kusmarina Opfer eines weiteren Überfalls der Thorwaler. Bis auf ein paar niedergebrannte Villen kommt es zu keinem großen Schaden. Bis Ende 1023 BF kommt es wiederholt zu thorwalschen Übergriffen in Horasisch Firunsmeer, die allerdings alle erfolgreich abgewehrt werden können. Schon im Praios **1024 BF** wird ein Konvoi der neugegründeten Horaskaiserlich Privilegierten Nordmeer-Compagnie von thorwalschen Drachenschiffen überfallen. Die Piraten werden dabei von Magiern der Halle des Windes zu Olport unterstützt. Der Angriff kann allerdings abgewehrt werden und der Konvoi erreicht am 25. Praios sicher den Hafen von Neu-Goldenhelm.

Ende des Monats gelingt es den Thorwalern unter der Führung von *Jurga Trondesdottir*, der Tochter von Hetmann *Tronde Torbenson*, die Schivone *Admiral Sanin* zu kapern und die horasische Insel Neu-Bosparan im Südmeer einzunehmen. Unterstützung erhalten sie von Thorwaler Piraten aus Brabak.

Im Efferd **1024 BF** häufen sich unter Häuptling *Gragh Krigscha* Goblinüberfälle auf Weiden, wie sie seit der Zeit der Theaterritter nicht mehr bekannt gewesen sind.

Das gesamte Kaiserreich leidet im Sommer **1024 BF** unter einer gnadenlos herrschenden Dürre, die Städte des Reiches drohen unterversorgt zu werden, da die Provinzen nicht einmal für sich selbst genug erwirtschaften. Die Armenküchen der Badilakaner im Garether Meilersgrund werden geschlossen.

Im Boron **1024 BF** lässt Kalif *Malkillah III.* ein Heer aufstellen, wie es eines in solcher Größe seit dem Khômkrieg nicht

mehr gegeben hat. Den „unheiligen Feind“, gegen den er rüstet, benennt er nicht näher. Al’Anfa verstärkt seine Grenzen, Almada und Yaquirbruch fordern Unterstützungsgelder von ihren jeweiligen Kaiserkronen an.

Eine Thorwaler Offensive unter Hetmann *Kjaskar Hakonsson* wird im Hesinde **1024 BF** in der zyklopischen See vernichtend geschlagen. Eine Flottenparade im Tsa wirft jedoch Fragen dahin gehend auf, ob der Sieg wirklich so überragend war. Unbekannte Diebe rauben unterdes das Charyptoroth-Schwert *Yamesh-Aqam* aus Gareth. Ende des Monats zeigen sich die Folgen der sommerlichen Dürre: Für den einfachen Bürger ist allein schon der Kauf von Brot nahezu unerschwinglich. In Gareth werden die Speicher geöffnet. Doch statt die Unruhe zu besänftigen, kommt es zu erneuten Ausschreitungen, da das verteilte Notkorn verschimmelt ist. Nur ein Eingreifen des Garether Helden *Alrik von Blautann* verhindert einen großen Aufstand.

Am 17. Firun **1024 BF** lässt *Dolguruk der Schwarze*, Tyrann von Thalusa, den ehemaligen Fürsten *Ras Kasan* hinrichten, nachdem ihm die geheimnisvollen Obisdiantafeln aus der Zeit der Magiermogule überbracht wurden, die er gegen das Leben des Fürsten eintauschen wollte. In diesem Monat kommt es bei der Festumer Adelsversammlung zu Unstimmigkeiten über die Adelsmarschallin *Thesia von Ilmenstein* und über die Frage, ob sie sich immer noch rechtmäßig im Amt befände. Die Einigungen gehen dahin, dass die nächste Adelsmarschallswahl für den Praios **1026 BF** angesetzt wird. Thesia von Ilmenstein lässt verkünden, dass sie nicht wieder antreten wird.

Am 4. Tsa **1024 BF** wird Vallusa von der Dämonenarche *Gezeitenspinne* angegriffen. Mit Hilfe des Efferdhorns kann der Angriff zurückgeschlagen werden, die Arche flieht mit einigen Abenteurern an Bord in die Blutige See.

In Gareth häufen sich Anfang Phex die Übergriffe auf Töchter und Söhne der Ratsmitglieder durch Meilersgrunder. Die Spießbürger werden der Tumulte nicht mehr Herr, garethische Truppen werden nach Alt-Gareth gelassen und es herrscht für jedermann Ausgangssperre nach Einbruch der Dunkelheit. Die Badilakanerin *Yadewine Gumbertinger* wird als Rädelsführerin hinter den Aufständen der hungernden Bevölkerung verhaftet. Dies löst mehrere Straßenkämpfe in der Kaiserstadt aus. Hauptmann *Alrik von Blautann* sieht sich mit seinen Bemühungen, dem Volk zu helfen, auf verlorenem Posten und sich selbst mit harten Sanktionen des Marschalls konfrontiert. Ende des Monats erreichen Wagenladungen mit Getreide aus Hartsteen Meilersgrund nicht. Aufgebrachte Bürger aus den Vorstädten fallen über Händler her und verwüsten Geschäfte. 400 Spießbürger und Pikeniere stellen sich den Horden entgegen, es gibt mehrere Tote. Erst ein Brand in Meilersgrund beendet die Kämpfe, durch das Feuer werden viele Meilersgrunder obdachlos.

Das Ringen der Heptarchen geht weiter und unabhängige Mächte greifen in den Kampf ein: Im Peraine **1024 BF** benachrichtigt *Azaril Scharlachkraut* verschiedene Mächte der Blutigen See, dass der Charyptoroth-Splitter Mendena Richtung Rulat verlässt, in der Hoffnung, *Xeraans* Position zu schwächen und ihn letztendlich zu stürzen. Am Unheiligtum von Rulat entbrennt eine Schlacht zwischen *Xeraans* Kultisten, der Seeadler von Beilunk unter Kapitän *Rateral Sanin*, der Dämonenarche Gezeitenspinne und *Darion Paligans* Plagenbringer. Am Ende kann Darion mit dem Splitter der Dämonenkrone entkommen, während ein Perainewunder die Gezeitenspinne in ein Sanktuarium verwandelt.

Im Rahja findet zu Gareth der Reichskongress **1024 BF** statt. Zentrale Angelegenheit ist die Verhandlung *Dexter Nemrods*. Im Laufe der Verhandlung wird jedoch seine Unschuld festgestellt. Als wahre Schuldige hinter den ganzen Intrigen um den Reichsgroßgeheimrat, offenbart sich Prinzessin *Yppolita von Gareth*, die sich um ihr Erbe betrogen fühlt. Sie wird daraufhin auf zwölf Jahre ins bornische Exil nach Festum verbannt, obwohl ihr eigentlich der Tod durchs Schwert drohte. Schon im Praios **1025 BF** verlässt die Prinzessin Gareth.

Am 1. Namenlosen findet im Tal der Dornen im Süden Almadas ein Stellvertreterkampf zwischen Anhängern der Reconquista und Kämpfern des Emirs von Amhallah statt. Als die Almadaner zu verlieren drohen, greifen die zu untotem Leben erhobenen Körper altalmadanischer Soldaten ein und wenden das Blatt. Die Novadis fliehen, die Almadaner können zudem das Schwert der Gräfin Hadjinsunni erbeuten, das der Reichsverräter *Khorim Uchakbar* im Kampf trug. Im Zuge der *Reconquista* erobern almadanische Magnaten nach mehrtägiger Belagerung die Feste Omlad in Süd-Almada nach über 100 Jahren Anfang Rondra **1025 BF** aus den Händen der Novadis zurück.

Am 8. Rondra **1025 BF** kommt es zur Dritten Schlacht um den Kleinwardstein: Die Festung wird nach heftigem Kampf zerstört. Der Feind kann zwar zurückgeschlagen werden, doch der Sichelstieg im Tobrischen ist nun ohne schützende Festung. Landgräfin *Yandelind von Spogelsen-Ysilia* lässt bei der Verteidigung ihr Leben.

Mitten im Winter **1025 BF** bittet *Brin von Rhodenstein*, Meister der Senne Mittellande, am Grab seines Schwertvaters, des Verräters *Dragosch von Sichelhofen*, um eine Vision. Das verstorbene Schwert der Schwerter erscheint den anderen Anwesenden und bestimmt, Brin solle den Thron der verwaisten Senne Orkenwehr besteigen. Brin nimmt das Senneschwert *Lirondiyan* an sich. In der Charyptik kommt es zu einer mehrtägigen Seeschlacht zwischen alanfanischen und horasischen Schiffen. Kurz darauf wird die Halle des Windes zu Olport aufgrund mehrerer Verstöße gegen die Gildenordnung aus der Großen Grauen Gilde des Geistes ausgeschlossen; Mitglieder, die sich nicht einer neuen Akademie anschließen, werden aus der Liste der Gildenmagier gestrichen.

Ein schwerer Schlag ereilt Galottas Reich am 20. Tsa **1025 BF**: Während der Großen Turney zur Schwarzen Sonne von Yol-Ghurmak läuft Reichserzmarschallin *Lutisana von Perricum* zu den Kaiserlichen über. *Eldgrimm der Weise* läuft mit einem Dutzend thorwalscher Schiffe in Salzerhaven ein und handelt unter Ausschluss der Öffentlichkeit mit Graf *Albio III.* einen Frieden zwischen Thorwal und Nostria aus.

Am 4. Peraine **1025 BF** startet die Großoffensive im Norden Tobriens: Ein 2.000 Mann starkes Heer der Kaiserlichen kann mit Unterstützung horasischer und bornischer Schiffe die Stadt Usnadamm, die Ardaritenfestung bei Vallusa sowie

- 1025 BF: Streit um die Siebte Senne der Rondrakirche
- 1025 BF: die Goblins der Sicheln erstarken
- 1025 BF: Zwist im Kaiserhaus des Horasreiches
- 1026 BF: Bürgerkrieg in Albernia
- 1026 BF: Orkangriff auf Albernia, Weiden und Donnerbach
- 1027 BF: Blaue Keuche in Nostria
- 1027 BF: Beginn des Jahrs des Feuers

Teile der Grafschaft Misamund zurückerobern. Bei Schloss Misamôr und Burg Wolfenstein schließen sich starke feindliche Kräfte zusammen, die neue Front kann jedoch verstärkt und gehalten werden.

Ende Ingerimm **1025 BF** scheitern erste Friedensverhandlungen zwischen Thorwal und dem Horasreich in Kyndoch. Derweil erscheinen mehrere Drachenschiffe im nostrischen Salzerhaven und geben Kriegsgefangene frei. Eine scheinbar gesundete Kaiserin *Amene-Horas* nimmt ihre jüngere Tochter *Salkya Firdayon* wieder in die horaskaiserliche Familie auf, worauf Prinz *Timor Firdayon* im Zorn seinen Schwestern die Fehde erklärt. Reichserzmarschall *Folnor Sirensteen* springt für die Prinzessinnen ein und findet in dem Rondrianer *Asquirion ya Valibar* einen Duellpartner; das Duell endet mit einem Unentschieden. Prinz Timor verlässt unter wütendem Protestgeschrei den Saal und begibt sich bald darauf nach Al'Anfa, wo er fortan das Gastrecht der Familie Paligan genießt.

Ende des Jahres fällt im Streit um die Siebte Senne der Rondrakirche *Ayla von Schattengrund* eine Entscheidung: Die Senne Orkenwehr wird nicht neu errichtet, der Orden der Wahrung dafür mit der Wacht wider die Orken beauftragt. Zugleich schreibt sie den Rhodenstein der Senne des Nordens zu. *Brin von Rhodenstein* zerbricht das Senneschwert der Mittellande *Flammgard*, um als Abtmarschall den Weg seines Schwertvaters zu beschreiten.

Ende Rondra **1026 BF** gelingt bei einer eigenmächtigen Gefangenenverlegung von Perainefurten nach Rommilys *Lutisana von Perricum* die Flucht aus den Händen der Kaiserlichen. Wenig später verlässt *Jurga Trondesdottir* Kuslik, nachdem die Friedensverhandlungen zwischen Thorwal und dem Horasreich positiv verlaufen sind. Erst am 6. Travia **1026 BF** wird jedoch in Thorwal der Friedensvertrag zwischen Horasreich und Thorwal unterzeichnet; die Olportsteine gehen wieder in den Besitz der Thorwaler über, die dafür die besetzten Waldinseln freigeben.

Nach einer Vision tritt Markgraf *Throndwig von Bregelsaum zu Warunk* in diesem Monat zu Gunsten seines Sohnes *Sumudan* von allen weltlichen Ämtern zurück und gründet den Heiligen Orden der drei guten Schwestern von den Feldern, dessen Ziel es ist, die Wildnis und dämonisch verseuchte Gebiete zurückzudrängen und urbar zu machen. In Albernia bricht ein Bürgerkrieg zwischen Anhängern der Nordmarken und des unabhängigen Albernias aus.

Im Boron erreicht ein orkisches Herr unter Führung *Sadrak Whassois* Winhall, es kommt zu ersten Kämpfen. Steter Regen macht den Tommel unpassierbar, beide Seiten bereiten sich auf die kommende Schlacht vor. Nur Tage später kommt es zur Schlacht im Greifengras: Um in ein altes Orkheiligtum zu gelangen, führt der *Aikar Brazoragh* persönlich ein Heer gegen die Greifen des Orklandes. Ende Boron **1026 BF** erobert ein warunkisches Heer unter *Lucardus von Kemét* und dem untoten Riesenoger *Arzuch* einen Teil des Arvepasses. Fürstin *Irmegunde von Rabenmund* ruft die Landnot aus, Rommilys bereitet sich auf eine Belagerung vor.

Im Winter desertiert die Hälfte des albernischen Heeres, um zurück nach Albernia zu reisen; Marschall *Throndwig* versucht, seine Männer einzuholen. Reichsmarschall *Leomar vom Berg* hetzt *Ugo den Blutigen* auf die Flüchtigen. Dieser macht seinem Namen alle Ehre: Nördlich von Gareth kommt es zu einer blutigen Schlacht zwischen Garethern und Albernern. Die Abilachter Reiter können entkommen, Marschall Throndwig wird gefangen genommen. Marschall Ugo lässt ein Zehntel der Gefangenen sofort hinrichten, der Rest wird zum darpatischen Arvepass getrieben. Das orkische Herr überquert den gefrorenen Tommel und überrennt das Heer der Verteidiger unter Gräfin *Rhianna Conchobair*. Dann jedoch umgehen die Orks Winhall und wenden sich scheinbar Richtung Honingen. Wenige Tage später jedoch umgehen die Orks die überraschten Königlichen und marschieren zügig auf die ungeschützte Königsstadt Havena zu. Einen Tagesmarsch vor Havena bereiten sich Königliche und Orks auf die Schlacht vor. In letzter Stunde treffen die Abilachter Reiter unter *Helman von Lyngwyn* und die Truppen von Graf *Jast Irian von Crumold* ein, der die *Aufstände von Bredenhag*, einem Örtchen, in dem Flüchtlinge und Bauern zusammenkommen, um dem Elend des Bürgerkriegs zu entfliehen, mit nordmärkischer Hilfe niederschlagen konnte. So kommt es am 3. Firun **1026 BF** zur Schlacht von Hammer und Amboss: Die Orks fügen den Albernern schwere Niederlagen zu. Erst als der Geist der ehemaligen Fürstin *Selma Bragold* erscheint und eine thorwalsche Flotte unter *Jurga Trondesdottir* den Orks in den Rücken fällt, können die Schwarzpelze besiegt und vertrieben werden. *Sadrak Whassois* gerät in die Gefangenschaft der Albernier. Zeitgleich bleibt Gräfin *Thesia von Ilmenstein* Adelsmarschallin des Bornlandes, weil sich niemand sonst zur Wahl stellt.

Anfang Tsa rollen riesige Tscharshai-Kriegswagen aus dem Nebelmoor über den Knüppeldamm bei Olat auf die Uferstraße Richtung Trallop. Die Orks in Bärwalde und Heldentrutz rücken weiter vor. Nach kurzer Belagerung wird die Feste Reichsend von den Orks erstürmt und niedergebrannt. Die meisten Verteidiger lassen bei dem Ansturm ihr Leben. Die Orks stehen in Bärwalde vor den Burgen Anbalsaith und Dragentodt, in Heldentrutz bei Scheutzen. Die Kriegswagen der Orks umgehen das zur Belagerung vorbereitete Trallop und wenden sich am Westufer des Pandlaril südwärts – auf die steinerne Brücke von Braunsfurt zu. Mhokolash setzen über den Pandlaril und schließen den Belagerungsring um Trallop. Reichserzmarschall *Leomar vom Berg* will Weiden sich selbst überlassen, um die Verteidigung auf die inneren Provinzen zu konzentrieren. Die Orks stehen vor den Mauern Nordhags und in Bärwalde vor dem Distelstein, in Mittenberge und Leinhaus. Die orkischen Kriegswagen erreichen Wederath gegenüber Braunsfurt. Den Verteidigern von Wederath

gelingt es, die Orks so lange aufzuhalten, bis die Brücke von Braunsfurt abgebrochen ist; damit ist den Orks der Übergang über den Pandlaril verwehrt und sie ziehen am westlichen Ufer Richtung Süden. Gharrachai unter dem Schamanen *Ugrashak* überqueren die Fialgrawafurt und beginnen mit der Belagerung des Rhodensteins. Am 9. Phex **1026 BF** beginnt die Wagenschlacht vor Baliho: Ein kühner Plan des Marschalls *Geldor von Eberstamm-Mersingen* bringt einen Großteil der orkischen Kriegswagen zu Fall; die Ritter unter Herzogin *Walpurga* stellen sich den Fußtruppen in den Weg. Doch erst das entschlossene Eingreifen der Kuhburschen der Rinderbarone kann den Vormarsch der Orken stoppen, die anschließend in die Wälder fliehen. Die Orks geben die Belagerung Trallops und Dragentodts auf und verbünden sich mit den Belagerern Rhodensteins.

Im Phex **1026 BF** bricht ein großes Heer der Garether auf, um den Arvepass zu befreien. Bei der Arveburg kommt es zur entscheidenden Schlacht, bei der die Schergen des Schwarzen Drachen besiegt werden können. Im Vorfeld der Schlacht kann der Greif *Herofan* befreit und der untote Riesenoger *Azruch* besiegt werden. Nun, da alle Landwege nach Donnerbach versperrt sind, führt der *Aikar Brazoragh* persönlich das Hauptheer gegen Donnerbach; unterstützt wird er von den Svelltlandorks unter *Garvash Orkhan*. Die Stadt fällt im Sturm. Die Verteidiger um *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach* ziehen sich in das Rondraheiligtum hinter dem Wasserfall zurück. In den folgenden Tagen zwingen die Korrogai die Gefangenen zu Dammbauarbeiten, um den Donnerbach umzuleiten und dadurch den Donnerfall zum Versiegen zu bringen. Am 16. Ingerimm findet die Schlacht um Donnerbach statt: Das Entsatzheer aus Trallop trifft in Donnerbach ein, als der *Aikar Brazoragh* mithilfe eines Rituals das Wasser des Neunaugensees zurückfließen lässt und so die Zugänge zu den unterirdischen Kavernen freilegt; die Orks dringen in das Heiligtum ein. Zwar können die Kaiserlichen die Orks zurückschlagen, doch der Aikar Brazoragh hat sein Ziel erreicht: Er kann die Tairachkeule *Xarvlesh* erbeuten und entkommen. Dank eines Entsatzheeres unter der Führung von Prinz *Edelbrecht vom Eberstamm* kann der Rhodenstein befreit werden. Häuptling *Grakvach* flüchtet sich in den Tod. Im Duell kann *Brin von Rhodenstein* seinen Erzfeind *Ugrashak* niederstrecken, doch in seinem Hass überwindet dieser den Tod und streift fortan als schwarzer Stier durch die Lande der Finstermark.

Auf dem Reichskongress **1026 BF** verkündet durch den Mund des in Ketten vorgeführten *Sadrak Whassoi* der *Aikar Brazoragh* den Untergang des Menschenreiches. Zum Abschluss wird dem gefallenen Herzog Waldemar dem Bären die zweite Stufe der Heiligkeit zuteil. Während der Zeremonie erscheint der Geist Waldemars und spricht: „Weiden und Tobrien sind eins!“ Herzog *Bernfried von Ehrenstein* trägt die zweite Bärenkrone mit sich. Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt* ist zu einer Eheschließung bereit und auch Reichsregentin Emer segnet den Bund.

Die Familie Löwenhaupt

Ende des Jahres **1026 BF** kommt es vor den Toren Beilunks zu einer Schlacht, als der von *Rhazzazor* persönlich geführte Endlose Heerwurm versucht, den Heiligen Bann der Stadt zu brechen. Von See erhält er Unterstützung durch eine Dämonenarche. Bei der Verteidigung lässt Hochmeister *Ucurian Jago* im Duell mit dem Schwarzen Drachen sein Leben. Erst ein Praioswunder wirft *Rhazzazor* zurück; er kann schwer angeschlagen entkommen. Die Dämonenarche wird vernichtet.

Anfang Rondra **1027 BF** schließen Kalif *Malkillah III.* und der garetische Unterhändler *Eslam von Eslamsbad und Punin* in Unau einen Friedensvertrag: Omlad wird garethisch, Amhallassih bleibt novadisch. Eine Klausel regelt die Hochzeit zwischen Großfürst *Selindian Hal von Gareth* mit des Kalifen Tochter *Tulameth*. Für zwölf Stunden gelingt es Prinz *Romin Galahan* in einem erneuten Feldzug die Stadt Kuslik zu erobern, bis plündernde Piraten aus seinem Gefolge ihn zum Abzug zwingen. Mitte des Monats bricht in der Königsstadt Nostria die Blaue Keuche aus und kann erst nach fünf Wochen gestoppt werden. Sämtliche Verwandte des Königs, die sich in der Burg verbarrikadiert hatten, können nur noch tot aufgefunden werden.

Anfang Boron **1027 BF** greift am helllichten Tag *Rhazzazor* Burg Auraleth, den Hauptsitz der Bannstrahler, bei Wehrheim an. Nach dreitägigem Gebet in Boronia fordert Reichsbehüterin *Emer* vor der Trollpforte den Schwarzen Drachen zum Duell. *Rhazzazor* erscheint jedoch nicht und lässt in der Folgezeit von seinen Flügen über das Mittelreich ab.

- 1027 BF: Schlacht auf dem Mythraelsfeld
- 1027 BF: Schlacht in den Wolken
- 1027 BF: Schlacht von Angbar
- 1028 BF: Schlacht vor Greifenfurt
- 1028 BF: Schlacht um Burg Rabenmund
- 1028 BF: Schlacht in loderndem Leuchten
- 1028 BF: Schlacht der drei Kaiser

Am 22. Boron **1027 BF** wird in Nostria die Adepta *Yolande Kasmyrin* zur Königin von Nostria gekrönt. Im weiteren Verlauf des Winters gelingt es transysilischen Truppen, Teile von Ebelried zu besetzen und bis zum Frühling zu halten. Im Phex 1027 BF vermählt in der Rondrakapelle auf dem Sichelstieg *Ayla von Schattengrund* Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt* und Herzog *Bernfried von Ehrenstein*.

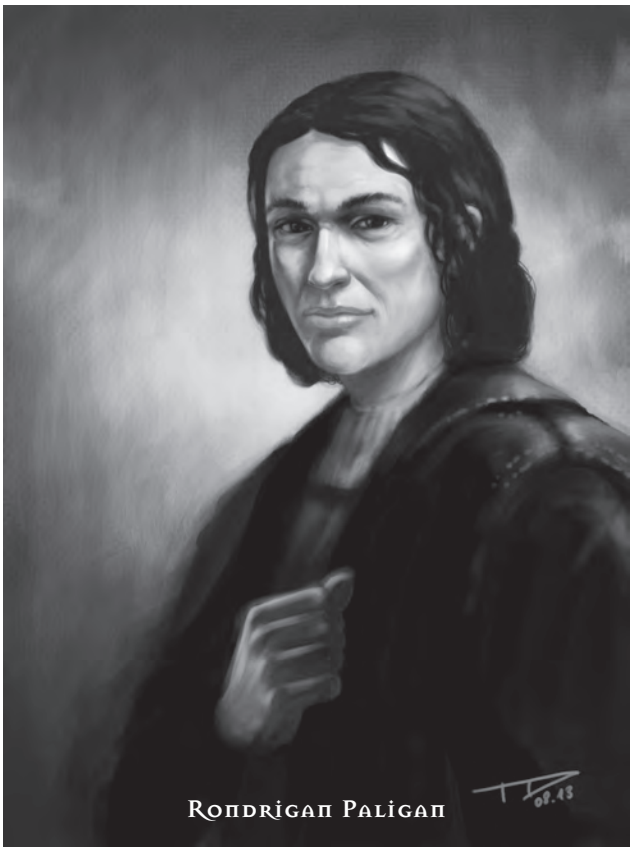
Mitte Phex gelingt bei seiner Gefangenenverlegung *Sadrak Whassoi* die Flucht – sein Ziel ist es, den geheimen Plan des *Aikar Brazoragh* auszuführen. Dieser mysteriös-mythische Plan, dessen Kern der Hornturm an den südöstlichen Bodirquellen zu sein scheint, erschließt sich den Menschen auch im Nachgang lange Jahre nicht, bis der Mondenkaiser Selindian Hal sich im Finsterkamm für die Sache der Menschen opfert. In der Weidener Baronie Moosgrund wird Sadrak jedoch gestellt und schließlich getötet.

