

Über die Geschichte der Völker

„Die Geschichte ist ein interessantes Metier – sie verläuft in keinem erkennbaren Muster und ist immergleich Ausdruck der Umwelt und der Wesen in ihr. Die Einflüsse sind weit reichend und können von einem Laien kaum verstanden werden. Wer verstehen will, was heute passiert, muss erkennen, was einst geschah.“

– Elia ker ay Hiel; elfische Philosophin aus den Lichtbaumsiedlungen.

Wer sich mit der Geschichte beschäftigt, muss sich mit der Herkunft beschäftigen. Nicht alles was geschrieben steht, muss wahr sein – die Geschichte wird immer unter einem Blickwinkel betrachtet, ob es nun der Blickwinkel einer Rasse, eines Kontinentes oder eines Systems ist. Eine Schwierigkeit besteht darin die Quellen der Geschichte zu deuten, um herauszufinden, was die objektiven Informationen sind, und was die persönlichen Ansichten der vergangenen Schreiber. Insgesamt lässt sich sagen, dass es kaum sichere Informationen der Epochen der Arkadischen und der Ahnen gibt. Bei der Plage gingen die meisten Aufzeichnungen verloren, ebenso viele wie durch die Zerstörung von Mesarch, der Stadt der Trolle, vergingen. Die meisten Aufzeichnungen kamen von den Elfen, welche tief unter Daju-Myll in Ruan noch immer Informationen aus der arkadischen Zeit besitzen. Diese zu bergen ist schwer genug, diese zu übersetzen und zu verstehen noch ungemein schwerer.

„Die Geschichte ist wie ein zwergisches Bier. Sie hat eine herbe Note, sieht aus wie eine Flüssigkeit und besteht aus vielen verschiedenen Dingen. Nur zusammen wird es genießbar, auch wenn ich nicht zuviel davon trinken würde.“

– Rol, zwergischer Geschichtsschreiber in einer Kneipenrede.

Die hier geschriebene Geschichte, so nochmals ein deutlicher Hinweis, geht auf die Autoren zurück. Es gibt immer einen gewissen Übersetzungsspielraum von Alt-Elf, bzw. der eldrischen Sprache. Die Runendeutung und der Informationsmangel sprechen nur dafür, dass noch viel über die Geschichte philosophiert werden muss. Die Autoren der nun folgenden Sammlung, welche im Original einzusehen ist in dem Buch „Geschichte der Geschichten“ in der Zentralbibliothek des Königreichs Teronast, haben diese Geschichtsversion nach bestem Wissen und Gewissen geschrieben. Das Forscherkomitee, welches mit magischer Unterstützung und mit der Erlaubnis von Elderthall auch an die schier verlorenen Quellen herankam, bestand aus zwei Mouruna, einem Menschen, einem Zwerg und drei Elfen unter der Führung der Teronaster Erkenntnismühle.

Die arkadische Epoche

Arkadien

Es gab eine Zeit, welche unseren Ahnen gehörte. Diese Ahnen, welche als die Ahnen derer galten, die wir heute unsere Ahnen nennen. Aus der Düsternis entstand das Leben und die Zeit wurde noch nicht unterteilt. Es gab kein Annus, und kein Jahrzehnt. Es gab ein heute, ein morgen und ein gestern, und die Ahnen genossen ihr Leben. Die Welt bestand aus vielen Stämmen und Dörfern, ungeordnet und nur auf sich selbst bedacht. Kein König wurde je gekrönt und niemand hatte Macht über die anderen. Menschen, Trolle, Zwerge und Orks lebten nahe beieinander und es gab keine Kriege zwischen ihnen, da keine Armee von keinem Führer geführt wurde. Durch die Welt wanderten die Waldelfen, welche noch nicht den heutigen Elfen entsprachen. Sie dokumentierten und forschten, und sammelten das erste Wissen über die Welt. Bis heute ist ungeklärt, wieso sie nicht mehr heimkehrten. Wollten sie der Welt der geringeren Völker Licht und Wissen geben, oder wurden sie aus ihrem alten Land verstoßen, da sie ihre Riten und Bräuche vernachlässigten? Obwohl das Leben meist im Osten, der Lebensquelle nahe, entsprang, durchquerten sie den dichten Zentralwald und gründeten an der Westküste die erste Stadt der freien Welt. Ihre Stadt nannte man Ruan, und sie war die Quelle vieler Bibliotheken und brachte Magie in den Kosmos des Lebens.

Die Obsidiander, die hohen Herren der frühen Zeit, besuchten die Stadt oft, und erfreuten sich an dem Blühen der Existenz. Sie hatten ein Reich ohne Grenzen – ein Reich des Glaubens – von ihren Geburtshöhlen bis weit in den Norden. Im arkadischen Jaspidenreich ging niemals die Sonne unter und zwischen den Geburtshöhlen von Talmar und Honmar blühte das Leben. Auch die Mouruna, aus dem nördlichen Seegebiet, besuchten den mystischen Ort Ruan häufig und wanderten über die Welt um diese kennen zu lernen. Man spricht von den alten Hallen von El Schalabadar als dem Ursprungsort der Mouruna und ihr Land war immer nass und windig.

Im alten Ruan musste niemand hungern, und auch die Arbeit bereitete stets vergnügen. Alle Wesen waren gleich und alle waren willkommen, wenn man nur Elf war. Der Lohn der Arbeitsmühen, wurde nicht in Gold gewogen, sondern alles war frei für jeden. Keine Speise war vergebens, und die Stadt wuchs – wuchs an die Klippen, wuchs weiter herein, in die hellen Ebenen, und gegen Süden. Reisende Elfen begannen die Welt zu kartographisieren, und mit den Namen und Linien der Karten kamen auch die ersten Grenzen ins Land. Sie bezogen das Jaspidenreich vom Lesisfluß an, über die weite Tundra, und vorbei an den Sieben Bergen des Sonteo,

bis an die Sichelspitze. Im Süden verlief ihre Grenze mit denen der Zwerge. Der Boden gehörte allen, jedoch bewohnten die Menschen diesen Teil, die Orks jenen, die Trolle waren hier, die Zwerge dort, und die übrigen Völker in den Bergen. Es kam zu Zwist und Streit – die Völker der Welt strebten nach Land – es wurde gerungen um die einzelnen Teile der neuen Karten aus Ruan, bis sich der Zorn gegen Ruan selbst richtete. Das Streben nach Ruan, wurde von den Elfen verhindert, da diese nur den Elfen zugänglich bleiben sollte, und so sollte die erste Stadt der Welt untergehen. Es waren besonders die Orks, welche durch ihre immense Stärke die ersten kriegerischen Traditionen ersannen. Die Trolle breiteten sich aus, da ihre Zähigkeit sie den Menschen überlegen machte, und die Zwerge vergruben sich in den Bergen und nutzten ihre geringe Körpergröße um Mienen zu graben. Die Mouruna handelten und brachten das Geld in die Welt und wollten den Tauschhandel ablösen, wie er von den Elfen praktiziert wurde. Besonders die Menschen zeigten sich dem Gold zugetan, während die übrigen Völker ihre Währung selbst prägten. Die orkischen Stammesmünzen, das zwergische Gor-Gold, die Trollgroschen... Das Gold der Mouruna, das Tanuli-Gold, ist heute wertlos geworden, wie die übrigen Währungen. Es gab Gerüchte – Pläne, Ruan anzugreifen und zu zerstören, jedoch war kein Volk bereit dazu, besonders, da die übrigen Völker untereinander zerstritten waren, und selbst zu ihrer eigenen Rasse keinen Frieden hielten. Die Menschen schufen Fehden zu den übrigen Dörfern, wurden zwar nicht kriegerisch tätig, schürten aber Hass. Die Orks bekriegten sich offen untereinander, die Zwerge plünderten sich gegenseitig aus – nur die Trolle waren zu friedvoll für solch ein Verhalten. Die Obsidiander zogen sich immer mehr zurück und kehrten den östlichen Reichen den Rücken. Die Reisen der Obsidiander hörten auf. Sie blieben in ihrem Reich und verließen es nur selten. Sie waren noch immer hilfsbereit und freundlich, jedoch standen sie mit diesem Verhalten bald alleine da. Aus ungewissen Gründen verstießen sie die Mouruna jedoch aus dem Jaspidenreich und schickten sie zurück nach El Schalabadar – es ist noch nicht geklärt, was zwischen den beiden Völkern vorgefallen war. Später wurden auch die Orks zornig auf die Mouruna und jagten sie aus ihren Stämmen. Das Verhältnis zwischen den Völkern war strapaziert, dennoch gelang es dem Frieden zu verweilen.

Gründung der alten Stätten

Nach dem Vorbild und mit eigenen Vorstellungen verbunden, wurden die ersten Städte der Zwerge und Trolle gegründet. Die Zwerge gründeten Torvor, eine Stadt, gemeißelt in Felsgestein mit unterirdischen Gärten und großen Hallen. Aus Stein entstanden prunkvolle Türme, mächtige Torbögen und ein brillantes Wassernetz, welches jeden Teil der Stadt belieferte. Mehrere Dorfgemeinden hatten in langwieriger Arbeit ihr gemeinsames Ziel erreicht: Eine geeinte Stadt. Viele Zwerge strömten nach Torvor um dort ein neues Leben anzufangen, welches ebenso prachtvoll ist, wie das, welches sie von den Elfen kannten. Im Mittelpunkt der Bergstadt Torvor war der große Grundi, einer der Architekten in ewigen Stein gemeißelt. Von dort aus lagerten sich die Kammern wabenförmig umeinander, und waren durch höher gelegte Stege zu erreichen. Unter Tage wurden aber noch mehrere andere Etagen angelegt, welche den Berg langsam aushöhlten. Ein Netz aus Türmen und Kuppeln sorgte dafür, dass der Ort bestens überwacht werden konnte und vor Witterung geschützt ist. Die tiefen Höhlengänge, welche Netze spannten, waren selbst bei tiefstem Schnee mollig warm. Der Außenring wurde lediglich durch die Berge geschützt, welche man nur durch unterirdische Tore leicht passieren konnte. Man hielt es für ausgeschlossen, dass ein Volk die Berge überquert, nur um eine friedliche Stadt anzugreifen. Es gab keinen Herrschenden, denn ein Solcher war nicht nötig. Die Stadt war ruhig und friedlich, und die Gärten und Pilzwallen gaben ihr ein natürliches Angesicht. Die Stadt grub sich ein, jedoch gab es viele Zwerge, welche lediglich versuchten, Gold zu gewinnen und so auch die Tunnelarbeiten in eigener Regie führten. Die Pläne der Architekten gerieten aus dem Blickwinkel und Labyrinth entstanden, jedoch waren sie bewohnt und den Einwohnern bestens bekannt. Die Stadt entartete bereits, als die Erbauer bemerkten, dass eine Stadt ohne Herrscher wohl nicht die Natur der Zwerge ist.

