

1. Einführung: Die Geschichte der Völker von Cystaron:

Die Epoche der Helden

Zeit der Plagen:

Vor Anbeginn der Zeit, als die Horden der Orks noch ziellos durch die Länder irrten, als die großen Könige der Menschen noch nicht gekrönt worden waren, als die Elfen noch verstreut in den Wäldern lebten und das ganze Land kahl und leer war, herrschte über das bekannte Terrain eine Tod bringende Seuche, die von allen nur die „Plage“ genannt wurde. Diese Plage verbreitete sich wie ein Laubfeuer in den einzelnen Rassen und raffte Jene dahin, welche mit ihr in Kontakt kamen. Diese Plage kroch wie ein todbringendes Tier durch die einzelnen Dörfer der Menschen und Elfen und hinterließ meist keinerlei Leben in diesen.

Die Menschen flohen aus ihren befallenen Dörfern und zogen weiter in Richtung Küste. Dort lebten reiche Familien, die ihnen Schutz und Unterkunft in ihren Schlössern boten und ihnen versprachen die Plage aufhalten zu können. So bildeten sich um die Schlösser dieser Familien sich kleinere Dörfer, die sich zu Städten zusammenschlossen. Die von der Plage befallenen wurden außerhalb der Städte verbrannt und Fremde wurden meist öffentlich hingerichtet, um die Sicherheit zu bewahren.

Die Zwerge flohen aus ihren Siedlungen und zogen sich in ihre Mienen zurück, welche sie durch ein gigantisches Portal, sowie durch einige Bannflüche ihrer höchsten Magier, verschlossen um auf ewig geschützt ihrer Gier fröhnen zu können. Dort lebten sie dann, geschützt von einigen Vogelfreiem, die von der Hülle des in der Miene vorkommenden Goldes leicht bezahlt werden konnten. Sie ernährten sich von Farmen unter der Erde auf denen aber meist nur Pilze gediehen. Die reichen Familien der Zwerge trieben die Übrigen immer und immer tiefer in die Miene um immer mehr und mehr Gold zu gewinnen und versprachen ihnen dadurch Schutz vor der Plage.

Die Elfen zogen sich ebenfalls zurück, und flohen aus ihren kleineren, abgeschotteten Dörfern in ihre einzige und größte Stadt: Daju-Myll. Die hohen Magier versuchten diese Stadt zu schützen mit all ihrer Macht um die Elfen endlich vor dem Dämon der Plage zu erretten und die wenigen die ihr doch zum Opfer fielen wurden in die Ruinen der uralten Stadt Rhuan geworfen, welche sich unter der Stadt Daju-Myll befindet. Diese Stadt wurde vor Beginn der Zeitrechnung von Dämonen vernichtet, die die Stadt wie in einem Fegefeuer plötzlich überfielen. Die meisten Zugänge wurden mit großen magischen Steinen verschlossen, doch man fürchtete noch immer die Dämonen.

Die aufgeschreckten Scharen der Orks mordeten durch ganz Cystaron und fielen über die zurückgebliebenen her. Sie schlossen sich in Horden zusammen und nutzen ihre größere Widerstandskraft gegen die Plage um ihrem Blutdurst und ihrer Machtgier zu dienen. Es entstanden zwischen den einzelnen, sonst verfeindeten Horden leichte Bündnisse und fielen vereint in das Königreich der Trolle ein, die nach 99 Tagen und Nächten vollends vernichtet wurden. Die Trolle zogen Hilfe suchend über ganz Cystaron und die Orks waren nun frei die westlichen Städte der Menschen anzugreifen.

So überweilten die Völker bis zum Ende der Plage in stetiger Angst. Viele der Gelehrten, Helden und Magier, sowie ihr gesammeltes Wissen ging in der Plage durch diese selbst oder die Plünderer für immer verloren. Auch die große Bibliothek der Menschen die Anhänger der Wissenschaft erschaffen hatten wurde völlig abgebrannt.

Zeit der Könige:

Während die Zwerge abgeschlossen von der Außenwelt sich immer tiefer in ihre Mienen gruben, wurden die Menschen gezwungen sich einen Weg zu finden um vor den blutdürstigen Orks Schutz zu finden, um nicht vollends von ihnen ausgerottet zu werden. Um ihre Städte zu sichern wurden Mauern und Türme errichtet, und aus den Bauern trat eine Reihe von Soldaten hervor, die wild entschlossen waren für ihre Stadt zu kämpfen, sowie Handwerker, die erst nur die Soldaten ausrüsten sollten, doch sich schon bald auf die Verschönerung des Lebens des durch Handel aufsteigendes Bürgertums versahen. Trotz alledem traten nur fünf Städte aus der Schar der Anderen hervor und blieben für die Orks uneinnehmbar. Die herrschenden Familien bestimmten nun je einen von ihnen zum König und krönten diesen, um den Oberbefehl über die Armee und die Bürger zu übernehmen. Die Bürger und Bauern, die zwar zum Teil unter den Familien leiden mussten, freuten sich darüber, da sie den Familien dankbar für den Schutz waren. Diese ersten Könige machten sich auf, um die primitiven Orks aus ihren Ländereien endgültig zu vertreiben. Die Truppen ihrer Soldaten schafften es die kriegesischen, doch kleineren, zerstrittenen und hungernden Horden der Orks mit gezielten Schlägen aus ihren Einzugsgebieten zu vertreiben. Die Könige wurden daraufhin hoch gefeiert und die Soldaten meist ebenso. Doch nun, da die Orks keine Gefahr mehr für die Menschen darstellten, kam es zu Streitereien zwischen den einzelnen Familien. Der Verbund der menschlichen Königreiche, der aufgrund der zahlreichen äußeren Bedrohungen geschlossen wurde, zerbrach und übrig blieben fünf große Königreiche: das Großkönigreich Thorval, das Handelsimperium Nelvaive, das Therranische Reich, das Schutzzönigreich Domänorak und das Nordenreich. Die großen Könige bekriegten sich gegenseitig mit aufgestellten und gut ausgebildeten Ritterarmeen, aus den tapfersten Männern ihrer Soldaten, und somit lag das Menschenreich wieder in blutigen, grausamen Kriegen, wie seit Anbeginn seiner Entstehung. So entstanden viele Sagen über Helden und Soldaten die ihrem König loyal, und darüber

hinaus, stark und tapfer dienten. Viele Barden und Troubadoure zogen mit Lobhymnen über diese durch die Lande und verdienten ihr Geld. Das Therranische Reich schaffte es in unzähligen großen, ruhmreichen Schlachten das Nordenreich blutig zu unterwerfen. Der nordische König wurde hingerichtet und ihre Stadt in Flammen gesteckt. Die reichen Familien aus Deves, der Hauptstadt des Therranischen Reiches, versklavten und beraubten die nordischen Bürger und Bauern und unterwarfen sie einem großen Abgaben und Steuerjoch, durch welches sie in die ewige Armut stürzten.