Das Jahr des Feuers – 1027 bis 1028 BF

Am 4. Peraine **1027 BF** findet das Frühlingsturnier zu Gareth statt: Die Streiter des Reiches messen sich im Turnier. Als Sendbote des Dämonenkaisers tritt *Udalbert von Wertlingen* an und überbringt zum Ende ein Ultimatum *Galottas*. Keine zwei Wochen später durchbricht der Endlose Heerwurm den Wall des Todes und marschiert in das Mittelreich ein. Die Verteidiger fliehen oder sterben, Burg Leomars Wacht fällt in die Hände des Feindes. Am 24. Peraine **1027 BF** kommt es zur Schlacht auf dem Mythraelsfeld: Das vereinte Reichsheer kann den Endlosen Heerwurm schlagen, doch die Fliegende Festung des Dämonenkaisers vernichtet Wehrheim und das Heer mit dem Magnum Opus des Weltenbrandes. Über 12.000 Menschen finden den Tod, Erzmagierin *Racalla von Horsen-Rabenmund,* Großinquisitor *Rapherian von Eslamshagen*, Heermeister *Rondrasil Löwenbrand*, Meisterin des Bundes *Rondriana von Eisenstein* und viele Marschälle des Reiches. Auch Königin *Rohaja* gilt als gefallen. Zur gleichen Zeit entfesselt die Borbaradianerin *Charissia von Salmingen* den in der Bergfreiheit Koschim seit Jahrtausenden gefangen gehaltenen Feuervogel Alagrimm. Koschim wird fast völlig zerstört, Bergkönig *Gilemon* geblendet. Am 29. Peraine **1027 BF** findet die Schlacht in den Wolken statt. Flugdämonen und Luftgefährte fallen über Gareth her. Abends erreicht die Fliegende Festung *Kholak-Kai* die Stadt und beginnt mit ihrem Vernichtungswerk. Der Schwarze Drache *Rhazzazor* kann vertrieben werden, er nimmt jedoch *Emer ni Bennain* mit sich. Fürst *Udalbert von Wertlingen* stirbt im Duell durch die Hand eines fahrenden Recken. Mithilfe der Greifen der Schwarzen Sichel können Ritter des Reiches in die Festung eindringen, *Galotta* töten und *Leonardo den Mechanikus* befreien. Graf *Dexter Nemrod* findet den Tod. Die Festung stürzt ab, zerstört Neu-Gareth und begräbt die Neue Residenz und die Stadt des Lichts unter ihren Massen. Nur einen Tag später schmiedet der Schwarze Drache *Emer* an die Goldene Pyramide von Warunk. Der *Rat der Helden* in Gareth beschließt, sich selbst zu helfen und sich unter keine Fremdherrschaft zu stellen. Der Schmied der hundert Helden, *Thorn Eisinger*, wird fast einstimmig zum neuen Ratsmeister gewählt. Der Agrimoth-Splitter der Dämonenkrone und der befreite Mechanikus *Leonardo* verschwinden spurlos. Mit fünf Tagen Verspätung wird der Reichskongress eröffnet, der von den Ereignissen im zentralen Mittelreich geprägt ist. Graf *Orsino von Falkenhag* wird neuer Reichserztruchsess, *Avon Nordfalk* neuer Reichsgroßadmiral. Großfürst *Selindian Hal von Gareth* fordert die Krone des Reiches für sich, die Reichsämter ernennen jedoch Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* zum Reichsregenten. Die Provinzen leisten den Treueeid, nur Albernia verweigert ihn. Jast Gorsam lässt daraufhin Königin *Invher ni Bennain* unter Reichsacht stellen und ernennt *Isora von Elenvina* zur Kronverweserin. Transysilische Söldner unter dem Magier *Asmodeus von Andergast* greifen Rommilys an und sprengen mit Dämonenmacht die Verteidigungslinien der Fürstin *Irmegunde von Rabenmund*; die Fürstenstadt fällt in die Hände des Feindes, nur die Friedensstadt mit dem Friedenskaiser-Yulag-Tempel kann sich durch ein Traviawunder behaupten. Derweil lähmt eine darpatische Flüchtlingswelle die Grafenstadt Perricum. Von Olport aus startet *Jurga Trondesdottir* eine Heerfahrt gegen das Eisreich Glorania.

Am 23. Ingerimm **1027 BF** erreicht der Alagrimm Angbar, es kommt zur Schlacht von Angbar: Die Söldner der Magierin *Charissia von Salmingen* und des Räuberhauptmanns *Ulfing von Jergenquell* stürmen die Stadt. Ein Bündnis der Menschen und Zwerge unter Fürst *Blasius von Eberstamm* und Hochkönig *Albrax Sohn des Agam* kann den Alagrimm bannen und die Feinde zurückschlagen. Ein Wunder des Ingerimm rettet die Stadt, der Hüter der Flamme, *Hilperton Asgareol*, lässt sein Leben. Der Enkel des Fürsten stirbt im Feuer, das Fürstenschloss ist zerstört und halb Angbar liegt ebenso wie das nördliche Kosch in Asche. Charissia kann entkommen, der Jergenqueller stirbt im Kampf. Der Bürgerkrieg in Albernia eskaliert, nachdem Gräfin *Franka Salva Galahan* gefangen genommen wird. Sie kann wenige Tage später von Renegaten befreit werden. Aber Markgraf *Radulf Eran Galahan* verweigert Reichsregent *Jast Gorsam* die Gefolgschaft und schlägt sich aufseiten der Harbener Aufständischen; er wird daraufhin seiner Ämter enthoben und unter Reichsacht gestellt. Mit Getreuen verschanzt er sich in Harben. Im Rahja beginnt die Schlacht um Feste Weyringen. Gräfin *Rhianna Conchobair* belagert die Festung des alberniatreuen Barons *Bragon Fenwasian*, wird jedoch zurückgeschlagen. Sie muss nach Honingen, um sich mit den Kaiserlichen zu vereinen. Im Rahja landen zwölf Schiffe aus Thorwal in Havena, um den Alberniern im Krieg beizustehen. Beim Massaker von Calladûn ermorden die Renegaten unter der Führung von Grä-

Rohaja von Gareth



Rondrigan Paligan

fin *Franka Salva Galahan* ein Banner der Elenviner Flussgarde, und Tage später erringen die Albernier unter Königin *Invher ni Bennain* in der Schlacht am Großen Fluss einen ersten Sieg gegen das Söldnerheer der Kronverweserin *Isora von Elenvina.*

Zu Beginn des Jahres **1028 BF** ruft der Bote des Lichts nach dem Jahresorakel des Praios, der Verkündung durch hundert Zungen, zur Quanionsqueste auf. Nach dem Heiligen Quanion benannt, bezeichnet sie die Suche nach dem Ewigen Licht, das aus der Stadt des Lichts verschwand, als die Fliegende Festung bei der Schlacht in den Wolken auf Gareth stürzte. Diese Queste wird Quanionspilger und Praioskirche acht Jahre lang beschäftigen, ehe das Ewige Licht am 1. Praios **1036 BF** nach Gareth zurückkehren wird.

Am 12. Rondra **1028 BF** gelingt es *Answin von Rabenmund*, der überraschend mit einem Heer vor Greifenfurt eintrifft, in der Schlacht vor Greifenfurt eine orkische Streitmacht zu zerschlagen, die Greifenfurt belagert. Der Tairachhochschamane *Aschepelz* kann aber durch ein blutiges Ritual die Weihe des Bannstrahlerturms der Stadt verhindern, der sich auf einem alten Orkheiligtum erhebt. Einen Monat später erreicht der Heerzug *Answins*, der in *Lutisana von Perricum* eine brillante Heerführerin für seine Sache gewinnen konnte, Burg Rabenmund, die von Schergen aus den Schattenlanden belagert wird. Es gelingt, die Eingeschlossenen sowie Flüchtlinge aus dem Umland zu retten, bevor in der Schlacht um Burg Rabenmund am 26./27. Efferd **1028 BF** die Burg befreit werden kann. Am 1. Travia gelingt es dem Heerzug Answins in der Schlacht in loderndem Leuchten Wehrheim den Händen der Schwarzen Schergen zu entreißen, die von der Nekromantin *Mirona ya Menario* befehligt wurden. Die letzte große Auseinandersetzung des Jahrs des Feuers findet vor den Toren Gareths statt. *Answin von Rabenmund* und die vormals tot geglaubte *Rohaja von Gareth* ringen erbittert um den Thron und die Herrschaft des Mittelreichs. Inmitten der Schlacht der drei Kaiser am 15. Phex **1028 BF** taucht urplötzlich der verschollene Kaiser *Hal* auf und schlägt sich auf die Seite seiner Enkelin. Durch dieses beherzte Eingreifen kann Rohaja die Schlacht für sich entscheiden. Das Ende der Schlacht wird durch das Eingreifen des Schwarzen Drachen Rhazzazor markiert. Es gelingt jedoch, den untoten Drachen mit der Lanze Finsterfang endgültig zu vernichten. Der Thargunitoth-Splitter geht aber verloren und fällt in die Hände des Nekromantenrates. *Hal* und *Answin*, die alten Feinde, jedoch sterben beide auf dem Schlachtfeld.

Im Rahja **1028 BF** findet auf Burg Rudes Schild der Große Reichstag statt, der das Reich ordnen soll. Kaiserin *Rohaja* muss dem Adel drastische Zugeständnisse machen, um die Unterstützung der Provinzen zu erhalten, denn ihr Bruder *Selindian Hal* lässt die Änderung des Thronfolgerechts für ungültig erklären. Im Praios **1029 BF** lässt er sich in Punin als *Hal II.* zum Gegenkaiser salben. Ergebnis des Hoftags ist die Ochsenbluter Urkunde. Die Auseinandersetzungen um den Greifenthron dauern bis ins Jahr **1034 BF**. Denn auch wenn sein Reich nur Almada und Hôt-Alem umfasst, hat Kaiser *Hal II.*, der in Almada stets als Mondenkaiser bezeichnet wurde, nachdem er **1028 BF** aus Borons Hallen zurückgekehrt und durch den Traum der Tausend Seelen im Ingerimm **1030 BF** in den Köpfen vieler Almadanis aufgetaucht war, zahlreiche Unterstützer im konservativen Adel. Erst mit dem Tod Selindians im Hesinde **1034 BF** kann das Reich wieder unter der rechtmäßigen Kaiserin Rohaja zusammenfinden.

Der Krieg der Drachen – 1028 bis 1030 BF

- 1028 BF: Schlacht von Shumir
- 1028 BF: Seeschlacht am Kap Windhag
- 1028 BF: Treffen am Tursolanisee
- 1028 BF: Erste Schlacht von Pertakis
- 1028 BF: Schlacht auf den Rosenfeldern
- 1028 BF: Schlacht an der Kreuzung von Castarosa
- 1029 BF: Schlacht von Tarcallo
- 1029 BF: Schlacht von Morte Folnor
- 1029 BF: Nebelschlacht von Yel
- 1029 BF: Schlacht am Henkersgraben
- 1029 BF: Schlacht von Westfar
- 1029 BF: Schlacht um Urbet
- 1029 BF: Schlacht im Silbertal
- 1030 BF: Zweite Schlacht von Pertakis
- 1030 BF: Khadan Varsinian wird zum Horas gekränzt
- 1029 BF: Rohaja und Bernfried brechen Richtung Tobrien auf
- 1029 BF: Xeraan überfällt Ilsur
- 1028 BF: Xeraan fällt
- 1029 BF: Zug der Störche
- 1030 BF: Al'Anfa erobert Sylla

Mit dem überraschenden Tod von *Amene-Horas* am 23. Praios **1028 BF** bricht auch im Horasreich ein Thronfolgekrieg aus. Die Horaskaiserin hatte ihr Erbe nicht geregelt und nun brechen die Machtansprüche ihrer Kinder und Vasallen gewaltsam hervor. *Timor Firdayon* lässt sich am 8. Rondra **1028 BF** zum neuen Horas kränzen. Der Kronkonvent zu Arivor jedoch sieht seine Schwester *Aldare Firdayon* als Erbin an, die am 30. Rondra **1028 BF** zur Königin gekrönt wird. Ein Versuch Timors, Aldare zu entführen, und der misslungene Mordanschlag einer Aldare-Anhängerin auf Timor spalten endgültig die Lager. Auch andere Mächte, wie das Haus Galahan, versuchen größere Ländereien für sich herauszuschlagen. *Romin Galahan* kann Kuslik im Handstreich nehmen und marschiert auf Vinsalt. Sein Angebot, gegen die Wiederherstellung des Fürstentums Kuslik seine Unterstützung im Thronfolgekrieg zu erhalten, verfällt und Romin zieht sich **1029 BF** nach Albernia zurück, um seiner Gattin, Königin *Invher ni Bennain*, gegen die Nordmarken beizustehen.

Im Tsa **1028 BF** kommt es zur ersten Schlacht des Kriegs der Drachen, wie der Thronfolgekrieg nach dem Wappen der Firdayons bald genannt wird. Trotz des Überraschungsmoments endet die Schlacht von Shumir mit einer verheerenden Niederlage der Aldarener. Jetzt entbrennt der Krieg mit aller Härte: Im Peraine **1028 BF** können die Aldarener die Erste Schlacht von Pertakis für sich entscheiden, die Timoristen bei der Schlacht an der Kreuzung von Castarosa am 25./26. Ingerimm den entscheidenden Sieg erringen. Am 10. Rondra **1029 BF** kapituliert die Königsstadt Vinsalt nach mehrtätiger Belagerung durch Prinz *Ralman von Firdayon-Bethana*, den Heerführer Timors. Timor-Horas' Sieg scheint gewiss, aber Ralman verrät Timor Ende des Monats und schlägt sich auf Aldares Seite. Der Versuch, durch die Gefangennahme Timors den Krieg zu beenden, scheitert. Jetzt mischt sich auch Almada in den Krieg ein. Hal II. entsendet ein Heer, das von Marschall *Folnor Sirensteen* am 28. Rondra **1029 BF** nahe Unterfels zurückgeschlagen wird. Der Marschall lässt in der Schlacht von Morte Folnor sein Leben und der Yaquirbruch zerfällt in zahlreiche kleine Herrschaftsgebiete und stellt seitdem einen Zankapfel zwischen Horasreich, Almada und Kalifat dar.

Mitte Hesinde **1029 BF** mischt sich dann auch Amenes zweite Tochter in den Konflikt ein. Die rondrianischen Ardariten küren ihre Ordensschwester *Salkya Firdayon* zur neuen Königin des Lieblichen Feldes. *Salkya* erobert bis *Anfang Tsa* die Gerondrata bis zum Sikram. Das Volk feiert sie als ‚Erretterin aus der Not', doch findet sie am 18. Phex **1029 BF** bei der Schlacht von Westfar in einem Hinterhalt den Tod. Die Ardariten übergeben daraufhin Arivor kampflos den Aldarenern. Am **5. Ingerimm 1029 BF** treffen *Ralmans* Große Armee und *Timors* Chabab-Grenzer zum ersten Mal aufeinander. Den Sieg in der *Schlacht um Urbet* erringen die Timoristen. Schon zwei Wochen später jedoch gewinnen die Aldarener in der Schlacht im Silbertal. Am 10. Rahja **1029 BF** wechselt der mächtige Heerführer *Ralman* erneut die Seiten. Herzog *Cusimo von Grangorien* schlägt sich vollends auf Aldares Seite, die große Entscheidungsschlacht steht bevor: Vom 8. bis 10. Rondra **1030 BF** wird die Zweite Schlacht von Pertakis geschlagen. Es scheint sich ein Sieg für die Timoristen abzuzeichnen, als die Geschwister nach dem Eingreifen des Kaiserdrachen *Shafir des Prächtigen* überraschend zur Waffenruhe aufrufen. Nach langen Verhandlungen beschließen die beiden Lager am 27. Rondra **1030 BF** den *Frieden von Arivor*. Timor und Aldare verzichten auf ihre Thronansprüche. Am 8. Efferd **1030 BF** wird Aldares und Shafirs Sohn Khadan Varsinian zum Horas gekränzt und eine Woche später in Vinsalt zum König des Lieblichen Feldes gekrönt. Damit kehrt wieder Ruhe im Horasreich ein.

Die Ordnung der Reiche und der Beginn der Splitterdämmerung

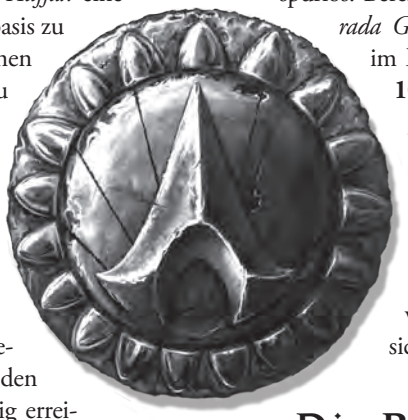
Der aktuelle Stand um 1030 BF

Das Mittelreich steckt in einer tiefen Krise: Zwei Kaiser beanspruchen den Kaiserthron, Rohaja von Gareth, die mit ihrem Hof durch die Lande reist, und Hal II., der von Punin aus seinen Teil des Reiches regiert. Das Fürstentum Darpatien ist zerfallen und in kleinere Markgrafschaften aufgeteilt worden. Zwischen Albernia und den Nordmarken herrscht beinahe Bürgerkrieg. In allen Winkeln des Raulschen Reiches gärt es und es scheint ungewiss, wann und wie sich diese ganzen Probleme lösen lassen werden. Zudem droht dem Reich auch Gefahr von Außen durch die übrig gebliebenen Heptarchen. Der Herr der Piratenküste, Xeraan, ist gefallen, aber der Fürstkomtur Helme Haffax hat den Landstrich seiner Herrschaft unterworfen. Der untote Drache Rhazzazor hat im Nekromantenrat einen Nachfolger gefunden, der den Splitter Thargunitoths kontrolliert. Und Galotta wurde durch das Triumvirat Arngrimm von Ehrenstein, Balphemor von Punin und Leonardo den Mechanicus ersetzt. Letzterer hat den Agrimoth-Splitter unter seine Kontrolle gezwungen und herrscht über die dämonisch belebte Stadt Yol-Ghurmak. Auch mit der Schwimmenden Heptarchie unter Darion Paligan und im Eisreich Gloranas haben die götterfürchtigen Reiche schlagkräftige Gegner. Es wird einige Jahre dauern, bis man sich rüsten kann und in unsicheren Allianzen gegen die Erben Borbarads vorgehen kann.
Auch das Horasreich muss sich nach dem Krieg der Drachen erst wieder erholen und der Adel feststellen, dass die Städte und Bürger nach mehr Macht greifen.

In den Jahren an 1029 BF überschlagen sich die Ereignisse. Nicht nur im Horasreich und dem Mittelreich wird um die Herrschaft gekämpft, auch in den Reichen von Borbarads Erben gärt es.

Das Ende eines Heptarchen

1029 BF beginnt der Fürstkomtur *Helme Haffax* eine Invasion der Piratenküste, um seine Machtbasis zu vergrößern und einen Ausgangspunkt für seinen geplanten Feldzug gegen das Kaiserreich zu gewinnen. Der Heptarch *Xeraan* versucht daraufhin, die Heiligen Quellen von Ilsur für sich nutzbar zu machen, und greift die Stadt mit seiner Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith sowie Hummeriern an. Durch ein Wunder der Göttin Peraine kann der Angriff jedoch abgewehrt werden und Xeraan kommt zu Tode. Der neue Diener des Lebens, *Leatmon Phraisop*, verlegt den Hauptsitz des Kultes nach Ilsur. Gleichzeitig erreichen Herzog *Bernfried von Ehrenstein* und Kaiserin *Rohaja* Tobrien und können in den folgenden Wochen große Teile der Grafschaft Misamund zurückerobern. Weite Teile des ehemaligen Xeraanien jedoch fallen unter die Kontrolle des Fürstkomturs, der Mendena zu seiner neuen Hauptstadt erwählt.



Der Kampf gegen das Schwarze Eis

Während im Horas- und Mittelreich weiter um die Herrschaft gerungen wird, beginnen die Bornländer und die Thorwaler einen Feldzug gegen das Eisreich der Heptarchin *Glorana*. Rüstmeister *Fjadir von Bjaldorn* und Gräfin *Thesia von Ilmenstein* ziehen zunächst gen Bjaldorn, dass sie ohne Gegenwehr **1031 BF** einnehmen können. Mit der Eisrose des heiligen Jarlak gelingt es, den unter einem Eispanzer geschützten Wintertempel des Firun, den Haupttempel des Kultes, neu zu weihen und so ein deutliches Zeichen gegen die Macht der Eishexe zu setzen. Das bornische Heer will weiter nach Norden vordringen, um Paavi zu befreien, verschwindet **1032 BF** auf dem Weg aber spurlos. Bereits **1031 BF** ist die Flotte, die Hetfrau *Marada Gerasdottir* gegen Gloranien geschickt hatte, im Eismeer vernichtet worden. Erst im Winter **1033 BF** kehrt Fjadir von Bjaldorn als einziger Überlebender des bornischen Heerzuges nach Bjaldorn zurück, Gräfin Thesia gilt als gefallen und der Heerzug als desaströs gescheitert. *Dermot der Jüngere von Paavi*, Sohn des letzten Herzogs, nimmt sogleich ebenfalls den Kampf gegen Glorana und vor allem seine Schwester *Geldana II.* auf, die sich ganz und gar der Eishexe verschrieben hat.

Die Befreiung Warunks

Derweil hat sich das Schwert der Schwerter, *Alya von Schattengrund*, entschieden, einen Schwertzug nach Warunk zu entsenden, um die Stadt endgültig zu befreien. Durch göttliche Hilfe in Form des heiligen Donnersturms, des Streitwagens der Göttin, gelingt es den Streitern Aylas schließlich im Peraine **1032 BF,** die Stadt einzunehmen und dem Omegatherion die entscheidende Wunde zuzufügen.
Sumudan von Bregelsaum wird Markgraf einer Provinz, die kaum mehr als die Stadt und die sie umgebende Landmark umfasst. Sein wichtigster Verbündeter – und zugleich größter Konkurrent um die Macht in Warunk – ist der Meister der Senne Mittellande, *Jakoon von Turjeleff*, der seinen Amtssitz in die Stadt verlegt.

- 1030 BF: ein bornisches Heer zieht gegen Glorania
- 1031 BF: der Wintertempel wird erneut geweiht
- 1031 BF: thorwalsche Flotte im Eismeer vernichtet
- 1032 BF: Haffax erklärt dem Mittelreich für das Jahr 1037 BF den Krieg
- 1032 BF: in Al'Anfa beginnen heftige Aufstände
- 1032 BF: das bornische Heer verschwindet auf seinem weiteren Zug nach Norden
- 1032 BF: einem rondrianischen Schwertzug gelingt es, die Stadt Warunk zu befreien
- 1032 BF: die abtrünnige Königin Albernias unterwirft sich der Kaiserin
- 1033 BF: Fürstkomtur Helme Haffax schlägt Aufstände auf Maraskan nieder
- 1034 BF: Tod des Gegenkaisers Selindian Hal von Gareth
- 1035 BF: Ende der Aufstände in Al'Anfa

Der Kampf um den Lilienthron

Fürstkomtur Helme Haffax muss im Jahre **1033 BF** seine Herrschaft über die Insel Maraskan festigen. Er führt selbst die Flotte an, die die Aufständischen in der Zweiten Schlacht um den Lilienthron niederringt. Danach ordnet er seine Herrschaft neu: Boran wird aufgegeben, die Komturei Tuzak in eine Präfektur gewandelt. *Iradon Kolenfeld von Graî* wird neuer Komtur Jergans, während sich der Hochmeister der Blutschwerter, *Belharion Menning*, zurückzieht.

Ein Reich im Chaos

Im Mittelreich eskalieren in diesen Jahren der Bürgerkrieg zwischen den Provinzen Albernia und Nordmarken sowie der Streit um die Thronfolge. Im Rondra **1032 BF** unterwirft sich die aufständische Königin Albernias, *Invher ni Bennain*, der Gnade der Kaiserin. Ihr Leben wird verschont, aber sie wird in ein Rondrakloster verbannt. Ihr flüchtiger Gemahl *Romin Galahan* wird Ende **1032 BF** gestellt und hingerichtet. Damit endet der Bürgerkrieg, die Königskrone Albernias fällt an Rohaja zurück. Sie setzt Altkönigin Idra ni Bennain als Fürstregentin ein, bis deren Enkel Finnian ui Bennain, volljährig wird und sein angestammtes Erbe antreten darf.

1034 BF befindet sich das Mittelreich am Rande eines Krieges zwischen den Geschwistern *Rohaja* und *Selindian Hal von Gareth*, der sich in Almada zum Kaiser *Hal II.* hat krönen lassen. Ein **1032 BF** im *Weißensteiner Schluss* gestelltes Ultimatum an Almada verstreicht unbeantwortet und nur ein Aufstand der almadanischen Disentes, derjenigen, die sich gegen Selindians Herrschaft stellen, unter Marschall *Gwain von Harmamund* kann ein langwieriges Blutvergießen verhindern. Nachdem der Mondenkaiser Hal II. Almada jedoch verlässt und **1034 BF** im Finsterkamm dabei zu Tode kommt, die Pläne des Orkschamanen *Uigar Kai* zu durchkreuzen, fällt auch Almada an Rohaja zurück. Sie setzt Gwain als neuen Fürsten der reichen Provinz ein.

Im Zuge von Selindians Kampf gegen die Orks können ebenfalls **1034 BF** Umtriebe des Greifenfurter Kanzlers aufgedeckt werden und eine Verschwörung von Orkfreunden im Dienste des *Aikar Brazoragh* wird entdeckt. Greifenfurt ist seitdem wieder fest in der Hand der Markgräfin *Irmenella von Wertlingen*.

Ebenso streiten alle Parteien um Einfluss in der sogenannten Wildermark, die große Teile des ehemaligen Füstentums Darpatien umfasst. Viele Kriegsfürsten kämpfen hier um Macht und Pfründe – aber diese Kämpfe dauern weit bis in das Jahr **1035 BF** an.

Das Mittelreich im Jahre 1036 BF

Als Folge des Großen Hoftags zu Rommilys ergeben sich ab dem Jahr **1036 BF** folgende Provinzen für das Mittelreich, von denen vier weiterhin umkämpft sind (*):

Königreiche: Garetien (Königin Rohaja von Gareth)
Herzogtümer: Nordmarken (Herzog Hartuwal Guntwin vom Großen Fluss), Tobrien* (Herzog Bernfried von Ehrenstein), Weiden (Herzogin Walpurga von Löwenhaupt)
Fürstentümer: Albernia (Kronverweserin Idra ni Bennain für den unmündigen Prinzen Finnian ui Bennain), Almada (Fürst Gwain von Harmamund), Kosch (Fürst Blasius vom Eberstamm), Maraskan* (vakant, an die Schwarzen Lande gefallen)
Markgrafschaften: Beilunk* (Fürst-Illuminierte Gwidûhenna von Faldahon), Greifenfurt (Markgräfin Irmenella von Wertlingen), Perricum (Markgraf Rondrigan Paligan), Rabenmark* (Markgraf Gernot von Mersingen), Rommilyser Mark (Markgräfin Swantje von Rabenmund), Warunk* (Markgraf Sumudan von Bregelsaum), Windhag (Markgraf Cusimo Garlischgrötz, auch Herzog von Grangor)

Aufstände in Al'Anfa

Die verheerende Niederlage bei der Seeschlacht von Phrygaios zerfrisst den Zusammenhalt der Granden der Schwarzen Perle Al'Anfa. Unruhen und Aufstände erschüttern die Stadt, Machtkämpfe unter den Granden lähmen die Politik, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis der berüchtigte Funke das Pulverfass zur Explosion bringen wird. Unter allen Granden, die um die Vorherrschaft ringen, sind es schließlich *Irshan Perval* und *Aurelian Bonareth*, die als Duumvirn (Doppelherrscher) eine Terrorherrschaft in der Stadt errichten, um ihre Machtansprüche zu behaupten. Erst nach heftigen Auseinandersetzungen gelingt es schließlich dem Schwarzen General *Oderin du Metuant*, die Stadt **1035 BF** zu erobern und sich selbst zum Herren Al'Anfas zu machen, obgleich der Patriarch *Amir Honak* nomineller Herrscher bleibt.

Aufbruch in eine fremde Welt

1035 BF beauftragt der Patriarch des mächtigsten Handelshauses Aventuriens, *Stover Regolan Stoerrebrandt*, eine Expedition durch die südliche Charyptik, um schließlich zum sagenumwobenen Kontinent Uthuria vorzudringen. Auch das Horasreich schickt Schiffe aus, um den legendären Südkontinent zu finden, unwissend, dass ihnen ausgerechnet die Al'Anfaner bereits einige Zeit Jahre zuvorgekommen sind. Gerüchte besagen, dass Stoerrebrandt die legendäre Rose der Unsterblichkeit für sich gewinnen will, die auf dem geheimnisvollen Kontinent wachsen soll.