Auf der weiten Ebene des sidianischen Tals schlossen sich etwa zur selben Zeit die Patriarchen der Trolle zusammen und bauten Mesarch, die Stadt der Trolle. Sie überragte die Stadt der Zwerge und zeigte seltsamerweise massive Stadtmauern auf, obgleich es zu dieser Zeit keinerlei machtvolle Feinde gab. Es wäre möglich, dass man hiermit die niederen Plünderer abschrecken wollte, da diese keinerlei Möglichkeit hatten, den Ort einzunehmen. Vielleicht war es aber nur trollisches Gespür, wie die Zukunft aussehen wird, in welcher jede Rasse über große Städte verfügen würde. Die Stadt wuchs weiter, und wurde besonders für ihre Kunst und Literatur sehr bekannt. Das Zusammenleben ermöglichte den Trollen ihre Freizeit für geistige Aktivitäten zu nutzen. Heute ist wenig über diesen Ort bekannt – sicher ist einzig und allein, dass es zwei separate Verteidigungslinien gab, welche durch große Ecktürme Nachrichten übermitteln konnten. Die Kosten der Straßenreparaturen und der Armee wurden durch Spenden der Bevölkerung bezahlt, und eine Reihe von Verwaltungslords stand plötzlich an der Spitze der jungen Nation. Es wurde über eine Südgrenze und eine Ostgrenze verhandelt, und schnell hatte man ein klares Reich. Handel blühte auf, besonders zu den nahen Zwergen und einigen Menschen, aber auch die fernen Obsidiander und Elfen wurden einbezogen. Die Verwaltungslords handelten nur im Auftrag des Volkes und versuchten die Stadt zu versorgen. Leider gab es oft Nöte, und schon bald gab es einige Separatisten, welche versuchten die Verwaltungslords zu entmachten, und eine Selbstversorgung einzuleiten. Es entstand ein Rennen um die Stadtmauern und die junge Stadt stand nahe an einem Bürgerkrieg, welcher nur durch die Ignoranz seiner Bewohner verhindert werden konnte.

Verschwinden der Obsidiander

Verlassene Orte, Berge ohne die bekannten Steinemen. Die Verblüffung war groß, und das Unverständnis umso Größer. Die Bevölkerung von ganz Cystaron bemerkte plötzlich den Rückzug der Obsidiander. Das Jaspidenreich lebte nur mehr auf den alten Karten in Ruan. Selbst Honmar, die zweite Geburtshöhle, war völlig verlassen. Diese Zeit wurde damals „Die Zeit des dünnen Seins“ genannt, und sollte Vorbote sein für eine apokalyptische Erscheinung, welche Myturs einleitete. Die Religionsgelehrten dieser Zeit bekamen einen großen Zulauf: Die Religion wurde wichtiger im Reich der Menschen und griff von dort um sich. Die Religion der Trolle, heute fast gänzlich in Vergessenheit geraten, soll sich um den friedvollen Geister-Gott „Gdwo“ drehen, kam in ihre erste Krise. Es war eine Epoche der Verzweiflung, in welcher viele Einwohner der menschlichen Dorfgemeinde als Opfer verbrannt wurden, um die Truppen des Gottesortes Tramwlpda zu unterstützen, wenn die letzte Schlacht beginnen sollte. Ebenfalls die Zwerge begleiteten die Menschen in ihrem Toteskult, stürzten sich jedoch in sentimentale Sehnsucht nach dem Ende und gebaren viele Kulte, welche sich in der Zeit verloren. Die alte Stätte Torvor schien bereits dem Untergang geweiht, als viele der Einwohner die Arbeit niederlegten, um von der Welt abschied zu nehmen. Eine nach Troll-Vorbild zusammengekommene Liga aus Zwergen sorgte auf blutige Art jedoch für Ruhe und hielt den Ort zusammen. Der Anführer dieser Gruppe versuchte schon bald sich selbstständig zu machen, wurde jedoch von seinem eigenen Assistenten ermordet, und das Chaos brach wieder aus.

Die Verwaltungslords, geschwächt von den Kämpfen mit den Separatisten, erbaten die Elfen um Hilfe. Diese erkundeten sich bereits aufgrund des Verschwindens der ehrwürdigen Obsidiander und gingen auf eine Erkundungsreise in die tiefsten Berge und drangen bis zum arktischen Horn vor. Die Elfen schickten Hilfe zu den Zwergen, und schafften es so alleine mit Worten die Stabilität der jungen Städte aufrechtzuerhalten. In manchen Teilen des Ostens bündelte dies vielleicht auch nur der Hass auf die Arroganz der Elfen.

Die Untergangsprophezeiungen stärkten die, welche nicht daran glaubten: Die Orks, stark wie nie zuvor, begannen einige wichtige Stammeskriege bei den grünen Posten und den Ländereien Kark und Tathum (die heutigen Ländereien der Söldner). Hier gewannen besonders der Tuperati-Stamm und der Humerati-Stamm. Ein erstes lockeres Bündnis entstand zwischen diesen beiden stärksten Stämmen, welche gemeinsam nicht weniger als sieben Stämme der Mitte ausrotteten. Der Glufi-Stamm, der Retgki-Stamm und der Papplutasi-Stamm waren die größten unter ihnen, welches ihren Nachbarn, den Horasi-Stamm zwang ein Bündnis mit dem Zyklapi-Stamm einzugehen, einem wenig angesehenen Stamm aus Bauern im östlichsten Gebiet. Zusammen vernichteten sie den mächtigen Fummnikputi-Stamm, welcher heute im nördlichen Gebiet des Waldes als Bluk'Tosa-Stamm weiterexistiert. Die nördlichen Stämme wurden unter dem Banner des Gladpi-Stammes geeint, zerfielen allerdings wenig später in den Niratak-, Ergemmi- und den östlichen Gladpi-Stamm, welche sich untereinander bekriegten. Ein unerwarteter Kampf auf dem Kriegsfeld von ehrenhaften Krieger des Humerati-Stammes gegen die Tuperati-Stammes Führer, ließen den Anführer des Nordreiterstammes tödlich verwunden. Überraschenderweise zerfiel der große Stamm nicht, sondern wurde von dem Sohn des Oberhauptes wieder geeint, welcher dafür nicht weniger Blut vergießen musste, als sein Vater es einst tat. Besonders nahe Menschensiedlungen wurden gerne geplündert, jedoch auch die Trollsiedlungen, da den Orks die Politik ziemlich wenig am Herzen lag. Jedoch gab es bald schon keine Troll-Siedlungen mehr, denn diese verschwanden alle in die befestigten Zitadellen von Mesarch.

Es stellte sich heraus, dass die Obsidiander von ihrem religiösen Oberhaupt gebeten worden seien, sich in die ersten Geburtshöhlen in den Kristallfeldern zurückzuziehen. Sonteo, damaliger religiöser Führer des Jaspidenreiches und aller gläubigen Obsidiander, versuchte das Volk des Tek'Wandell aus der Politik und dem Wandel zu entfernen, um nicht in den Verlauf der Welt einzugreifen. Die zweite Geburtshöhle jedoch, sollte Quelle böser Wesen geworden sein, Obsidiander aus Kristall, welche als Diamantobsidiander heute noch für Angst und Schrecken sorgen können. Sonteo versuchte durch die Zuflucht in die Geburtshöhle von Talmar das Warten zu intensivieren, um zum Ausdruck zu bringen, dass man Tek'Wandell brauchte. Er entschuldigte sich für die Missverständnisse, bat jedoch nie wieder eine Gebirgskette, welche heute „das geweihte Gebirge“ heißt, zu überqueren aus Respekt vor Tek'Wandell, dem Gott-Wesen der Obsidiander.

Die Welt spürte die Macht ihrer eigenen Religionen. Die Zwerge erholten sich früh, von diesem Zweifel, und einige der Reicherer unter ihnen planten den Bau einiger weiter Städte um die Spannungen zu lösen. Das erboste die Erben der Erbauer, welche noch immer großen Einfluss und Reichtum genossen. Der Rat der Erben trat ein, und bestimmte eine große Truppe von Wächtern, welche die alte Stätte kontrollieren sollten. Die Wächtertruppen überwachten jeden Zwergen und sorgten dafür, dass er auch ein Patriot ist, denn alles andere galt schon bald als Hochverrat an Torvor. Viele der Zwerge gruben allerdings weiter und versuchten ihren Blick auf Wichtigeres zu konzentrieren: Erhöhtes Ansehen durch Goldgewinn.

Die Elfen spürten das Bröckeln der Weltgemeinschaft und schlossen so ein Bündnis mit den Trollen, um ihr Ansehen zu steigern. Jedoch verschwand ihr Einfluss in der Politik des Ostens fast völlig, als sie Frieden mit den Trollverwaltungslords, sowie den Separatisten schlossen, welche nun einen Teil des Ortes für ihren Freistaat, genannt Unarch, erklärten. Die Verwaltungslords beschlossen, dass die Stadt unter einen Banner treten musste, wurde jedoch von den Orks strapaziert, welche es galt aus ihren Dörfern zu entfernen. Die Separatisten von Unarch nutzten diese Zeit um immer mehr Einfluss in Mesarch zu gewinnen. Es teilten sich zwei Reiche eine Stadt.

Die Epoche der Ahnen

Untergang von Ruan

Viele Menschen, Trolle und Zwerge waren den Elfen trotz alledem noch immer dankbar für ihre Hilfe, die „Zeit des dünnen Seins“ beendet zu haben. In den Dörfern der Menschen kam es sogar zu einer leichten Verehrung der Elfen, welcher jedoch von den aufsteigenden Inquisitionsorden bald verdrängt wurde. Die Elfen versuchten die Menschen nach Norden umzusiedeln, da nördlich des Flusses Sidians das Jaspidenreich kaum bevölkert war. Durch die Unterstützung von elfischer Miliz wurden viele Karawanen erfolgreich von den Orks geschützt. Anders als erwartet, sorgte das Umsiedeln der Menschen jedoch nicht zu Frieden unter den Völkern des Ostens, sondern verhalf nur dem Tuperati-Stamm seine alte Macht wiederzuerlangen und bot dem Niratak-Stamm, dem östlichsten der nördlichen Stämme, viele sichere Beutezüge in halbverlassene Dörfer zu führen, und so den Ergemmi-Stamm zu vernichten. Die Abhängigkeit der kulturellen und magischen Welt zu den Elfen wurde von den Separatisten der Trolle von Unarch stark verachtet.