Die Elfen, geängstigt vor der Stärke des Handelsimperiums Nelvaive, riefen das Kriegerrecht aus und sammelten ihre Männer um mit ihnen geeinigt über deren Stadt Dolares herzufallen. Im Kampf wurde die Stadt in Brand gesteckt und brannte bis auf die Grundmauern nieder. Die Elfen sahen ihren Sieg als ein Zeichen ihrer Stärke und Macht und errichteten deshalb auf der Asche der Toten die Stadt Chivra, in welche ihrer wachsende Bevölkerung zog um der Angst vor den Dämonen zu entfliehen. Es bildete sich ein Rat aus den 7 weisesten Elfinnen, um endlich ein Zentrum der Macht zu erschaffen um äußeren Feinden besser entgegen zu wirken. Dieser hohe Rat der Elfen zog es jedoch vor in Daju-Myll zu bleiben und wurde zog sich dann in die Hallen der Ahnen zurück, damit sie dort, geschützt vor den äußeren Feinden und Attentätern, ihre Herrschaft geltend machen konnten.

Zeit der Legenden:

In den darauf folgenden Jahrzehnten wuchs die durch die Pest dahingeraffte Bevölkerung wieder stark an. Die Massen von verlorenem Wissen unterstützen den nun aufkommenden starken Forschungsdrang des sich am Handel bereichernden Bürgertums. Besonders die Elfen, die erstmals begannen die ganze bekannte Welt genau zu kartographisieren. Einige Wagemutige erzählten von merkwürdigen Geschöpfen, halb Tier, halb Mensch, die von einer Schuppenhaut bedeckt sind. Nach einigen Expeditionen in die Tiefen der Wüste enttarnte man diese Rasse als ein Wüstenvolk von Echsen, welche sich selbst die „Talverrk“ nannten. Diese zeigten sich aber sehr verschlossen und unkooperativ und ihre Sprache als umständlich, schwer erlernbar und komplex. Die neue Rasse weigerte sich allerdings in größere Handelsbeziehungen einzutreten. Viele Elfen und Menschen die trotzdem versuchten Handel zu betreiben wurden meist hingerichtet. Krieg gegen die neue Rasse war allerdings kein Ausweg, da den Soldatenarmeen es kaum Möglich war, die Wüste lebend zu durchqueren- ein Krieg darin zu führen wäre Selbstmord. Noch dazu kam die starke Moral der Talverrk, welche jeden Kampf für eine Chance sahen sich ihrem Gott „Tal Racha“ würdig zu erweisen.

Etwas zur gleichen Zeit kam eine uralte Rasse von Steinriesen von den eisigen Bergspitzen ihrer Ahnen herunter, um ihr altes Reich wiederzuerrichten, welches so alt ist wie die Stadt Rhuan. Sie marschierten über Ebenen und Wälder und ließen das Osidianische Reich zu neuen Glanz erstrahlen. Ihre alten heiligen Stätten wurden wieder zu leben erweckt und eine großartige Stadt wurde errichtet. Die einzelnen Rassen freuten sich sehr über den Handel mit den legendären Steinernen, welche durch ihre Gutmütigkeit besonders dem Handelsimperium Nelvaive viel Reichtum brachten.

Bedrängt von den im Süden plündernden Talverrk, den im Norden vormarschierenden Obsidiandern und den sich im Westen verstärkenden Menschen, zogen sich die verbündeten orkischen Horden auf den Berg Bitterfels zurück und errichteten dort eine Festung die sie ebenfalls Bitterfels nannten. Dort, von Kriegen und Verteidigungsanlagen errichtet, wacht der stärkste aller Orks als Herr der Heerführer über die Horden und lässt revoltierende Horden von seinen Schwärmen von Soldaten vernichten. Die meisten noch unverbündeten Horden der Orks schlossen sich nun für oder gegen diese Festung zusammen und so kam es zu einem großen Krieg der orkischen Horden. Durch zahlenmäßige Überlegenheit und die rigorosen Verteidigungsanlagen von Bitterfels schaffte es der Herr der Heerführer die Vorherrschaft über alle Horden zu erlangen. Sofort begann er nun seine Grenzen zu sichern, Überwachungstürme auf den weiten Weiden zu errichten und ein gut ausgebildetes Blutehrensoldaten aufzustellen.

Der Hohe Rat der Elfen schloss sich mit einigen Vertretern der Königreiche zusammen, um gemeinsam eine Welt des Friedens zu errichten. So gründeten sie zusammen eine Stadt in den hellen Wäldern die sie „Rodmor“ nannten und die Frieden, Einheit und Gerechtigkeit über die Länder bringen sollte. Der starke orkische Verbund fühlte sich doch von dieser Bedroht und sammelten ihre Armeen um die Stadt einzunehmen. In einer 4 Jahre andauernden Schlacht fiel die Stadt in die Hände der Orks, welche blutig die Bevölkerung dahinschlachteten und in die Stadt einzogen. Sie fällten die Bäume rund um die Stadt, und der Regen tränkte den Boden, welcher diese Massen von Wasser nicht mehr aufnehmen konnte, wodurch ein dunkler Sumpf um die Stadt entstand, der „Schwarzer Wald“ genannt wird.

Die Elfen, empört von den vielen treuen gefallenen Elfenkriegern und Bürgern in Rodmor, gaben ihrem Rat die Schuld daran. Um die Wut des Volkes auf etwas Außenstehendes zu richten gab der Elfenrat alle Schuld den menschlichen Königreichen, welche die Schwäche der Stadt sein sollten und gaben als Beispiel ihre gefallene Stadt Dolares. So entstand eine nie zu überwindende Barriere zwischen Menschen und Elfen, und die Elfen beendeten ihre gesamte Außenpolitik und begannen nur noch ihre eigenen Reihen zu verstärken und sich von der Außenwelt abzuschotten.

Einige Zwerge, getrieben von Geld- und Machtgier, verrieten Zujin an eine Truppe von Räubern der Orks und Talverrk und öffneten das Portal. Nach dem blutigen Gemetzel verließen einige Zwerge die Miene um im Norden die alten Siedlungen von Angmar wiederzuerrichten, in denen einst vor der Plage ihre Ahnen lebten und gediehen. Der Grossteil der Zwerge entschied allerdings einen von ihnen zum König zu ernennen, welcher viele Rechte und ein hohes Ansehen hat, unter anderem das Recht Steuern einzutreiben, doch dafür ein Söldnerheer vor der Miene anzukaufen, welches so groß und stark ist, dass dieses, selbst wenn das Portal geöffnet ist, die Miene problemlos verteidigen kann. So entstand eine große Reihe von angesehenen reichen Zujin-Zwergen Königen, während die im Norden liegenden Zwerge frei und unbeherrscht ihren Handel mit den Völkern von Cystaron betrieben.

Die Epoche der Soldaten

Die Orkriege:

Der Herr der Heerführer ließ seine gewonnene Macht immer und immer mehr ausbauen. Seine Armeen auf dem Acker der Bosheit wuchsen und wuchsen. Schon bald waren sie so groß, dass sie unter einigen Kriegsfürsten geteilt werden mussten. Dann schallte von Bitterfels herunter in die Schlucht eine laute, bebende Stimme des Herren der Heerführer und befahl ihnen die freien Länder Cystarons blutig zu unterwerfen und in sein Reich einzugliedern, damit er über alles Bekanntes erstrahlt. Die Kriegsfürsten und ihre schwer bewaffneten Soldaten zogen aus in alle Länder um diese in blutigen Schlachten zu vernichten.