Kampf um die Blutige See

Ebenfalls in diese Jahre fällt das Erstarken der Schwimmenden Heptarchie unter *Darion Paligan*. Nachdem Xeraan um 1023 BF den Splitter der Charyptoroth an Paligan verlor, hat dieser unermüdlich daran gearbeitet, seinen Einfluss auf die Blutige See auszubauen. Mit der Plagenbringer, einer Dämonenarche, gelingt es ihm viele Kräfte schnell hinter sich zu vereinen, sodass er in den Namenlosen Tagen **1030 BF** den Bund der Urtiefen schließen kann, um weitere Anhänger Charyptoroths zu gewinnen. Ende **1031 BF** gelingt es Paligan und dem Krakonier *Gul'Yuggor*, den legendären Zauberkönig *Moruu'daal* zu erwecken, der schließlich **1034 BF** das Charyptoroth-Schwert Yamesh-Aqam an sich bringt und Darion Paligan übergibt. Der beginnt nun die Jagd auf den *Fließenden Mantel* der Erzdämonin, einen Teil des Frevlergewandes. **1035 BF** schließlich beginnen die Reiche, die an die Blutige See grenzen, gezielt gegen die Schwimmende Heptarchie vorzugehen.

Die Zeit nach 1034 BF

Ausführliche Zeitleisten der Jahre ab 1035 BF finden Sie in den jeweiligen **Aventurischen Jahrbüchern**. Die **Historia** endet an dieser Stelle, um den Aussagen der Lebendigen Geschichte, die weitgehend durch Helden beeinflusst wird, nicht zu weit vorzugreifen und weil der umfangreiche Zyklus der **Splitterdämmerung** sich in unterschiedlichem Tempo zwischen den Jahren 1035 BF und 1040 BF entfalten wird.

Die **Splitterdämmerung** hat auf die eine oder die andere Art die unheiligen Splitter von Borbarads Dämonenkrone zum Thema. Und natürlich auch die Heptarchen, die diese Splitter in ihrem Besitz haben, sowie die Gebiete, in denen sie seit Borbarads Fall herrschen, werden für Spieler erfahrbar gemacht.

Der **Splitterdämmerungs-Zyklus** umfasst folgende Bände:

Schleiertanz (1035 BF) und **Schleierfall** (1037 BF) haben die oronische Verschwörung hinter dem Schleier und das verderbliche Wirken von Belkelels Splitter in Aranien zum Thema. Die beiden Abenteuer bilden den ersten direkt zusammenhängenden Zweiteiler des Zyklus. Die Helden müssen sich erneut mit der Heptarchin *Dimiona von Zorgan* auseinandersetzen, um so den Belkelel-Splitter den Klauen der Verschwörung zu entreißen.

Bahamuths Ruf (frei in den Jahren 1035 BF bis einschließlich 1038 BF anzusiedeln) ist ein umfangreicher Kampagnenband, der sich um die Schrecken der Blutigen See, die Schwimmende Heptarchie *Darion Paligans* und die Eroberung des Charyptoroth-Splitters dreht. Die Ereignisse kulminieren in der Auseinandersetzung mit dem Heptarchen auf der Dämonenarche Plagenbringer.

Firuns Flüstern (Sommer 1038/1039 BF) treibt die Orks des Aikar Brazoragh an, in den hohen Norden zu ziehen, um der Eishexe *Glorana* den Splitter Nagrachs zu rauben – ein Unterfangen, das ihnen nur dank menschlicher Hilfe gelingen kann.

Träume von Tod (1037 BF) trägt den Kampf des boronischen Ordens der Golgariten gegen die untoten Abscheulichkeiten endlich zurück in die Alptraummark des hochrangigen Thargunitoth-Paktierers *Lucardus von Kémet*. Die Helden sind das Zünglein an der Waage, das den Fall Lucardus' und die langsame Ausweitung der Rabenmark bedeuten kann.

Seelenernte (1038 BF) begleitet den Zug des Dieners des Lebens, *Leatmon Phraisop*, der sich im Nachgang der golgaritischen Rückeroberung entschlossen hat, gegen den Thargunitoth-Splitter vorzugehen. Er will mit Peraines Segen die Toten Lande heilen und den Menschen dort endlich die zwölfgöttliche Ordnung wiederbringen. Dabei liegt es allein an den Helden, ob der Thargunitoth-Splitter endgültig vernichtet werden kann oder einer deutlich finstereren Bestimmung zugeführt wird.

Die verlorenen Lande und **Der Schattenmarschall** (ab Ingerimm 1039 BF) bilden den Abschluss der **Splitterdämmerung** und drehen sich letztlich um den Splitter Belhalhars und das Schicksal des Fürstkomturs *Helme Haffax*. Kaiserin Rohaja von Gareth befiehlt den Schwertzug gen Mendena, um Tobrien den Klauen des Fürstkomturs zu entreißen. Die Helden haben die Aufgabe, alles vorzubereiten, um den Fall der alten Grafenstadt einzuleiten. Haffax jedoch hält eine unangenehme Überraschung für die Kaiserin bereit: Er selbst greift das Reich an – in Rondras Stadt Perricum. Jetzt müssen die Helden sich dem alten Strategen selbst stellen, um über Wohl und Wehe des Reiches zu entscheiden.

Das Schicksal des Agrimoth-Splitters, der sich in der dämonischen Stadt Yol-Ghurmak in den Händen von *Leonardo dem Mechanicus* befindet, entscheidet sich im Laufe des Jahres 1039 BF, kurz bevor das Heer der Kaiserin den Schwertzug auf Haffax' Hauptstadt beginnt. Diese Ereignisse werden nicht in einem eigenen Abenteuerband behandelt, sondern durch den **Aventurischen Boten** begleitet und in der Romanserie von **Das Schwarze Auge** näher beleuchtet.

Es verbleibt ein letzter Splitter, der ganz gezielt nicht zum Thema in der **Splitterdämmerung** wird: der Splitter Asfaloths. Tief in den maraskanischen Bergwäldern verborgen, bleibt er als dräuendes Damoklesschwert im Besitz der finsteren *Skrechu* und wird erst während der Fortführung des maraskanischen Erzählbogens wieder aufgegriffen.

Die Zeitalter in Kürze

Erstes Zeitalter: Die Schöpfung

Wichtige Ereignisse: das Entstehen der Welt, das Erscheinen der Unsterblichen, Khas Festlegung der Weltengesetze, Satinavs Frevel und Bestrafung, die Entstehung der Ersten, Zweiten, Dritten und Fünften Sphäre, Pflanzen und Tiere
Dominierende Völker: die Unsterblichen
Weitere Völker: –
Wichtige Götter: Los, Sumu (beide eher Urprinzipen); Kha
Besondere Kulturtechniken: –
Städte: –
Zauberei: –
Karmakorthäon: erster Streit um Alveran

Zweites Zeitalter: Der Krieg um Alveran und der Angriff der Dämonen

Wichtige Ereignisse: Kampf um Alveran, die Welt wird mehrfach verheert, Ogerons Tod, die Entstehung des Dämonensultans, Angriff der Dämonen, Friedensschluss der Unsterblichen, die Schaffung der Vierten Sphäre für die Seelen der Verstorbenen, der ewige Schlaf Raschtuls
Dominierende Völker: die Unsterblichen
Weitere Völker: Feuer-, Wasser-, Erz- und andere Riesen, später Oger, Trolle, Zyklopen, Monaden und viele weitere neu erschaffene Kreaturen
Wichtige Götter: Arkan'Zin, Charypta, der Goldene, Graufang, Mada , Mithrida, Nandus, Praios, Phex, Rahja, Tsatuaria
Besondere Kulturtechniken: Sprache, Beherrschung des Feuers, einfache Werkzeug- und Waffenherstellung
Städte: –
Zauberei: –
Karmakorthäon: die alveranischen Gesetze, Kha als Hüterin der Weltengesetze, die Erste Sphäre, die Bannung Graufangs, die Sechste Sphäre

Drittes Zeitalter: der Äon der Drachen

Wichtige Ereignisse: die ersten Auserwählten, Erschaffung der Tierkönige und der Großen Drachen, später auch anderer Drachen, Madas Frevel, die Freisetzung der Magie
Dominierende Völker: Drachen
Weitere Völker: Trolle, Oger, Riesen, Gryphonen, Wulfen, Bashuriden
Wichtige Götter: Charypta, Firun, der Goldene, Hazaphar, Kauca, Mada, Mithrida, Nandus, Phex, Praios, Reißgram, Rondra, Tairach und Tsatuaria
Besondere Kulturtechniken: Landwirtschaft und Viehzucht, Religionen und Kulte, erste Städte, erste Staatengebilde unter Herrschaft der Großen Drachen, erste Schriftzeichen in Glyphenform
Städte: Palaststädte der Drachen (und Drakonia)
Zauberei: Magie wird erstmals freigesetzt, erste Wesen lernen primitive Formen der Freizauberei
Karmakorthäon: die Großen Drachen werden als Wächter über die Welt eingesetzt

Viertes Zeitalter: der Äon der Trolle

Wichtige Ereignisse: Streit und Misstrauen der Götter untereinander, die Götter ziehen sich aus der Dritten Sphäre zurück, die Drachenstädte verfallen, der Verrat des Goldenen
Dominierende Völker: Trolle, Zyklopen, Riesen
Weitere Völker: Drachen, Gryphonen, Bashuriden, Oger, Goblins
Wichtige Götter: u.a. der Goldene, Charypta, Praios, Tsatuaria, Chrysir, Hazaphar, Rondra, Tairach, Mithrida, Phex und Nandus
Besondere Kulturtechniken: Baukunst, Schmiedekunst, erste Tempel, Raumschrift der Trolle als erste Schrift nach den Drachen, Götter entsenden erste Agenten

Städte: die Drachenstädte verfallen, dafür entstehen gewaltige Trollbauwerke
Zauberei: Die Götter verbieten jegliche Zauberei. Gemeinschaftszauberei der Trolle, Handwerkszauberei der Zyklopen, erste Limbusreisen, Trollpfade
Karmakorthäon: die Bestrafung und Verbannung des Goldenen, die Schlüssel der Elemente

Fünftes Zeitalter: die Rückkehr des Goldenen

Wichtige Ereignisse: neue Götterkulte, Aufhebung des Magieverbots, Bündnis zwischen dem Goldenen und dem Dämonensultan, zweiter Dämonenangriff, die Dämonenkrone wird geschmiedet, erste Untote, das Omegatherion
Dominierende Völker: keines
Weitere Völker: Trolle, Oger, Riesen, Goblins, Krakonier, Necker, Mahre, Gryphonen, Drachen, Minotauren, Satyare, Zentauren, Jhrarhra und weitere
Wichtige Götter: u.a. Bylmaresh, Charypta, Hazaphar, Ifirn, Ingerimm, Kauca, Nandus und Tsatuaria
Besondere Kulturtechniken: viele Neuentwicklungen, aber keine besonders augenfälligen
Städte: zahlreiche in allen Bereichen der Welt, von den höchsten Berggipfeln bis in die Tiefen der Meere
Zauberei: Geister- und Ahnenbeschwörungen, unterschiedliche Formen der Elementarmagie, Untotenbeschwörung, erste Dämonenpakte bei Sterblichen
Karmakorthäon: Sieg über den Namenlosen und die Dämonen, der Namenlose wird in die Sternenbresche geschmiedet.

Sechstes Zeitalter: der Äon der Katzengestaltigen

Wichtige Ereignisse: Gryphonen unterwerfen und versklaven viele andere Völker, Dämonenpakt des Gryphonenkaisers
Dominierende Völker: Gryphonen
Weitere Völker: Trolle, Oger, Riesen, Krakonier, Necker, Mahre, Drachen, Lumnianer, Kratharer, Wulfen, Menschen (Nivesen)
Wichtige Götter: u.a. Brazoragh, Bylmaresh, Charypta, Firun, Ingrimm, Mokoscha, Peraine, Praios, Rondra, Rotschweif und Tairach
Besondere Kulturtechniken: fliegende Schiffe, abgerichtete Riesenadler und Reitdrachen, Goldbearbeitung
Städte: Aurelia, die goldene Hauptstadt
Zauberei: Geister- und Ahnenbeschwörung, frühe Formen der Spruchmagie, Dämonenbeschwörung
Karmakorthäon: Praios' Rückzug

Siebtes Zeitalter: der Äon der Spinnen und Insekten

Wichtige Ereignisse: Schöpfung der Smaranter, Urugs, Amarkrabben und Hummerier durch Tsatuaria, die Smaranter-Kriege
Dominierende Völker: Lumnianer, Kratharer, Smaranter
Weitere Völker: Bashuriden, Trolle, Oger, Riesen, Krakonier, Necker, Mahre, Drachen, Urugs, Amarkrabben, Hummerier
Wichtige Götter: u.a. Aves, Brazoragh, Bylhara, Charypta, Chrysir, Firun, Liska, Mokoscha, Peraine, Rotschweif, Tairach, Shinxir und Tsatuaria
Besondere Kulturtechniken: Schriftzeichen, riesige Kunstwerke, unterirdische Nester und Sandburgen
Städte: –
Zauberei: Schwarmmagie, Spruchmagie, Elementarmagie, bashuridische Sphärenreisen, smaranitische Dämonologie mit Chimärenbau, Zeitreisen
Karmakorthäon: unbekannt

Achtes Zeitalter: der vergessene Äon

Wichtige Ereignisse: unbekannt
Dominierende Völker: unbekannt
Weitere Völker: unbekannt
Götter in Alveran: unbekannt
Besondere Kulturtechniken: unbekannt
Städte: unbekannt
Zauberei: unbekannt
Karmakorthäon: unbekannt

Neuntes Zeitalter: der Äon der maritimen Wesen

Wichtige Ereignisse: Herrschaft der Wasserdrachen, Gründung mehrerer Unterwasserreiche, Unterwerfung der Landmassen durch die aquatischen Völker, Erschaffung der Leviatanim, Pyrdacors Insel als kulturelles Zentrum, Erschaffung der Orks, Erschaffung der Eisregionen und der Jahreszeiten
Dominierende Völker: Mahre, Necker, Ziliten, Krakonier, Wasserdrachen
Weitere Völker: Achaz, Jhrarhra, Trolle, Riesen, Drachen, Urugs, Amarkrabben, Hummerier, Orks, Shintr, Menschen
Wichtige Götter: Brazoragh, Charypta, Efferd, Firun, Hesinde, Ingerimm, Kor, Numinoru, Nurti, Phex, Praios, Rondra, Simia, Tairach und Tsatuaria
Besondere Kulturtechniken: Unterseeboote, Mahrische Glyphen
Städte: untermeerische Städte, Pyrdacors Hauptstadt
Zauberei: Elementarbeschwörung, Kristallomantie, Dämonenbeschwörung
Karmakorthäon: Vernichtung von Charyptas Anhängern, Charyptas Flucht in die Siebte Sphäre

Zehntes Zeitalter: der Äon der Geschuppten

Wichtige Ereignisse: Pyrdacor als Gottkaiser, Pyrdacors Humusritual, Aufblühen und Untergang der Hochelfen, Erscheinen der Zwerge, Krieg zwischen Echsen und Zwergen, Einfall der Horden des Goldenen
Dominierende Völker: Drachen, Leviatanim, Achaz, Skrechim, Jhrarhra, Shintr
Weitere Völker: Elfen, Zwerge, Trolle, Oger, Riesen, Mahre, Menschen, Urugs, Hummerier, Orks
Wichtige Götter: darunter Brazoragh, Efferd, Firun, Hesinde, Phex, Praios, Rondra, Tsa, Nurti, Satuaria, Simia, Ingerimm und Tairach
Besondere Kulturtechniken: –
Städte: Pyramidenstädte der Echsen, Zze Tha, Elementarstädte der Hochelfen
Zauberei: Kristallomantie, Elementarbeschwörung, Artefaktmagie
Karmakorthäon: Pyrdacors Vernichtung, Zusammenbruch der Echsenreiche

Elftes Zeitalter: Menschen

Wichtige Ereignisse: Diamantenes Sultanat, Siedler aus dem Güldenland
Dominierende Völker: Menschen
Weitere Völker: Elfen, Zwerge, Orks, Goblins, Achaz
Wichtige Götter: Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Peraine, Phex, Tsa, Ingerimm, Rahja (die Götter in Alveran)
Städte: Menschenstädte
Zauberei: Spruchmagie, Elementarismus, Dämonologie, Geisterbeschwörung, Fluchmagie, Limbuszauberei, Schamanismus, Artefaktmagie, daneben Kristallomantie, elfische Zauberlieder und unterschiedliche Rituale

Völker in der Historia Aventurica

Achaz	die archetypischen Echsenmenschen, humanoid mit langem Schwanz
Amarkrabben	aquatische Wesen mit geschickten Scheren und hartem Panzer
Bashuriden	humanoide Wesen mit einem dritten Auge auf der Stirn, die in Myranor als Archäer bekannt sind
Goblins	humanoide Wesen mit strubbeligem, roten Fell
Gryphonen	katzengestaltige, humanoide Wesen, einige davon mit Falkenkopf; selten besitzen sie Raubvogelflügel
Drachen (Alte, Große, Hohe; Rassen wie Perl, Kaiser- oder Höhlen-; auch als Lindwürmer bekannt)	entfernt an Echsen erinnernde, flugfähige Wesen voller Magie
Elfen (Licht-, Hoch-, Au-, Firn-, Wald-, Steppen-)	humanoid, ausnehmend ebenmäßige Wesen mit hohem magischem Potenzial
Feliden	unterschiedliche humaniode Rassen mit unterschiedlichen Raubtierköpfen
Gigantulae	riesiges Spinnenvolk
Gorgonen	humanoide Wesen mit Auswüchsen und Tentakeln am Kopf (auch als Schlangenhaarige bekannt)
Hummerier	halbaquatische Lebewesen, die entfernt an aufrechtgehende Hummer erinnern
Jhrarhra	Echsenwesen, deren Gestalt an eine Hornechse, vierbeinige, gehörnte Dinosaurier wie den Triceratops, gemahnen, brillante Zauberer
Krakonier	aquatische humanoide Wesen, die an eine Kröte erinnern
Kratharer	ameisenartige insektoide Wesen
Krisra	Echsenwesen mit ledrigen Schwingen
Leviatanim	Echsenwesen, das als Mischform aus Echse und Kröte daherkommt
Lumnianer	bienenartige insektoide Wesen
Mahre	aquatische humanoide Lebensform mit großen, lidlosen Augen
Mantra'kim	humanoide Echsenwesen mit deutlichen drachischen Zügen
Maru	humanoide Echsenwesen mit Krokodilkopf
Menschen	derzeit vorherrschende humanoide Rasse, die in vielfältigen Ausprägungen daherkommt
Monaden	dunkelhäutige humanoide Wesen mit einem Auge und metallenen Händen
Necker	aquatische humanoide Wesen
Oger	große humanoide Wesen mit einem enormen Hunger und geringer Intelligenz
Orks	humanoide Wesen mit dichtem schwarzen Pelz
Riesen (Feuer-, Wasser-, Erz-, Frost- und Reif-)	gigantische humanoide Wesen, deren Form durch die Elemente bestimmt wird
Risso	aquatische humanoide Rasse, die Züge von Echsen, Fischen und Menschen ineinander vereint
Shakagra	humanoide Rasse, die den Firnerlfen gleicht mit reinweißer Haut und Haaren sowie gänzlich schwarzen Augen (auch als Nachtalben bekannt)
Shingwa	humanoide Echsenwesen mit chamäleonhaften Zügen
Shintr	humanoide Echsenrasse mit Kobrakopf, Schlangenleib und mehreren Armen
Skrechim	Echsen von humanoider Gestalt aber ohne Beine und mit vier Armen, begnadete Zauberer
Smaranter	spinnenartige insektoide Wesen
Trolle	große humanoide Wesen, älteste kulturschaffende Rasse
Wulfen	humanoide Gestaltenwandler mit wölfischer Zweitform
Unsterbliche	Wesen ohne feste Gestalt
Urugs	käferartige insektoide Wesen
Ziliten	aquatische humanoide Rasse, die archetypischen Fischmenschen
Zwerge	humanoide Wesen von gedrungenem und kleinem Wuchs
Zyklopen	humanoide Wesen mit nur einem Auge

Bekannte Herrscher und Herrscherinnen der wichtigen Menschenvölker

Herrscher der Tulamiden

Die Scheik-al-Scheiks

2009-1779 v.BF: Rashtul al-Scheik
1779-1757 v.BF: Bastrabun ibn Rashtul

Die Sultane von Khunchom

1757-1738 v.BF: Bastrabun ibn Rashtul
1737-1716 v.BF: Perhiman ibn Bastrabun
1716-1681 v.BF: Yadda ibn Perhiman
1680-1638 v.BF: Nabatil al-Waqih
1638-1606 v.BF: Manoyla saba Nabatil
1606-1583 v.BF: Ifriqis ibn Omeid
1583-1543 v.BF: Waddif al-Sadiq
1543-1512 v.BF: Waddif al-Retef
1511-1465 v.BF: Waddif al-Nabti
1465-1430 v.BF: Waddif al-Karibi
1430-1405 v.BF: Waddif al-Yarush
1405 v.BF: Moqtah saba Shanatir
1405-1365 v.BF: Waddif al-Wakiah
1365-1324 v.BF: Sulman al-Nassori

Die Diamantenen Sultane, erste Dynastie

1324-1313 v.BF: Sulman al-Nassori
1313-1285 v.BF: Rhukeyef ibn Sulman
1285-1256 v.BF: Omar Shadif
1255-1223 v.BF: Gassir al-Tarifa
1223-1175 v.BF: Amir al-Dhubb
1175-1132 v.BF: Toba al-Akran
1131-1092 v.BF: Kharibet I.
1092-1060 v.BF: Qasran Yanuf

Die Diamantenen Sultane, zweite Dynastie

1060-1018 v.BF: Rufis Riyyam al-Muktar
1018-974 v.BF: Sheranbil I. al-Yakrub
974-970 v.BF: Sheranbil II.
970-909 v.BF: Sheranbil III.
909-872 v.BF: Mordai ibn Dhuri
872-839 v.BF: Yasmail ibn Mordai
839-802 v.BF: Kharibet II.
802-788 v.BF.: Sheranbil IV. ‚al-Wazzif'
788-736 v.BF: Shahr Halel
736-694 v.BF: Haidan ibn Shahr Halel
694-642 v.BF: Abu Shadad

Die Diamantenen Sultane, dritte Dynastie

642-586 v.BF: Hasrabal al-Milta
585-560 v.BF: Hailif ibn Sinhedi
560-543 v.BF: Khorim ibn Hailif
543-536 v.BF: Erkhaban ibn Hailif
535-509 v.BF: Alef-Faizal
509-415 v.BF: Sheranbil V. ‚al-Shahr'
415-304 v.BF: *Thronfolgekriege mit ständig wechselnden Sultanen*

Die Diamantenen Sultane, vierte Dynastie

304-270 v.BF: Mustafa ibn Abu Nuwas
270-255 v.BF: Nahema saba Mustafa

Die Diamantenen Sultane, fünfte Dynastie

255-212 v.BF: Yadail al-Musaf
211-190 v.BF: Kalkarib ibn Yadail
190-113 v.BF: *Interregnum*
113-58 v.BF: Bheraimi ibn Shahr
52-17 v.BF: Najara ibn Bheraimi

Die Horaskaiser des Alten Reichs

Die Reichsgründer

950-914 v.BF:	*unbekannt*
914-891 v.BF:	Dalida-Horas
891-880 v.BF:	Seneb-Horas I.
880-856 v.BF:	Belen-Horas

Die Friedenskaiser und -kaiserinnen

856-846 v.BF:	*Regentenrat*
846-821 v.BF:	Seneb-Horas II.
821-799 v.BF:	Asmodena-Horas
799-741 v.BF:	Nasul-Horas
741-719 v.BF:	Arn-Horas
719-698 v.BF:	Yulag-Horas
698-663 v.BF:	Isiz-Horas
663-631 v.BF:	Svelinya-Horas
631-619 v.BF:	Thuan-Horas

Kaiser von Bosparan

619–618 v.BF:	Haldur-Horas
618–564 v.BF:	Fran-Horas (der Blutige)

Die dunklen Zeiten

564-529 v.BF:	Olruk-Horas
529-490 v.BF:	Olruk-Horas II.
490-482 v.BF:	Halmar-Horas
482-481 v.BF:	Bender-Horas (der Einäugige)
481-477 v.BF:	Dozman-Horas
477-426 v.BF:	Yarum-Horas
426-401 v.BF:	Niotha-Horas
401-370 v.BF:	Dalek-Horas
370-329 v.BF:	Dalek-Horas II.
329-300 v.BF:	Jel-Horas
300-258 v.BF:	Usim-Horas
258-191 v.BF:	Usim-Horas II.
191-162 v.BF:	Dalek-Horas III.

Die Kusliker Kaiser und Kaiserinnen

162-110 v.BF:	Brigon-Horas
110-87 v.BF:	Silem-Horas (der Erwählte)
87-59 v.BF:	Obra-Horas
59-17 v.BF:	Murak-Horas (der Eroberer)
17 v.BF-0 BF:	Hela-Horas (die Schöne)

Die Herrscher des Lieblichen Feldes

Die Goblinkönigin in Arivor

1-5 BF:	Uspuschanna

Vorläufige Herrscherin in Kuslik

5-11 BF:	Komturin Lutisana von Kullbach

Protektoren und Protektorinnen von Kuslik

11-24 BF:	Gorben von Rommilys
24-25 BF:	Hagen von Harben (der Geschwätzige)
25-59 BF:	Phexla von Perricum
59-64 BF:	Zornfried von Harben (der Gesetzestreue)

Erzherzöge und Erzherzoginnen von Kuslik

56-91 BF:	Hardo (der Hasenfuß)
91-126 BF:	Romun
126-155 BF:	Hardo II. (Rotbart)
155-172 BF:	Merak
172-195 BF:	Arsek (Donnerherz)
195-249 BF:	Terren
249-302 BF:	Gurd
302-349 BF:	Curon (Goldhaar)

Statthalter und Statthalterinnen der Priesterkaiser im Lieblichen Feld

349-379 BF:	Berdin
379-396 BF:	Anzo (die Kralle)
396-412 BF:	Gerermin
412-441 BF:	Holbec (der Ketzer)
441-456 BF:	Torben (Todbringer)

Herzöge und Herzoginnen von Kuslik

466-484 BF:	Yumin Galahan von Hussbek
484-526 BF:	Answin Galahan (der Löwe)
526-551 BF:	Hilbert Galahan
551-566 BF:	Broinho Galahan (der Bärtige)
566-591 BF:	Ralhia Galahan
591-614 BF:	Broinho II. Galahan
614-652 BF:	Broinho III. Galahan
652-693 BF:	Midor Galahan (der Misstrauische)
693-722 BF:	Dabbert Galahan
722-748 BF:	Olruk Galahan (der Trinker)
748-751 BF:	Juban Galahan (der Unberatene)

Könige und Königinnen des Lieblichen Felds

752-769 BF:	Khadan
769-800 BF:	Dettmar
800-813 BF:	Alborn
813-823 BF:	Kusmara
823-841 BF:	Alborn
841-866 BF:	Elissa
(866-880 BF:	Prinz Salman)
866-886 BF:	Amene
886-912 BF:	Barjed
912-939 BF:	Amene II.
939-971 BF:	Therengar
971-996 BF:	Tolman
996-1010 BF:	Amene III. (die Große)

Die Kaiser und Kaiserinnen des Horasreichs

1010-1028 BF:	Amene-Horas
1028-1030 BF:	Timor-Horas und Aldare-Horas
ab 1030 BF:	Khadan-Horas

Die Kaiser des Neuen Reichs

0-53 BF:	Raul

Die klugen Kaiser und Kaiserinnen

53-85 BF:	Debrek
85-98 BF:	*der vergessene Kaiser*
98-119 BF:	Nardes (der Nachsichtige)
119-120 BF:	Sigman
120-172 BF:	Sighelm
172-213 BF:	Gerbald I.
213-255 BF:	Menzel (der Gute)
255-275 BF:	Gerbald II.
275-309 BF:	Rude I.
309-333 BF:	Ugdalf
333-335 BF:	Kronprinz Rude II., vertreten durch den Priesterrat

Die Priesterkaiser und -kaiserinnen

335-348 BF:	Aldec Praiofold II.
348-412 BF:	Noralec Praiowar I.
412-414 BF:	Kathay Praiotin XI.
414-419 BF:	Gurvan Praiobur I.
419-441 BF:	Helus Praiodan I.
441-452 BF:	Gurvan Praiobur I.
452-455 BF:	Amelthona Praiadne II.
455-465 BF:	Gurvan Praiobur II.