Mit Unterstützung der Elfen reorganisierten die Verwaltungslords ihr Regierungssystem neu. Eine Notstandsregel verbot separatistenfreundliche Verwaltungslords, weshalb bald die Verwaltungslords sich gegenseitig Sympathie zu den Aufführern von Unarch vorwarfen. Eine neue Riege der Verwaltungslords entstand, und forderte die Separatisten zu offenen Kämpfen heraus. Die persönliche Freiheit der Trolle wurde eingeschränkt, Versammlungsfreiheit und Meinungsfreiheit aufgehoben, welche zuvor als Worte gar nicht erst erwähnt werden mussten, Ausgangssperren wurden verhängt, und weite Teile der Bevölkerung überwacht. Die Elfen distanzten sich nun sämtlich von der Politik des Ostens, denn ihre Bemühungen führten anscheinend stets zu einer Verschlechterung der Lage und Elderthall, wie die Elfen ihr Reich nannten, war müde und klagend geworden, von dem ewigen Zwist des Ostens. Die Stimmung von Mesarch schlug um, und die Separatisten von Unarch bekamen mehr zu laufen als in ihrer sämtlichen Geschichte. Es kam zu Machtdemonstrationen auf beiden Seiten. Es ging schon lange Zeit nicht mehr um die Einstellung zu Elderthall und um die Ideale der Stadt. Das Kriegerrecht wurde ausgerufen. Wer wirklich mit den Angriffen begann, ist ungewiss, ob die Verwaltungslords oder die Separatisten von Unarch – jedoch war das Ausmaß verheerend. Eine starke Zerstörung drohte ganz Mesarch von den Karten des Westens zu fegen.

Dann kam der Tag, an dem Ruan unterging.

Ein Dämonenheer verwüstete die Stadt und tötete die meisten Lebenden. Die Magier von Elderthall konnten kaum Sicherheit geben und viele Dämonen entflohen auf die weite Welt. Elderthall besaß nach einem plötzlichen Schlag keinerlei Einfluss mehr auf die Welt. Die höchsten Magier der elfischen Rasse schafften es schließlich die Stadt Ruan in den Untergrund sinken zu lassen. Die Ausgänge wurden von riesigen magischen Portalen gesichert, durch welche die Dämonen nicht entkommen konnten. Hunger und Armut regierten nun die edlen Elfen, welche sich besonders darum zu kümmern schienen, dass die Welt nicht von dem Bösen überflutet wird. Sie errichteten auf die Trümmer der alten Stadt eine neue Stadt. Nur wenige hundert Meter über den grausigen Dämonen, welche Wege an die Oberfläche suchten, spielten wieder die Kinder von Elderthall. Die neue Stadt des Zweifels nannte man Daju-Myll, welches aus dem Eldrien, der alten Elfensprache, übersetzt soviel heißt wie „Magischer Schirm“ oder „Mystisches Dach“. Aufgrund des Unterganges der Metropole des Westens, beschlossenen die Trolle in Mesarch und Unarch neue Verhandlungen zu führen. Die Konflikte wurden beigelegt, eine Einigung nach langem Zwist gefunden. Die Ränge der Verwaltungslords wurden aufgelöst und der Frieden herrschte wieder in der wiedervereinten Stadt Mesarch. Eine plötzliche Welle der Philosophie schwang auf und sorgte dafür, dass bei den Trollen neuer Frieden und eine geistige Beschäftigung mit sich selbst entstand. Schulen wurden errichtet, und eine Handelszone mit den Zwergen geschlossen. Die Menschen wurden hier aufgrund ihrer „minderen Entwicklung“ ausgeschlossen, und die Orks aufgrund ihrer räuberischen Brutalität, welche langsam religiöse Züge gewann. Die Menschen jedoch errichteten langsam, fernab des Ostens in den Weiten, welche ihnen das Mündungsgebiet des Sidianes gab, Klöster und Abteien. Ein religiöses Gefüge erfüllte die Menschen, und die Angst vor der Inquisition trieben die Bewohner eher auseinander. Der Passionsglaube wurde auch in andere Kulturen integriert und erzählte ebenfalls ihre Geschichte. Das nahende Zeitalter Myturs wurde besonders von der Zerstörung von Ruan begründet. Die Weltuntergangsstimmung drang jedoch nicht in die anderen Kulturen ein, und so distanzten sich die Menschen vom Weltgeschehen.

In den Inquisitionshäusern der Menschen, sowie in den Ruinenstädten der Elfen, tauchte plötzlich eine Krankheit auf, welche in der Geschichte den Namen „Die Plage“ bekommen sollte. Sie zeigte sich hoch ansteckend und binnen weniger Tage starben die Erkrankten, da sich ihre Haut purpurn färbte und da sie viel Blut verloren. Die Betroffenen beschrieben ein Gefühl von innen zu ersticken. Ein dunkler Stern wachte über die Welt der Menschen und Angst herrschte über allem.

Geburt der zwergischen Kultur

Eine Auswanderungswelle nach der anderen sorgte dafür, dass die alten Stätten nicht von Zwergen überlaufen waren. Die Arbeiten gingen schnell voran, jedoch vergrößerte sich das Volk aufgrund ihrer guten Gesundheit sehr schnell. Ein Ort wurde gegründet, von einer angesehenen Gestalt der zwergischen Rasse: Regmos Angmar. Ein reicher Herrscher wollte einen Verbund von Dörfern handelsfähig mit den alten Stätten machen und errichtete daher einen von einem prächtigen Turm überdachten Marktplatz. Er verbesserte die Straßen und versorgte durch eine Reihe künstlichen Wasserläufe die Bevölkerung. Viele Siedlungen genossen

zudem eine Schutztruppe von Angmar, welche die betreffenden Händler nach Torvor geleiten sollte. Der neue Reichtum zeigte sich auch in den kulturellen Ebene wieder: Es wurde Gesungen und Geschichten erzählt, und eine große Vielfalt an zwergischem Bier erfreute das westliche Land. Ebenfalls die Steinmetzkunst wurde in neue Höhen getrieben. Es gab nun endlich ein Wort, welches man „zwergisch“ nennen konnte, denn die Zwerge waren wohl bald in allen Bereichen unterschiedlich zu den anderen Völkern des Ostens.

Eine magische Subkultur entstand, welche sich an einem Bau einer Miene in der Nähe des magischen Bemtalwaldes beteiligte. Die riesige Miene wurde von pompösen Toren verschlossen, welche zusätzlich noch von magischen Bannen geschützt wurden. Hinter diesem Tor wurde die magische Begeisterung allerdings bald durch einen wahren Goldrausch abgelöst, als man einige große Adern aus Bemtalgold fand. Die Aufteilung der Bevölkerung über das Land und der daraus resultierende Handel halfen den Zwergen schneller voran als eine große Metropole, und so wurden die alten Stätten Torvor mit der Zeit unpopulärer und das neue „Zwergenreich“ hatte weder Hauptstadt noch König.

Das Bemtalgold, nach dem Fundort benannt, war ein Gold mit geringen magischen Anteilen, welches in einem leichten orangefarbenen Ton schimmerte. Dieses wunderbare Metall sollte schon bald die anderen Metalle ablösen und wurde als Zahlungsmittel von allen Siedlungen und Städten akzeptiert. Durch das Ausbauen von Münzprägestätten auf den Wunsch von vielen Handelsfamilien, um gleich bleibende Größen von Münzen herzustellen, wurde das Bemtalgoldstück mit dem typischen-komplexen Zeichen von Zuñin die vorrangige Währung der zwergischen Kultur, und wurde auch im Ausland immer beliebter. Jedoch war das Gold begrenzt, weshalb man eine andere Währung hin zu nehmen wollte: Aus Angmar wurde sehr schnell Silber abgebaut, welches man in den „Angmar-Silberstücken“ mit dem Wappen des Turmes versah. Ein Umrechnungswert von 6 Angmar-Silberstücken für ein Bemtalgoldstück war es jedoch eine komplizierte Rechenarbeit, welche erst viel später in der Zentralversammlung abgeschafft werden sollte.

Bis heute hat sich das kulturelle Erbe des Gesanges, des Bieres, der Steinbearbeitung und der Schmiedekunst erhalten, welche allesamt besonders durch ihren großen Marktwert oder aber durch ihre Einfachheit schnell Verbreitung fand. Die Menschen nahmen viele Lieder auf und wandelten sie um und sehen sie noch heute als ihre eigenen Lieder an, auch wenn die Ohrwürmer der Zwerge in vielen Augen heute nicht an die Musik anderer Völker herankommen.

Frühe Blütezeit

Es kam die Zeit der Blüte über das Land, in West und Ost. Eine Reihe von wundervollen Ereignissen machten die Natur noch ertragreicher, die Felder standen voller Obst und Getreide; die Kräuter gediehen und mit ihnen alles Leben. Mesarch und die alten Stätten, verbunden durch Handel, wuchsen nebeneinander. Ihre Pracht vermochte an Ruan heranzureichen, und ihre einzige Gefahr war es, von der jeweils anderen übertroffen zu werden. Die Trolle vermochten aus der Philosophie viele andere Wissenschaften zu gewinnen, und sie begannen mit den ersten Forschungen der Welt, das Wissen sammelte sich an. Die Zwerge, begabte Kunsthandwerker, verfeinerten ihre Talente und nutzten sie um durch den Handel den allgemeinen Luxus zu steigern. Die Städte wuchsen und erblühten, und während die Zwerge immer mehr zerfaserten und fast das ganze süd-östliche Gebirge einnahmen, wuchs die einzige Metropole der Trolle über alles bisher da gewesene hinaus. Ruan als Vorbild nutzten sie die Wissenschaft um das Fehlen von magischer Natur auszugleichen. Die Schätze ihres Geistes waren mannigfaltig und der Reichtum an Luxus wurde durch die Zwerge gesichert. Die Bevölkerung vergrößerte sich stetig, und kaum eine Stadt vermochte die rasante Geschwindigkeit der Bevölkerung mitzumachen. Immer schneller wurden Bäume gefällt, Felsen behauen, und die Zeit dieser Ausbreitung schien niemals zu enden.