Die Orks überrannten die Siedlungen der Zwerge, die sie in den Nordebeneen fanden, außer die Siedlungen von Angmar, welche sich mit einer Illusion vor der Zerstörung retten konnten.

Die menschlichen Königreiche erbeben vor Angst bei den Erzählungen von gewaltigen Heeren der Orks, zahlreich wie der Sand und kraftvoll wie die Tiefen des Meeres. Die Königreiche schlossen Schutz und Trutz Bündnisse, die besagen, dass wenn eines der Königreiche angegriffen wird, die anderen Reiche durch Truppenlieferungen dieses unterstützen. Alle Menschen aus den kleineren Städten flohen in ihre Hauptstadt um dort mehr Schutz zu finden. Die großen Hauptstädte wuchsen nochmals um ein Grossteil an und wurden die am meisten bevölkerten Städte von ganz Cystaron. Die orkischen Kriegsfürsten vernichteten die kleineren Städte und versuchten Angst und Schrecken in die großen Städte zu mischen um sie dann endgültig vernichten zu können, sobald die Zeit reif war. Doch 2 Städte galten als sicher und uneinnehmbar für die Orks. Traso-Masu, die Bergfestung der Magier in den blutigen Wurzeln, und Solan, der militärische Mittelpunkt des Menschenreiches. Nach verschiedenen Plünderungszügen sammelten eine Schar von Kriegsfürsten ihre Armeen in der Nähe von Deves, welche aber dank der Hilfe vom Großkönigreich Thorval und von Handelsimperium Nelvaive nicht eingenommen werden konnte.

Andere Kriegsfürsten marschierten plündern durch das Reich der Elfen und töteten gnadenlos alles, was sich ihnen erwehrt. Der Rat der Elfen rief das Kriegerrecht aus und so sammelten sich einigen Truppen bei Daju-Myll, doch es waren auf der einen Seite nicht genug und auf der anderen Seite war es sehr schwer den Ausruf zum Krieg in die Dörfer und kleineren Städte zu bringen. So war es recht schwer für die Elfen die mordenden Plünderer aufzuhalten. Die kleineren Truppen der Elfen waren im offenen Kampf den orkischen Horden unterlegen, da diese direkt mit einer Sturmtaktik die Elfen in den Nahkampf zwangen.

Die Elfen schickten daher gezielt einen ihrer besten Bogenschützen, sowie eine handvoll ihrer tapfersten Soldaten auf den Weg nach Bitterfels um den Herren der Heerführer endgültig zu töten und die Kriegsfürsten in den Kampf um den neuen Heeren zu stürzen und damit den Krieg zu beenden. Ihr Held fiel in der Todesebene vor Bitterfels durch den Kriegsfürsten des Horasi-Stammes, welcher die Aufgabe hat, die Stadt Bitterfels zu verteidigen. Erbozt darüber schickten die Elfen eine kleine Armee von Bogenschützen um den Horasi-Stamm zu vernichten, doch sie fielen im offenen Kampf gegen diesen. Trotz der fielen aufkommenden Verluste verloren die Elfen nicht ihren Stolz auf ihren hohen Rat und es liefen noch immer viele Bauern und Bürger in die Reihen der Soldaten über.

Die Orks in ihrem Gefühl der Überlegenheit und um ihren Blutdurst endlich vollkommen erfüllen zu können zogen sie ihre Truppen ebenfalls zum Kampf gegen die Talverrk und die Obsidiander zusammen. Ihre besten Kriegsfürsten wanderten mit großen Armeen gegen die Stadt Vernubis um diese endgültig zu vernichten. Nach einem Tagesmarsch durch die Wüste und einer eisig kalten Nacht erspähten sie am späten Nachmittag endlich das glitzernde Juwel der Wüste. Doch noch bevor sie dort hin gelangen konnten, sprangen Talverrk aus Verstecken im Sand plötzlich zu ihnen hoch und griffen sie an. Die Reiter wurden von ihren Pferden gestoßen und die Orks fielen scharenweise durch brutale Stichfallen unter dem Sand. Der talverrkische Krieger Teroh, welcher den Oberbefehl über die Armeen hatte, ließ durch hinterhältige Taktiken und brutale Fallen die Orks aussehen wie die letzten Narren. Die Orks verteilten sich in kleinere Truppen und versuchten sich zu sammeln, doch Teroh trieb sie nur noch weiter auseinander. Als dann ein Sandsturm aufkam und sich die Talverrk nach Vernubis retteten, waren die Orks schon zu verstreut und zu verwundet um die Stadt noch einzunehmen. Die meisten von ihnen starben im Sandsturm, die anderen durch das harte Klima und die brodelnde Hitze beim Rückweg. Die Talverrk feierten ihren Sieg und erklärten Teroh zum Helden, welcher durch ihren Gott Tal Racha genug Stärke gewonnen hat um die Feinde in die Flucht zu schlagen.

Im Norden zogen die Orks durch die brennenden Siedlungen der Zwerge gegen die Obsidiander vor, welche einen gigantischen Wall zur Verteidigung gezogen haben. Die orkischen Horden stürmten gegen diese Mauern und viele Obsidiander fielen in dieser Schlacht. Egal wie viele Orks hingestreckt wurden, es strömten wie in einem Fluss aus Eisen und Schweiß immer und immer mehr Krieger für den Angriff gegen den Südwall. Die Obsidiander sahen bald keinen Ausweg mehr, besonders darum, da die Verteidigungslinie im Südwall in den langen Jahren die die Obsidiander auf den Bergspitzen verbracht haben, verwittert sind. Die Architekten und Soldaten der Obsidiander verzweifeln langsam nach zwei langen Monaten der Belagerung und deshalb trafen sie eine zweifelhafte Entscheidung. Trotz ihrem starkem religiösem Weltbild opferte die Elite der Obsidiander ihre Lebenssteine und verstießen sich damit, um ihr Reich zu retten, aus der Religion. In einem grellen Lichtblitz starben die orkischen Horden und die wenigen Überlebenden traten verwirrt und geängstigt die Flucht an. Umso qualvoller starben die Obsidiander, die ohne Lebenssteine vergingen und langsam zerfielen in nicht enden wollenden Schmerzen, über 6 Tage hin.