Der Reichsbehüter

466-589 BF:	Rohal der Weise

Die Eslamiden

602-645 BF:	Eslam I. von Almada (der Münzreiche)
645-663 BF:	Tolak von Almada
663-697 BF:	Alrik von Almada (der Ritterliche)
697-728 BF:	Eslam II. von Almada
728-747 BF:	Eslam III. von Almada
747-772 BF:	Eslam IV. von Almada
772-809 BF:	Bodar von Almada (der Kahle)
809-843 BF:	Bodar II. von Almada (der Krüppel)
843-880 BF:	Eslam V. von Almada
880-902 BF:	Valpo von Almada (der Trinker)

Die Garether

933-948 BF:	Perval von Gareth (der Grausame)
948-975 BF:	Bardo und Cella von Gareth
975-993 BF:	Reto von Gareth (der Erneuerer oder der Gerechte)
993-1010 BF:	Hal von Gareth (der Göttliche oder der Friedensbringer)
1010-1011 BF:	Answin von Rabenmund als Usurpator
1014-1021 BF:	Brin von Gareth als Reichsbehüter
1021-1027 BF:	Emer ni Bennain als Reichsregentin
1027-1029 BF:	Jast Gorsam vom Großen Fluss als Reichsregent
seit 1029 BF:	Rohaja von Gareth
1029-1034 BF:	Selindian Hal von Gareth als Gegenkaiser (der Mondenkaiser)

Bornland

Die Marschälle der Theaterritter

247-263 BF:	Gerbald von Ruckenau
263-288 BF:	Jadvige von Hummergarben
288-321 BF:	Gunbald von Neersand
321-337 BF:	Anshag von Glodenhof

Die Adelsmarschälle

993-1013 BF:	Jucho von Dallenthin und Persanzig
1013-1021 BF:	Tjeika von Jatleskenau
1021-1030 BF:	Thesia von Ilmenstein
1030-1035 BF:	Ugo Damian von Eschenfurt
seit 1035 BF:	Nadjescha von Leufurten

Albernia

Die Fürsten und Fürstinnen aus dem Hause Bragold

705-683 v.BF:	Selma Bragold
683-661 v.BF:	Yulagin Bragold
661-645 v.BF:	Nardalis Bragold
644-621 v.BF:	Sylna Bragold
621-592 v.BF:	Etel Bragold
592-578 v.BF:	Fingorn Bragold
577-568 v.BF:	Ardis Bragold

Die Fürsten und Fürstinnen aus dem Hause Ulaman

1 v.BF-43 BF:	Egtor I. Ulaman
43-91 BF:	Jistin Ulaman
91-123 BF:	Orgala I. Ulaman
123-134 BF:	Retiro I. Ulaman
134-156 BF:	Glarik I. Ulaman
156-189 BF:	Glarik II. Ulaman
189-207 BF:	Emeralda I. Ulaman
207-239 BF:	Glarik III. Ulaman
239-262 BF:	Orgala II. Ulaman
262-290 BF:	Orgala III. Ulaman
291-314 BF:	Retiro II. Ulaman
314-338 BF:	Egtor II. Ulaman

Der Magokrat der Thaumaturgischen Akademie

594-599 BF:	Spektabilität Altumarn

Der Hetmann aus dem Hause Bennain

599-609 BF:	Niamad ui Bennain (zuerst als Hetmann, ab 602 BF als Landverweser)

Die frühen Fürsten und Fürstinnen aus dem Hause Bennain

609-641 BF:	Marhada ni Bennain
641-665 BF:	Ruada ni Bennain
665-695 BF:	Thorn ui Bennain
695-702 BF:	Toras ui Bennain
703-720 BF:	Gortum ui Bennain
720-745 BF:	Diaran ui Bennain

Die Garether Reichsvögte

745-752 BF:	Gerbald von Mersingen
752-753 BF:	Nikla von Mersingen
754-785 BF:	Viburn von Mersingen

Die späteren Fürsten und Fürstinnen aus dem Hause Bennain

785-810 BF:	Sinjer ni Bennain
810-839 BF:	Nargud ui Bennain
839-865 BF:	Emerthon I. ui Bennain
865-890 BF:	Maglad ni Bennain
890-906 BF:	Emerthon II. ui Bennain
906-928 BF:	Emerthon III. ui Bennain
928-948 BF:	Skanjer ui Bennain
948-974 BF:	Emerald ui Bennain
974-83 BF:	Halman ui Bennain
983-1011 BF:	Cuanu ui Bennain

Die erste Fürstin aus dem Hause Elenvina

1011-1013 BF:	Isora von Elenvina

Die Könige und Königinnen aus dem Hause Bennain

1013-1022 BF:	Cuanu ui Bennain (bis 1014 BF noch als Fürst)
1017-1032 BF:	Invher ni Bennain (zunächst gemeinsam mit Cuanu)

Die späteren Fürstinnen aus dem Hause Elenvina

1027-1032 BF:	Isora von Elenvina
aeit 1032 BF:	Idra Bennain von Elenvina (als Regentin)
ab 1038 BF:	Finnian ui Bennain

Almada

Die Emire und Emirinnen von Al'Mada

331-288 v.BF:	Aslam ybn Sarhidi
288-267 v.BF:	Gushadal al'Zahir
267-228 v.BF:	Yalacham Acha'an
228-194 v.BF:	Ismeralda al'Azila
194-171 v.BF:	Ashulab y-ben Nazir
171-142 v.BF:	Alman al'Sfahor
142-113 v.BF:	Hamadi y ben Alman
113-83 v.BF:	Harabal y ben Avun

Die General-Protektoren und -Protektorinnen

82-65 v.BF:	Idris I. von Culming
65-53 v.BF:	Zarpada al'Shirasgan
53-19 v.BF:	Idris II. von Culming
19 v.BF-0 BF:	Teodicus der Strecker
0-2 BF:	Xafira Sfalia

Die ersten Fürsten und Fürstinnen Al'Madas

2-25 BF:	Obidos I. von Viryamun
25-40 BF:	Eglamor von Viryamun
40-57 BF:	Travanca I. von Viryamun (die Streitlustige)
57-84 BF:	Esfera von Viryamun
84-118 BF:	Obidos II. von Viryamun
118-136 BF:	Travanca II. von Viryamun
136-164 BF:	Antara von Viryamun

Die Ratsfürsten und -fürstinnen

164-196 BF:	Boronathan
196-219 BF:	Gujadal Galandi
219-232 BF:	Charef der Schöne
232-267 BF:	Madalieb di Madjani
267-293 BF:	Yahud al'Kasim
293-305 BF:	Mirania von Bleichenwang
305-313 BF:	Vinyaza de Veroza
313-330 BF:	Amaros von Lindholz
330-335 BF:	Rondara Alfaran

Die Sonnengebieter und -gebieterinnen

335-348 BF:	Zerila I.
348-372 BF:	Ucurthea
372-391 BF:	Praiana die Gleißende
391-416 BF:	Praiolec
416-442 BF:	Zerila II.
442-465 BF:	Narvan

Die späteren Fürsten und Fürstinnen Al'Madas

466-497 BF:	Zafira von Aguilon
497-530 BF:	Jervan von Aguilon
530-574 BF:	Madalena von Aguilon
574-594 BF:	Tyandaris von Punin

Die Großfürsten und -fürstinnen von Almada

594-631 BF:	Eslam I. von Almada (der Münzreiche, bis 601 BF Fürst)
631–653 BF:	Tolak von Almada
653-663 BF:	Alrik von Almada (der Ritterliche)
663-697 BF:	Eslam II. von Almada
697-728 BF:	Eslam III. von Almada
728-747 BF:	Eslam IV. von Almada
747-772 BF:	Bodar I. von Almada
772-809 BF:	Bodar II. von Almada
809-863 BF:	Eslam V. von Almada
863-864 BF:	Bodar III. von Almada
864-902 BF:	Valpo von Almada (der Trinker, ab 881 BF König)

Die frühen Fürsten und Fürstinnen von Almada

933-949 BF:	Wulfhelm Gobentodt
949-961 BF:	Rahjada da Vanya
961-974 BF:	Migel von Rebenthal
974-983 BF:	Solivai von Harmamund

Könige und Großfürsten von Almada

975-993 BF:	Reto von Gareth (zunächst nur König, ab 983 König und Großfürst)
994-1014 BF:	Hal von Gareth (ab 1014 BF vermisst)
1014-1021 BF:	Brin von Gareth
1022-1028 BF:	Rohaja von Gareth (nur Königin)
1027-1034 BF:	Selindian Hal von Gareth (zunächst Großfürst, ab 1028 BF König)

Der spätere Fürst von Almada

seit 1034 BF:	Gwain von Harmamund

Darpatien

Könige und Königinnen der Rommilyser Mark

650-625 v.BF:	Mirvana die Landnehmerin
vor 564-563 v.BF:	Dardulan II. (der Große)
563 v.BF:	Hakhon
563 v.BF:	Rudegar von Perricum
ab 563 v.BF:	Denderan von Altalapis (Usurpator)
558 bis nach 530 v.BF:	Svelinya I. (die Befriedende)
bis 444 v.BF:	Svelinya III.

Herzöge und Herzoginnen Darpatiens

ab 444 v.BF:	Svelinya III. (die Kniende)
unbekannte Zeit:	Faralan
Bis 250 v.BF:	Isundra
ab 250 v.BF:	Gorterius
ab 225 v.BF:	Marvelon Monteris
um 148 v.BF:	Gundra I.
0-794 BF:	der jeweilige König von Garetien

Könige und Königinnen Darpatiens

seit 794 BF:	der jeweilige Kaiser des Mittelreichs

Fürsten und Fürstinnen Darpatiens

794-799 BF:	Randolph von Rabenmund
unbekannte Zeit:	Gerhelm von Rabenmund
931-983 BF:	Helmbrecht von Rabenmund
983 BF-1011 BF:	Hildelind von Rabenmund
1014-1028 BF:	Irmegunde von Rabenmund
seit 1031 BF:	Ucurian von Rabenmund (als Kronverweser für seine Tochter Swantje Rahjandraêl von Rabenmund, allerdings umstritten, da vom Gegenkaiser Selindian eingesetzt)

Markgraf der Rabenmark

seit 1028 BF:	Gernot von Mersingen ä.H.

Herrscher der Traviamark

1029-1036 BF:	Cordovan von Rabenmund (Kronverweser für das Heilige Paar Traviata und Trautmann von Rabenmund)

Marschall der Wildermark

1029-1035 BF:	Ludalf von Wertlingen
1035-1036 BF:	Bunsenhold von Ochs

Markgräfin der Rommilyser Mark

seit 1036 BF:	Swantje von Rabenmund

Fürsten des Kosch

ab 732 v.BF:	Carid II. von Ferdok
um 614-581 BF:	Pergrim der Erkunder
ab 0 BF:	Baduar vom Eberstamm
ab 682 BF:	Bernfred vom Eberstamm
bis 915 BF:	Alphak vom Eberstamm
bis 995 BF:	Berndrich vom Eberstamm
seit 995 BF:	Blasius vom Eberstamm

Die Emire des Amhallassih

seit 926 BF:	Said al-Tergaui ibn Charef
unbekannte Zeit:	Thurschim al-Tergaui
derzeit:	Dschelafan al-Tergaui ibn Thurschim

Herrscher der Nordmarken

ab 471 v.BF:	Königin Salbarga die Stolze
um 444 v.BF:	König Halwart der Weise
528-566 BF:	Herzog Koradin der Nordmärkische
um 868 BF:	Herzogin Jarinde vom Großen Fluss
bis 988 BF:	Herzog Hartuwal Gorwin I. vom Großen Fluss
988-1035 BF:	Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss
seit 1035 BF:	Herzog Hartuwal vom Großen Fluss

Herrscher über Weiden

Könige von Baliho

526-460 v.BF:	Isegrein von Bosparan (der Alte)
460-444 v.BF:	Isegrein der Wanderer

Herzöge und Herzoginnen von Baliho

444-437 v.BF:	Eudo von Bethana (der Schinder)
437-428 v.BF:	Ardin der Minnigliche
428-392 v.BF:	Undra die Kluge
392-331 v.BF:	Waldrada die Schöne
331-288 v.BF:	Waldrada die Junge
288-261 v.BF:	Falgund der Verfluchte
261-251 v.BF:	Miron der Jüngling

Herzöge und Herzoginnen zum Pandlaril

1-42 BF:	die herzoglichen Zwillinge Thordenin der Spielmann und Thordenan der Retter
43-62 BF:	die herzoglichen Brüder Thordenan der Jüngling und Thordenin der Schlaue
62-95 BF:	die herzoglichen Brüder Thordenin der Waidmann und Thordenan der Gute
95-130 BF:	die herzoglichen Brüder Thordenan der Seefahrer und Thordenin der Gute
131-134 BF:	herzogliche Geschwister Luitperga von Gareth und Thordenin der Verwegene
134-161 BF:	Luitperga die Schöne
162-168 BF:	Thordenin der Greise

Seneschalke aller Lande von Pandlarin und Pandlaril

168-185 BF:	Giselwulf von Weiden
185-201 BF:	Ingramm von Weiden
201-237 BF:	Grimold von Weiden
237-292 BF:	Wunnemar von Weiden
292-319 BF:	Henna von Weiden
319-347 BF:	Grifo der Junge von Weiden

Herzogen-Wahrer zum Pandlaril

347-374 B:	Eudo II. von Salthel
375-411 BF:	Gundowald von Salthel
411-462 BF:	Perchtruda von Salthel
462-465 BF:	Gundobald von Salthel

Herzöge und Herzoginnen von Weiden

469-494 BF:	Selinde von Weidenau
494-511 BF:	Walla von Weidenau
511-562 BF:	Herdan von Weidenau
562-596 BF:	Emmeran von Weiden
596-601 BF:	Odila von Weiden
601-650 BF:	Bernhelm von Weiden
650-689 BF:	Odilo von Weiden
691-711 BF:	Tsadan von Weiden
711-732 BF:	Jarlan von Weiden
732-740 BF:	Selinde II. von Löwenhaupt
740-764 BF:	Emmeran II. von Weiden
764-797 BF:	Thorulf von Weiden
798-815 BF:	Leuemann von Weiden
815-818 BF:	Wallfried II. von Weiden
818-832 BF:	Helmgard von Weiden
833-867 BF:	Grimmwulf von Weiden
867-910 BF:	Selinde III. von Löwenhaupt
910-921 BF:	Wallfried III. von Löwenhaupt
921-981 BF:	Wallfried IV. von Löwenhaupt
981-1021 BF:	Waldemar von Löwenhaupt
seit 1021 BF:	Walpurga von Löwenhaupt
1022 BF:	Baeromar Falk von Geltring-Weiden (als Usurpator)

Andergast

Die Fürsten von Andergast

ab 859 v.BF:	Argos Zornbold (erst als Bürgermeister, ab 854 v.BF als Fürst)
um 363 v.BF:	Wendolyn der Prunksüchtige
um 133 BF:	Wendelmir V. von Andergast
um 480 BF:	Wendolyn III. Zornbold (der Traurige)
715-717 BF:	Argos IV. (der Frevler)
717-735 BF:	Bogumil I.
bis 994 BF:	Wendolyn VI. Zornbold
994-1021 BF:	Wendolyn VII. Zornbold (ab 999 als König)

Die Könige von Andergast

1021 BF:	Wenzeslaus der Jüngere von Andergast
1022-1036 BF:	Efferdan I. Zornbold
seit 1036 BF:	Wendelmir VI. von Andergast

Nostria

Die Pirgermeister von Nostria

um 859 v.BF:	Fringlas Kasmyrin
um 704 v.BF:	Kasparyn (zuerst als Pirgermeister, ab 703 v.BF als Fürst)

Die Fürsten und Fürstinnen von Nostria

bis 229 BF:	Andaryn II. Kasmyrin
229 BF:	Elysmine Kasmyrin (nennt sich auch Andaryn II.)
ab 291 BF:	Kasimir I. ‚der Große' Kasmyrin
ab 431 BF:	Yasminas II. ‚die Großmütige' Kasmyrin
ab 600 BF:	Lysiane II. Kasmyrin
unbekannte Zeit:	Kasparbald 'der Kurze' Kasmyrin
unbekannte Zeit:	Kasimir II. 'der Dicke' Kasmyrin
vor 841 BF bis nach 917 BF:	Kasimir III. 'der Weise' Kasmyrin
962-1027 BF:	Kasimir IV. Kasmyrin (ab 999 als König)

Die Königin von Nostria

seit 1027 BF:	Yolande II. Kasmyrin

Tobrien

Die Sultane von Alhanien (bis 868 v.BF)

um 1016 v.BF:	Bilkis

Die Königinnen von Alhanien (868-444 v.BF)

ab 868 v.BF:	Hashandru III.

Die Könige und Königinnen von Ysilien (444-301 v.BF)

bis 359 v.BF:	Ibrani
359-343 v.BF:	Nukudeme
343-338 v.BF:	Rasescha
338-325 v.BF:	Amagomer der Blutige
325-301 v.BF:	Merishja und Sildroyan

Die Herzöge und Herzoginnen von Tobrien (301 v.BF-2 BF)

um 32 v.BF:	Jaunava

Die Herzogs-Protektoren von Tobimorien (2–522 BF)

bis 312 BF:	Odilius von Mordain

Die Herzöge von Tobimorien (522-590 BF)

522-559 BF:	Jarlak von Ehrenstein (der Waidmann)
559-590 BF:	Yerodin von Ehrenstein (ab 590 als Herzog von Tobrien)

Die Herzöge von Tobrien (seit 590 BF)

590-595 BF:	Narniel von Nebachot
595-602 BF:	Interregnum
602-638 BF:	Yerodin von Ehrenstein (der Große)
bis 909 BF und 914–920 BF:	Kunibrand von Ehrenstein (der selbst ernannte Kaiser)
920-933 BF:	Interregnum
ab 933 BF:	Silbahart von Ehrenstein (der Starke)
bis 981 BF:	Odo Frankward von Ehrenstein
981–1019 BF:	Kunibald Frankward von Ehrenstein
seit 1019 BF:	Bernfried von Tobrien

Die Markgrafen und Markgräfinnen von Beilunk

981-987 BF:	Germund von Streitzig (bis dahin Seegraf von Beilunk)
987-1011 BF:	Hagen der Dunkle
1011-1014 BF:	vakant
seit 1014 BF:	Gwidûhenna von Faldahon (seit 1021 BF als Fürst-Illuminata der Sonnenmark)

Die früheren Markgrafen von Warunk

981-994 BF:	Karloff von Bregelsaum (mit der silbernen Hand)
994-1026 BF:	Throndwig von Bregelsaum (ab 1021 nur noch nominell)
seit 1026 BF:	Sumudan von Bregelsaum (bis 1032 nur nominell)

Herrscher der Warunkei

1021-1028 BF:	Erzherzog und Verweser Rhazzazor
1028-1032 BF:	der Nekromantenrat

Herrscher Transysiliens

1022-1027 BF:	Dämonenkaiser Gaius Cordovan Eslam Galotta
seit 1027 BF:	Herzog Arngrimm von Ehrenstein, Balphemor von Punin und Leonardo von Havena

Herrscher Tobimoriens (Piratenküste)

1022-1029 BF:	Xeraan
seit 1029 BF:	Helme Haffax (zunächst als Fürst-protektor, ab 1032 BF als Fürstkomtur)

Hetleute der Hetleute

um Bosparans Fall:	Thurske
431-439 BF:	Thorfinna Swafnildsdottir
439-461 BF:	Ragnar
461-477 BF:	Simjara
478-491 BF:	Hjore
905 BF:	Hyggelik der Große (nicht anerkannt)
905-932 BF:	Hardred Bjarnison
932-940 BF:	Eilif Hardredsdottir
940-984 BF:	Swafnild Thorfinnsdottir
984-986 BF:	niemand
986-1008 BF:	Garhelt Rorlifsdottir-Jandasdottir
1008-1026 BF:	Tronde Torbensen
seit 1026 BF:	Jurga Trondesdottir

Zyklopeninseln

Die Archonten und Archontinnen

848-828 v.BF:	Aldara von Kuslik
828-794 v.BF:	Horadan von Rethis
794-707 v.BF:	unbekannt
707-652 v.BF:	Rohafan der Einäugige
652-619 v.BF:	Pelmides

Die Thalassokraten und Thalassokratinnen

600-552 v.BF:	Menkirdes von Kuslik
552-493 v.BF:	Zesrad von Rethis
ab 493 v.BF:	Tjineus von Rethis

Die See-Kunninge

bis 231 v.BF:	Mironos von Rethis

Die Seekönige und Seekönigiinnen von Cyclopea

um 118 v.BF:	Merymakos I. Tyndareôs
50 v.BF-6 BF:	Odenius (der Tüftler)
6-22 BF:	Merymakos II.
22-861 BF:	unbekannt
861-907 BF:	Dirimethos (der Reiche)
907-932 BF:	Palamydas
ab 932 BF:	Merymakos IV.
bis 1011 BF:	Mermydion II.
1011-1020 BF:	Amene Firdayon
seit 1020 BF:	Palamydas (der Zurückgekehrte)

Maraskan

759-771 BF:	Dajin I.
771 BF:	Dajin II.
771-776 BF:	Dajin III.
776-789 BF:	Dajin IV.
789-791 BF:	Dajin V.
792-805 BF:	Umradjida I.
805-807 BF:	Dajin VI.
807-812 BF:	Dajin VII. (der Fromme)
812-849 BF:	nicht überliefert
849-852 BF:	Perjin I.
852 BF:	Perjin II.
852-856 B:	Perjin III.