Bei den Zwergen herrschte Tklop, der Große, über den Bau der alten Architekten, und er war es auch, welcher die Menschen als potentielle Käufer der zwergischen Ware erkannte. Zwar waren die meisten Menschen nicht reich, jedoch gab es die westlichen Menschen, welche durch den Kupferabbau ihre eigene Münzwährung entwickelt hatten. Geistige Höhen der Zwerge, Trolle und auch Menschen schlossen sich zusammen und errichteten eine große Bibliothek, in welcher für alle Rassen das Wissen zugänglich gemacht werden sollte. Die große Bibliothek wurde von der Welt bewundert und auch Elderthall tauschte Wissen mit den anderen Völkern aus. Das Gebäude war so groß, dass man es fast als eigene Stadt betrachten konnte. Es lag im Norden, in der Ebene, wo Menschen, Trolle und Zwerge allesamt hingelangen konnten.

Die elfische Stadt Daju-Myll schaffte es allerdings ebenfalls bald zu den anderen Städten aufzuschließen, und zusammen glaubte man, den dunklen Geist des Todes für die Menge der Lebewesen aufhalten zu können. Doch die Jahre zogen dahin, eine Generation nach der anderen lebte in den Städten, ihr Geist geschärft, ihr Körper angepasst an Luxus und Frohsinn schwelgten die dahin, und die Gewöhnlichkeit tötete jede Begeisterung für das Neue. Die Orks galten als keine Gefahr mehr, denn in der Vergangenheit wurden immer wieder Kämpfe gegen die Orks gewonnen. Die überlegene Taktik rettete mit Leichtigkeit gegen die blutrünstigen Banditen. Doch die Arkadien sollten schon bald untergehen. („Ar Kados“; Alt-Gam = kluger Alter).

Der Regen ließ nach und viele Flüsse versiegten und plötzlich wurde Nahrung und Trinken knapp. Der Handel versetzte den Völkern einen Stoß in die Rippen, als sie erkannten, dass kein Luxus den Erhalt des Lebens sichern konnte. Die Zwerge konnten sich auf ein großes System von Ebenen relativ verlassen, während die Trolle eine städtische Natur hatten und nun völlig vom Sidian abhängig waren. Man sprach von der Zeit der Wiederkehr, an dem die Dämonen aus Ruan nun Mesarch in die Tiefe ziehen wollten. Die Mouruna verschwanden aus Zentral-Cystaron und kehrten in die Hallen von El Schalabadar zurück, und es folgte im Hunger und Elend nun auch eine Krankheit. Diese Krankheit, bisher noch wacker von Inquisitionsorden unterjocht, wütete gnadenlos, doch sie vermochte nicht die Orks zu töten, deren körperliche Gesundheit nicht angegriffen wurde. Die untereinander verfeindeten Orks sahen

nun ihre Chance den Erzfeind im Norden endgültig zu vertreiben und gleichzeitig ihren eigenen Hunger zu besiegen. Sie schlossen sich in Bündnisse zusammen und griffen die Stadt von allen Seiten an. Mesarch litt unter der Belagerung sehr, man erkannte die Gefahr zu spät, und so wurde die Stadtmauer schnell eingerissen. Die Schlacht gegen die Orks musste auf den Straßen geschlagen werden – eine Flucht war unmöglich, denn die Orks besaßen nun die ganze äußere Stadtmauer und brannten Gebäude für Gebäude nieder. Wie ein tollwütiges Tier zeigten sie kein Erbarmen und ließen kein Zeichen und Symbol unberührt. Schon bald zerfiel die Stadtverteidigung von Mesarch und konzentrierte sich auf einige Türme und den gigantischen Palast – den Tempel des Gdwo. Einigen Legenden zufolge dauerte der Kampf 14.000 Tage an, ohne eine Pause zu machen. Das Ergebnis erschrak Elderthall ebenso wie die östlichen Reiche: Die ganze Religion, Kultur, Philosophie, Kunst und Wissenschaft der Trolle waren verdammt. Nur wenige lebendige Exemplare blieben übrig, meist nur die, welche zu dieser Zeit sich nicht in Mesarch aufhielten und in den anderen Reichen lebten. Die Orks rissen alles nieder und streuten Salz in den unbestellten Boden, damit die Stadt nie wieder aus dem Boden auferstehen wird. Jeder Topf wurde geschlagen, jeder Troll ermordet. Die Plage zwang die meisten Rassen in die Knie, und auch die alten Stätten wurden aus Angst verlassen – die wenigen bleibenden gingen mit Tklop III., Enkel des Tklop II., unter. Mit dem Tod von Tklop III. endet die Epoche der Ahnen und die Arkadien waren für immer verloren.

Die Epoche der Helden

Zeit der Plagen:

Vor langer Zeit, als die Horden der Orks noch verfeindet durch die Länder streiften, als die großen Könige der Menschen noch nicht gekrönt worden waren, die Elfen auf den Ruinen ihrer Selbst saßen und das Land die Zeit der Blüte verlassen hatte, 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 und Klöstern boten und ihnen versprachen die Plage aufhalten zu können. So bildete sich um die Schlösser dieser Familien eine Unzahl kleinerer Dörfer, die sich zu Städten zusammenschlossen. Die von der Plage Befallenen wurden außerhalb der Städte verbrannt und die Inquisitionsorden des Passionsglaubens konnten das Leben mit ihrer großen Erfahrung im Kampf gegen die Plage schützen. Reisende und Fremde wurden getötet, denn nun ging es um das Überleben der Rasse. 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 frönen 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 von Elderthall versuchten diese Stadt zu schützen mit all ihrer Macht um die Elfen endlich vor dem Dämon der Plage zu retten und die wenigen die ihr doch zum Opfer fielen wurden in die Ruinen der uralten Stadt Ruan geworfen, welche sich unter der Stadt Daju-Myll befindet. So öffneten sich die Siegel für kurze Zeit wieder, und die Luft der Toten der arkadischen Epochen vermischte sich mit dem Blut der Opfer der Plage. Die meisten Zugänge wurden mit großen magischen Steinen verschlossen, doch man fürchtete noch immer die Dämonen unter der Stadt.

Die aufgeschreckten Scharen der Orks mordeten durch ganz Cystaron und fielen über die zurückgebliebenen her. Sie schlossen sich in Horden zusammen und nutzten 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 über die Reste der Troll-Kultur her. Tempel des alten Geister-Gottes brannten und wurden vernichtet und selbst die alte große Bibliothek der drei Völker konnte den Angreifern keinen Widerstand leisten. Nur wenige Bücher konnten vor dem Angriff gerettet werden. Die Trolle zogen Hilfe suchend über ganz Cystaron und flohen in die westlichen Städte der Menschen und nach Elderthall, doch ihre Anzahl war nun verschwindend gering und ihre Kultur gemordet und für immer verloren. Die Orks allerdings waren nun frei die westlichen Städte der Menschen anzugreifen, denn der Fluss Sidian war kein Hindernis für die Krieger des Ostens. Die Menschen waren schon längst von der Plage aus dem Osten getrieben oder völlig vernichtet worden.

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. Die Orks waren nun die ungekrönten Herrscher des Ostens und unter ihrem starken Willen und ihrer unbändigen Kriegssucht starben noch Jahrzehnte lang alle Völker von Cystaron.

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 suchen um vor den blutdürstigen Orks Schutz zu finden, um nicht vollends von ihnen ausgerottet zu werden, denn der Westen war nun nicht länger durch die Trolle geschützt. 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 kriegerischen, doch kleineren, zerstrittenen und hungemden 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 an der Meerenge des Flusses Sidian, welche das Meer liebte und schon bald Schiffe auf die Meere des Westens trieb, das Handelsimperium Nelvaive in den südlichen Feldern, welches besonders durch Schmuck und Silber ihren Reichtum ausdrückten, das Therranische Reich im nördlichen Waldgebiet, welche das Reiten meisterte und so schon bald riesige Steppen beherrschten, das Schutzkönigreich Domänorak in den dunklen Zentralwäldern, welches von hohen Magier beherrscht wird und das Nordenreich im hohen Norden, welches sich durch kräftige Krieger und besondere Kunst in der Glasverarbeitung auszeichnete. Die großen Könige bekriegten sich gegenseitig mit aufgestellten und gut ausgebildeten Ritterameen, aus den tapfersten Männern ihrer Soldaten, und somit lagen die menschlichen Königreiche wieder in blutigen, grausamen Kriegen, wie seit Anbeginn ihrer 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, wobei ein Sohn des Passionsgottes Upandal auf der Seite der Therraner kämpfte. Der nordische König Inleg XI. wurde hingerichtet und ihre Stadt Norwald in Flammen gesteckt und für immer vom Angesicht der Welt gefegt. 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. Nur wenige der nordischen Landsmänner entkamen und errichteten in den kalten Tundren und ewigen frostigen Nadelwäldern eine neue Stadt. Ihre Verehrung der weiblichen Kriegerinnen und ihre Kultur gingen aber weitgehend verloren. Elderthall, geängstigt von der Stärke des Handelsimperiums Nelvaive, welches immer und immer mehr Soldaten in ihrer Küstenstadt Dolares einzogen, rief das Kriegsrecht aus und sammelte seine Bogenschützen um mit ihnen geeinigt über die Küstenstadt herzufallen. Die Pfeile hagelten auf beiden Seiten unerbittlich nieder, jedoch wurde in diesem mehrere Tage dauerndem Gefecht die Stadt in Brand gesteckt und brannte bis auf die Grundmauern nieder. Elderthall sah seinen Sieg als ein Zeichen ihrer Reinheit 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. Die Gefahren außerhalb Elderthalls wuchsen immer weiter, und mit einigen ehrenamtlichen Diplomaten konnten diese nicht länger gebannt werden. Der Rat der Elfen, oder auch der Rat von Elderthall genannt, stand nun den äußeren Feinden tapfer entgegen. Dieser Hohe Rat der Elfen zog es jedoch vor in Daju-Myll zu bleiben und nicht in die neue Stadt der Asche zu ziehen. Der Rat von Elderthall zog sich in die Hallen der Ahnen zurück, damit sie dort, geschützt vor den äußeren Feinden und Attentätern der menschlichen Königreiche, ihre Herrschaft geltend machen konnten.