Der Herr der Heerführer merkte immer weiter, dass er seine eigene Macht sehr wohl überschätzt hat und rief seine Heerführer aus allen Länderein zurück um Bitterfels zu schützen. Die elfischen Armeen zerteilten sich über den gesamten Elfenwald und sorgten mit

einer Zermürbungstaktik dafür, dass es so gut wie keiner der Heerführer durch den Wald der Elfen schaffte. Die elfischen Soldaten gingen meistens so vor, dass sie erst die Pferde töteten, dann die Ranghohen Orks und dann, wenn die Truppe demoralisiert, hungrig und ängstlich waren, sie aus allein Seiten zu überfallen. Nur noch eine Handvoll der stärksten und berüchtigtsten Heerführer schafften es, dem schattenhaften Gegner entgegenzuwirken. Die Talverrk plünderten den Süden des Orkreiches und töteten viele ihrer Soldaten. Zum Dank an ihren Gott Tal Racha über ihre Siege errichteten sie die Stadt „Tal Racha“, welche, aufgrund der guten klimatischen Verhältnisse, schnell heranwuchs. Die Obsidiander riefen den heiligen Krieg aus und die gläubigsten ihrer Soldaten marschierten in Richtung Bitterfels. Die Menschen, die zu große Verluste erlitten hatten um selbst Truppen zu entsenden, unterstützten die Obsidiander durch Belagerungswaffen, welche sie zusammen mit den Angmar-Zwergen entworfen und errichtet hatten. Die Armee der Elfen kam aus ihren Verstecken in den Wäldern ihrer Ahnen heraus und sammelte sich auf dem Kriegsfeld, welcher Schauplatz einer riesigen Schlacht der Elfenarmee und dem Horasi-Stamm waren. Viele Elfen starben doch sie trugen den Sieg davon. Der Horasi-Stamm war zerschlagen und verteilte sich in kleinen Gruppen über das ganze orkische Reich. Dann kam es zur Endschlacht. Die Elfen, die Obsidiander, einige Zwerge und Menschen, sowie eine freie Söldnertruppe der Talverrk machten sich auf um Bitterfels zu unterwerfen. Eine große Schlacht entbrannte und der Himmel schwärzte sich von den vielen Pfeilen der Elfen, die im hohen Bogen auf ihren Feind niederschmetterten. Die Katapulte schossen und trafen Orks und Mauern um beide zu vernichten. Die Belagerungstürme konnten die Obsidiander und die übrigen Krieger gut geschützt nahe an die Festung heranbringen. Die Verteidigungsanlagen von Bitterfels waren unübertroffen, doch ihre Feinde waren zahlreich wie der Sand. Es dauerte nur einige Stunden bis sie es schafften die Mauern der Stadt einzurammen und nach einiger Zeit mehr, klafften die Mauern der Stadt voll Löcher. Die geeinigten Armeen marschierten von allen Seiten in die Stadt herein, doch der Kampf hatte noch lange nicht geendet. Die fanatischen Blutelite Soldaten begannen selbstlos auf die Angreifer einzuschlagen. Brutal und Hinterhältig mordeten sie durch die Reihen der Feinde und schlugen die Köpfe entzwei. Blut tränkte den Boden und die Orks rekrutierten weitere Bürger um den Armeen den Rückweg abzuschneiden. Die Talverrk Söldner metzelten wie ein Tier, das mit letzter Kraft versucht seinen Gegner zu töten, durch den Feind und flohen aus der Stadt. Die Obsidiander in der Stadt verloren nichts von ihrer Moral und kämpften für ihren Glauben stark und mutig weiter. Die übrigen verloren in der ständigen Angst und den Guerilla-Kämpfen, sowie dem Frontenkriegen langsam den Verstand. Die Elfen, Zwerge und Menschen die noch außerhalb der Stadt waren erstürmten die Stadtmauerteile die noch halbwegs Intakt waren und schossen von dort aus ihre Pfeile auf alles was sich bewegte um ihre Truppen zu unterstützen. Teile der Stadt standen in Flammen, einige waren völlig ohne Leben- es war die Hölle auf Erden. Dann gelang es den Armeen endlich in das Schloss des Herrn der Heerführer einzudringen und ihn, und seine Mannen, zu ermorden. In den nächsten Wochen gelang es den Armeen die Stadt immer mehr und mehr unter Kontrolle zu bekommen und verließen sie am Ende allerdings, da das orkische Reich diese Verluste wohl nie wieder ausgleichen werden kann. Die Armeen kehrten heim und wurden als Helden gefeiert. Die Stadt Bitterfels und ihre Festungsanlagen wurden nicht mehr völlig wieder errichtet. Die Brände wurden gelöscht, doch viele Teile der Stadt liegen noch immer in Trümmern und es verbergen sich Leichen unter diesen. Die orkischen Hordenkrieger waren über alle Länder verstreut und bekriegten sich gegenseitig. Einige versuchten nochmals die Position des Herrn der Heerführer zu übernehmen, doch die Elfen hinderten diese daran.

Die Sidianischen-Kriege:

Jahrzehnte nach den Orkriegen starb der alte König Massena, der unter wohlwollendem Blick der Elfen schon seit geraumer Zeit das Großkönigreichs Thorval regierte. Sein ältester Sohn Labius übernahm den Thron und versprach ein großer Herrscher zu werden, doch sein jüngerer Bruder Tunameus schaffte es mit einigen hohen Militärs diesen zu putschen und versprach ihnen Thorval über alles dargewesene erstrahlen zu lassen. Der neue König mit seiner blutigen Krone konnte allerdings schnell das Vertrauen seiner Bevölkerung zurückgewinnen, indem er seinen Bruder des Mordes an seinem Vater, und dem Verrat des Königreiches an die Elfen beschuldigte. Tunameus ließ die reichen Handelsfamilien der Elfen, die schon seit vielen, vielen Jahren in der Stadt lebten einsperren. Die Elfen wurden als bössartige Kreaturen publiziert und so wurden die männlichen Elfen nach einem Jahr hingerichtet, unter großem Jubel der Bevölkerung. Die Gutsaussehenden weiblichen Elfinnen ließ er jedoch in sein neu errichtetes Lustschloss bringen, wo er sie meist vergewaltigte und gefangen hielt. Wenn die Elfinnen ihre Liebesdienste verweigerten wurden sie meist blutig hingerichtet. Tunameus ließ durch, unter Anderem, das gestohlene Geld der Elfen, eine große Armee in den sidianischen Hügeln aufstellt und von den besten Schmieden der Stadt Waffen für dieses herstellen. Skeptisch betrachteten die anderen Menschenreiche und das Elfenreich die Handlungen des neuen Königs. Das Therranische Reich ließ ihre Armee, um den neuen König zu stoppen, schließlich gegen Solan marschieren. Die Armeen von Thorval allerdings schafften es sehr schnell den zahlen- und waffenmäßig unterlegenen Truppen des Feindes den gar auszumachen. Sie überwältigten die feindliche Offensive und starteten einen Gegenangriff und marschierten nach Deves. Als ihre Armee dort eintraf, war die Stadt schutzlos und wurde binnen weniger Stunden völlig unter Kontrolle gebracht, doch die reichen Familien von Deves waren schon längst geflohen und ließen ihre Stadt zurück. Das Schutzkönigreich Domänorak unterwarf sich dem Thorval, da sie ausschließlich eine beschützende Funktion einnahmen für die Wälder und die Händler und keinerlei militärische Stärke besaß, und daher fürchten musste große Verluste zu erleiden. Während die Elfen immer mehr und mehr Unterdrückt wurden und auch oft öffentliche Hinrichtungen von Elfen, diese in Angst und Schrecken versetzen, schrie der Hohe Rat der Elfen voller Wut und Schande über dieses Verhalten ihre nicht enden wollende Pein weit über das ganze Elfenreich. Bauern und Bürger der Elfen griffen zu den Waffen und versammelten sich um Ammontall und

errichteten kleiner Siedlungen bisweilen sie auf einen Befehl warteten. Einige von ihnen beschlossen für immer sich dort anzusiedeln. Die Elfen bauten viele Kriegsschiffe um ihren Angriff besser durchführen zu können. Dann hörten sie von einer gigantischen Bergfestung genannt „Meios“ auf der Insel Grimm, welche der neue Auslaufpunkt für die Thorval-Armada sein sollte. Die gigantischen Schiffe aus Solan liefen auch schon bald dort ein, und so mussten die Elfen mit ihren kleineren, wendigeren Schiffen schnell sie abfangen, damit sie nicht in den Beschuss der Schiffe und der Festung geraten. Durch ihre Schnelligkeit und ihre Wendigkeit konnten die elfischen Schiffe die Thorval-Armada versenken und die Festung wurde bombardiert und dann von den Elfen erobert und rekonstruiert.