Al'Anfa

1 BF-unbekannt:	Hadrokles Paligan (Vizekönig)
421-440 BF:	Gurvan Praiobur I. (Priesterkasier)
489 BF-unbekannt:	Themodates I. von Shoy'Rina (Vizekönig)
663-668 BF:	Walkir Zornbrecht (König des Südens)
669-686 BF:	Huntas I. von Shoy'Rina (Vizekönig)
686-732 BF:	Velvenya Karinor (Matriarchin)
ca. 750-763 BF:	Alvaro von Shoy'Rina (Vizekönig)
unbek.-ca.767 BF:	Vitarion von Shoy'Rina (Vizekönig)
938-981 BF:	Bal Honak (Patriarch)
978-1006 BF:	Huntas II. von Shoy'Rina (Vizekönig)
981-1009 BF:	Tar Honak (Patriarch)
1007-1035 BF:	Damian von Shoy'Rina (Vizekönig)
1010-1027 BF :	Triumvirat, bestehend aus Asran Negona (bis 1010 BF), Amir Honak (ab 1010 BF), Oderin du Metuant, Phranya Yalma Zornbrecht
1010 BF bis heute:	Amir Honak (Patriarch, ab 1027 BF alleiniger Herrscher nach Beschluss des Rats der Zwölf)
1035 BF:	Duumvirn, bestehend aus Irschan Perval und Aurelian
seit 1035 BF:	Oderin du Metuant (faktisch)
seit 1035 BF:	Themodates II. von Shoy'Rina (Vizekönig)

Brabak

849-859 BF:	Ariakon de Sylphur	911-933 BF:	Therseia de Sylphur
859-887 BF:	Mizirion I. de Sylphur	933-959 BF:	Peleiston de Sylphur
887-896 BF:	Ariakon II. de Sylphur	959-980 BF:	Mizirion II. de Sylphur
896-910 BF:	Ariakon III. de Sylphur	seit 980 BF:	Mizirion III. de Sylphur

Die Kalifen der Novadis

775-786 BF:	Malkillah ibn Hairadan	832-853 BF:	Khusrau ibn Schiram
786-792 BF:	Omar al-Karim	853-893 BF:	Haschabnah ‚al-Schaddai'
792-814 BF:	Mukkarib al-Kafur	893-957 BF:	Malkillah II. al-Yanuf
814-819 BF:	Sahir-Ilram	957-981 BF:	Chamallah al-Ghatar ibn Rafim
819-820 BF:	Abu Marwan	981-1009 BF:	Abu Dhelrumun ibn Chamallah
820-832 BF:	Yerdawan al-Nadab	seit 1010 BF:	Malkillah III. (Mustafa ibn Khalid)

Index

200 Tage von Gareth 154

A

Aarenstein 187, 251, 297, 299
Abatrox 96f
Abbadihr 110, 134ff, 187, 190
Abbadon 110, 135
Abelmir von Marvinko 301
Abilacht 147, 152, 251
Aboralm 79, 99f, 102
Aboralm II. 103
Aboralms Volk 100
Abu Dhelrumun ibn Chamallah 284, 291, 334
Abu Marwan 260f, 334
Abu Shadad 153, 320
Abu Terfas 279, 297
Acano ya Torese 249, 252
Accademia Magica Curativa 223, 225f
Achanill von Vayavinda 105
Achaz 64, 66, 74ff, 81, 83, 90, 96, 101, 109f, 116, 120, 124f, 128, 131, 137, 160, 167, 169, 176, 180, 184, 189, 235, 238, 240, 243, 257, 277, 318f
Acheburg 212
Acht Märtyrer 187
Acht Stämme der Zwerge 82, 84
Adamantenland 110, 125, 134, 137, 276
Adaon von Garlischgrötz-Veliris 304
Adawadt 119
Adelsmarschall 252, 271, 289, 294f, 299f, 302, 307f
Adhrak al-Wirahil 269
Admiral-Vikos-Sieg 206
Agapyr 180, 196, 202, 212, 214
Aghira 98ff
Agrescha 79
Aguaduron 156f, 160, 162, 166f, 246
Ahnengeister 9, 11
Aikar Brazoragh 11, 89, 116, 174, 289, 292, 306, 308ff, 314f
Aisyphan Osakis 168
Akademie der Geisteskraft und Hellseherei 202f, 206
Akademie der Magischen Rüstung 190f
Akademie der Verformungen 238f
Akademie der Vier Türme 252, 254
Akademie für Kriegs- und Lebenskunst 200
Akrabaal 118ff, 124, 176, 199f, 210, 212, 224, 226
A'Kr'Urabaal 137
Ak'Szash 9, 27, 35
Alabastrien 220
Alagrimm 104, 310
Alamar 69f
Al'Anfa 120, 148, 153ff, 168, 175, 180, 182ff, 197, 201, 210, 214, 216, 220, 238, 240, 242, 246, 262, 270, 274, 276, 280, 282, 288, 294, 312, 314, 333
Al'Anfaner Ritus 245
Alanfanische Prophezeiungen 222
Alara Paligan 284ff
Alarich Ruhmrath 306
Alben 141
Albenhus 144, 170, 184, 270, 272
Al'Benush 170
Alberik Sohn des Arthag 100
Albernia 79, 81, 117, 141, 149, 151f, 154, 157, 159f, 184, 187, 195, 198, 206, 210, 229, 233, 235, 238f, 245ff, 251, 257, 270, 288, 290, 292, 295, 305, 308, 310, 312ff
Albernischen Axtkämpfer 295
Al'Bor 212, 218
Alborn 260, 286
Alborns Speer 286
Albrax Sohn des Agam 310
Albrix 117
Alchimistengilde der Geflügelten Schlange 165
Al'Churâm 153, 263, 268, 279
Al'Dabar 204, 291, 303
Aldara von Kuslik 146
Aldare Firdayon 306, 312
Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach 309
Aldec-Käfer 212
Aldec Praiofold II. 209
Aldec von Wertlingen 207
Aldifreid von Trallop 191
Aldinor 34, 38
Aldiran von Wergen 150
Alef-Faizal 162, 164
Aleion 131
alemitischen Halbinsel 101
Alfadriel Sphärensang 228
Algorton 227, 229
Al'Gorton 227, 254
Algor Tonn 196
Algrid Praiadne I. 203
Al'Grodor 136f
Al'Gûria 129
Al'Hani 120, 142, 194
Alhanien 136, 142, 148, 167, 172, 176
Ali ben Zaro 118
Aliss'Szargo 52, 117ff
Alissya von Nebachot 165
Alizar 52
Allaventurischen Konvent 221, 242, 301
Allaventurischer Konvent 220
Allvogel 11, 302
Almada 159f, 182, 185f, 188, 190, 192, 194, 198f, 211, 217, 220, 224, 226, 229, 235, 240, 253, 266f, 270ff, 295, 298, 307, 311ff
Al'Mada 170, 182, 325
Almadaner Schnauzer 240
Almadine Auge 296
Almadinpalast von Al'Muktur 170
Al'Mahrad 237
Alphana 183, 190, 193, 197
Al'Raska 129
Al'Rifat 253
Alrik von Blautann 307
Alrudh 129
Alruna von Bregelsaum 305
Al'Saffach 196
Also spricht Rastullah 264
Al'Taia 136f
Altaïa 107, 254, 259, 262, 296
Alte 61
Ältestenrat 154, 160, 187, 229, 246
Ältester der Äonen 261
Alte vom Berg 207
Alte Wacht 87
Alt-Gareth 307
Altoum 137, 139f, 144ff, 154, 190, 240, 254, 262, 278, 296
Altumarn 229
Altzoll 122, 161, 299f
Alveran 12, 17f, 22f, 26ff, 43, 45, 47, 49f, 52ff, 63, 67f, 70, 73, 77f, 102, 104, 109, 111, 113, 114, 120, 124, 126, 128f, 135, 144, 175, 188, 226, 253, 284, 299, 316, 318
Alveraniar des verborgenen Wissens 52, 57, 118, 226
Alveraniar des Wissens 32, 37, 52
Alveraniare 18, 27, 52, 56f, 67ff, 102, 104, 175, 188f, 228, 284
Alveranstreu 299
Al'Zul 122, 161
Am 50. Tor 223, 224
Amagomer der Blutige 330
Amanma Rudh 50, 177
Amarandel Sommertau 179, 182
Amarkrabben 58, 317ff
Amaros von Lindholz 325
Amazeran 52f, 57, 73
Amazeroth 57, 72, 134, 279
Amazonen 217ff, 223, 231, 238, 256, 280, 282, 295, 298, 300f
Amboss 87, 89, 90, 99f, 136, 139, 144, 147, 155, 157, 173, 204, 308
Ambosszwerge 90, 99f, 139, 147

Ambros von Kosch Sohn des Aragax 231
Amdeggyngebirge 119
Amelthona Praiadne II. 216ff, 323
Amene 264f, 270, 274, 289, 294ff, 301, 306, 308, 312
Amene II. 270, 322
Amene III. 294f, 322
Amethystlöwin 192, 204
Amhallah 253, 271, 307
Amhallassih 170, 248, 271f, 309, 327
Amir al-Dhubb 132, 320
Amran Kutaki 143
Anatomische Akademie 225
Anbalsaith 308
Ancarion der Rote 80, 82, 86
Ancchir 86f
Anchopal 119, 124, 129f, 143, 190, 199, 203, 224, 227f, 230, 232, 291, 297, 300, 305
Anconiten 236, 238
Anconius von Baburin 238
Andaryn II. Kasmyrin 330
Anderather Praiostempel 295f
Andergast 142, 145ff, 152, 165, 174, 186, 197, 203, 236, 247, 287, 289, 292, 294, 310
Andrafall 141f, 146, 174
Angbodirtal 234
Ange 175, 293
Angenburg 158, 160, 171
Angolosch 82, 84ff
Angrond Streitkolben 178f
Angrosch 31, 87, 92f, 95, 97, 98, 100ff, 117, 147, 150, 157, 171, 198, 210, 231, 236, 251
Angroschim 31, 92, 95, 9ff, 102, 104, 150, 157, 171, 210, 251
Ankhatep 19
Annalen des Götteralters 128
Anshag von Glodenhof 208, 210, 223, 323
Ansvel 239
Answhed 239
Answin Galahan 322
Answinkrise 292
Answin von Rabenmund 288, 290ff, 294, 311, 323
Antara von Viryamun 199, 325
Anvarion der-in-den-Schatten-ging 105
Anvarion schwingt-zwei-Schwerter 105
Anzo (die Kralle) 322
Äon 11f, 18, 38, 48f, 53, 61f, 112, 316ff
Aphasmayra 55, 57
Ära der Philosophen 185, 235
Aradolosch 102
Aranien 11, 102, 146, 151, 186, 190, 192, 199, 204, 228, 230, 232, 258f, 261, 284, 286, 291, 303
Arannja von Rucken 216
Aratahon lässt-Elche-tanzen 212
Arcanum Interdictum 303
Archäer 36, 60
Archäologie 10
Archon Megalon 296
Archont 332
Ardare 209, 227
Ardin der Minnigliche 328
Ardis Bragold 157, 160, 324
Ardorag 102
Ardo Stoerrebrandt 280
Arethin 208, 220
Arethinide 208, 220
Argelionische Gericht 231
Argelion Schlangentreu 231
Argloscha Tochter der Angrescha 107
Argos IV. (der Frevler) 247, 329
Argos Zornbold 146, 329
Ariakon de Sylphur 334
Ariakon II. de Sylphur 334
Ariakon III. de Sylphur 334
Arika 98, 107, 117, 125, 234
Arikalion 98, 107, 116f, 234
Arimalia 86f
Arivor 127, 138, 150, 156, 188, 191f, 200, 205, 210, 227, 232, 249f, 252, 312, 321
Arjolf 237
Arkalion wandelt-in-fremden-Toden 88
Arkan'Szin 19
Arkhobal 162, 164
Arkos der Große von Zorgahan 192
Armalion 178, 209
Armbrust 87, 153
Arngrimm von Ehrenstein 299, 313, 331
Arn-Horas 150, 321
Arras de Mott 263, 296
Arsek (Donnerherz) 322
Arsingen 239, 292
Artefaktmagie 91, 318
Arvepass 282, 299, 308, 309
Arve von Arvepass zu Altzoll 299
Ar-Yerhani 264
Arzuch 287, 308
Asainyf 126, 128
A'Sarar 176
Asfaloth 60, 118, 120, 124, 129, 297, 315
Ashabizz 78, 80
Ashim Riak Assai 292
Ashulab y-ben Nazir 325
Askanische Meer 260
Askushaar 305
Aslam ybn Sarhidi 325
Asleif Foggwulf Phileasson 291f
Asmodena-Horas 321
Asmodeus von Andergast 310
Asquirion ya Valibar 308
Asralion Sommertanz 179
Asran Negona 291
Assaf Sohn des Kasim 98
Assarbad von Fasar 124
As-Shabija al-Charypsodor 137
Assissa'Zsall 80f
Astralebene 205f
Astralkraft 228
Aswadur 99
A'Tall 61, 71, 74, 77, 84, 107, 125
Athavar Friedenslied 301
Athax Sohn des Andrax 90
Atmaskot Blutsäufer 271, 272
Auelfen 106, 117, 139, 141, 144, 159, 161, 168, 193, 204
Aufstände von Bredenhag 308
Aufstand von Tuzak 288
Auge des Morgens 139, 265
Augenstern 132f
Aurelia 54, 56, 190, 314, 317
Auridalur 266f
Auserwählte 11, 41ff, 49f, 114, 269
Auserwählten 17, 27, 32ff, 40ff, 49, 56, 134, 174, 241, 316
aventurische Immanmeisterschaft 274
Aves 17, 19, 57, 141, 317
Avon Nordfalk 310
Awadosch 157
Awalakim-Gebirge 194
Axolox 84ff
Ayandra 106
Ay'Halam al'Rhondrachai 254, 294
Ayla al'Yeshinna 217
Ayla von Schattengrund 296, 298, 300, 302, 308, 310
Azaril Scharlachkraut 307
Azhlazah 109
Azina 261
Azl Chaz'Kssh 63
Azzek 306
Azzra 119, 124, 129f

B

Bab-ar-Rih 119
Babur 118f
Baburin 119, 129, 142f, 232, 238
badoc 87f, 98, 111, 235
Baduar vom Eberstamm 190, 327
Baeromar Falk von Geltring-Weiden 329
Bahamuth 52, 106f
Balash 120, 190, 254
Balatravis du Shoy'Rina 259
Baldur Greifax 281

Baliho 161f, 166ff, 174f, 179, 190, 194, 196f, 211, 221, 309, 328
Baliiri-Schwur 243, 248f
Balphemor Honak 270, 275
Balphemor von Punin 164, 313, 331
Bannbulle vom Zwölfheiligem Blute 300
Bannland 114, 198
Bardo 272, 274, 278, 280, 282f, 323
Barduron von Golambes 270
Bärenkronen von Weiden 194
Barjed 322
Barun-Ulah 118, 121, 129
Bärwalde 194, 221, 308
Bashuriden 34, 36f, 60f, 88, 108, 123, 217, 316ff
Basilisk 126, 128
Basiliskenkönig 101, 102, 135
Bastan Munter 238
Bastrabun ibn Rashtul 320
Bastrabuns Bann 116, 118f
Bastrabuns Diamant 116
Bauernaufstand 214, 216
Baumkönige 25
Beergard von Rabenmund 305
Beilunk 122, 148, 172, 191, 242, 282, 285, 295, 298f, 301, 303, 307, 314, 331
Beilunker Berge 111, 215, 217, 256
Bekragor 93f
Belen-Horas 140f, 144f, 321
Belhanka 77, 140, 166, 176, 181f, 194f, 197, 250
Belizeth I. von Rashdul 303
Belkari 257
Belkariten 254, 257
Belsarius Süderstrand 237, 246
Bender-Horas (der Einäugige) 321
Beni Novad 252ff
Beni Nurbad 120, 122ff, 128
Beni Oroni 118
Beni Rurech 112, 114f, 132f, 195f, 204, 210f, 251, 295
Beni Shadif 168, 170, 266
Beni Surgh 115
Beni Szintaui 218
Beorn der Blender 291f,
Beowein 170
Berdin von Havena 210
Bergkönig 102, 111, 131, 140, 156f, 160, 274f, 310
Berndrich vom Eberstamm 327
Bernfried von Ehrenstein 299, 309, 310, 313f
Bernfried von Tobrien 299f, 303, 331
Bernfried zu Eberstamm 243
Bernhelm von Weiden 329
Bestie Harodria 132ff
Bethana 138, 168, 176, 188, 222, 226, 228f, 252, 286, 306, 312, 328
Bey-el-Unukh 122
Beylhardt 171
Bheraimi ibn Shahr 320
Biagha-Risso 267
Bilkis 136, 330
Bilkiskrone 136, 172
Bilku 137, 276
Birscha 253
Bishdariel 19
Bjalaburg 300
Blasius vom Eberstamm 293, 314, 327
Blaue Keuche 218, 220, 234, 261, 300, 308f
Blaue Mahre 83, 88
Blauen Rochen 268, 275, 277
Blaue Pfeile 271
Blautannzirkel 296
Blutbanner 300
Blutige Regentschaft 264
Blutkriege 156
Blutmeilen nach Ferdok 268
Blutnacht von Rommilys 305
Blutrote Bulle 198, 200
Bodar III. von Almada 325
Bodar II. von Almada 323, 325
Bodar von Almada 323
Bodironien 211f, 216
Bodirsford 206, 232, 234
Bodir-Tal 206
Bogumil von Arivor 210
Borbarad 4, 11, 52, 222ff, 232, 236, 263, 279, 284, 296ff
Borbaradianer 284, 288f, 290, 296, 298, 300f, 303
Borbaradianismus 279, 284
Borbarads Testament 279
Borbarrah 130
Borbra 118, 130, 226, 297, 300, 303f
Bordrasch II. 103
Borgelt 287
Borgime 79
Bor Lok 240f
Bornapalantakoi 196
Born Blaubart 215
Bornische Krieg 270
Bornland 79, 81f, 88, 105, 116, 117, 127, 172, 183, 193f, 198, 200, 202ff, 208, 211, 214ff, 218, 220, 230, 240, 245f, 252, 257, 263, 267, 270f, 274, 280, 282, 289, 291, 295, 299ff, 323
Bornwald 107, 230
Boron 19, 24, 27, 30, 53, 56, 111, 125, 163, 175, 188, 204, 211, 218, 228f, 244f, 253, 269, 280, 287, 291f, 296f, 299, 300, 303, 306, 308ff, 318
Boronathan 199, 325
Borongrund 72
Boronia 306, 309
Boronian von Rabenmund 300
Bosanna 210
Bosparan 135, 137, 139, 140, 142, 146f, 149f, 154ff, 170f, 174, 181, 183f, 187ff, 191, 193f, 225, 306, 321, 328
Bosper 137, 299
Brabacciano 212, 215
Brabacia 167
Brabak 107, 149, 152, 154f, 162, 168, 178, 184, 190f, 197, 202, 211, 215, 230, 234, 236, 242, 244, 248, 254, 257, 262, 266f, 268, 274ff, 286, 294, 306, 334
Bradonon Beldurian 227
Bradratork 259
Braggui 298
Bragon Fenwasian 310
Brajan 125
Brakanor 107
Brandan Sohn des Brodosch 92
Brandans Ring 92, 93
Brandoval 213
Brand von Firdana 198
Branibor 34
Braunsfurt 308f
Braziraku 156
Brazoragh 11, 19, 53, 57, 63, 67f 73, 89, 111, 116, 129, 171, 173f, 289, 292, 306, 308ff, 314f, 317f
Brig-Lo 188, 211f, 217
Brigon-Horas 177, 179, 321
Brigonten 177
Brigon von Cuslicum 177
Brillantzwerge 111, 303
Bringer des Todes 130
Brin von Gareth 285, 290, 292f, 295, 299, 303, 323, 326
Brin von Rhodenstein 298, 300, 307ff
Broderic von Ferdok 147
Broderic von Vadocia 147, 150
Brogar 79, 92, 183
Brogars Stamm 99f, 183, 205
Brogars Volk 182
Broinho Galahan 322
Broinho II. Galahan 322
Broinho III. Galahan 322
Bruderkampf 160
Bruderkrieg 257, 266
Bruderrat 84, 86f
Brunenland 196
Buchdruck 279
Bugo von Ragath 224
Bulle 196, 198, 200
Bund auf Ewig 160, 162, 171
Bund der Schnitter 171
Bund von Meer und Land 178
Burruh'Sum 103f, 118, 127

Bylhara 19, 47, 53, 57, 58
Bylmaresh 19, 58, 317

C

Calaman Sohn des Curthag 98, 100
Calaya Nebellied 237, 244
Caldaia 172, 196, 227, 235
Calruna 127, 156f, 166
Calusenio 94
Carid II. von Ferdok 327
Carolan Schlangenstab 301
Cayserlych Adiventiurische Compagnye 146
Celissa 187
Cella von Gareth 323
Cereborn 128
Cerntacht Conchobairon 238
Chabab-Grenzer 312
Chababien 110, 135f, 156, 176, 187f, 194, 249, 251, 297
Chaluk-Tal 258
Chalwen 5f, 11ff, 18f, 27, 36, 42, 48, 77, 82, 103, 124, 127
Chalwens Thron 15, 77, 108, 127, 148
Chamallah 279, 284, 291, 334
Chaos 12ff, 22ff, 28, 31, 51f, 57, 72f, 97, 100, 104, 159, 160ff, 193, 230, 245, 305, 314
Chap Tabungapa 117
Charazzar 148, 277
Charef der Schöne 325
Charissia von Salmingen 310
Charypso 222, 259, 262, 267, 274ff
Charypta 19, 26, 29, 31, 34, 47, 49, 50, 52ff, 57, 63ff, 67ff, 93, 102, 110, 123, 133, 135, 137, 148, 180, 222, 316ff,
Charyptas Szepter 92f
Charyptische Meer 137
Charyptoroth 54, 73, 180, 288, 297, 307, 315
Charyptoroths Mantel 54
Charyptoroths Szepter 296
Chimäre 51, 137, 227, 279, 296
Chimärenbau 118, 317
Chorhop 136f, 140, 142, 267ff
Chrmk-Zeichen 120
Chr'Szess'Aich 92, 106, 108
Chruag Maruchk 11
Chrysir 38, 55, 316f
Chuchas-Glyphen 120
Chysir 19
Cichanebi-See 202, 212, 214, 254
Ciszk'Hr 108f, 114, 116, 122, 125
Cnondrir 77, 103
Codex Albyricus 220, 224ff
Codex Corvinius 168
Codex Pax Aventuriana 220
Codex Raulis 194, 209, 220, 280
Comto Protector 264
Conservatoren der letzten Tage 186
Convocatus Primus 299
Corapia 140, 142, 157, 161f, 164, 167, 177, 193, 218, 220, 238, 257, 263, 279
Corfanaë 87
Corrad von Hadenstein 238
Crammay Sohn des Carmaron 111
Cron-Epistulum 250f
Cuanu ui Bennain 288, 324
Cumrat 306
Cuori 137
Curfan von Jergan 220
Curoban 79, 98
Curon (Goldhaar) 322
Curthag 98, 100
Cuslicana 157, 160, 166
Cuslicum 127, 156, 158, 160f, 177
Cyclopea 332

D

Dabbert Galahan 322
Daimonicon 101
daimonide 71, 184
Dajin 253, 256, 259f, 283, 333
Dajin II. 256, 333
Dajin III. 256, 333
Dajin IV. 256, 333
Dajin V. 333
Dajin VI. 259, 333
Dajin VII. 333
Dalek-Horas 170, 177, 321
Dalek-Horas II. 321
Dalek-Horas III. 177, 321
Dalida-Horas 138, 321
Dalkeshja 172
Damaris von Maraskan 280
Dämonen 6, 28, 29, 31, 45, 48, 50ff, 60, 70ff, 111, 126, 135, 160, 168, 188f, 226, 228f, 244, 288, 300f, 303ff, 316f
Dämonenangriff 317
Dämonenarche 298, 301, 307, 309, 315
Dämonenbaum 51
Dämonenbeschwörung 18, 69, 169, 317f
Dämonenbrache 158, 164, 300
Dämonendrachen 71
Dämoneneiche 164
Dämonenkaiser 306, 331
Dämonenkrone 50f, 53f, 226f, 299ff, 304f, 307, 310, 315, 317
Dämonenpakt 164, 317
Dämonenschlacht, 186
Dämonenschlangen vom Sikram 110
Dämonensultan 25f, 28f, 31, 50f, 53, 56f, 71, 101, 317
Dämonenzitadelle 108, 154, 299, 302
Dämonologie 110, 132, 229, 317f
Danutja 194
Darador 34, 35
Darbasch 97
Dardulan II. 326
Darialya 94, 95
Daria Vindest 284
Dariawida Lerchenliebe 212
Darion Paligan 291f, 313, 315
Darpatien 150, 188, 229, 258, 270, 272, 298, 300, 305, 313f, 326
Darpatio von Rommilys 171
Dassareth 143
Debrek 194, 195, 322
Deïshabethjida 279
Dekapus 264, 265
Dekret von Abilacht 152
Delayar wo-Regenbogen-sprießen 212
Depositum der Göttlichen Gnade 186
Derwische 255f
Desaster von Punin 228
Despoten von Despiona 176, 178
Dettmar von Vinsalt 254
Dexter Nemrod 287, 292, 301, 310
Dhartach 129
Diadan ui Bennain 206
Diamantenes Sultanat 193, 318
Diaran ui Bennain 324
Die Schlacht von Yal-Zoggot 288
Dietrad von Ehrenstein 299
Dilja von Notmark 259
Dimiona von Zorgan 303, 315
Dirimethos 265, 268, 332
Djannan Drachenkopf 195
Djannan ui Bennain 195, 238
Djar'Nod 115
Djurmold von Tuzak 245
Dolguruk der Schwarze 307
Donation Alrik von Terilia 230, 232
Donnerbach 103, 106, 210, 212, 223, 308, 309
Donnerhaupt 234
Donnersturm 144
Donnersturmrennen 144, 147, 290
Dorlen 197
Dorzromlosch 114, 116
Dozman 157, 161, 166, 321
Dozman-Horas 157, 161, 166, 321
Drachen 4ff, 17, 24f, 30f, 58ff, 63ff, 74f, 77ff, 82, 84f, 87f, 90, 94ff, 100, 102, 104ff, 112, 118, 121, 125f, 129, 135, 157, 160, 169, 170, 176, 187, 196, 198f, 202, 215, 222, 236, 250, 259, 279, 282, 302, 309, 311ff
Drachenei 117, 119, 129f, 164, 187, 220, 222
Drachenkrieg 39, 40, 104, 108, 110

Drachenorden 35, 78, 96, 160
Drachensteinerlass 204f
Drachenzeit 108
Dragenfeld 296
Dragonade 248f
Dragosch Corrhenstein von Sichelhofen 295f
Draijsche 133
Drakhard 189, 193
Drakhard-Zinken 189
Drakned-Glyphen 184
Drakonia 5, 8, 11, 35, 40, 185, 302, 316
dreiheilige Orakel 296
Dreivölkerschlacht 176
Drôl 140, 177, 180f, 192ff, 210, 238, 244ff, 256ff, 262f, 295ff
Drôler Mark 218, 220
Druiden 99, 102, 113, 149, 181, 185, 209f, 229, 248, 282, 284, 301
Dschadir dem Kühnen 129
Dschelafan al-Tergaui ibn Thurschim 327
Dschindziber von Cavazoab 235
Duglumspest 223, 227
Dumron Okosch 99f, 231f
Dunkle Halle der Geister 202
dunkle Zeiten 4, 159
Durian Gashok 237
Duridanya 187
Durthanische Sphäre 205
Durthan von Erkenstein 205
Dyrada von Trallop 178f

E

Ea'Myr 36f, 60f, 108, 227
Eboreus 187
Echsenauge 152
Echsenpogrom 168f
Echsenreiche 96, 318
Echsenzeit 132
Edelbrecht vom Eberstamm 309
Edelsteinkult 136
Edelsteinmagie 70, 185
Efferd 19, 24ff, 30, 43, 64, 67, 69, 70f, 73, 103, 107, 111, 125, 137, 166, 177, 187, 210f, 228, 237, 246, 249, 286, 290ff, 297ff, 303, 305f, 311f, 318
Efferdane Süderstrand 246
Efferdan I. Zornbold 329
Efferdan ui Bennain 305
Efferdhilf der Blaue 246
Efferdwall 138, 217
Eglamor von Viryamun 325
Egtor II. Ulaman 324
Egtor Ulaman 210
Êibhavalvan 87
Eilif Hardredsdottir 273, 332
Einäugige Wanderer 88f
Eisige Stelen 170
Eisreich Glorania 310
Eisriesen 26, 30
Eisritual von Djar'Nod 116
Eis-Schlüssel 85, 90
Ekt'Arba 83, 104
Ektor Gremob 288
Elburum 119, 230, 232, 246, 303ff
El'Burum 119, 121
Elcarna von Hohenstein 287
Eldgrimm der Weise 307
Elem 119ff, 134, 139, 156, 168, 172, 174ff, 182
Elemann 186
Elementarkrieg 92
Elementarmagie 66, 90, 93, 317
Elementar-Städte 91
Elemer Orakelsprüche 130
Elender Krieg 234
Elenvina 171, 184, 188, 233, 238, 242, 260, 270, 292, 295, 310f, 324
Elfenkriege 172f
El Harkir 291f
Elida von Salza 178
Elissa Firdayon 264
Elkholt 214
Elon Carhelan 186
El'Sur 203
Elysmine 203, 330
Elysmine Kasmyrin 330
Emeralda I. Ulaman 324
Emerald ui Bennain 324
Emer Ni Bennain 290, 301, 304
Emerthon III. ui Bennain 324
Emerthon II. ui Bennain 324
Emerthon I. ui Bennain 324
Emetiel 94, 97
Emirat Mirham 175
Emmeran II. von Weiden 329
Emmeran von Weiden 329
Enarch 153, 155
Endlose Heerwurm 309f
Ensharzaggesi 52, 117ff
Erbfolgekriege 266f, 270, 273f
Erkhaban ibn Hailif 320
Erm Senn 253ff
Erntefestmassaker 208f, 212
Erz-Armee 90, 92f
Erz-Schlüssel 90, 93
Eschin vom Quell 224, 252, 296
Esfera von Viryamun 325
Eslam der Münzreiche 235
Eslamiden 234ff, 240, 246, 248, 261, 323
Eslamiden-Kaiser 240, 246, 248, 261
Eslamidenstil 248
Eslam III. von Almada 323, 325
Eslam II. von Almada 323, 325
Eslam IV. von Almada 323, 325
Eslam von Eslamsbad und Punin 309
Eslam V. von Almada 323, 325
Etel Bragold 154, 324
Eternamil 265, 280
Eudo II. von Salthel 329
Eudo von Bethana 168, 328
Eudo von Salthel 211
Ewige Licht 311
Exodus der Geoden 90
Exodus der Grolme 164, 165
Exodus der Shintr 80
Exodus der Tobrier 182
Exodus der Weisen 68
Exodus frigoris 229, 230