Zeit der Legenden:

In den darauf folgenden Jahrzehnten wuchs die durch die Plage dahingeraffte Bevölkerung wieder stark an und die leer stehenden Häuser in Cystaron wurden wieder mit dem Lachen der Kinder erfüllt. Die Massen von verlorenem Wissen unterstützen den nun aufkommenden, starken Forschungsdrang des sich am Handel bereichernden Bürgertums der menschlichen Königreiche. Auch Elderthall stieg wieder in die Fußstapfen ihrer Ahnen und begannen die neue Welt zu kartographisieren. Sie beschränkten sich nicht weiterhin auf Zentral-Cystaron sondern versuchten auch wieder bis an das Gebiet ihrer Urväter, dem legendären Reich der Waldelfen, heranzukommen. Einige Wagemutige erzählten von merkwürdigen Geschöpfen, welche in den Tiefen der Wüste gefunden wurden. Die echsenartige Rasse ging auf zwei Beinen und trug Kleidung, war jedoch von einer Schuppenhaut bedeckt. Es wurden so unzählige Expeditionen über den heißen Wüstensand in den Süden geführt. Hierbei entdeckten auch einige eine menschliche Rasse von Südreitem, welche jedoch eine unverständliche Sprache spricht und zutiefst barbarisch zu sein scheint. Ebenfalls fand man 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 und viele Händler aus Nelvaive fielen, um für immer im sandigen Tod zu rotten. Der Antriebspunkt dieser Echsenrasse schien ihre Religion zu sein und so war es auch unmöglich das Volk der Wüste zu bekehren. In Elderthall und den menschlichen

Königreichen kam große Wut gegen die Kinder der Wüste auf, und so wollte man die fremdartige Kultur mit ihren geheimnisvollen Schätzen in einem Krieg vernichten, plündern und zum Handel zwingen.

Doch die Ritterarmeen der menschlichen Königreiche waren nicht imstande die Wüste lebendig zu durchqueren, und auch für die Fußsoldaten von Elderthall war die Wüste noch immer eine kaum zu überwindende Barriere zwischen den Völkern. Noch dazu kam die starke Moral der Talverrk, welche jeden Kampf für eine Chance sahen sich ihrem Gott „Tal Racha“ würdig zu erweisen.

Etwa 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 Ruan. Sie marschierten über Ebenen und Wälder und ließen das Jaspidenreich zu neuen Glanz erstrahlen. Ihre alten heiligen Stätten wurden wieder zu Leben erweckt und eine großartige Stadt wurde errichtet. Das neue Talmar ragte um die Geburtshöhlen auf und war schon von den fernen Ebenen zu sehen. Die einzelnen Rassen freuten sich sehr über den Handel mit den legendären Steinernen, welche durch ihre Gutmütigkeit besonders dem Handelsimperium Nelvaive viel Reichtum brachten und bemerkenswerte Geschichten und Legenden zu berichten wussten.

Die neue Gefahr durch die Talverrk im Süden und das wieder neu entstehende Jaspidenreich machten den orkischen Stämmen die Herrschaft über den Osten streitig. Bisweilen schafften es nur einige elfische Siedlungen im Süden den Orks Widerstand zu leisten, jedoch waren die Orks an ihre Machtbasis gewöhnt und so schon seit langem in Stammeskriege verwickelt. Auch die westlichen Königreiche brachten viele Heerführer der Orks dazu, sich ein eigenes geeintes Reich zu wünschen. Der Horasi-Stamm, blutig neu gegliedert von Onhrul, dem Gewaltigen, zogen sich mit ihren verbündeten Stämmen – besonders dem Niratak-Stamm und dem unterworfenen Bluk'Tosa-Stamm ins bittere Gebirge zurück. Dort errichteten sie auf dem Bitterfels eine riesige Festung, welche die gebündelten Stämme ebenfalls Bitterfels nannte. Die wilden Krieger errichteten dort mit ihrer riesigen Kriegserfahrung Verteidigungsanlagen, welche jedem Stamm der Orks trotzen sollten, und über all diesem herrschte und wachte der stärkste aller Orks als Herr der Heerführer über die Horden und lässt revoltierende Horden von seinen Schwärmen von Soldaten vernichten. Der Tuperati-Stamm und der Zykłapi-Stamm, welche seit jeher ein gutes Verhältnis zum Horasi-Stamm hatten, schlossen sich mit der Festung zusammen. Die Gegner waren jedoch zahlreich: Angeführt vom „ewigen Humerati-Stamm“, dem Größten aller Stämme, welcher mehr Krieger als die meisten anderen Stämme hatte und bekannt war für seine Wildheit im Kampf, schloss sich der Ertzui-Stamm, der Waldstamm mit seinen wilden Axtwerfern, der Kurluki-Stamm des Flusses Kento und der Tzemuli-Stamm aus den dünnen Steppengebieten im tiefen Süden und von der Festung Merosyar, zusammen. Eine wilde Schlacht entbrannte, doch die Festung konnte die einzelnen Stammes-Heerführer besiegen und obgleich der Tuperati-Stamm nicht unwichtig für den Sieg war, war nun der Horasi-Stamm, der Stamm der Sümpfe, für immer der herrschende Stamm der Orks. Der Herr der Heerführer, welcher sich Oras Horak nennt, hatte nun die Vorherrschaft über alle Ork-Horden erlangt. Sofort begann er nun seine Grenzen zu sichern, Überwachungstürme auf den weiten Weiden zu errichten und ein gut ausgebildetes Blutelitesoldatenheer aufzustellen. Er nannte das Reich „Goth Rakat“, was etwa soviel heißt wie „Reich von Blut und Ehre“.

Der Hohe Rat von Elderthall 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 „Eldrien-Rodmos“ nannten, was heute nur mehr als Rodmor bekannt ist, und die Frieden, Einheit und Gerechtigkeit über die Königreiche des Westens bringen sollte. Die Stadt blühte und die ewigen Kriege der Menschen schienen dort in einer gemeinsamen Stadt zu versiegen. Die weißen Mauern strahlten von der Sonne angeleuchtet über weite Strecken.

An diesem absolut neutralen, friedlichen Ort wurden ebenfalls einige wichtige Treffen, wie das „Friedenstreffen“ zwischen Elfen, Menschen und Zwergen über die Einführung einer geeinten Währung und einer gemeinsamen Sprache in Zentral-Cystaron gehalten. Die Zentral-Sprache und die gemeinsame Währung sollten endlich ewige Zwiste zwischen den drei Völkern beilegen und Westen und Osten wieder im Zentrum einen.

Doch der Caratak, der Jüngere, der vierte Oras Horak schaute voller Verachtung auf das vermeintliche Bollwerk und zog seine Soldaten zusammen. Seine Clans durchzogen ganz Goth Rakat und zogen durch den Dunkelwald, welcher dem einstigen Ertzui-Stamm gehörte, in den hellen Wald ein. Die Schlacht, welche entfacht wurde dauerte, so heißt es in der Sage, tausendeinhundert und vier Tage und Nächte und am Ende fiel Eldrien-Rodmos in die Hände des Oras Horak, welcher blutig die Bevölkerung dahinschlachten ließ und in die Stadt einzog. Die Mauern wurden vom Blut der Toten bestrichen, und so glänzte die Stadt nicht mehr. Die Armee fällte in den nächsten Jahrzehnten die Bäume rund um die Stadt, und der Regen tränkte den Boden, welcher die Wassermassen nicht mehr aufnehmen konnte und, wie zum stillen Trotz an die neuen Herrscher, einen dunklen Sumpf entstehen ließ. Die Stadt Rodmor gehörte nun für alle Zeit zu Goth Rakat und der „schwarzer Wald“, wie der Sumpf heute genannt wird, sollte wohl nie wieder erobert werden.

Elderthall war empört von den vielen treuen gefallenen Elfensoldaten und Bürgern in Eldrien-Rodmos. Einige alte Adelsfamilien und Sekten versuchten die Wut der sonst so friedvollen Elfen anzustacheln und sie gegen den Hohen Rat zu richten.

Der Hohe Rat von Elderthall war deswegen leider dazu gezwungen den menschlichen Königreichen die gänzliche Schuld an dem Versagen der Stadtverteidigung zu geben. Als Beweis führten sie die gefallene Stadt Dolares an, welche sich ebenfalls nicht gegen Elderthall zur Wehr setzen konnte. So entstand eine nie zu überwindende Barriere zwischen Menschen und Elfen, und die Elfen beendeten ihre gesamte Außenpolitik und begannen nur noch sich um ihr eigenes Reich zu kümmern. Ihre Botschafter und Diplomaten verschwanden vom Antlitz der Welt und eine selbst erwählte Isolation von Elderthall begann. Der Hohe Rat errichtete hier erstmals

eine neue Stadt auf der Insel Ammontall auf dem Ammonsee. Diese sollte niemals von unreinen Wesen betreten werden. Von diesem Ort aus sollte der Hohe Rat von Elderthall seine Isolation des Reiches steuern.

Einige Zwerge, getrieben von Geld- und Machtgier, verrieten Zuijin an eine Truppe von Räubern des Bluk'Tosa-Stammes 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. Viele der alten Türme wurden wiederbesiedelt und die zwergische Architektur schien die Jahrhunderte überdauert zu haben.

Der Grossteil der Zwerge entschied allerdings einen von ihnen zum Kaiser zu ernennen, welcher wie einst die Menschen im Westen, mit starker Hand Zuijin schützen sollte. Der Kaiser hatte unter anderem das Recht Steuern einzutreiben und genoss ein kolossales Ansehen, jedoch musste er ein Söldnerheer vor der Miene anheuern, welches so groß und stark ist, dass dieses, selbst wenn das Tor in die uralte Mine offen steht, dieser keine Gefahr droht. Man entschied sich dafür, dass der Reichste aller Zwerge von Zuijin, Kaiser über die Mine wurde, denn dieser musste ein großartiges Gespür für Gold haben. Der erste zwergische Zuijin-Kaiser und Absolut des Zwergminengebirges war Belg Luhn, der Ewige und sein Volk fiel vor ihm auf die Knie, dankbar dafür, dass er sie schützte. So entstand eine große Reihe von angesehenen reichen Zuijin-Kaisern, während die im Norden liegenden Zwerge frei und unbeherrscht ihren Handel mit den Völkern von Cystaron betrieben.

Die Epoche der Soldaten

Die Orkriege:

Borul Catak, der neue Oras Horak, der Herr der Heerführer und Führer aller orkischer Horden und Grobherr aller Stämme setzte seine Macht im Osten mit grausiger Brutalität durch. In mutigen Duellen tötete er eigenhändig oder durch seine Blutlitesoldaten jeden aufsteigenden Kontrahenten unter den Stämmen. Schon bald bekam er den Titel „der Unsterbliche“. Die gläubigen seines Volkes sahen ihn als die Wiedergeburt des wahren Kriegers. Sein Blut war wertvoll wie das Gold der Zwergenminen und reiner als jeder Kristall. Unter Borul dem Unsterblichen wuchsen die Armeen auf dem Acker der Bosheit täglich. Der Ackerclan war zu diesen Tagen so zahlreich wie die Sterne am Himmel, so hieß es. Borul war jedoch nicht zufrieden mit seinem Reich des Ostens. Ihn beleidigten das Jaspidenreich, sowie Rachapt'sull, das Wüstenreich der Talverrk, welches ihrem Gott Tal Racha zur Ehre gereichen sollte. Zudem wollte er endlich die letzten elfischen Siedlungen aus dem alten Land hinwegfegen, welche schon seit Jahrhunderten den Zorn jedes Oras Horak weckten. Der Ackerclan war schon bald so groß, dass er unter einigen Kriegsfürsten geteilt werden musste. Die mächtigen Clanführer, die Corakai, existieren noch heute und sind direkte Nachkommen der mächtigen Kriegsfürsten der Epoche der Soldaten.