Empört von dem hinterlistigen Angriff auf seine Armada ließ der große König Tunameus in einer öffentlichen Schau 100, zuvor in den Handelskreisen von Solan hoch angesehene Elfen auf dem Marktplatz blutig erschlagen und erklärte damit dem Elfenreich den Krieg. Seine hochmotivierten, gut ausgerüstete und ausgebildeten Templer führten die gigantischen Armeen in einem Zug aus Schweiß, Stahl und Blut aus den Sidianischen Hügeln in Richtung Süden. Die Elfen, die diesem Angriff nichts entgegensetzen können ließen ihre Arme in kleiner Truppen aufteilen behielten aber einen Grossteil zurück. Ebenfalls setzte sich die nun über das Meer herrschende Flotte der Elfen in Bewegung um Solan über den Meerweg zu attackieren.

Die Guerilla-Taktik der elfischen Truppen konnte den starken Ansturm des Menschlichen Heeres aber kaum stoppen. Die nun von ihrer Arroganz abweichenden Heerführer ließen nun die Reste ihrer Truppen im hellen Reich aufmarschieren und den Angreifern gemeinsam die Stirn zu bieten.

Der König Tunameus zeigte voller Zorn, dass seine zahlenmäßig überlegenen Truppen vor keinem Elfen zurückschrecken. Eine gigantische Schlacht wurde entfacht, und die Massen von Pfeilen durchschnitten die Luft und schmetterten auf die Soldaten nieder. Auf beiden Seiten donnerten die Zwergen-Geschütze und schleuderten ihre totbringende Gabe in Richtung des Feindes. Viele Soldaten fielen auf beiden Seiten und Blut tränkte den Boden. Nach langen Kämpfen mussten die Elfen einsehen, dass sie unterlegen waren. Sie versuchten ihre zerschlagenen Truppen in Küstennähe bei der Krieglsglunge zu sammeln, um wenigstens den Feind noch einen blutigen Rückschlag zuzufügen.

Die gesamten Armeen des Großkönigreiches Thorval marschierten geeint auf die Krieglsglunge zu. Als die elfischen Soldaten desillusioniert ihre Niederlage einsahen donnerten plötzlich die Waffen ihrer Schiffe aus der Lagune auf die menschlichen Soldaten nieder. Viele von ihnen starben und die Formation zerbrach. Die Truppen der Elfen fielen über sie her und jagten die vereinzelter Truppen durch die ganzen sidianischen Hügel. Pientorra wurde von den Elfen besetzt. Es kam zu der Schlacht um Solan, und nach 32 Tagen konnten die Elfen mit Hilfe ihrer Schiffe endlich die Stadt einnehmen. Der König Tunameus wurde enthauptet und seine Kinder, halb Elf halb Mensch wurden ebenfalls getötet.

Um die ewigen Kriege der Menschenkönigreiche allerdings endlich zu beenden erklärten die Elfen Solan zur Hauptstadt der vier Königreiche. Damit keine weitere Kriege ausbrechen konnten, ernannten sie eine Familie von Elfen zur neuen Herrscherfamilie.

Der Zerfall der Reiche:

Die Talverrk fielen in den darauffolgenden Jahren über die südlichen orkischen Gebiete her und annektierten sie zu ihrem Besitz. Die alte Stadtfestung Merosyar wurde dabei eingenommen und völlig niedergebrannt. Die geschwächten Ork konnten sich zu diesem Zeitpunkt kaum gegen die Angreifer erwehren, wohingegen die Talverrk aus unendlicher Motivation am Morden kaum zurück zuhalten waren. Auf der Asche der Stadtfestung errichteten die Talverrk zur Ehrung ihres Gottes die Stadt Tal Rascha – welche eine chaotische Ansammlung von Häusern war. Die Stadt erblühte innerhalb der nächsten Jahre, und Aufgrund der vergrößerten Bevölkerung der Talverrk, welche nun zum erstenmal nicht mit dem harten Klima der Wüste konfrontiert waren, dem durch die Eroberungen größeren Reich und der verstärkten Armeen wurden die Talverrk zu einem rechtmäßigen Großreich ernannt. Den Schrecken den diese Verbreiten war groß, da selbst die Elfen über einige vereinzelte Opfer des Abschachtens hinwegsehen, oder hinwegsehen mussten.

Der elfische König der Menschen musste mit militärischer Gewalt sich gegen die revoltierenden Königreiche durchsetzen und große Aufstände niederschlagen. Die anderen Könige wollten keine Hegemonie der Elfen ertragen, jedoch blieb ihnen schon rein militärisch kaum eine Wahl. Als erstes Königreich musste Domänorak sich dem neuen König beugen, welche in den sidianischen Kriegen hohes Ansehen zwar bekam, jedoch selbst ihr Königreich nicht ernähren kann. Zum Austausch gegen eine gesicherte Nahrungszufuhr schlossen sie sich dann dem Elfen-König an. Als nächstes schritt Nelvaive hinzu, damit der Handel nicht weiter gestört wird, da man auf die Handelsschiffe angewiesen war. So musste auch Therran sich dem Elfen-König anschließen.

Doch der Widerwille gegen seine Herrschaft wuchs stetig an und so wurde er schon nach vier Wochen der Herrschaft gestürzt, obwohl die Könige selbst nichts dazutaten. Die Elfen erkannten, dass die Menschen niemals einen elfischen Herrscher akzeptieren würden, und so beschlossen sie einen Halbelfen, mit Vertrauen des hohen Rates, zum neuen Herrscher zu erklären. Nach einer Weile akzeptierten die Menschen dann den neuen Herrscher, welcher durch eine ausgearbeitete militärische Rangordnung die Sicherheit aufrechterhielt. Nach einigen Jahren zogen sich die elfischen Armeen wieder in ihr Reich zurück.

Aufgrund der geschwächten Lage der Elfen, welche ihre übrigen Vorposten zur Kontrolle der anderen Reiche nicht mehr sicherte, konnte sich aus den Scharen der Orks ein neuer Herr der Heerführer erheben, welcher begann die alten Ordnungen wieder herzustellen.

Die Epoche der Weisen

Gedeihen und Darben:

In den darauf folgenden Jahrzehnten des Friedens wuchs die Anzahl der Handelsschiffe der Menschen um ein 100faches. Forschung und Geldgier ersetzten bei großen Teilen der Bevölkerung die Kriegslust und den Eroberungsdrang. Schon 37 Jahre nach den großen sidianischen Kriegen wurden zahlreiche Inseln neu entdeckt und die bekannten kartographiert. Einem reichen Baron namens Fajus Minniava Nalem ay Suldin gelang es mit drei großen Schiffen in einer finsternen Nacht mit einem klaren Blick auf den Sichelförmigen Mond, eine neue Insel zu entdecken, welche deshalb den Namen Mondsichel-Insel trägt. Nachdem er an ihr angelegt hatte, erkundete er die Umgebung und fand mit seinen Gefolgsleuten eine neue Rasse, die Windlinge.