F

Faedhari 10
Falgund der Verfluchte 328
Fallonius 139
Famerlis Leuentatz 178
Famerlor 31, 34ff, 48, 89, 104, 105, 108, 203
Fantholi 232, 234
Faralan 326
Farline von Binsböckel-Glückshaus 306
Farmosch Sohn des Fanderam 302
Fasar 112, 115f, 121ff, 128, 130, 136, 177, 184, 222f, 232, 255f, 258, 262, 264, 284, 296
Fedaji ben Nurbad 192
Felide 35, 55, 57
Felsknacker 17, 210, 212
Fenvarien vom-Licht-gestreift 89
Feqz 98, 120, 136
Feracinor 107
Ferdok 141, 147, 184, 195, 198, 233f, 243, 268, 327
Ferdoker Elitegarde 150, 152
Fest des Kalifen 261
Festo von Aldyra 200
Festum 125, 200ff, 216, 231, 246, 252, 271f, 283, 287, 295, 301ff, 307
Festumer Drachenhatz 271f
Festumer Edikt 252
Feuerheiligtum am Schlund 210
Feuerriesen 25f, 30, 43f
Feyangola Finsterblick 105
Feylamia 192, 194, 260
Filyina Haselglanz 184
Fingorn Bragold 324
Finsterfang 311
Finstermark 293, 309
Firdana 198
Firnelfen 97, 105f, 130f, 192, 196, 237
Firnwald-wo-Knochen-wachsen 84, 86
Firun 19, 24ff, 34, 43, 51, 53ff 57, 63, 66ff,

73, 85, 111, 128, 188, 223, 243, 249, 291ff, 297f, 300ff, 306ff, 313, 316ff
Firunen 215, 223f, 252
Firunswall 100, 102
Fjadir von Bjaldorn 313
Fjarninger 120, 123, 128, 130
Fliegende Festung 310f
fliegende Schiffe 41, 86f, 91, 317
Fließenden Mantel 315
Fluch der Felder 60, 116, 118, 124
Fluch des Flussvaters 130f, 195
Flug der Zehn 240, 242
Flug des Roten Drachen 250
Flussvater 22, 25, 131
Folnor Sirensteen 295, 308, 312
Fran-Horas 154ff, 187f, 227, 321
Fran-Horas (der Blutige) 321
Franka Salva Galahan 310f
Fran von Bosparan 154
Fraternitas et Sororitas Curativae Anconiis 238
Fredo von Plötzingen-Eberstamm 285
Frevlergewand 51
Friedenskaiser 4, 144f, 147, 149, 154f, 236, 238, 310, 321
Friedenskaiser-Yulag-Tempel 238, 310
Frieden von Arivor 312
Frieden von Zorrigan 128
Friedhof der Seeschlangen 60, 238, 296
Fringlas Kasmyrin 146, 330
Froschregen 212, 215
Frühlingsturnier zu Gareth 310
F'Tas 75f
Fuldigor 6, 10, 13, 19, 34f, 38, 51, 74, 108, 126, 222, 302
fünf firnglänzende Finger 279
Fuo-Sey 121
Furalm 79, 89
Furdra 161f
Fürstkomtur 313f, 331
Fürst von Andergast 147, 149
Fürst von Nostria 147, 149

G

Gaftar Abu-al-Ifriitim 230
Gaius Cordovan Eslam Galotta 290
Gajka 123, 128f
Galdur der Weise 184
Gal'kzuulim 184
Gandla Tochter der Gorscha 264
Garafan 146
Garalor 208
Gareth 142, 144, 153ff, 164, 173, 186, 188ff, 200, 202, 206, 208ff 218f, 228, 232f, 235, 242, 245, 248f, 256ff, 267ff, 276, 278, 280, 282ff, 288ff, 303, 306f, 323, 326, 328
Garether Pamphlet 232, 242, 251
Gargolax 231, 274
Gargylen 188, 226f
Garhelt Rorlifsdottir-Jandasdottir 285, 332
Garvash Orkhan 309
Gashok 237, 239, 292
Gassir al-Tarifa 320
Gauklergouverneur von Brabak 248
Geflügelte Geschoss 296
Geflügelter Reiter 259
gefrorene Hundertschaft 66
Geldana von Gareth 273
Geldor von Eberstamm-Mersingen 309
Gemeinschaft des Sonnenskorpions 176, 178
Gerasim 212, 237
Gerbald 198f, 203, 205, 251, 322ff
Gerbald II. 205, 322
Gerbald von Mersingen 251, 324
Gerbald von Rückenau 203
Gerlita Ulfhart 275
Germund von Streitzig 331
Gernot von Mersingen ä.H. 326
Geron der Einhändige 134
Gero von Hartheide 299
Gezeichneter 296
Ghon'chumur 105
Ghorio von Khunchom 207
Gh'Orrgelmur 166, 180, 182, 210, 213, 264
Ghurenia 107, 122, 125, 131f, 156f, 160, 163, 215, 271
Gigantenkriege 12, 30, 51
Gigantulae 58f
Gilborn von Punin 226f
Gilemon Sohn des Gillim 274
Gilia von Kurkum 282, 295, 301
Gilmon Quent 295
Giselwulf von Weiden 199, 329
Gjalskingford 229f
Glaubenskriege in Zze Tha 80
Gletscherwürmer 132f
Globuleninsel 132
Glorana die Schöne 297
Glorania 310, 314
Glowasil 110, 122, 125
Glyndhaven 202, 264, 266f
Goblinkrieg in Baliho 196
Goblinpauke 200, 201
Goblins 4, 9, 42, 45f, 74, 79, 81ff, 91, 103f, 109, 113, 116, 119, 129f, 134, 136, 139, 141f, 143, 145, 156, 159, 160, 168f, 183, 188, 191ff, 197ff, 207f, 212, 223, 225, 256, 272, 289, 308, 316ff
Goldauge 102, 103
Goldene Pyramide von Warunk 310
Goldener Gott 19
Goldo Paligan 306
Goldrausch am Oblomon 268
Golgariten 294, 297, 299, 315
Goparaq 83
Gorbanor 122, 172
Gorben von Rommilys 192, 321
Gorfang 29
Gorge Kolenbrander 289
Gorgonen 42, 319
Gorische Wüste 130, 228, 236, 297
Gorphanior 80, 90
Gorterius 326
Gortum ui Bennain 324
Götter 6ff, 16ff, 22ff, 101, 104, 108ff, 116, 120, 126, 128, 133, 136, 140f, 143f, 159, 160, 163, 172, 174, 177, 181, 185ff, 191, 193, 210f, 221, 234, 241, 245, 249, 275, 289, 301, 316ff
Götterduell an den Bluthügeln 172
Göttliche Inspiration 27, 259
Gouvernement Südmeer 192f, 267
Gragh Krigscha 306
Grangor 137f, 140, 146, 148f, 162, 167, 170, 172f, 180f, 188, 200f, 212, 215, 220f, 242f, 248ff, 254, 257, 274, 283, 289, 294, 306, 314
Gratenfels 157, 229, 270, 280f
Gratenfelser Gießmünzenpolitik 281
Grauen Stäbe von Perricum 232, 252
Graue Vogt 256, 259
Graufang 19, 26, 45, 47, 51, 296, 316
Graulgatschthor 50, 225, 303
Gravesh 103
Greifax 196, 268f, 281
Greifenfurt 67, 103, 179, 190, 207, 209, 248, 274, 276, 282, 285, 293ff, 304f, 310f, 314
Greifenpass 150, 171, 227, 229
Greifenreiter 168, 191
Grifo der Junge von Weiden 329
Grimmwulf von Weiden 329
Grimold von Weiden 329
Grimring 265, 268f, 292, 294
Grispelz 19
Grolmenkrieg 165
Gror 133, 194, 196, 204, 211, 260, 287
Große Armee 312
Große Einigung 252
Große Havarie 262f
Groß-Elem 168, 177
große Lotterie 268
große Mauer von Vallusa 192
Große Schlange von Sikram 135
Große Schwarm 128f
Großsultanat Elem 125, 130, 175
Gruschar Knochenfresser 84
Gryphonen 34f, 40f, 46, 54ff, 83, 87, 241, 316ff

Gryphonia Praiosmin II. 190
Gujadal Galandi 325
Gulagal 54, 55, 132, 240, 241, 284, 286
Gul'Yuggor 315
Gunbald von Neersand 205, 208, 323
Gundowald von Salthel 329
Gundra 326
Gunwald 266, 270
Gurd 92, 322
Gurthar 79
Gurvan Praiobur I. 214, 217, 323, 333
Gurvan Praiobur II. 219, 323
Gurvan von Wehrheim 214
Gurza 287
Gushadal al'Zahir 325
Gwain von Harmamund 314, 326
Gwendion von Nevelung 300, 303
Gwen-Petryl-Steine 30
Gwidûhenna von Faldahon 295, 298, 303, 314, 331
Gylda 222
Gylduria ya Glasal 125, 126, 127

H

Hadrokles Paligan 188, 190, 333
Hagen der Dunkle 331
Hagen von Harben 321
Hahmud Dhach'gamin 253
Haidan ibn Shahr Halel 151, 320
Hailif ibn Sinhedi 162, 320
Hain der Könige 179
Hakhon 326
Halbgott 12, 17f, 126
Haldoran von Anchopal 291
Haldur-Horas 154f, 242, 321
Halle aus Kristall 214
Halle der Antimagie 252, 254
Halle der Letzten Geheimnisse 182, 205
Halle der Macht 274, 276
Halle der Metamorphosen 147
Halle des Quecksilbers 206f
Halle des Windes 130f, 306f
Halle von Licht und Schatten 220f
Halman ui Bennain 282, 286, 324
Halmar-Horas 321
Halmar Valgardson 166
Hal von Gareth 282, 284, 292, 309, 310, 314, 323, 326
Halwart der Weise 328
Hamadi y ben Alman 325
Hammerfaust 275ff
Hana 282
Handelsblockade 254, 256f
Handwerkeraufstand 274
Hanfla 120, 168, 170
Hanija 172
Harabal y ben Avun 182, 325
Haranija 143
Harani von Sylla 162
Harben 140f, 163, 242f, 247ff, 271f, 274, 276, 295, 310, 321
Harbosch 79
Hardo 194, 322
Hardo II. 322
Hardo von Gareth 194
Hardred Bjarnison 267, 269, 332
Hardtherz von Solfurt 271
Hargen Fosslinger 154
Harika von Bethana 286, 306
Harodria 132ff
Harpagon 141
Harpen 163
Harpyien 92, 105f
Hartsteen 307
Hartuwal Gorwin I. 328
Harudwar 263
Hashandru 122, 142, 330
Hashandru III. 142, 330
Hasrabal al-Milta 320
Hasrabal ben Yakuban 284
Hasrabal von Gorien 304
Hauka Wölfintochter 300
Haus Ulaman 195
Havena 141f, 150ff, 184, 187f, 195, 210, 216, 218, 220f, 229, 233f, 238, 244ff, 268ff, 283, 290, 295, 303, 308, 310, 331
Havener Ältestenrat 156, 187
Hazaphar 19, 29, 34, 47, 51ff, 316f
H'Azzrah 83, 117ff
H'Chuchas 83f
Heerwart Tobriens 303
Heilige Aussaat 184
Heilige Elida 278
Heilige Inquisition 264
Heiligen Rollen 112, 115, 132f, 211, 295
Heilquellen von Al'Mharim 236
Hela der Goblins 194
Hela-Horas 183ff, 194, 209, 297, 299, 321
Helario III. von Drôl 259
Heldar von Arpitz 292
Heldentrutz 293ff, 306, 308
Heldenzeit 11, 162
Heleon Ankhrashar von Gareth 212
Heljo Windreiter 150
Helmannsroden 201
Helman von Lyngwyn 308
Helmbrecht von Rabenmund 326
Helme Haffax 300, 304, 313ff, 331
Helmgard von Weiden 329
Helus Praiodan I. 323
Henna von Weiden 329
Heptarch 313
Heptarchie 313, 315
Herbald 263
Herbeirufung Rohals 301
Herbst des langen Schweigens 214, 218
Herdan von Weidenau 329
Herdin von Tuzak 287
Heroderich vom Shamaham 221
Herofan 309
Herpergon mit-dem-Ehernen-Schild 88
Herrn der Erde 94, 96
Herz des Sturms 82, 84, 107
Herzogen-Wahrer 329
Herzogs-Protektoren 190, 223, 330
Heshinja 120
Hesinde 10, 16, 19, 23f, 30, 34, 39, 48, 52f, 57, 63, 70, 73, 111, 114, 120, 122f, 128, 179, 181, 188, 212, 224, 228, 249, 287, 291, 293ff, 300f, 303, 305, 307, 311f, 318
Hetleute 189, 267, 276, 285, 292, 294, 332
Hetmann vom Ingval 294
Hexatéer 124f, 130
Hexenverbrennung 214
Hexen vom Hasenhag 215
Hilbert Galahan 322
Hildelind von Rabenmund 326
Hildemara von Wehrheim 212
Hilperton Asgareol 310
Himmelsflamme 182
Himmelsturm 92, 94ff, 101, 133, 190, 192, 291
Hiraton 157, 162
Hjalbin Conchobair 257
Hjaldingard 7, 120, 223
Hjaldinger 7, 120, 123, 124, 130f
Hjalka 234
Hjalmeford 155, 178, 216
Hjore 332
Hlûthar von Gratenfels 157
Hochelfen 4f, 81, 84, 87f, 90ff, 101, 103, 105f, 109, 111f, 117, 186, 221, 318
Hoffnungseiland 123
Holbec 215, 322
Holberker 235f
Honingen 146f, 150f, 154, 220f, 235, 238, 247f, 308, 310
Honinger Tiegel 183
Horadan von Rethis 146, 332
Horas 4, 126, 138ff, 170ff, 205, 209, 227, 238, 242, 294ff, 299, 301, 306, 308, 312f, 321f
Horas-Apokryphen 138
Horasia 125f, 306
Horasiat 132f
Horaskaiserlich Privilegierten Nordmeer-Compagnie 306
Horasschwalbe 144

Horden des Namenlosen 6, 88f, 103
Horim 186
Hornturm 310
Hôt-Alem 168, 190, 197, 201, 211, 220, 236, 274f, 277f, 294, 311
H'Rabaal 93, 96, 101, 125, 132, 141, 148, 162, 164, 206f, 276ff, 288
H'Ra F'Tas 75
H'Rangor 136
H'Rtsi 109
H'Szint 83, 114, 116, 133f, 181, 182
Hummerier 58, 63, 248, 301, 317ff
Humus-Portal 82
Humusriesen 26f, 42
hundert Tage von Kuslik 249
Hüter der Seelen 257
Hydra von Harben 242f
Hydronius von Selem 248
Hyggelik der Große 267, 332
Hylailer Feuer 196, 306
Hylailos 158, 295
Hylaria Phraisop 183

I

Ibrani 330
Idra Bennain von Elenvina 324
Idris II. von Culming 325
Ifirn 19, 53, 317
Ifirnspfeiler 216
Ifriqis ibn Omeid 121, 320
Igelbrief 250, 252
Ilaristen 24, 48, 256, 259
Ileana von Jergan 264
Illumnestra 181
Ilmenstein 259, 290, 299, 300, 302, 307f, 313, 323
Ilsur 203, 298ff, 312f
Ilsurer Edikt 244, 246
Iltoken 267, 280
Ilyanis sieht-in-die-Ferne 106
In Daimonionis Saurium 198
Ingerimm 19, 24ff, 30f, 42ff, 50ff, 63, 67, 69, 70f, 73, 78, 100, 111, 147, 188, 195, 198, 211, 214, 224, 226, 233, 246, 250, 278f, 291f, 293, 295ff, 303, 306, 308ff, 315, 317f
Ingra 120
Ingrala 79
Ingramm von Weiden 329
Ingval 140ff, 146f, 247, 294
Inquisition 12, 212, 218, 264
Inseln der Feuerberge 146
Inseln hinter dem Nebel 93
Inseln im Nebel 92f, 105, 132, 292
Interregnum 177, 230, 320, 331
Invher Ni Bennain 295
Iraic Fenwasian 251
Irmegunde von Rabenmund 308, 310, 326
Irmenella von Wertlingen 295f, 304f, 314
Isdira 184, 188, 235
Isegrein der Wanderer 168, 328
Isegrein von Bosparan 161, 328
Ishyatralin 17, 77, 103, 121
Isiriel 92, 94, 105f, 208
Isiz-Horas 321
Isleif 195
Ismaban 162
Ismeralda al'Azila 325
Isora von Elenvina 292, 295, 310f, 324
Isundra 326
Isyahadin 230, 298
Ius Divi Horanthis 138
Izlavo Wolkenstein 214, 217
Izxotl 80f

J

Jadvige von Hummergarben 203, 323
Jaguartempel von Gulagal 54f 55, 241
Jahr der großen Fluten 71
Jahr der Schildkröten 224
Jahr des Feuers 4, 292, 310
Jahre des Richtblocks 273
Jahresorakel des Praios 311
Jahreszeiten 22, 67, 150, 318
Jahrhundertsturm 279
Jahrhundertwelle von Riva 204
Jammerloch 146f
Janda Zornbrecht 260
Jandora von Bosparan 150
Jao Doresian 223
Jariel Heliodan 296
Jarlak von Ehrenstein 331
Jarlan von Weiden 329
Jast Gorsam vom Großen Fluss 305, 310, 323, 328
Jaunava 182f, 330
Jelenvinia 171
Jel-Horas 171f, 176, 321
Jelianische Mauern 171
Jergan 199, 208, 220, 264, 286f, 300
Jergenheim 199
Jervan von Aguilon 325
Jhivyndhar Wolfszahn 193
Jhrarhra 49f, 64, 66, 74ff, 80f, 317ff
Jilaskan 219f, 238, 272
Jirtan Orbas 259
Jistin Ulaman 324
Joborn 186, 197, 287, 294
Joborner Verbrüderung 196f
Jodek 196
Jonnar Wilmaan 278
Jormune 79
Juban Galahan 250, 322
Jucho von Dallenthin und Persanzig 295, 323
Jurala Hugdornsdottir 131
Jurga Tjalfsdottir 123
Jurga Trondesdottir 306, 308, 310, 332

K

Kabash 295
Kacha 101
Kailäkinnen 296
Kaiser-Alrik-Bart 240
Kaiserdrachen 34, 40, 79, 81, 86, 107, 110, 124, 214, 297, 299, 303, 312
Kaiserlich Derographische Gesellschaft 265
Kalkarib ibn Yadail 177, 320
Kalphakor 34f
Kamaluq 19
Kampf gegen die Ungläubigen 253
Kampf um Alveran 26, 316
Kapfeuer von Brabak 190f
Kar Biadosch 99, 107, 142
Karloff von Bregelsaum 331
Karmakorthäon 4, 11f, 23, 29, 38, 47, 51, 53, 57, 61, 72f, 109, 112, 302, 316ff
Karmoth 302
Kasimir I. ‚der Große' Kasmyrin 330
Kasimir II. 'der Dicke' Kasmyrin 330
Kasimir III. 'der Weise' Kasmyrin 330
Kasimir IV. Kasmyrin 330
Kasparbald 'der Kurze' Kasmyrin 330
Kasparyn 330
Kathay Praiotin XI. 214, 323
Kauca 19, 24, 29, 30, 34, 38, 47, 53, 316f
Kemi 96, 100ff, 107, 109f, 114, 116, 130, 132, 134, 136, 139, 145, 148f, 154, 160, 162f, 165, 168, 182f, 185, 267, 283f
Kendrar 290
Kerbhold 47f
Kermal ibn Aldar 218
Keshal Taref 305
Kessel der Urkräfte 50, 56, 83, 94, 167, 189
Ketzerverfolgung 209, 216, 218
KGIA 274, 286f
Kha 9, 10, 12, 19ff, 25, 27, 29, 36, 38, 47, 63, 76, 78, 111, 316
Khadan Firdayon von Vinsalt 249
Khadan-Horas 322
Khalid al'Ghunar 236
Kharibet 133, 320
Kharibet II. 320
Khas Gesetze 4, 20, 29
Khefu 190, 220, 293
Kholak-Kai 310
Khôm 92, 114f, 119, 136, 177, 190, 202, 211, 214, 216f, 252f, 255, 262f, 272,

290ff, 297
Khôm-Krieg 291, 297
Khoram-Gebirge 121, 255
Khorim ibn Hailif 162, 320
Khorim Uchakbar 290, 295, 307
Khorop 137, 142
Khunchom 119ff, 125, 128ff, 136, 139, 143, 152, 158, 164, 169, 173ff, 180, 184f, 187, 204, 207, 222, 231, 243, 258, 287f, 290ff, 294, 296f, 320
Khunchomer Kodex 206f
Khunchomer Königsmütter 164, 176
Khusrau ibn Schiram 334
Kilaanra einäugige-Bogenhand 173
Killatsch 101
Kinderraub von Ruthor 293
Kirche der Nacht 168
Kleinwardstein 303, 305, 307
Kloster Marano 293
Knopphold Sohn des Drollgomp 303
Koloss von Al'Anfa 236, 238, 242, 245
König der Baburiner Diebe 219
König des Südens 242f, 333
Könige der Garetter 159
Königin der Smaragdspinnen 150
Königin des Südmeers 295
Königinnenreich 142, 167, 172
König-Therengar-Kanal 279
König von Lagerholm 271
Könikreisch 152
Konvoi-Erlass 238f, 245, 278
Konzil der Elementaren Gewalten 185, 302
Konzil der Geister 202
Konzil wider die Finsternis 301
Kophtanim 114, 119, 121f, 124, 180f
Kor 17, 19, 23, 54, 63f, 114, 156, 203, 318
Korelkin 286
Korgond 159
Korrogai 309
Kosch 99, 104, 107, 147f, 150, 152, 155ff, 160, 167, 170f, 190, 200, 202, 214f, 229, 231, 242f, 258, 260, 268f, 272, 274, 281, 290, 293, 310, 314, 327
Koscher Saustechen 268f
Koschim 104, 157, 274, 310
Koschwacht 171f, 226f, 229f
Kosmogonika 181
Kossike 137
Krakon 64f, 180
Krakonier 52, 63, 65f, 71, 83, 93, 109, 175f, 180, 184, 225, 266f, 288, 315, 317ff
Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch 303
Kratharer 42, 58f, 317, 319
Krieg der Drachen 4, 312f, 315
Krieg der Magier 228
Krieg der Streitenden Reiche 148
Krieg der Tränen 165
Krieg des Stolzes 247
Kriege der Ziliten 66
Krisra 75, 319
Kristallherz 154, 156, 160, 226ff
Kristallomantie 66, 70, 77, 114, 135, 318
Kronkolonie Brabak 154
Kronkonvent zu Arivor 312
Kronrat 296
Krönungssturz 235
Kronverweser 326f
Kr'Thon'Chh 23, 114
Kugelzauber 150, 207
Kummersfelden 300
Kunga Suula 193f, 198ff
Kungutzka 199f
Kunibald Frankward von Ehrenstein 284, 331
Kunibrand von Ehrenstein 267, 331
Kuno von Harben 272
Künßberg 300
Kun Storback 283
Kupal 129
Kurrzug 150ff
Kurungur 124, 129, 226
Kuslik 126f, 138, 146f, 157f, 162ff, 170, 177, 180, 182, 188, 192, 194, 197, 210, 220, 231, 243, 249, 250f, 254, 257f, 260, 286, 295, 306, 308f, 312, 321f, 332
Kusliker Eklat 260
Kusliker Seminar für Gegenmagie 222
Kusmara von Kuslik 260
Kusmarina 306
Kvirasim 204, 222
Kyndoch 142, 195, 228f, 233, 308
Kyrjaka 287

L

Lachanshiel 129, 145, 177
Lahmaria 4, 12, 68f, 70f, 77, 175f, 224
Lamea 125f, 138, 306
Land der Herrscherinnen 143
Ländliche Zunftordnung 276
Langandauernde Schlaf 92, 98
Lanzelind Heilenhorst 304
Largorax 95ff
Lariel Sturm-in-den-Zweigen 106, 117
Larka 287
Lar'Lovreen 265
Lata 25, 246f
Lechdan Praiotin IV. 198
Lechmin von Eberstamm 209
Lechmin von Weiseprein 172f
Legion der Sonne 161, 191
Leinhaus 308
Leodora 147
Leomar vom Berg 291, 298, 301, 308
Leomar von Baburin 142
Leonardo der Mechanicus 303
Leonardo von Havena 331
Leon Rukaris 304
Leskari 202, 229
Leuchtturm bei Havena 150
Leuchtturm von Teremon 283
Leuemann von Weiden 329
Leuhagen 196, 198ff
Leviatan 101, 212, 297
Levthan 17, 19, 73
Levthansband 247
Lex Imperia 166f
Lex Zwergia 196f, 208, 210
Lichtbote 189, 198, 264
Lichtelfen 76, 78, 81f, 84, 87f, 107, 116, 117
Lichtwelt 78, 81, 111
Liebliche Feld 130, 139, 146, 176, 182, 187f, 191, 194f, 198, 231, 249, 254, 256f, 263f, 271f, 279, 286, 289, 294, 306
Liedmagie 88, 91
Lieska-Leddu 269
Liga freier Reiche 278
Lilienthron 253, 256, 259, 283, 314
Limbus 14, 20, 22, 38, 44, 46ff, 131, 137, 168f, 205, 227, 229, 231, 296
Lindwurm von Tallon 203
Linke Szepter 190
Liretena 95
Lirondiyan 307
Lischan von der Mark 271
Liscom von Fasar 284, 296
Liska 19, 57, 317
Litprant von Glodenhof 205, 208
L'Mamari's 68ff
Loch Harodrôl 118, 133, 135
Lohwangen 216
Lorgolosch 111, 178, 298, 303
Lorindya Amene Usvina von Firdayon-Bethana zu Horasia 306
Lorsol 80f, 204
Lorsunk 122
Los 13, 17, 20, 23f, 28, 30f, 48, 268, 284, 316
Lowangen 216, 222, 234, 238f, 252, 265, 274, 276, 287
Lowanger Dokument 239
Löwenburg 203ff, 208, 210, 221
Löwenpranke 135
Löwenschwert 254
Löwenstein 238, 298
Lucardus von Kemét 308
Lucian 187
Luciana 266
Luitperga die Schöne 197, 328
Luitperga von Gareth 197
Lumino von Aguilon 211

Lumnianer 58f, 90, 317, 319
Luring 159
Lutisana von Kullbach 191f, 321
Lutisana von Perricum 299, 307, 308, 311
Lutu 102
Luzelin Silberhaar 296
Lycea 181
Lyrgach 129
Lysiane II. Kasmyrin 330
Lysmina Berian 234