An einem kalten Wintertag schallte dann vom hohen Bitterfels die laute, bebende Stimme des Herren der Heerführer ins Tal und schallte auf den weiten Steppen von Goth Rakat wieder. Sein Befehl lautete die freien Länder Cystarons seinem ewigen Willen zu beugen und sie blutig zu unterwerfen. Goth Rakat soll das einzige Reich sein, welches in Cystaron noch existiert und es soll über alles Bekannte erstrahlen. Die Kriegsfürsten und ihre schwer bewaffneten Soldaten zogen aus in alle Länder um diese in blutigen Schlachten zu vernichten und die Völker außerhalb des Ostenreiches in die Knie zu zwingen.

Die Orks überrannten die Siedlungen der Zwerge und die Türme brannten, die sie in den Nordebeneen fanden. Nur die Siedlungen von Angmar blieben unentdeckt, denn die wackeren Händler schützten das Tal um den Turm mit einer Illusion vor der Zerstörung des Ackerclans.

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 und für kurze Zeit einte die Furcht die zerstrittenen menschlichen Königreiche – jedoch ohne eine Führung festzulegen. Die Soldaten der Menschen standen sich wacker bei und versuchten gemeinsam die Hauptstädte zu retten. Alle Menschen aus den kleineren Städten flohen vor den Horden der Orks und so waren viele Städte schon vor dem Eintreffen der Orks menschenleer. Wie Juwelen funkelten jedoch über die weiten Hügel und Felder des Westens die belebten, überfüllten Hauptstädte der Menschen und den Corakai fiel es wohl schwer nicht ihre Armeen gegen die Verteidigungsanlagen zu ziehen. Sie planten erst die kleineren Städte zu vernichten, denn so war es der Wunsch des Oras Horak, und sein Wille geschehe. Hierbei nutzten die menschlichen Königreiche, meist vergeblich, ihre panische Bevölkerung zu beruhigen und zu bewaffnen.

Nur zwei Städte galten als uneinnehmbar für die Orks: Traso-Masu, der magische Turm des Zentralwaldes, zwischen den grauenhaften blutigen Wurzeln und dem Klingenwald des Barduc, sowie das mächtige Solan, der militärische Mittelpunkt aller menschlichen Königreiche mit gigantischen Wällen. Die Corakai konnten jedoch nicht ewig der Versuchung eines ehrenvollen Kampfes widerstehen und so sammelten eine Schar von Kriegsfürsten ihre Horden in Thorloch, einer der ehemals größten Städte des therranischen Reiches, welches sie bereits niedergebrannt hatten und zogen dann geeint nach Deves, der Hauptstadt des therranischen Reiches. Gemeinsam gelang es den therranischen Rittern mit der Hilfe der schweren Infanterie und den Templern aus dem Großkönigreich Thorval und einer Unzahl leichter Pikeniern und Bogenschützen des Handelsimperiums Nelvaive ihrem grausigem Schicksal zu entkommen, doch die Verluste waren verheerend.

Andere Kriegsfürsten marschierten Plündern durch Elderthall und töteten gnadenlos alles, was sich ihnen erwehrt. Der Rat von Elderthall rief das Kriegerrecht aus und zog alle mutigen Elfen bei Daju-Myll zusammen, jedoch waren sie trotz aller liebender Landsleute noch immer nur ein Bruchteil der orkischen Horden, denn es war schwer den Ausruf zum Krieg in die kleinen Dörfer und entlegenen Siedlungen der Wälder zu bringen. Elderthall schien ziemlich machtlos gegen die blutrünstigen Plünderer aus Goth Rakat, denn es gelang ihnen nur selten ein Sieg gegen einen der Corakai. Die kleineren Truppen der Elfen waren im offenen Kampf den orkischen Horden extrem unterlegen. Die elfische Bogenschießkunst ist zwar enorm, jedoch stürmten die Orks unaufhaltsam in einer Sturmtaktik auf die Truppen von Elderthall und zwangen sie in den verlustreichen Nahkampf.

Der Rat von Elderthall musste seine Taktik ändern und folgte einem Vorschlag ihres großen Helden Daju-Meios, ihn mit einer handvoll ihrer tapfersten Soldaten auf den Weg nach Bitterfels zu schicken. Daju-Meios wollte mit einem einzigen Pfeil dem Leben des Herren der Heerführer beenden und die Kriegsfürsten in den Kampf um den Herrschertitel zu stürzen und damit den Krieg zu beenden. Elderthall hatte wohl nicht Unrecht, denn viele der Corakai und Horaki waren nicht sehr zufrieden mit den ewigen Launen von Borul, dem Unsterblichen. Der große Held und die Hoffnung der Elfen starben jedoch in der Todebene vor Bitterfels durch den Kriegsfürsten des Horasi-Stammes, Arak Tacul, welcher die Aufgabe hat, die Stadt Bitterfels zu verteidigen.

Zornig und von Trauer beseelt schickte der Hohe Rat von Elderthall eine Armee von Bogenschützen durch den Zentralwald um den Horasi-Stamm endgültig zu vernichten, doch waren der Sumpf zu ungewohnt für die Elfen und der Horasi-Stamm brach wie ein Sturm über die Armee von Elderthall her und vernichtete sie restlos. Trotz der vielen aufkommenden Verluste verloren die Elfen nicht ihren Stolz auf ihren Hohen Rat und es liefen noch immer viele Bauern, Bürger und Adlige in die Reihen der Soldaten über. Besonders die Maio, der Elfenadel, zeigte sich mit den Fechtwaffen als äußerst begabt und konnte einige Angriffe der Orks eindämmen, jedoch sanken die Sterne des Westens und der Oras Horak schien für alle Zeiten die blutrote Sonne über dem Himmel aller Reiche zu sein.

Borul der Unsterbliche, in seinem Gefühl der Überlegenheit gänzlich aufgehend und noch immer vom Durst auf Ehre und Blut berauscht zog nun seine besten Truppen ebenfalls zum Kampf gegen Rachapt'sull und das Jaspidenreich zusammen.

Die besten Horaki-Heerführer wanderten mit großen Stammesarmeen und Clanhorden gegen die Stadt Vernubis, dem so genannten Juwel der Wüste, um das Wüstenvolk endgültig zu vernichten. Nach nur vier Tagen der anstrengenden Wanderung durch die heißen Strahlen der unerbittlichen Sonne, sahen die Orks über die Dünen der Wüste das funkelnde Juwel Vernubis an der großen Oase liegend im Sand. Ausgeruht und von ehrenhafter Hingabe erfüllt marschierten sie direkt auf die hohen Mauern, welche bisweilen nur gegen Sand schützen sollten, zu. Doch noch etliche Stunden vor der Stadt sprangen plötzlich Talverrk aus Verstecken im Sand auf und begannen auf eine bestialische Brutalität durch die Reihen der Orks zu wüten. Die Reiter des Tuperati-Stammes wurden von ihren Pferden gestoßen, Sand blies den Orks, aufgewirbelt von den schwingenden Talverrk-Schwänzen in die Gesichter und ganze Garnisonen starben durch bestialische Stichfallen, welche scheinbar unter einem riesigen Abschnitt der Wüste verborgen waren.

Teroh, der Wüstenheld der Talverrk, welcher den Oberbefehl über die Armeen hatte, ließ durch hinterhältige Taktiken und brutale Fallen die orkischen Horden schrumpfen wie eine Armee von Narren. Besonders Abscheulich war wohl, dass mit Vorliebe auf die Anführer geschossen wurde – und zwar rasend schnell, sodass die einfachen Soldaten kaum eine Ahnung hatten, was sie tun sollten, und sie so meist schnell eingekesselt wurden. Schon in den ersten Minuten starb ein Großteil der orkischen Armee bei diesem überraschenden Angriff. Karak Demik, der orkische Horaki, welcher für die Zerstörung von Rachapt'sull sorgen sollte, schaffte es seine Attentäter unter dem Sand zu überwältigen und die orkische Armee auf einer Dünenkuppe zu sammeln, um die Talverrk in einem geeinten Vorrücken doch noch zu vernichten. Teroh trieb jedoch geschickt Keile in die Truppen aus Goth Rakat und trieb sie nur weiter auseinander. Schon bald waren die Dünen des Horaki Karak selbst das Ziel des Angriffs und der ehrenhafte Horaki kämpfte wie ein schwarzer Bär, wurde dann jedoch von einem Wurfspeer in den Rücken getroffen und starb. Die wendigen, kleinen Echsen schienen die einzelnen Ehrenkriegerhorden jedoch nicht gänzlich aufreiben zu können, welche aus den Scharen der Talverrk auftraten wie Felsen in einer blutigen Brandung. Die Verluste unter den Armeen von Rachapt'sull stiegen nun endlich an, doch zogen sie sich blitzartig zurück und zwangen die Orks in Deckung zu gehen vor Pfeilen, welche sie bei dem Rückzug nach Vernubis hinter sich schossen. Schon bald wurde allerdings der wahre Grund des Rückzuges klar: Ein großer Sandsturm kam auf, und die Krieger aus Goth Rakat waren bereits zu verstreut und von hinterhältigen Attacken zu sehr verwundet um die Stadt noch einzunehmen. So blieb ihnen nichts anderes als die Heimreise anzutreten um einen neuen geordneten Angriff zu starten. Die vereinzelt Gruppen der Orks litten bei dem Rückzug sehr unter dem extrem harten Klima und der brodelnde Hitze der Wüste. Das Wasser ging auch häufig zur Neige und die ewig gleiche Wüste sorgte für Wahnsinn und Orientierungslosigkeit. Zudem jagten einige Ungetüme der Wüste, sowie die leichtfüßigen Talverrk-Späher die Orks und töteten unerbittlich die Lasttiere, welche das Wasser transportierten.

Borul der Unsterbliche grollte und brüllte mehrere Tage den Himmel an, auf dass man sein Wutgeschrei noch in den Tiefen der Wüste hören sollte. Er schwor den feigen Fallensetzern von Rachapt'sull eine qualvolle Rache.