Der Baron, welcher erwartet hatte viele Schätze zu entdecken, war zuerst enttäuscht – dann kam ihm aber die Idee, wie er mit den Windlingen Reichtum erlangen konnte. Er lockte die gutmütigen Windlinge auf seine Schiffe um sie dort gefangen zu nehmen um sie später als Sklaven zu verkaufen.

Mit diesem Geschäft hatte er soviel Erfolg, dass er sich schon bald eine riesige Flotte von Schiffen leisten konnte um immer mehr Sklaven von der Mondsichel-Insel wegzutransportieren. Und so kam es, dass er auf den Sklavenmarkt mit diesen billigen, aber fleissigen Sklaven ein Monopol einnahm. Als erstes übernahm das Königreich Therran die Windlingssklaven und ersetzte durch sie die bisherigen, trotz der geringeren Stärke der Windlinge, da sie durch ihren Preis gleich fünfmal mehr waren, als die Vorigen. Auch bei den Talverrk waren die Windlinge sehr beliebt und viele der Sklaven vereendeten in den lebensfeindlichen Wüsten, beim Bau von Statuen des Tal'Rascha. Die Orks sahen in den Windlingen eher eine Delikatesse und bissen ihnen oft zum Spaß den Kopf ab.

Aber es konnten auch immer wieder einige Windlinge der Sklaverei entkommen und sich in die Wälder zurückziehen. Dort lebten sie in kleineren Gemeinschaften zusammen und gewöhnten sich mit der Zeit an diesen neuen Lebensraum. So entstand eine neue Rasse, die Waldlinge, die mit den Windlingen nicht mehr viel gemeinsam hatten.

Irgendwann hatten die Elfen genug von der menschlichen Eigenschaft des Verderbens und ihr hoher Rat beschloss, sie zu befreien. Sie übten über die Dauer von mehreren Jahren Druck auf die Länder mit vielen Sklaven aus und blockierten allen Sklavenschiffen die Zufahrt zu Mondsichel-Insel mit ihrer Übermacht der Seeschiffe. Keines der Völker, ausser vielleicht die Talverrk, wollten einen Krieg mit der Übermacht riskieren, und so wurden auch die vorhandenen Sklaven entweder frei gelassen, oder noch schnell hingerichtet. Doch die Massenhinrichtungen gerieten in Vergessenheit, denn die Befreiung war geglückt. Mit Auroren suchten sie noch einige Menschen mit böser Gesinnung, um diese auszuschalten, denn das Menschenreich ist schwer zu kontrollieren – selbst von ihren eigenen Königen. Die Schattenseite war jedoch, dass kaum jemand einen Windling einen Lohn geben wollte – sie mussten lernen selbst zu überleben, und so wurden viele Diebe und Gaukler – Taschenspieler und Spione.

In diesen Jahrzehnten des Aufstieges und des Abflauens der Sklaverei machten ebenfalls viele Forscher große Fortschritte, in den meisten Sparten der Wissenschaft. Vor allem im Norden, zum Beispiel in der Forscherstadt Teronast, wurden viele Erfindungen gemacht, sodass diese Stadt seine Blütezeit erlebte. Dort wurde auch die größte Bibliothek erbaut um den vielen Forschern die Studien zu erleichtern und die Prestige der Stadt zu erhöhen, und so kamen es zu ganzen Schwärmen von Besuchern, welche durch die neue Sicherheit beim Reisen ihre Kenntnis über Teronast nähren wollten. Die Stadt wurde von einer Mouruna Familie beherrscht, welche mit den neuen Erfindungen Handel betrieben und sie so im ganzen Lande verteilten, und das Geld dazu benutzen, ihr Herrscherrecht zu sichern.

Die größten Erfindungen sind unter anderem das Schießpulver und die Dampfmaschine – beide hatten starke Auswirkungen auf die gesamte Welt: Durch zweiteres wurde ein neues Zeitalter des Handels eingeleitet, weil man mithilfe der Dampfmaschine und der Eisenbahn schneller Landstrecken zurücklegen konnte.

Mit dem wachsenden Einfluss der Wissenschaft wuchs auch die Macht von Teronast, und die herrschende Familie beschloss sich von Therran abzuspalten. Das konnte aber die Adelsfamilie, welche über Therran herrschte, nicht dulden und schickte eine Streitmacht aus gut gepanzerten Rittern und einigen Magiern nach Teronast um den Separatisten Einhalt zu gebieten, und ein Exempel zu statuieren. Diesem Aufgebot an traditioneller militärischer Gewalt wurde aber von dem stehenden Schützenheer besiegt, welches das erste seiner Zeit war. Durch eine ausgetüftelte Strategie und die neuen Waffentechnologien wurden die Ritter in Massen getötet, und die Magier bemerkten, dass die große Anhäufung an Technologie ihre Kräfte beschränkt. Dies war die erste Niederlage der Magie gegen die Wissenschaft.

Mit der Zeit wurden die neuen Erfindungen immer mehr genutzt und verbreitet. Sie setzten sich gegenüber der Magie immer mehr durch, weil sie auf den Naturgesetzen basiert und so leichter zu verstehen ist – ebenfalls hatte die neue Waffe – die Muskete – den entscheidenden Vorteil gegenüber dem Bogen, nämlich, dass selbst ungelernete mit ihr umgehen konnten. Eine Bürgerarmee war möglich. Es stellte sich heraus, dass Magie und Wissenschaft sich gegenseitig ausschlossen: Je mehr Technologie verwendet wurde, desto schwächer würde die Magie und umgekehrt. So konnte man in Gebieten mit viel Technik nicht mehr zaubern und in den Gebieten in denen von jeher viel Magie ruhte keine technischen Geräte anwenden.

Gegensätzlicher Kreationismus:

Es waren aber nicht alle Rassen von den Neuerungen begeistert: Das Königreich Domänorak verbat sogar die meisten neuen Erfindungen um dessen Ausbreitung zu drosseln. Als Hauptstadt der Magie fühlte sich Traso-Masu direkt angegriffen von Teronast. Besonders deutlich sah man den Unterschied in dem neuen Hohemagier von Domänorak, welcher das erste Mal seit der Entstehung des Königreiches weder Magier, Nekromant oder Spruchzauberer war. Das erste Mal bestieg ein Fadenmagier den Thron, welcher durch eine neue Fähigkeit sich auszeichnete: Er konnte Technologie mit reiner Gedankenkraft zerstören. Dieser Fadenmagier hieß Magna Kurtoy Fra und er prägte den Begriff „Gegensätzlicher Kreationismus“. Nach ihm reichte es nicht, einfach die Ausbreitung der Technologie einzudämmen, sondern man musste massiv gegen sie angehen – sie in ihrem Kern zerstören. Leider ist es den Magiern nicht möglich, aufgrund ihrer kartographischen Lage, die anderen Königreiche zu bedrängen. Sie sind abhängig von Nahrungszufuhr von Ausserhalb.