M

Mada 15ff, 26, 29, 36ff, 60, 170, 182, 316, 325
Madalena von Aguilon 325
Madalieb di Madjani 325
Madas Frevel 36, 39, 316
Madas Volk 36
Madaya 78, 84
Magiergilden 146f, 221, 225, 230
Magiergräber 112
Magierkriege 4, 225, 228ff, 235, 236
Magiermogule vom Gadang 120, 121, 124
Magierphilosophie 94f, 186
Magieverbot 40f, 55, 229
Magische Akademie der Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Umsetzung Neu Hjaldingard 223
Magistra Meliopema 222
Maglad ni Bennain 324
Magnum Opus 298, 310
Magokratie 124, 130, 228ff, 232, 234
Magus Maximus 156
Ma'hay'tamim 296
Mahlstrom von Sentokan 286
Mahre 4, 52, 63, 66, 68ff, 77f, 82f, 88, 317ff
Mahrische Glyphen 68, 318
Mahwad al-Rasul 136
Mahwads Krieg 134, 136
Mailam Rekdai 45
Malgorra 78
Malgorrzáta 202
Malkillah ibn Hairadan 254, 334
Malkillah II. al-Yanuf 271, 334
Malkillah III. 291, 306, 309, 334
Malmartatsch 50
Malugin Kouramon 160
Manakus-Aufstand 240f, 244
Manaq 4, 240f
Mandalya 92, 94, 208
Mandlaril 80f
Mandrake 252
Mandricon 207
Manesh 254
Männertod 119, 177f
Manoyla saba Nabatil 121, 320
Mantra'kim 35, 38, 78, 96, 156, 160, 165, 169, 176, 319
Maraskan 11, 60, 74, 103, 116, 119, 130, 132, 138, 144, 146, 148, 175f, 184, 196, 198, 199, 202, 204, 211, 220, 224, 226, 234, 238, 240, 244ff, 251ff, 268, 270, 272, 274, 279, 280, 282, 286f, 295ff, 300, 304f, 314, 333
Maraskanfeldzug 284, 291
Marbiden 232
Mardala 77, 103, 118, 177
Mardilo 134
Mardugh Orkhan 292
Marhada ni Bennain 235, 324
Marsch nach Gareth 280
Maruk-Methai 88f, 111
Marus 74ff, 80ff, 109, 120, 132, 136, 175
Marustan 114, 118ff, 124, 169
Marvelon Monteris 326
Maryma 68ff
Massaker von Arivor 249
Massaker von Calladûn 310
Massaker von Tuzak 252, 256, 259
Matschagroll Blutsch 50
Meermaid 285f
Meerschaum 244, 246f
Meilersgrund 306f
Mein Leben auf der Insel 237f
Melliador 23
Melodie der Kavernen 212
Melwyn Stoerrebrandt 300
Menacor 34, 169
Menacoriten 168f
Mendena 198, 200, 221, 223, 238, 298f, 303, 307, 313, 315
Mendenischer Eber 223
Mengbilla 137, 140, 162, 177f, 180f, 189, 193, 210, 212, 216, 218, 220, 238, 242f, 249, 257f, 262f, 268, 291, 295
Menkirdes von Cuslicum 158
Menzel 201, 204, 322
Merak 322
Meraldur 159
Merek 206
Meridiana 190, 193, 197, 204, 208, 211, 218, 220f, 238, 240, 242f, 262f, 266
Merishja 172, 330
Mermydion II. 294f, 332
Merymakos II. 192, 332
Merymakos I. Tyndareôs 332
Merymakos IV. 273, 332
Methumis 140, 149ff, 188, 231, 248f, 252, 268, 279, 282, 284
Mey-Iao 121, 128
Mhanadi 30, 83, 113f, 262, 291
Mhanadistan 108, 112, 120, 146, 184, 190, 216, 218, 228, 258f, 262, 276
Mherwed 117, 184, 217f, 261, 264, 279f, 291
Midor Galahan 243, 322
Migel von Rebenthal 326
M'iiku'an 68f
Mikhail von Bjaldorn 212, 214
Milzenis 201, 207f, 230
Mindrawa'oya 103f 163
Miniwatu 266ff 280
Minotauren 49f, 317
Mirania von Bleichenwang 325
Mirham 120, 125, 137, 148, 153, 174f, 180, 182, 201, 236, 242ff, 290, 294
Miron der Jüngling 328
Mironos von Rethis 176, 332
Mirvana die Landnehmerin 153, 326
Misa 88, 143, 172, 205, 246, 252
Misamôr 308
Misamund 308, 313
Mithrida 19, 26, 29, 38, 40, 46, 51f, 54, 63, 316
Mittelreich 188, 251, 270, 274, 282, 285, 289ff, 305f, 309f, 313f
Mittenberge 308
Mittwald 81, 91, 99, 100, 135, 142, 149, 151
Miyamat 64
Mizirion I. de Sylphur 334
Mizirion II. de Sylphur 334
Mizirion III. de Sylphur 334
Moffasan 237
Mokoscha 17, 19, 53, 57f, 61, 120, 123, 317
Mollutsch 101
Molochen 143, 230, 231
Monaden 26f, 44, 316, 319
Mondenkaiser 310f, 314, 323
Mondsilberhand 296
Mondsilberne Rüstung 98, 100
Monthu 116
Moosgrund 310
Moqtah saba Shanatir 320
Morda 176, 225, 285
Mordai ibn Dhuri 139, 143, 320
Morena 302
Morghai 233f
Mortakh 129, 167
Moruu'daal 176, 225, 285, 288, 290, 315
Mououn 19
Mudramulim 118f, 180f, 185, 255
Mukkarib al-Kafur 255, 334
Murak-Horas 179, 182ff, 321
Murawidun 266
Muraxa 79, 86
Murgol 288f
Mustafa ibn Abu Nuwas 320
Mustafa ibn Khalid 334
Myranar 262f, 268
Myranor 6, 14, 36, 42, 104, 227, 319
Myrburg 206f, 211, 256, 259
Mysob 54, 140f, 155, 240f, 277

Mysobien 167, 190
Mysobstraße 154
Mysobsümpfe 118
Mysterium von Kha 10, 25
Mythrael 135

N

Naaba Narga 169
Nabatil al-Waqih 320
Nabuleth 83, 120, 132, 163, 182, 289
Nachtalben 96f, 101, 104f, 237, 319
Naclador 34f, 38, 212
Naclaria von Blaubauch 225
Nadjescha von Leufurten 323
Nahema 173, 236, 244, 246f, 264, 280, 290, 320
Nahema saba Mustafa 173, 320
Naheniel Quellentanz 280
Najara ibn Bheraimi 184, 320
Nandus 9, 16ff, 23, 26f, 29, 32ff, 43, 45ff, 52f, 63, 72, 212, 301, 316f
Nardalis Bragold 324
Nardes 195f, 322
Nargazz Blutfaust 174, 176
Nargud ui Bennain 324
Narniel von Nebachot 230f
Narvan 217, 220, 325
Nasha 121
Nasuleum 148f
Nasul-Horas 149, 321
Naugrima 79
Nayrakis 13f, 16, 28
N'Chriss'zhay 297
Nebachot 119ff, 128, 133, 136, 142f, 156, 165, 230, 331
Nebahath 118f, 170
Nebelauen 182, 256, 258, 278f, 283
Nebeldrache 206f
Nebellicht 204
Nebelmeisters Verschlussstein 180
Nebelmoor 54, 194, 292, 308
Nebelschlacht von Yel 312
Nebeltal 124, 126
Nebelzinnen 98, 120, 123, 128
Necker 63, 317ff
Nedime 284, 288
Neersand 200, 205, 208, 216, 301, 323
Neetha 140, 149, 162, 176, 192, 252, 254, 270, 294f
Nekromantenrat 313, 331
Nelkra 180
Nemeka 166, 168, 175
Nemekath 160, 163, 166, 168
Nemekathäer 163, 168
Nepewanha 168
Neu-Bosparan 306
Neue Residenz 310
Neues Reich 188
Neu-Goldenheim 306
Neunaugen 92, 206, 208, 270
Neunaugensee 92, 94, 153, 162, 194, 208, 220, 270, 298
Nevelung 300, 303
Niamad ui Bennain 229, 233, 324
Niam da Chabab 192
Niam die Kriegerische 151
Niamh Goldhaar 98, 107, 127
Niellyn 129, 166
Nihrman 168
Nikkali 132, 268
Nikla von Mersingen 324
Niobara 222, 224
Niotha-Horas 321
Nirandor 34, 36
Nirraven 53, 298
Nirwulf 275
Nivesen 9, 29, 36, 56, 98, 105, 175ff, 183, 186, 189, 193, 237, 252, 268f, 317
Nko'Mahr 68f
Noiona 230
Noralec Praiowar I. 213, 323
Norburg 183, 207, 218, 220, 252
Nordask 137, 140, 142
Nord-Askanien 193
Nord-Bosparan 170
Nordmarken 142, 144f, 152, 156f, 167, 170f, 195, 220ff, 236, 238, 258, 260, 268, 270ff, 290, 308, 312ff, 328
Nordmarken-Feldzug 170f
Norntal 215
Nostria 141f, 144ff, 149, 152, 165, 186, 236, 247, 257, 284, 289, 290, 292, 294, 306ff, 330
Nosulgor 34, 38
Novadis 4, 113, 218, 253ff, 262, 263, 266f, 272, 278, 283f, 291, 307, 334
N'shr Ssa'Khr Ssech 52
N'Shr Ssa'Khr Ssech 118
Nukudeme 330
Numinoru 19, 69, 70, 318
Nunnur 123, 128
Nu'onlan 176
Nurti 19, 63, 73, 111, 221, 318
Nuyasâl 92
Nuyasala 105f
Nykea 74, 77, 140

O

Obaran 102, 182
Ober-Yaquirien 140, 167
Oblomon 212, 268f
Obra-Horas 182, 183, 321
Ochsenbluter Urkunde 311
Odenius 182f, 332
Ödenmoor 83
Oderin du Metuant 291, 314, 333
Odilius von Mordain 206f, 330
Odilo von Weiden 329
ODL 303f
Odo Frankward von Ehrenstein 331
Offenbarung von Baltraä 296
Oger 24, 26ff, 33, 36, 59, 79, 83, 105, 119, 135, 141f, 144f, 160, 162, 166, 183, 213, 283, 287, 290, 298, 316ff
Ogerauge 144
Ogerbusch 287
Ogerkreuz 287
Ogermauer 300, 303f
Ogeron 19, 24ff
Ogerzähne 102, 166, 264
Ogodadscha 101
Ohort 236
Oikaldiki 187, 249, 251, 295
Oisin 98
Ojo'Sombri 19
Okdrågosch 50
Olafjord 124
Olat der Bogner 194
Olats Feste 194
Olats Wall 194
Olport 124, 131, 206, 211f, 216, 223, 234, 247, 306f, 310
Olruk Galahan 322
Olruk-Horas 162ff, 321
Olruk-Horas II. 163, 165f, 321
Olrukiden 161, 165
Olruksbraut 161
Olverja Kendrifari 268
Olvir 155f
Omar al-Karim 255, 334
Omar Shadif 131, 320
Omegatherion 50f, 54, 301, 313, 317
Ometheon 94ff, 186
Omlad 307, 309
Ongalo 186
Onogar Sohn des Orchop 131
Ontho vom Eberstamm 260
Orakelsprüche von Fasar 130, 222f
Orakel von Balträa 146, 203
Ordamon der Kühne 79, 85
Ordamons Krone 98, 100, 102
Orden der Ritter des Immerwährenden Kampfes 222
Orden des Heiligen Hüters 263
Orden des Heiligen Laguan 132
Orden vom Goldenen Adler 254
Orden vom Schwarzen Auge zu Punin 140
Orden von der Goldenen Hand 229
Orden zur Wahrung 290

Orgala III. Ulaman 324
Orgala II. Ulaman 324
Orgala I. Ulaman 324
Organa 86
Orima spricht-von-der-Wahrheit 89
Orkenfenn 210, 213
Orkenhort 109, 174, 183, 219, 235, 264, 269
Orkensturm 4, 174f, 233, 243, 289f, 292, 294
Orkenwehr 175f, 307f
Orkfresser 234
Orkland 79, 83, 88f, 94f, 100, 103, 108f, 116, 126, 128, 150ff, 165, 172ff, 213, 233, 235, 259, 264, 269, 288f
Orkland-Achaz 108f, 128, 235
Orkpocken 236, 238
Orks 4, 9, 11, 42, 55, 66f, 79ff, 95, 102f, 113, 116ff, 124, 129, 130, 134, 136, 138, 140f, 150f, 156, 158ff, 170, 173ff, 182ff, 189, 194, 197, 204, 206ff, 213, 215, 219, 225, 232ff, 256, 259, 269, 271f, 288ff, 292ff, 306, 308f, 314f, 318f
Orkschädelsteppe 206, 233, 269
Oron 119, 121, 124, 128, 130, 132f, 143f, 151, 204, 303f
Orsino von Falkenhag 310
Orvazz 159
Oryxox 80f
Ostenklotz 300
Osterfelde 300
Oswald von Waldenstein 253
Ouloandila 70
Owilmar von Gareth 214
Ozir von Winhall 206

P

Paavi 202, 264, 272f, 297, 300, 304, 313
Pacamuyada 132
Pailos 146, 153, 158, 186, 265, 270
Pakhizal al'Murfun 191f
Pakt von A'Layis Hiphon 294
Pakt von Saljeth 178f
Palakar 153, 158, 163, 166, 168
Palamydas 272f, 332
Palaststädte der Drachen 41, 316
Palinai 187
Pandlaril 22, 25, 94, 162, 190, 199, 201, 220f, 306, 308f, 328, 329
Pandlarin 170, 197, 199, 329
Panlariêl 92
Paradisela 140, 166
Paranja 125
Pardona 92, 94, 96f, 101, 110f, 133, 135, 192, 208, 262, 296
Parinor Ress 238, 239
Pekladi 137
Peleiston de Sylphur 334
Pelmides 156, 332
Pentagrammorden 193
Peraine 19, 24f, 30, 53, 57, 111, 125, 139, 147, 179, 184, 190, 203, 205, 215, 254, 284, 287, 291f, 296, 301, 303, 306f, 310, 312f, 317f
Perainewunder 202f, 238, 303, 307
Perchtruda von Salthel 329
Pergrim der Erkunder 155, 327
Pergrina 155
Perhiman ibn Bastrabun 320
Peri I. 101
Peri II. 101, 106
Peri III. 293
Perjin I. 261, 333
Perjin II. 261, 333
Perjin III. 262, 333
Perricum 30, 105, 119, 142ff, 167, 196, 202, 221, 232, 252, 267, 286, 292, 298f, 302f, 307f, 310f, 314f, 321, 326
Perval von Gareth 272, 323
Phantasmagorische Institut 270
Phecadi 137, 171, 284
Phecadien 135, 160, 187, 192
Phecadistieg 171
Phecanowald 250f
Pher Drodont 186
Phex 19, 23f, 26, 29f, 38f, 45f, 54f, 63, 68, 70, 73, 98, 111, 114, 120, 189, 201, 206, 211, 216, 219, 249f, 255, 257, 268, 271, 291ff, 301ff, 316, 318
Phexcaer 206, 258f, 288
Phexla von Perricum 321
Phraisopos 127
Phranya Yalma Zornbrecht 291, 333
Phuk'Z-Yuggut 180
Pilkamm 200, 205
Piratenküste 313, 331
Pirgermeister 146, 330
Plagenbringer 307, 315
Pomona von Rosshagen 280
Porquin 269
Port Corrad 180, 238, 259, 267, 291
Pprsss 76, 80f, 87, 182
Praiana die Gleißende 325
Praiokles di Balligur 210
Praiolec 211, 325
Praios 4f, 12, 16ff, 24ff, 29f, 34f, 39ff, 46ff, 53ff, 61, 63, 67, 71ff, 76, 78, 80ff, 102, 111, 116, 125f, 138, 142, 146, 182, 188, 191, 210f, 218, 229, 243, 249f, 263, 281, 288, 290ff, 295f, 298f, 302, 306f, 311f, 316ff
Praioslob von Selem 208ff
Praiosmin II. 190f
Praiosmin V. 280f
Praiosscheibe 55
Praske 300
Priesterkaiser 4, 199, 208ff, 263, 272, 322f
Priesterrat 208, 322
Primoptolith 101
Prinzessin Bahira 231
Prinzessin-Emer-Brücke 290, 303
Proskription 242
Punin 139ff, 154, 156, 164, 169, 188, 190, 199, 217f, 226ff, 236, 245, 253f, 258, 262, 272, 274, 276, 292, 295, 301, 306, 309, 311, 313, 325, 331
Puniner Boronkult 245
Purpurturm 264
Pyr 80f, 90, 93f, 97, 101
Pyrdacor 4, 6, 11, 19, 31, 34, 38f, 46f, 65ff, 74ff, 101, 103ff, 116, 318
Pyrdacors Fluch 100
Pyrdacors Humusritual 318
Pyrdacors Insel 66ff, 74f, 77, 83, 318
Pyriander di Ariarchos 302

Q

Qabalyim 232
Qasran Yanuf 133, 320
Quanionsqueste 311
Quelle der Elemente 36
Quillyana 204, 222
Qvalhus 239, 287

R

Ra'andrat 118
Rabangen 239
Rabe auf dem Silberberg 244
Rabengarde 275, 289
Rabenmark 314f, 326
Racalla von Horsen-Rabenmund 310
Radrom 299f
Rafim al-Maugir 266
Ragath 142, 159, 170, 190, 195, 215, 224
Ragather-Yaquirtaler Blutfehde 194f, 224
Ragathium 142
Ragnar 332
Rahja 15, 19, 24, 26, 30, 55, 111, 125, 167, 178, 188, 195, 197, 205, 210, 216, 249f, 257, 285, 291ff, 296f, 302, 306f, 310ff, 316, 318
Rahjada da Vanya 326
Rahjas Kelch 194, 266
Raia 125
Raidri Conchobair 285ff, 292, 295, 302, 304
Rakolus von Schrotenstein 300
Rakorium Muntagonus 285, 297
Ralhia Galahan 322
Rallion Regenflieder 234, 280
Ramoxosch III. von Lorgolosch 178

Ranarië 107, 117
Randolph von Rabenmund 258, 326
Rangild 19
Ranik 19
Rapherian von Eslamshagen 310
Raschtul 4, 11, 14, 19, 24ff, 29f, 41f, 112f, 122, 253
Raschtula 120, 122
Raschtul Kandscharot 11
Raschtulsturm 9, 156
Rasescha 172, 330
Rashdul 114, 117, 134, 136, 184, 214, 216f, 242, 261, 264, 266f, 296, 303, 305
Rashduler Bund 264
Rashid Omar 185
Rashijd ben Surkan 267
Rashtul al'Sheik 112ff, 117, 124, 129
Rastullah 253, 263, 264
Rastullah in Keft 253
Rat der Helden 310
Rat der Worthüter 254
Rat der Zwölf 242, 244f, 262, 275
Rateral Sanin 290, 307
Ratsfürst 198
Räuharsch 160f
Raul al'Ahjan 188
Raumschrift 316
Rausch der Ewigkeit 304
Raxx'Mal 186f
Rayyadh 128f
Rechthag 300
Refardeon von Pilkamm 200
Regentenrat 145f, 321
Reich der Hexen und Schwarzkünstler 172
Reichsbehüter 218, 220, 294f, 299f, 303f, 323
Reichs-Concordat 274, 276
Reichsend 308
Reichsforst 92, 298
Reichsgründer 134, 252, 321
Reichsgrundreform 282, 285
Reichsinsignien 209
Reichsreformgesetze 268, 270
Reichsregent 310, 323
Reichsstraße II 156
Reifriesen 25
Reißgram 19, 29, 32ff, 55f, 68, 316
Reitdrachen 317
Rethis 144, 146, 156, 158, 164, 168f, 176, 192, 224, 264, 295, 332
Retiro II. Ulaman 324
Retiro I. Ulaman 324
Reto von Gareth 280, 282, 323, 326
Rhamera atmet-das-zerza 88
Rhazzazor 226, 236, 297, 299, 301, 304, 309ff, 313, 331
Rheyaxo 81
Rhianna Conchobair 308, 310
Rhodenstein 290, 293, 298, 300, 307, 308f
Rhônda 163
Rhudainer 238, 267
Rhukeyef ibn Sulman 320
Riesen 25ff, 41ff, 45, 47, 66, 74, 77, 88, 103, 105, 119, 122, 129, 207, 230, 234, 284, 316ff
Riesland 42, 48, 91, 132, 183, 244, 246, 258, 279, 283
Riganna 247
Rilmandra 93, 95
Rings des Satinav 228
Riva 144, 154f, 175, 204, 206, 216, 222, 265, 295
Roab 253, 260
Robarius von Punin 276
Rodasch 142
Rodax 140, 142, 150f, 195
Rogmaroks 85
Rogolan 96, 97f
Rohafan der Einäugige 332
Rohaja Damaris 280
Rohaja von Gareth 311, 313ff, 323, 326
Rohal der Weise 217, 219, 323
Rohalskappe 296, 302
Rohals Verhüllung 226, 228
Rohalswächter 232
Romin Galahan von Kuslik 306
Rommilyser Mark 152f, 161, 167, 314, 326, 327
Romun 322
Rondara Alfaran 211, 325
Rondhara von Albenhus 270
Rondra 19, 23f, 30, 48, 51, 54f, 63, 73, 111, 118f, 133ff, 144, 147, 154, 178, 182, 188, 191, 195, 204f, 207, 211, 214, 217, 234, 239, 250, 256, 267, 271, 282, 287, 291ff, 296ff, 302, 305ff, 317, 318
Rondradan von Streitzig 300
Rondragabund von Riedemer 210
Rondralrik von der Tann 306
Rondrasil Löwenbrand 300, 303, 310
Rondrawunder der Flammenden Eiche 292
Rondriana von Eisenstein 310
Roremund 215, 233
Rorwhed-Orks 292
Rote Keuche 297
Rote Zwerge 102
Rotschweif 19, 53, 55, 57, 317
Ruada ni Bennain 324
Ruban ibn Dhachmani 283, 285, 302
Rübenkrieg 204, 205
Rubinherz 130, 175, 180, 182
Rudegar von Perricum 326
Rude I. 204, 205, 322
Rude II. 207f, 322
Rudes Schild 209, 311
Rufis Riyyam al-Muktar 320
Ru'halla 220
Rulletsch 101
Runajasko 131, 206, 223f
Rur 133, 194, 196, 204, 211, 260, 287
Ruthor 293f, 299
Ruuz 133
Ruwangi 131

S

Säbelkönigin 162
Sabi Shila 148
Sadrak Whassoi 292f, 309f
Sahir-Ilram 260f, 334
Said al-Tergaui ibn Charef 327
Salamanderartefakt 116
Salamandersteine 78, 81, 84, 86, 87, 103, 106, 169, 203, 233f, 262
Sala Mandra 76, 78ff, 86ff, 103, 111, 163
Salasandra 235
Saldor Foslarin 299
Salim al'Thona 192
Saljeth 117, 150, 152, 174, 178f
Salkya Firdayon 308, 312
Salman 264ff, 322
Salmingen 198, 310
Salyrvan 94f, 97
Salza 141f, 147, 149, 178, 206, 214, 216, 234, 236, 248, 294, 296
Salzerhaven 294, 307f
Sanct Beleman 286
Sanin der Ältere 140f
Sanin der Jüngere 144
Sanin XII. 294
Sarasandra 215
Sarhidi ibn Nebahath 170
Sarkisian Zeforika 268
Satinav 6, 17, 19, 21, 24f, 30, 60, 76, 114, 228
Satinavs Augen 109
Satinavs Falle 60
Satinavs Frevel 21, 316
Satrapie 169
Satuaria 19, 73, 114, 149, 159, 318
Satyare 49f, 105, 317
Saya di Zeforika 296
Schaddai al-Schichem 184
Schalljarß 170, 172, 192, 200f, 222f
Schandbartkrise 154
Schärfe aus Sieben Schalen 296
Scharlachkappentanz 290
Schatodor 111, 298
Schattengrundpass 92
Schattenkabinett 259, 263
Schebah 253