Die gläubigen Oberhäupter des Echsenvolkes erklärten Teroh zum Helden des Reiches, welcher durch ihren Gott Tal Racha genug Stärke gewonnen hatte um die Feinde in die Flucht zu schlagen. Er sei der Racha, der Basilisk, welcher als Stellvertreter des Drachengottes in der Welt herrschen sollte und wessen göttliche Abstammung weit über dem Krieger des Ostreiches steht.

Im Norden begann zur gleichen Zeit wie der Krieg mit Rachapt'sull der Feldzug gegen das Jaspidenreich. Die Orks zogen durch die brennenden Siedlungen der Zwerge gegen die Obsidiander vor, welche einen gigantischen Wall zur Verteidigung gezogen haben –

den arkadischen Südwall, welcher von einigen Architekten in den letzten Jahren wiedererrichtet wurde. Eine ganze Bergkette war so von Mauern und Türmen verbunden und bot einen kaum zu überwindenden Schutz. Bisher war das Jaspidenreich neutral gewesen und die Gamisonen aus Goth Rakat konnten durch die Ebenen dieses Reiches ziehen. Doch nun drängte der Eroberungswahn des Oras Horak die Stämme in die Bergländer.

Die orkischen Horden, angeführt von dem großen Horaki Ertul Bulak, ein Reiterfürst des Tuperati-Stammes, stürmten gegen diese Mauern des Südwalls in einem gigantischen Zug aus Schweiß und Metall. Unzählige der großen Steinriesen fielen bei der Verteidigung, denn ihre große Zähigkeit und Stärke wurde leicht von der Kampferfahrung der Armeen aus Goth Rakat ausgeglichen. Zudem war die Armee der Orks nahezu zahllos – gleich wie viele der Ehrenkrieger hingestreckt wurden, es strömten blitzartig und von blutiger Moral erfüllt gleich mehrere Krieger an die Stelle des Toten für den Angriff gegen den Südwall. Das Jaspidenreich erkannte bald die Ausweglosigkeit des Kampfes. Die Verteidigungslinie im Südwall konnte in der kurzen Zeit nicht gänzlich wiederhergestellt werden und sie schien in den langen Jahrhunderten, als die Obsidiander sich auf die kalten Bergspitzen zurückgezogen haben, schwerer zerfallen zu sein, als die Hoffnung der Steinernen es schätze.

Die Architekten und Soldaten der Obsidiander verzweifelten langsam nach drei langen Monaten der unaufhörlichen Belagerung und deshalb trafen sie eine zweifelhafte Entscheidung. Trotz ihrem starkem religiösem Weltbild opferte die Elite des Jaspidenreiches, die Architekten des Südwalls, ihre Lebenssteine und verstießen sich damit, um ihr Reich zu retten, aus der Religion. Mit heiligen Dolchen traten sie an den instabilen Wall und brachen sich ihre Heiligtümer aus dem Schädel – dies war das größte Sakrileg. Sie warfen die Kristalle in die orkischen Horden und in einem grellen Lichtblitz wurden tiefe Wunden in die Reihen der Orks gerissen. Verwirrt über diesen Angriff traten die Überlebenden den Rückzug an, bis gesichert war, dass solch ein Angriff nicht mehr zu fürchten war. Umso qualvoller starben die Architekten, die ohne ihren heiligen Lebenskristall langsam zerfielen in nicht enden wollenden Schmerzen. Erst nach einem Monat der Qualen starb der Letzte der Märtyrer. Doch in der Zeit des Rückzuges konnte der Südwall repariert werden und die großen Löcher, welche die Angriffe des Ostreiches in sie geschlagen hatte, konnten versiegelt werden.

Borul der Unsterbliche zürnte über die feige Flucht, welche seine Truppen beim Südwall getan hatten. Er forderte Ertul Bulak, den Horaki des Angriffes, zu einem Duell auf Leben und Tod heraus und schlachtete ihn mit seiner Axt dahin. Anschließend fühlte er sich etwas besser, ließ jedoch noch die Hälfte seines Kommandostandes in Duellen hinrichten.

Ein unvorstellbarer Zorn keimte jetzt jedoch im Jaspidenreich auf – nicht wegen dem Angriff von Goth Rakat, sondern aufgrund des Sakrilegs, zu dem die Angriffe die angesehenen Architekten getrieben haben. Basalde, der theokratische Führer des Jaspidenreichs rief zum heiligen Krieg. Es galt die Religion zu schützen, den Frieden zu erhalten und die Erde zu einem Ort zu machen, an dem das Warten auf Besserung möglich ist. Urplötzlich verwandelten sich die friedlichen Steinriesen zu einer Armee, welche das Unheil, welches aus Goth Rakat verströmt, ausradieren will.

Der Oras Horak Borul der Unsterbliche begriff plötzlich, welchen Fehler er begangen hatte. Die Armee aus Rachapt'sull schien auf die südlichen Steppen des alten Landes zu marschieren und auch auf die reinen Kuppenlande, die heutigen Felder des Drachenkönigs. Die Regimenter des Jaspidenreiches strömten sehr langsam, jedoch schier unaufhaltsam, Richtung Bitterfels. Schnell rief er seine siegreichen Horaki und Corakai aus den Königreichen des Westens zurück um Bitterfels zu schützen, denn die Verteidigung dieser Bergfestung sollte, wie einst dem ersten Oras Horak, auch ihm nun gute Dienste leisten.

Der Hohe Rat von Elderthall zerteilte seine Armee nun über den gesamten Wald der Elfen und legte somit eine Barriere vor die zurückgerufenen Truppen, welche diese nicht sehen konnten. Mit immer wieder kleinen Bogenschützeneinheiten, welche geschickt aus Bäumen schießen und sich dort tarnen, sowie Angriffen bei Nacht und das gezielte Ermorden von Lasttieren und Anführern, brachte den Partisanen von Elderthall nun endlich in dem Wald, welcher fortan ihren Namen tragen sollte, große Siege ein. Nur wenige Heer- und Clanführer konnten ihre Krieger durch den Zentralwald führen. Es war nur noch eine Handvoll der stärksten und berüchtigtsten Heerführer die es schafften, dem schattenhaften Gegner entgegenzuwirken. Die Horden aus dem Menschenreich konnten jedoch kaum aufgehalten werden – hierfür waren die menschlichen Königreiche zu entkräftet. Sie zogen über den Pfad der Krieger, dem heutigen Pfad der Händler, in ihre Heimat zurück.

Die Talverrk, unter der Führung ihres gottgesandten Basilisken Teroh, plünderten den Süden von Goth Rakat aus und rotteten sogar die wehrhaften Elfensiedlungen aus. Die Verluste der Verteidiger waren meist schockierend hoch, wobei die Talverrk sich über jede Verletzung zu freuen schienen. Zum Dank an ihren Gott Tal Racha, welcher sie als Instrumente seiner Vernichtung einsetzte, gründeten die Wüstenkrieger die Stadt „Tal Racha“. Diese wuchs schnell heran, denn das Echsenvolk war an Wasserarmut und Nahrungsknappheit gewöhnt und war dort nun völlig frei, aus dem Fluss das Wasser zu ziehen.

Die menschlichen Königreiche, die wohl zu große Verluste erlitten hatten um selbst Truppen zu entsenden, unterstützten das Heer des Jaspidenreiches mit geschickt konstruierten Belagerungswaffen, welche sie über den Pfad der Krieger, welches deswegen den von Orks abfällig gemeinten Namen Pfad der Händler bekam. Zu Hilfe eilten ebenfalls Angmar-Zwerge, welche besonders die Versorgung mit Waffen der Steinriesen übernahm und nur wenige freiwillige Kohorten aufmarschieren lassen konnten. Die Armee aus Elderthall kam aus ihren Verstecken in den Wäldern ihrer Heldenhaftigkeit heraus und sammelte sich auf den mutigen Hügeln, wo sie mit ihrer gewonnen Erfahrung ihre Siedlungen vor einigen Attacken des Wüstenvolkes retten konnten. Der Vorteil war, dass es bereits der kalte Monat Thystom begonnen hat, und die Talverrk zum ersten Mal wohl eine solch bittere Kälte spürten. Die elfischen Bogenschützen marschierten anschließend geeint weiter auf das Kriegsfeld, welcher Schauplatz einer riesigen Schlacht zwischen der Elfenarmee und dem Horasi-Stamm war. Eine Unzahl an Elfen starb, doch sie trugen dennoch Sieg gegen die angeschlagenen

Orks davon. Der Horasi-Stamm wurde nämlich in den letzten Tagen eingesetzt um die Truppen aus Rachapt'sull zu töten. Der ehemals verfeindete Humerati-Stamm konnte diese nämlich nur schwer an der Linie des Todeswerthers aufhalten. Doch auch die Horden aus Goth Rakat waren siegreich, denn die Blutlitesoldaten zogen mit Borul aus um Teroh vom Antlitz dieser Welt zu wischen. Er hatte sich weit von seinen Armeen entfernt und ging nur mit wenigen Blutschülern durch die Todesebene. Man weiß nicht genau, wo der Sieg wirklich stattfand, doch man sagt, dass der kalte Sumpf ein für Talverrk kaum zu meisternes Hindernis darstellte, und so die Ehrenkrieger sie vernichten konnten. Der Horasi-Stamm jedoch war durch die vielen Angriffe nun ebenfalls zerrissen und wurde mit dem Erhalt der Grenzen von Goth Rakat beauftragt – eine nicht zu haltende Aufgabe.

So kam es zur Entscheidungsschlacht in Bitterfels. Der Oras-Horak, Borul der Unsterbliche, hatte den Clan seiner wildesten Krieger in die Stadt marschieren lassen und hatte auch den Niratak- und den Bluk'Tosa-Stamm eingezogen. Viele Stämme sollten jedoch wohl nie wieder die Schlacht mit dem Oras Horak beginnen, denn sie waren für alle Zeiten getilgt.