Der Halb-Elf, welcher der König von Thorval war, stand zwar auf Seiten der Magie, jedoch konnte er den Missmut, welcher durch ein Verbot aufkommen würde nicht verkraften. Er wusste, dass die Menschen sich ihre Technik nicht verbieten lassen würden. Das Handelsimperium Nelvaive stand hinter der Technologie, welche ihnen neue Dimensionen des Handelns auftraten. So richtete man sich an Therran, welche durch ihr Rittertum und die Separatisten im Norden starken Widerwillen gegen Teronast hegten. Diese versuchten zuerst mit größeren Panzerungen einen Schutz sich aufzubauen, jedoch misslang dies, und so entfernten sich auch einige Ritter von dem königlichen Heer und zogen als Raubritter durch das Königreich und plünderten. Wegen diesen innerstaatlichen Problemen, war das Bündnis gegen Teronast nicht mächtig genug, um gegen sie vorzugehen.

Auch in den Ländern der Orks und Talverrk waren die Wissenschaften nicht sehr beliebt. Die Orks schätzten den Kampf viel zu sehr als dass sie ihn auf ein einfaches Niederschiessen von Feinden reduzieren wollten, und die Talverrk, welche nach wie vor etwas gegen Handel und Offenheit haben, sahen ihr Leben als das einzig Wahre an.

Der Gegensätzliche Kreationismus fand jedoch noch einen weiteren Verbündeten, wo man keinen geglaubt hätte: Die Religion, welche durch die Technologie immer mehr Einfluss verlor. Die Menschen begannen zu glauben, dass die Wissenschaft ihnen alles ermöglichen würde und sie selbst zu Göttern werden können. Die Begeisterung für das Neue ließ den Glauben an das Alte erschüttern.

Die Religion war schon längst eine feste Institution mit klaren Regeln und viel Macht. Ihre Ranken schlossen sich um viele Königreiche und durch Glaubensspenden war ebenfalls genug Gold vorhanden, um die Prestige der Götter auszubauen.

Glaube und Magie rückten zusammen, und versuchten nun durch die verbreitung des Glaubens aktiv gegen die Technologie anzugehen. Die Glaubensinstitution versprach dafür Mullo-Saban mehr Geld zukommen zu lassen, und somit durch neue Tempelbauten vom Ruhm, der Kraft und der Schönheit der Magie zu berichten. Handelsschiffe, welche versuchten die Zentralwälder zu durchfahren, verschwanden immer Häufiger, und so beschloss man auf magische Handelsschiffe umzusteigen, welche fliegen konnten. Dies sicherte Domänorak als wichtigen Handelspartner, und brachte ihm somit mehr Einflussmacht, welche sie gegen Teronast ausspielte. Gerüchten zufolge, sollten die hohen Magier selbst etwas mit dem verschwinden der Schiffe zu tun gehabt haben, und viele glaubten ebenfalls daran, dass die Auroren der Magier zu blutigen Mördern verkamen.

Analoge Expansion:

Nach dem Tod Magna Kurtoy Fra siegte nicht sein Schüler im Kampf um die Herrschaft, sondern der junge Elementarist Dojil Likos, welcher den „Gegensätzlichen Kreationismus“ ersetzte durch die „Analoge Expansion“. Er wollte nicht länger zusehen, wie man einen Kampf um Leben und Tod gegen die Technologie führte – zudem befürchtete er, diesen Kampf verlieren zu können. Sein Leitspruch der Analogen Expansion bedeutete, dass man die Kraft lieber auf die Expansion der Magie neben der Technologie versuchen, und die Einflussspähren erweitern sollte. Um das Prestige wieder herzustellen, wollte er in Verruf geratene magische Disziplinen ausschliessen von Traso-Masu. Was erst als friedliche Vertreibung begann, wurde schon bald eine ideologische Jagd nach den „verbotenen Disziplinen“. Die Analoge Expansion hatte jedoch großen Erfolg auf allen Seiten: Die Religion bekam neue Kraft als die Domenelfen sich ihrem Glauben anschlossen, und ebenfalls eine neue Entdeckung wurde gemacht, welche mit dem Begriff der Analogen Expansion in Verbindung gebracht wird: Die Entdeckung neuer Kontinente.

Nachdem einige Wissenschaftler schon vor Jahren den unbewohnbaren lebensfeindlichen Eiskontinent Fraggar entdeckten, konnten nun die forschenden Magier über dem großen Meer Kontinente entdecken. Der nördlichste Kontinent wurde Shyyka genannt, was soviel bedeutet wie „Tiefend“, denn in diesem Land gibt es unzählige Sümpfe und Gewässer. Darunter lag der riesige Kontinent, auf dem das Doppelreich Tem-Nioch und südlich hiervon, Mendorol, was riesige Bäume aufweist, welche man in Cystaron nicht findet. Südlich hiervon befinden sich noch einige kleinere Kontinente, zum einen Kaanaan, welches Cystaron am ähnlichsten sieht – dann die Insel Botsund, welches als riesiges Gebirge aus dem Meer aufragt, und die Furtlande, welche jährlich im Meer versinken. Es wurden ebenfalls Menschen dort entdeckt, und so machten sich die Völker auf Kolonien zu gründen, was jedoch nicht gelang, aufgrund der zu großen Entfernung.

Die Überfahrt ist zu schwer, und viel Gewinn ist nicht aus den Ländern zu holen – es wäre sogar unmöglich gewesen ohne die dort ansässige Bevölkerung funktionierende Karten zu zeichnen – so waren die meisten Gründe der Kolonisierungsversuche rein ideologisch. Mit dem Tod von Dojil Likos war die Analoge Expansion nicht beendet, da sie sich bewehrt hatte, jedoch siegte auch hier nicht der Schüler Likos, sondern ein Nekromant im Kampf um die Herrschaft über Traso-Masu.

Zeitrechnung:

Zeiteinheiten:

Bei der Gründung von Rodmor beschlossen die Herrscher der Menschenreiche und der hohe Rat der Elfen zusammen, mit weiteren Abgesandten der Zwerge und Obsidiandern, eine gemeinsame Zeiteinheit zu finden. Man einigte sich schnell auf den Namen „Annus“ für den Umlauf der vier Jahreszeiten. Nach Zählungen ergab sich hierfür ein durchschnittswert von 324 Tagen für ein Annus. Die Völker rechneten daraufhin ihre Zeiten nach. Bei diesem Denkwürdigen treffen wurde auch die gemeinsame Sprache aller Völker erschaffen, die sehr verbreitet ist, und eigentlich von jedem Bewohner der heutigen Zeit zumindest etwas beherrscht wird. Selbst der Oras-Horak erkannte den Wert einer gemeinsamen Sprache für seine Stämme und so kam ihm diese Sprache gelegen.

Elfische Zeitrechnung:

Die elfische Zeitrechnung, ist wahrscheinlich die älteste aller Zeitrechnungen. Uralte Aufzeichnungen begannen die Zeitrechnung als die ersten Elfen getrieben vom Wissensdurst aus dem legendären Reich der Waldelfen aufbrachen. Jedoch ist die Dauer dieser Reise nicht nachzuvollziehen.

Die erste wahre Zeitrechnung beginnt erst viel später nach dem Verlassen der Wälder und der Gründung ihrer ersten Stadt Rhuan, nämlich als diese bereits lange untergegangen war und in der Stadt über den Dämonen, Daju-Myll, die ersten sieben Elfinnen zu den Anführern der Elfenschar ernannt wurden.