Scheik-al-Scheik 113f, 119
Schergen des Schwarzen Drachen 309
Schetzeneck 213
Scheutzen 308
Schicksalsklinge 265f, 269, 292, 294
Schisma der Praioskirche 202, 294
Schlacht am Cichanebi-See 212, 214, 254
Schlacht am Darpatbogen 142
Schlacht am Drachenspalt 208, 210f
Schlacht am Gadang 184
Schlacht am Hanfla 168, 170
Schlacht am Henkersgraben 312
Schlacht am Kevûn 200f
Schlacht am Lachanshiel 145
Schlacht am Nebelstein 293
Schlacht am Rhodenstein 293
Schlacht am Sikram 166
Schlacht am Szinto 291
Schlacht am Totenmoor 106
Schlacht am Visra 240f
Schlacht am Yaquirquell 134
Schlacht an der Kreuzung von Castarosa 312
Schlacht an der Trollpforte 303
Schlacht auf dem Mythraelsfeld 310
Schlacht auf den Blutfeldern 233f
Schlacht auf den Rosenfeldern 312
Schlacht auf den Silkwiesen 293f
Schlacht auf den Vallusanischen Weiden 302
Schlacht bei Altenfaehr 286, 288
Schlacht bei Anchopal 142f
Schlacht bei Ochs und Eiche 300
Schlacht bei Terfui 291
Schlacht bei Viereichen 299
Schlacht der drei Kaiser 310f
Schlacht der Dunkelheit 102f
Schlacht der sechs nachtschwarzen Tage 144f
Schlacht des Himmelsfeuers 84ff, 89
Schlacht im Greifengras 308
Schlacht im Schnee 300
Schlacht im Silbertal 312
Schlacht im Stillen Grund 234, 236
Schlacht im Tal des Blutes 124, 128f
Schlacht in den Nebelauen 182
Schlacht in den Wolken 310f
Schlacht in loderndem Leuchten 310f
Schlacht um Bjaldorn 300
Schlacht um Burg Rabenmund 310f
Schlacht um den Kleinwardstein 307
Schlacht um Donnerbach 309
Schlacht um Feste Weyringen 310
Schlacht um Ilsur 298
Schlacht um Kurkum 298
Schlacht um Mendena 298
Schlacht um Urbet 312
Schlacht von Albenhus 272
Schlacht von Angbar 310
Schlacht von Arivor 250
Schlacht von Eslamsbrück 270, 298f
Schlacht von Ferdok 233f
Schlacht von Hammer und Amboss 308
Schlacht von Jergan 287
Schlacht von Kungutzka 200
Schlacht von Morte Folnor 312
Schlacht von Olbris 279
Schlacht von Pertakis 312
Schlacht von Punin 139
Schlacht von Shumir 312
Schlacht von Tarcallo 312
Schlacht von Tarlynshöh 165, 170
Schlacht von Unau 291
Schlacht von Wehrheim 174
Schlacht von Westfar 312
Schlacht von Wjassuula 201
Schlacht von Yrosien 271f
Schlacht vor Greifenfurt 310f
Schlacht vor Rashdul 134, 136
schlangenleibige Schwestern 135
Schlangenstab 122, 136, 172, 301
Schloss Baliiri 297
Schlund 30, 43f, 92f, 210, 281
Schlüssel der Elemente 37, 46f, 66, 317
Schöpfung 5f, 12f, 15, 18, 22ff, 31, 33, 49ff, 57, 63f, 69f, 73, 226, 316f
Schoraxan 100
Schrate 4, 24, 40ff, 74
Schreckensnacht von Salza 296
Schukschum Turge 219
Schule der tanzenden Mudramulim 119
Schule der variablen Form 254
Schule des direkten Weges 236f
Schule des Erhabenen Blickes 232
Schule des Immerwährenden Lebens 232
Schutzgötter 15, 133, 189
Schutz- und Handelsbund 201f
Schwanenflügel 259
Schwarmmagie 317
Schwarze Allianz 294
Schwarze Festung 130
Schwarze Galeeren 278
Schwarzen Horden 298ff, 303
Schwarzen Segler 288
Schwarze Pest 242, 244
schwarze Pyramiden 120
Schwarzer Krieg 152
Schwarzer Kurungur 226
Schwarzes Auge 139
Schwarze Sichel 54, 99, 183
Schwarze Zuflucht 99
Schwarzkrake 283
Schwarzorks 88f
Schwarzpelze 7, 117, 142, 151f, 160, 178, 292, 294, 296, 308
Schweigen der Lieder 106
Schwertbergen 201
Schwert der Schwerter 218, 221, 251, 276, 294ff, 298, 300, 307, 313
Schwertfisch von Kuslik 157, 166
Schwertkönig 287, 292, 302
Schwert und Stab 190f, 303
Schwertwunder von Leufurten 200
Schwertzug nach Weinbergen 262
Schwesternschaft der versunkenen Tochter 126f
Schwimmenden Gärten 104
schwimmenden Städte 246
Schwurbund von Wengenholm 160, 171
Scraan 178, 207
Sedragonil 281
Seegraf 331
Seekönig 168f, 176, 179, 182f, 192, 210, 257, 265f, 268, 273, 294f
See-Kunninge 169, 332
Seele des Landes 194
Seelenmühle 112
Seeschlacht am Kap Windhag 312
Seeschlacht von Charypso 276, 278
Seeschlacht von Methumis 248f
Seeschlacht von Phrygaios 314
Seeschlacht von Salza 206, 214, 216
Seeschlacht vor Selem 274f
Seeschlange 48, 123, 148, 286
Selemgrund 180, 225
Selinde III. von Löwenhaupt 329
Selinde II. von Löwenhaupt 329
Selinde von Gareth 278
Selinde von Weidenau 221, 329
Selindian Hal von Gareth 292, 309f, 314, 323, 326
Selma Bragold 152, 308, 324
Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach 223
Seneb-Horas I. 138ff, 321
Seneb-Horas II. 146, 321
Seneschalk 199, 201, 211
Sephrasto Aviani 227
Serach 123, 128
Sewerien 295
Shadif 131, 144f, 168, 170, 175, 266, 320
Shafir der Prächtige 306
Shahane 148
Shahr Halel 151, 320
Shamaham 122, 218, 221
Shamâlhamma 122
Sharecha 94
Sharisadim 274, 276
Sha'rit 60
Sharitnar 60
Sharraz Garthai 293
Shaz-Man-Yat 305
Shenny von Thalusa 290
Sheranbil al'Yakrub 136
Sheranbil II. 320

Sheranbil III. 320
Sheranbil IV. 320
Sheranbil V. 164, 167, 320
Shiala 217f
Shila 148, 154
Shingwa 75, 319
Shintr 74ff, 80ff, 318f
Shinxir 57f, 61, 63, 89f, 317
Shin-Xirit 89
Shirr'Zach 109
Sho'taka'sa 259
Shurahm 261
Sichelstieg 301f, 306f, 310
Sidor Yaquiris 132f
Sieben Elemente 299
sieben magische Kelche 164
Siebenstreich 101, 134f, 143, 157f, 164, 288, 296, 302, 304
Siedlerland Tobimorien 190
Siegel Akrabaals 121, 199, 212, 226
Sighelm 195, 199, 322
Sigman von Sighelms Klamm 200
Sikaryan 13f, 25, 296
Sikram 110, 134f, 140, 166, 174, 176, 249f, 279, 312
Silas 77, 178, 181, 215, 250
Silbahart von Ehrenstein 331
Silberberger Würfelspiel 240f
Silberne Horde 200, 205
Silberschwalbe 286
Sildroyan 172, 330
Silem-Horas 4, 179ff, 185, 188, 189, 205, 238, 294, 306, 321
Silem-Horas-Bibliothek 182, 205
Silem-Horas-Edikt 4, 179ff, 189, 306
Silem-Horas-Straße 238
Silpion 303
Silvanden Fae'den Karen 122
Simia 15, 19, 63, 67, 73, 78, 81, 84, 88f, 92, 99, 111, 262, 318
Simiana 156
Simias Gebirge 78
Simias Stein 102
Simjara 332
Simyala 90ff, 99, 101
Sinjer ni Bennain 257, 324
Sinoda 199, 210, 212, 220f, 238, 259, 283
Sirinda Eulensang 275
Skanjer ui Bennain 324
Skorpionkriege 128ff
Skrechim 52, 66, 74f, 82f, 108ff, 115ff, 124, 132, 134f, 318f
Skrechu von Maraskan 130, 144, 146, 196, 202, 226, 304
Skrechu von Marustan 119, 124
Skrechu von Nabuleth 132
S'Kressiss 64
Smaranter 58f, 64, 74, 87f, 151, 317, 319
Smaranter-Kriege 317
Smardur 214f, 217, 282, 298
Societas Vigiliaris 210, 212
Söhne Tulams 98
Sokkina 267
Sokramor 14, 19, 51f, 54, 223
Soldatenkaiser 170
Solivai von Harmamund 326
Sommer von Feuer und Blut 214
Sonnenfrevler 215
Sonnengebieter 211, 217f, 220, 325
Sonnenlegion 190f, 199, 208, 209ff, 215, 223, 298
Sonnenmark 331
Sonnenszepter 30, 214
Sonnentrutz 263
Sophrina 256
Sorak 137
Sphäre 4, 20ff, 42, 44ff, 60, 66f, 71ff, 78, 81, 88, 93, 101f, 106, 109, 110f, 114, 131f, 135, 154, 160, 166, 175, 180, 204f, 225f, 228, 253, 296f, 316, 318
Sphärenbeben 297
Sphärenmodell 21f
Sphärenportal 107
Sphärenreisen 317
Sphärenriss 36, 54, 228, 232, 300, 304
Sphärentor 78, 88, 106, 132
Sphärentore im Nebeltal 126
Sphärenwächter 88
Sphingen 56
Sphinx von Mhanadistan 216, 218
Spiegel der Offenbarung 243f
Spießbürger 307
Spruchmagie 141, 147, 317f
Ssad'Huar 149
Ssad'Navv 11, 17, 20f, 25, 75f, 114
S'squischji'i 64, 66
Stabzauber 150
Stadt der Riesenaffen 120f
Stadt des Lichts 214, 216, 218, 248, 289, 300, 310f
Stählerne Stirn 296
Starpnika 183, 206f
Stein des Simia 99
Steineichenwald 122f, 146, 168f
Stein von Nosteria 141
Steppenelfen 106
Sternenfeuer 103, 234f
Sternenkreis 114
Sternenleere 54
Sternenregen 84
Sternentor-Akademie 229f
Sternentor von Anchopal 232
Sternenträger 106
Sternenwall 22, 31, 45, 47, 51, 53f
Stern von Selem 180ff, 185, 188, 272, 278
Stirnauge 60
Stoerrebrandt 280, 284, 295, 300, 315
Storko von Gareth 276, 303
Stover Regolan Stoerrebrandt 284, 295, 315
Straumpff vom Stamme der Tarpatsch 44, 48
Streit um Alveran 316
Strock 111
Sturmfahrt der Heiligen Elida 178
Sturmhorn 189
Stute 54
Subjugats-Statut 243f
Südask 165, 240f
Süd-Askanien 193f
Süderstrands abenteuerliche Fahrten 237f
Südkap 144f
Südmeer 64f, 74, 102, 107, 136, 176, 178, 192f, 215, 217, 224f, 238, 263, 266f, 275, 278, 280, 282, 306
Sulman al-Nassori 124, 128ff, 320
Sultanat Khunchom 128
Sultan Dschadari 130f
Sumu 5, 13, 20, 23ff, 28, 31, 73, 127, 159, 248, 284, 316
Sumudan von Bregelsaum 313f, 331
Sumudiener 94, 97
Sumukult 149, 166
Sumurrer 11, 68, 74, 77, 79, 82, 84, 103, 112, 127
Sumus Blut 24f
Sumus Kate 172, 284, 299
Sumus Leib 25, 48
Sumus Schale 282, 284
Svelinya 153, 321, 326
Svelinya-Horas 153, 321
Svellmja 239
Svellt 82f, 88, 162f, 215f
Svelltland 215, 237f, 292
Svelltlandorks 309
Svelltschen Städtebund 239, 242, 264f, 271, 284, 287, 292
Svellttal 186, 189, 212, 234
Svetlana von Arivor 232
Svirna 206, 232, 234
S'vische'i 64, 66
Swafnild Thorfinnsdottir 276, 285, 332
Swafnirsland 120, 123
Swantje Rahjandraêl 326
Swelt 202, 204
Swerka vom Amboss 173, 176
Swornir 140
Sylla 146, 148, 154, 156f, 162f, 177f, 188, 190, 197, 201, 215, 220f, 236, 262, 266f, 271, 274, 278, 312
Syllanische Halbinsel 166
syllanische Reich 165
syllanischer Turmsturz 160

Sylna Bragold 324
Syraphil von Bosparan 183
Systemium Metricum 220, 224
Szepter Charyptas 117
Szepter der Herrschaft 187
Szepter der Macht 187
Szinto 165, 192, 252, 291
Szintotal 177, 216, 218, 255, 291
Szirr'Korr 115f, 124

T

Tabak 272
Tafeln des Tykates 224, 264
Tag der Helden 298
Tag der Waffenschmiede 303
Tag des Zorns 99f
Tai Ogul 286
Tairach 10, 19, 23, 29, 53, 57, 63, 67, 73, 103, 111, 171, 174, 292, 316ff
Tairachheiligtum von Saljeth 117
Tairachkeule Xarvlesh 174, 309
Taladur 150, 157
Talania 60, 120, 123, 248, 266, 270
Tal der Dornen 271, 307
Tal der Elemente 93, 94, 224, 227, 252
Taluedquelle 199, 227
Tamperampf 50
Taniya Alhinja 221
Targuin Conchobair 249, 251
Tarlisin von Borbra 297, 300, 303f
Tarpatsch 44, 48, 50
Tarrakvash 116
Tarsinion 222
Taschkopp 50
Tasilla Abendglanz 178
Tatakwurm 227
Taublick 204
Tauthorkatsch 50
Teclador 34f 38
Tedesco von Perricum 267
Templer von Jergan 287, 300
Tenos 138
Teobaldo Warrlinger 284
Teodicus der Strecker 325
Teremon 146, 158, 188, 195, 242, 283
Terengar Sohn des Albarix 246
Terkum 101
Terren 322
Teshkalien 128
Thalami Sora 48
Thalassokrat 163f
Thalionmel 254, 294
Thalusa 119, 137, 175, 177, 182, 184, 260ff, 280, 290, 307
Thamriuz 133
Thantor 260, 262
Thargunitoth 51, 53f, 57, 289, 311, 315
Thargunitoths Halsband 54
Tharinda von Marvinko 249f
Tharsonius von Bethana 222, 226
Tharun 22, 44, 50, 78, 84
Thaumaturgische Akademie 221
Theaterorden 191f, 194, 200, 208
Theaterritter 4, 191f, 194, 198, 200f, 203, 205ff, 210ff, 223, 227, 252, 306, 323
Thegûner Bund 295
Themodates II. von Shoy'Rina 333
Themodates von Shoy'Rina 221
Therbunitenorden 205
Therengar 276, 278f, 322
Theria ni Ulghain 147
Therseia de Sylphur 334
Thesia von Ilmenstein 299f, 302, 307f, 313, 323
Thiralion di Sylphur 262
Thomeg Atherion 284
Thordenan 190, 194, 328
Thordenin 190, 194, 197, 199, 328
Thorfinna Swafnildsdottir 332
Thorgima 79
Thorn Eisinger 310
Thorn ui Bennain 246, 324
Thorulf von Weiden 252, 329
Thorwal 132, 141, 166, 188, 189, 206, 208, 211, 216, 223, 232, 234, 257, 262, 266, 269ff, 285, 289, 291f, 306ff
Throndwig von Bregelsaum 290, 308, 331
Thronfolgekriege 166, 266, 270, 272, 282, 320
Thuan-Horas 154, 321
Thunata 234, 262
Thuranische Legion 292ff
Thuran-See 141
Thurschim al-Tergaui 327
Thursis ay Oikaldiki von Chababien 249
Thursis von Neetha 252
Thurske Torbenson 189
Tiefhusen 233, 238f, 247, 292
Tierkönige 32f, 316
Tie'Shianna 90, 92ff, 97, 106f, 291
Tigergarde 291
Timor-Horas 312, 322
Timoristen 312
Tjeika von Jatleskenau 323
Tjeika von Notmark 294f, 301
Tjineus von Rethis 332
Tjolmar 103, 163, 216, 238f, 292
Toba al-Akran 320
Tobimora 172, 196, 200, 248, 270, 279, 298
Tobimorien 190, 198, 200, 203, 205, 222f, 228ff
Tobrien 87, 160, 172, 176, 183, 185, 190, 207, 228ff, 245f, 260f, 267, 270, 272, 280, 285, 298ff, 303, 305f, 309, 312ff, 330f
Tocamuyac 140, 142f, 146, 192f, 231
Token 132, 267
Tolak von Almada 323, 325
Tolman 284, 286, 291, 322
Tolpatatsch 50
Tolshidur 84, 87
Tommel 140f, 146, 195f, 308
Tommelsfurt 142, 150ff
Tonkerompf 50
Toras ui Bennain 324
Tordisch Grimm 139
Tordochai 233, 293
Torgal Hammerfaust 275, 277f
Torrasch Nachtpelz 89
Torwjald 141
Tosch Mur 90, 139
Totenmoor 54, 105f
Totenreich 28f, 53, 111
Tragatsch 50
Trahelien 142, 183, 190, 192f, 282f, 290, 293
Tralleropp 50
Trallop 170, 174f, 178f, 182, 184, 190ff, 197, 233, 280, 303, 305f, 308f
Tralloper Verträge 179, 182
Tralupum 170
Transpropriatorium 227, 263, 296
Trar Trunak 198
Traschmalgor 106f
Traugatompf 50
Traum der Tausend Seelen 311
Traummagie 107
Travanca II. von Viryamun 325
Travia 19, 24, 30, 34, 111, 125, 170, 184, 206, 209, 227, 249, 262, 291f, 295, 297, 299, 301, 305, 308, 311, 318
Traviamark 327
Travina 125
Treffen am Tursolanisee 312
Treson von Ilmenstein 259
Triumvirat 291f, 294, 313, 333
Trolle 5, 12, 26f, 33, 36, 40ff, 55, 59, 62, 66, 79, 82, 86f, 91, 100f, 105, 107, 109, 113, 117, 129, 140f, 144f, 169, 303, 316ff
Trollkriege 140ff
Trollpfade 44, 60, 317
Trollpforte 122, 298, 300, 303, 306, 309
Trollstämme 50
Trollzacken 87, 100, 102, 107, 108, 111, 122, 128, 141, 144, 161, 225, 300, 302
Trollzacker Manuskripte 223, 225f
Tronde Torbensen 332
Trondsand 294
Tsadan von Weiden 329
Tsas Kreide 206f
Tsatuaria 26, 29, 33f, 42, 46ff, 53, 57f, 63, 73, 316, 317f

Tscharshai 233, 308
Tschumbies 154, 166, 168
Tubalkain 115, 124, 129
Tulam 98
Tulameth 309
Tulamiden 4, 36, 52, 77, 98, 103, 107, 112ff, 119f, 124f, 127, 130ff, 137, 139, 140, 143, 145, 148f, 153f, 160, 165, 170, 184ff, 189f, 193f, 198f, 201, 211, 218, 223, 320
Tuleyman ibn Dunchaban 222
Tusa Namanek 129
Tuzacken 199
Tuzak 199f, 208, 220, 245, 252, 256, 259, 262, 286ff, 290, 314
Tuzaker Aufstand 287
Tuzakwurm 199, 201f
Tyandaris von Punin 325
Tykates 224, 264
Tyndareos 179
Tyrinth 243ff, 268

U

Ucuri 17, 37
Ucurianer 57
Ucurian Jago 309
Ucurian von Rabenmund 326
Ucuri-Funke 37
Ucurthea 325
Udalbert von Wertlingen 310
Ugdalf 207f, 235, 322
Ugo Damian von Eschenfurt 323
Ugrashak 309
Uhdenberg 179, 197, 244, 246, 252, 289
Uhdenberger Legion 288f, 292
Uigar Kai 292f, 314
Ukhraban 168
Ulaman 160, 186, 195, 210, 324
Ulbert 229
Uled ash'Shebah 78, 80
Ulfing von Jergenquell 310
Ulikkani 131
Ulissa 282
Ulmia von Ask 259
Uls'Ussu 64
Ulvador 34, 35, 108
Umbracor 34, 38, 78
Ummp 89
Umradjida I. 333
Umrazim 100, 102, 104, 264
Unabor 68f
Unbezwingbare 170
Undra die Kluge 328
Unheiligtum von Rulat 307
Unsterbliche 6, 10ff, 26ff, 33f, 36, 40, 43, 45ff, 51f, 55, 63f, 67, 72f, 78, 82, 113f, 253, 319
Unterfels 312
Unterseeboote 318
Unterwasserreiche 4, 64, 318
Unterwassertürme 66
Uralte 10, 13
Ur-Feylamia 192
Uriel von Notmark 299f, 302
Urischar 263
Urkraft 13
Urmütter 79
Urnislaus von Uspiaunen 230
Urugs 58, 317ff
Urväter 50, 79, 84
Uschuzzak 233f
Usim-Horas 175f, 321
Uspuschanna die Blutige 188, 191
Uthuria 6, 55, 68, 82f, 86f, 91, 241, 315
Utulus 102, 130f, 163, 267

V

Vadocia 141f, 144, 147, 150, 157f, 160
Valiana 186
Vallusa 192ff, 199, 205, 246, 301f, 307
Valposella 266
Valpo von Almada 323, 325
Valquir 150, 157
Valzenia 280
Varsinor 34, 38
Vayafendur 92
Vayavinda 92, 94, 105f
Velvenya Karinor 245, 333
Verkündung durch hundert Zungen 311
Viburn Praiodan III. 203
Viburn von Hengisfort 295f
Viburn von Mersingen 257, 324
Vielleibige Bestie 51, 54, 301
Viereichen 299f
Vigilantenheer Bosparans 250
Vikko 280
Vikos 206, 216
Vincita Saltus 193
Vinyaza de Veroza 325
Viryamun von Almada 190
Visar 114, 120, 154, 189
Vitrador 156, 165
Vitus 187
Voltan von Rommilys 287
Vom Trunke der Edlen und Wilden 265
Vonthodael 95
Vorderes Almada 192
V'Sar 83, 114, 154, 166
Vurr-Krauk'Z 180

W

Wächter Rohals von den Grauen Stäben 227, 230, 232
Waddif al-Karibi 320
Waddif al-Nabti 153, 320
Waddif al-Retef 320
Waddif al-Sadiq 320
Waddif al-Yarush 320
Waffenmeister Angroschs 100
Wagenhalt 219, 223f, 228f, 301
Wagenschlacht vor Baliho 309
Wahjad 64f, 72, 103, 125, 128, 176, 177, 179, 180, 225, 285, 288
Wahnfried von Ask 295, 299
Wahnfried von Bregelsaum 305
Wahrer Name 18
Walberge 206
Waldelfen 103, 105f, 111, 212, 228, 232ff
Waldemar von Löwenhaupt 329
Waldmenschen 5, 61, 83, 96, 107, 121, 132, 137, 140, 142, 153f, 184, 188, 193, 236, 240ff, 267, 286
Waldrada die Junge 328
Waldschrate 42, 49f, 83, 91, 105
Walkir Zornbrecht 241f, 245, 333
Walla von Weidenau 329
Wall des Todes 302ff, 310
Wallfried II. 261, 329
Wallfried III. 329
Wallfried IV. 280, 329
Wallmir von Styringen 299
Walmir von Riebeshoff 210, 212
Walpurga von Löwenhaupt 293, 295, 303, 305, 309f, 314, 329
Wapiya 267
War-Hunk 122
Warunk 122, 186, 223, 282, 285, 290, 298ff, 308, 310, 313, 314, 331
Warunkei 331
Waskir 189
Wasserdrache 68, 110, 135, 172f, 215
Wasserdrache von Chababien 110
Wasserriesen 25f
Wederath 308
Wehrheim 156, 174, 212, 214, 293, 300ff, 309, 310f
Wehrheimer Akkorde 270
Weidenau 194f, 221, 329
Weidener Erlass 218, 221
Weidener Wüstenei 296
Weisen der Tiefe 64, 71
Weißensteiner Schluss 314
Weißer Mann 214
Weltenherz 20ff
Weltenkern 21
Wendelmir V. 197, 329
Wendolyn der Prunksüchtige 329
Wendolyn III. Zornbold 329
Wendolyn VI. 289, 329

Wendolyn VII. 290, 329
Wengenholm 160, 162, 170f, 178, 179
Wenschenz Ismains 220
Wenzeslaus der Jüngere von Andergast 329
Wergenburg 150, 160, 162, 171
Wergenburgmassaker 150, 162
Westflotte 195f, 206, 247, 276, 294
Widderorden 295
Widharc-Auge 296
Wilbur Barn Greifax von Gratenfels 281
Windehag 160, 163, 167, 171f
Windhag 90, 92, 141, 163, 171, 191, 233, 247, 270, 290, 312, 314
Windlachersippe 131
Windsturm 162
Winhall 152, 206, 248, 249, 251, 256f, 260, 290, 295, 308
Winterelfen 196
Wjassuula 193, 201
Wolfenstein 308
Wolkenkopf 105, 124, 129, 247
Wudu 152, 154f, 158, 165f, 168f, 174f, 179, 183, 244, 275, 286
Wühlschrate 41, 42
Wulfen 34f, 55f, 68, 77, 98, 316ff
Wulfhas Greifax 268f
Wulfhelm Gobentodt 326
Wunder von Honingen 146
Wunder von Keft 252f
Wunnemar vom Pandlaril 201
Wunnemar von Hardenfels 305
Wunnemar von Weiden 329
Wurm von Chababien 135
Wurm von Unau 202
Wüstenelfen 106

X

Xafira Sfalia 325
Xagul Sohn des Xorax 96f
Xanedor 34f
Xarvlesh 174, 179, 309
Xenos von den Flammen 303
Xeraan 295, 299, 301, 304, 312f, 315, 331
Xoldarim 79
Xorda 79
Xorlosch 84ff, 90, 97, 99f, 111, 116, 196, 231, 274f
Xotoloti 125
Xuragosch Sohn des Xergos 98
Xyxyx 226

Y

Yadail al-Musaf 320
Yadda ibn Perhiman 320
Yadewine Gumbertinger 307
Yahrrad dûr Moregh 145
Yahud al'Kasim 325
Yak-Hai 168
Yalacham Acha'an 325
Yalsicor 34
Yalstene 78
Yal-Zoggot 180, 225, 267, 286, 288
Yandelind von Spogelsen-Ysilia 307
Yaquiria Superior 170
Yaquiria ter Rijßen 271
Yaquirio 133
Yaquirofest 133
Yaquirquell 134, 138f
Yarum Praiofold 190
Yash'Hualay 82ff, 91, 93, 104, 114, 117f, 136
Yasinthe 187
Yasmail ibn Mordai 143, 320
Yasminas II. 330
Yerdawan al-Nadab 260f, 334
Yerodin von Ehrenstein 331
Yeshinna 217, 222f, 280, 282
Yetiland 155
Yetis 42, 100f, 146, 237
Yi'Ymr's 75
Ym'Rs 75f
Yolande II. Kasmyrin 330
Yol-Ghurmak 301, 303, 305, 307, 313, 315
Yonahoh 246f
Yppolita von Gareth 292, 306f
Yppolita von Kurkum 298
Yrramis 239, 292
Ysil'elah 122, 142, 206
Ysilia 122, 206, 222f, 230, 245, 298, 300f, 305, 307
Yslisee 92, 94, 122, 299ff
Yslistein 301
Yug-Z'Guul 64
Yulag-Horas 150ff, 321
Yulagin Bragold 324
Yumin Galahan von Hussbek 220, 322
Yylsuur 203

Z

Zaboron von Andalkan 235
Zafira von Aguilon 217, 220, 325
Zähmung der Zauberrösser 92
Zarpada al'Shirasgan 325
Zauberakademie zu Bosparan 147
Zauberkönig Mordru 225
Zauberstern und Silberhaar 141
Zchakkr'Sar 254, 257
Zedrakke 128, 180
Zentauren 49f, 74, 87, 105, 317
Zenubal 220
Zerila I. 325
Zerila II. 217, 325
Zerzal 54f, 95, 221
Zerzal-Eispyramide 54f
Zesrad von Rethis 158, 164, 332
Zhamorrah 83, 113, 118, 124, 130
Zhimitarra 186, 192, 204
Zholochai 206, 259, 271f
Zikkurate 55
Ziliten 63ff, 68, 71, 75, 175f, 254, 257, 288, 318f
Zilon 64ff
Zirkel der vielgestaltigen Herrschaft 78
Zirkel des Hexagramms 223, 229
Zitadelle der Geister 154, 160, 166
Zitadelle der Macht 22
Zitadelle der Magie 37
Zitadelle des Erzes 93
Zitadelle des Humus 82
Zorgan-Pocken 153, 221f, 238, 270, 272, 284, 287ff
Zornfried von Harben 321
Zorrigan 128, 143
Zor von Anchopal 224
Zsaah'Mr 83, 85, 113, 118
Zsaah'T 11
Zug der Oger 141f, 144f
Zug der Sehnenden 108, 111, 160, 163
Zug der Störche 312
Zug der Zehntausend 170
Zulipan von Punin 226, 236
Zunge des Namenlosen 111
Zweikaiserjahr 166
Zweiter Finger Tsas 261
Zwergenfreund 147, 150
Zyklopen 25ff, 42ff, 74, 79, 104, 138, 140, 146, 263, 316ff
Zyklopeninseln 60f, 74, 77, 104, 138, 140f, 143f, 146, 152ff, 156ff, 162ff, 176, 178f, 183, 186, 192, 210, 224, 231, 248, 257, 263, 265f, 268, 270, 273, 276, 294f, 332
Zyklopenkriege 140
Zze Tha 4, 22, 75f, 79ff, 85, 90ff, 98, 101, 106, 108, 129, 318
Zzethuliox 79