Es begann die erste Dynastie der ersten Elfen. Diese endete mit dem sterben der obersten Elfin und diese wurde dann ersetzt durch die Nachfolgerin der ersten gestorbenen Elfin. Die Dynastien dauern somit in der Regel 80-90 Annus.

Menschliche Zeitrechnung:

Der wirkliche Beginn der menschlichen Zeitrechnung ist bei der Krönung des ersten Königs Morganhold, König des Nordreichs, doch wurde dieser Kalender schon vor Jahrtausenden durch den thorvalierschen abgelöst, der etwas später mit der Krönung des Königs Apa Tiur. Alle Ereignisse vor dieser Krönung werden als „Vorkrönungszeit“ bezeichnet. Die Zeitrechnung änderte sich erst, als an die Spitze von Thorval ein Halbelf kam. Dies war die erste Dynastie menschlicher Königreiche. Man unterscheidet also die Vorkrönungszeit, die mittleren Perioden und die Königsdynastien, wobei das Wort „Dynastie“ in elfischem Sinne gebraucht wird, das heißt, dass eine Dynastie endet, wenn der höchste Beamte (d.h. der Großkönig) stirbt und nicht etwa, wenn die gesamte Familie ausgestorben ist. Ähnlich die frühere Bezeichnung „Königshof“, obgleich diese auch in „Häuser“ eingeteilt waren.

Die Zeitzählung der einzelnen Annus ist bei ihnen nicht mit einfachen Tagen gegliedert, sondern erst in Passionsmonaten, nach den Namen der Passionsgottheiten. Jede der sechzehn Passionen hat 22 Tage.

Orkische Zeitrechnung:

Die orkische Zeitrechnung ist genauso leicht, wie praktisch. Bei jedem Oras-Horak fangen sie mit dem Zählen der Annus neu an. Das 5. Jahr des ersten Oras-Horak war deshalb, das 5-1. Jedoch fallen so leider immer wieder einige Jahre heraus, wenn der alte Oras-Horak eines natürlichen Todes stirbt, und es erst ein Nachfolger gefunden werden muss. Diese Zwischenräume nennen sich „Stammbrüderannus“.

Zwergische Zeitrechnung:

Die Zeitrechnung der Zwerge ist nicht von Dauer. Ihre Zeitrechnung unterscheidet eigentlich nur zwei Zeitebenen. Die Zuñin-Zwerge benutzen zum Graben ihrer Tunnel Wasser von unterirdischen Flüssen. Um an das Gold heranzukommen ist eine Flut der unterirdischen Flüsse nötig. Daher unterscheidet man nur den Goldfluss und die Goldebbe, sowie den Goldfluss des letzten Annus, usw.

Einige wichtige Daten wurden jedoch als die „Großzwergischen Epochen“ aufgelistet.

Obsidianische Zeitrechnung:

Die obsidianische Zeitrechnung spiegelt ihre starke Gläubigkeit wieder. Als einzige der Mächte zählen sie nach unten. In ihrem Glauben tritt das gottgleiche Wesen Tek'Wandell alle 4000 Annus auf. Nach ihrem ersten auftreten und dem töten der Altvorderen, den Altgeistern, beteten sie ihn an, jedoch sollte nach der Überlieferung seine Seele in 4000 Annus wiederkehren. Dann wurde der Geist Tek'Wandells in dem Körper eines Menschen wiedergeboren, welcher die Dämonenfürsten Kruksa – den Fürst des Irrglaubens und Shaelas – die Fürstin der Verführung, vernichtete. Seid dem Zählen sie erneut 4000 Jahre herab, und, in ihrem Glauben, wird Tek'Wandell nach und nach alles Unheil von der Welt tilgen. Man unterscheidet jedoch nicht deutlich von einem 3900 Annus vor dem ersten Tek'Wandell oder vor dem Zweiten. Es geht hier nur um den Glauben selbst.

Zeitrechnung (Übersicht):

Ereignis	Elfische ZR	Menschl. ZR	Orkische ZR	Zwerg-ZR	Obsidian. ZR
Gründung von Rhuan	-----	-----	-----	-----	3942
Gründung der alten Stätten	-----	-----	-----	1. Großzwergische Epoche	3709
Untergang von Rhuan	-----	-----	-----	-----	3624
Ausbruch der Plage	-----	-----	-----	-----	2878
Untergang des Trollreiches	-----	-----	-----	2. Großzwergische Epoche	2791
Krönung der ersten Könige	-----	1. Königshof/ 0. Annus	-----	Goldfluss	2770
Ende der Plage	-----	2. Königshof/ 24. Annus	-----	4. Großzwergische Epoche	2714
Zerbruch des Verbundes der Könige	-----	2. Königshof/ 46. Annus	-----	Goldebbe	2692
Zerstörung von Dolares	-----	4. Königshof/ 13. Annus	-----	Goldfluss	2601
Die ersten obersten 7 Elfinnen	0. Annus/ 1. Dynastie	4. Königshof/ 17. Annus	-----	Goldebbe	2597
Entdeckung der Talverr'k	60. Annus/ 9. Dynastie	17. Königshof/ 44. Annus	-----	Goldebbe	1903
Erster Oras-Horak	49. Annus/ 28. Dynastie	50. Königshof/ 15. Annus	0 ~ 1 Onhrul Bak, der Gewaltige	Goldfluss	250
Friedenstreffen Zentral-Cystarons	83. Annus/ 29. Dynastie	53. Königshof/ 8. Annus	37 ~ 4 Caratak Harur, der Jüngere	6. Großzwergische Epoche	114
Überfall auf Zuijin	18. Annus/ 31. Dynastie	55. Königshof/ 10. Annus	30-7 Culpak Sagak, der Reiter	7. Großzwergische Epoche	3993
Beginn der Orkkriege	14. Annus/ 32. Dynastie	56. Königshof/ 30. Annus	6-12 Borul Catak, der Unsterbliche	Goldfluss	3902
Der Tod von Teroh	24. Annus/ 32. Dynastie	56. Königshof/ 40. Annus	16-12 Borul Catak, der Unsterbliche	Goldebbe	3892
Beginn der sidianischen Kriege	1. Annus/ 34. Dynastie	59. Königshof/ 2. Annus	Kein Oras Horak	Goldebbe	3810
Vereinigung der menschl. Königreiche	27. Annus/ 33. Dynastie	1. Groß-halbelfische Dynastie 0. Annus	12-13 Rahul Golok, der Jäger	Goldfluss	3798
Handels-Fortschritt	62. Annus/ 34. Dynastie	3. Groß-halbelfische Dynastie/43. Annus	2-18 Ok Tamag, der Schlächter	9. Großzwergische Epoche	3796
Erfindung der Dampfmaschine	35. Annus/ 36. Dynastie	6. Groß-halbelfische Dynastie/10. Annus	0 ~ 21 Nuggan Harak, der Abscheuliche	Goldebbe	3792
Entdeckung der neuen Kontinente	0. Annus/ 37. Dynastie	7. Groß-halbelfische Dynastie/11. Annus	8-23 Unhul Goskar, der Stille	Goldfluss	3769