Die Bogenschützen aus Elderthall marschierten mit ihren hellen, weißen Kleidern durch die Sümpfe der Todesebene und folgten dem Verlauf des Myrrk in Richtung Festung, das heilige Heer des Jaspidenreich stürmte, ohne Probleme mit ihrer Verpflegung zu haben, die steilen Berghänge im Norden von Bitterfels herauf. Zwischen diesen Armeen im Westen hatten sich die Angmar-Freikorps, welche großen Zulauf von Trollen bekommen haben, und die menschlichen Belagerungsmaschinen zu einer geeinten Armee versammelt. Erstaunlich aber war, dass Talverrk wohl dem Gold doch zugetan waren, als man dachte. Das Morden schien ihnen zu gefallen und in ihrer Natur zu liegen, sodass man sogar im Südosten einige freie Söldnerarmeen des Echsenvolkes mit geschmeidigen Bewegungen näher kommen sah. All diese Streitmächte hatten nur das Ziel Bitterfels zu unterwerfen und den machtgerigen Oras Horak zu enthaupten. Dieser musste nicht lange darum bitten die Festungsbevölkerung zu bewaffnen, denn jeder Einwohner der Festungsstadt trug bereits Waffen und freute sich auf den Kampf. 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 auszuradieren. 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 so zahlreich wie die Sterne am Himmel. Es dauerte nur einige Stunden bis sie es schafften die Mauern der Stadt einzurammen und nach einiger Zeit mehr, klafften in den Mauern der Festungsstadt gewaltige Löcher. Die geeinigten Armeen marschierten von allen Seiten in die Stadt ein, doch schien dies der Plan von Borul, des Unsterblichen, gewesen zu sein. Die fanatischen Blutlitesoldaten begannen selbstlos auf die Angreifer einzuschlagen. Brutal und schier unverwundbar 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, welche mit flammender Moral diese Aufgabe übernahmen. Die Talverrk-Söldner metzelten wie ein Tier, das mit letzter Kraft versucht seinen Gegner zu töten, durch den Feind und floh aus der Stadt – sie schienen die Gefahr eines Kampfes in der Festungsstadt als erstes erkannt zu haben. Nur das Heer des Jaspidenreiches schien nichts von seiner heiligen Moral verloren zu haben und schlug breite Schneisen in die Stadt. Die übrigen Streitkräfte verloren langsam aufgrund der ewigen Gefahr die Moral und den Verstand. Zudem schien ein beschießen der Festung mit den Belagerungswaffen sinnlos zu sein und die Versorgung der Soldaten in der Festung mit Waffen und Nahrung war schwer. Nach dem ewigen Kampf in der Stadt erklimmen nun die Armeen aus Elderthall, welche noch als Unterstützung in die Stadt marschieren wollten, die noch intakten Teile der Stadtmauer und schossen von dort aus ihre Pfeile auf alles was sich bewegte um ihre Truppen zu unterstützen. Große Teile der Stadt standen in Flammen, waren von den Obsidiandern niedergewalzt oder waren völlig ohne Leben. Ohne die Religion wären wohl die Menschen zerbrochen und geflohen, doch der Passionsglaube ließ sie doch noch Standhalten. Die zwergischen Freikorps, und die Trolle, welche sich ihnen anschlossen, waren jedoch im Begriff die Flucht anzutreten, doch die Blutlitesoldaten umschlossen jede einzelne der Truppen und ermordeten sie alle. Die Schlacht in der Stadt dauerte bereits einen Monat als es den vereinten Armeen endlich gelang in das Schloss des Herrn der Heerführer einzudringen und ihn, und seine Mannen, zu ermorden. Das Schloss sah aus wie ein bössartiger Dämon, welcher über die Stadt herrschte und hatte so dicke Mauern wie die Festung selbst. Geschleuderte Steine prallten schier wirkungslos von ihr ab. Der Oras Horak, so sagt man, tötete noch etwa vierzig Soldaten bis er dann endlich, von zwei Speeren und achtzehn Pfeilen getroffen, niedersank. In den nächsten Monaten gelang es den geeinten Streitkräften die Stadt immer mehr und mehr unter Kontrolle zu bekommen, musste jedoch am Ende doch die Belagerung abbrechen, da das Jaspidenreich den Angriff abbrach, mit der Begründung, dass Goth Rakat diese Verluste wohl nie wieder ausgleichen wird. Die restlichen Soldaten zogen sich schnell zurück, aus Angst, dass die geisterhafte Todesstadt sie ebenfalls noch in den Abgrund ziehen würde. So kehrten die Streitkräfte heim und wurden als Helden gefeiert. Die Stadt Bitterfels und ihre Festungsanlagen wurden nie wieder völlig aufgebaut. Noch heute sieht man die Spuren der Belagerung in der Epoche der Soldaten an den festen Mauern der Festungsstadt. Auch wenn ein starker Regenguss die Brände löschen konnte, liegen auch viele Teile der Stadt noch heute in Trümmern, welche von verborgenen Leichen wimmeln. Die orkischen Hordenkrieger waren über alle Länder verstreut und bekriegten sich schon bald wieder gegenseitig und versuchten die alten Stammesordnungen wiederherzustellen. Einige versuchten nochmals die Position des Herrn der Heerführer zu übernehmen, doch das Auge von Elderthall wachte besorgt über Goth Rakat und verhinderte solche Versuche mit kleineren Bogenschützenkompanien.

Die Sidianischen-Kriege:

Jahrzehnte nach den Orkriegen starb der alte König Massena der Weise, der unter wohlwollendem Blick des Hohen Rates von Elderthall schon seit geraumer Zeit das Großkönigreich Thorval regierte. Sein ältester Sohn Labius der Mutige 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 da gewesene 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 Elderthall beschuldigte. Ohne Gnade ließ er in der Nacht seine Verwandten töten, damit niemand ihm mehr seine Herrschaft streitig machen kann. Tunameus zeichnete sich durch eine besondere Gnadenlosigkeit aus, weshalb man ihn schon bald Tunameus den Stählernen nannte – um ehrlich zu sein, wurde dies als nicht sehr negativ angesehen. Er ließ die reichen Handelsfamilien der Elfen, die schon seit vielen, vielen Jahren in der Stadt lebten zusammentreiben und einkerkern. Ihr Besitz wurde annektiert und zum Teil an die Bevölkerung aufgeteilt, um diese stärker hinter den König zu binden. König Tunameus hatte noch viel vor mit den sonst so Gesetze liebenden Thorvaliern. Die Elfen wurden als bössartige Kreaturen publiziert und so die männlichen Elfen nach einem Jahr schweren Kerkers hingerichtet, unter großem Jubel der anklagenden Bevölkerung. Die elfische Rasse hatte es äußerst schwer im Großkönigreich der Mitte. Auch die gut aussehenden, weiblichen Elfen ließ König Tunameus der Stählerne in sein neu errichtetes Lustschloss bringen, das Schloss Amesos, östlich von Thorval, wo er sie meist vergewaltigte und quälte. Wenn die Elfinnen ihre Liebesdienste verweigerten wurden sie meist blutig vor den Augen der Anderen hingerichtet. Tunameus der Stählerne schien jedoch das Volk in einem neuen Reichtum erblühen zu lassen – doch dies war nur der Schein. Er beutete einfach die elfischen Familien aus und nutzte das Gold, welches seine Ahnen über die Jahrhunderte ansammelten um sich selbst in einem grandiosen Licht darzustellen. Zudem ließ er in den sidianischen Hügeln, auf der südlichen Seite der Solan Meerenge, ein gigantisches Heer aufstellen und von den besten Schmieden der Stadt Waffen für dieses herstellen. Die Proteste der Priesterschaft verstummten bald, als sie zum Teil ermordet, bestochen oder eingekerkert wurden. Schon bald waren die Templerorden eine hilflose Marionette dieses taktischen Genies und wahnsinnigen Königs.

Elderthall, welches über das Verhalten des menschlichen Königreiches der Mitte sehr erbost war, schickte einige Diplomaten der Maio zum stählernen König um sie zum einlenken zu bewegen. Die Diplomaten aus Elderthall wurden als Spione aufgegriffen und hingerichtet, woraufhin die Empörung des Hohen Rates ins Unermessliche stieg. Zur Sicherheit riefen sie ihre Bogenschützen aus dem fernen, zerstörten Goth Rakat ab um der Bevölkerung wieder ein Gefühl der Sicherheit zu geben. Auch die anderen Königreiche des Westens beobachteten skeptisch die Handlungen des neuen Königs des Großkönigreiches. Das Therranische Reich ließ sein Heer aus Rittern und einige weitere Soldaten zu Pferd schon bald nach Solan reiten. Doch die eisernen Ritter schienen gegen stählernen König machtlos zu sein. Das Heer von Thorval schafften es sehr schnell den zahlenmäßig unterlegenen Truppen des Feindes den gar auszumachen, denn der Vorteil der hohen Befestigungsmauern war auf ihrer Seite. Sie überwältigten die feindliche Offensive und starteten einen Gegenangriff und marschierten nun nach Deves. Die vier hohen Adelsfamilien des Therranischen Reiches waren zutiefst erschrocken über die Wirkungslosigkeit ihres Angriffes und waren sehr beschäftigt die Schuldfrage des Versagens zu klären, sodass sie die herannahende Armee zu spät erkannten. Als die Streitmacht von Thorval die alten Stadtmauern von Deves eingenommen hatten, war die Stadt schutzlos und wurde binnen weniger Stunden völlig unter die Kontrolle des stählernen Königs gebracht. Die vier hohen Adelsfamilien waren bereits vor mehreren Stunden mit den meisten ihrer Reichtümer und einem Großteil der Armee aus der Stadt geflohen und ließ die Bevölkerung wehklagend und überrascht zurück. Das Schutzkönigreich Domänorak bat mehrmals um Rat bei Elderthall, doch der Hohe Rat der Elfen verschloss sich vor Absprachen mit den menschlichen Königreichen. Das Großkönigreich Thorval, welches zwar nicht die Festung des Chen'lau, einst so hieß es, von dem Sohn der Passionsgottheit der Architekten erbaut, einnehmen konnte, postierte trotzdem ihre Armeen in der Nähe des Flusses Sidian am Waldesrand. Sie lauerten den Versorgungsschiffen des Handelsimperiums auf und schnitten das Schutzkönigreich somit von ihrer primären Nahrungsquelle ab. Unter diesem Druck beugte sich der Hohe Magier von Traso-Masu dem Großkönig der Menschen, denn er wusste, dass ein Krieg sinnlos sein würde und sorgte sich um seine Bevölkerung. Er betonte, dass das Schutzkönigreich nur die Schirmherrschaft über die gefährlichen Zentralwälder hätte und so lediglich für Frieden kämpfen würde, doch zwang Tunameus, der Stählerne, den Hohen Magier in die Knie. Verzweifelt griff dann der Magier mit einer brennenden Sphäre aus Feuer den Großkönig an, doch ein Schutzbann schützte den nun erbosten Großkönig. Er ließ den hohen Magier hinrichten und entmachtete seinen Pfriem. Der Tummagier musste ihm die Treue schwören und sein Wille war gebrochen. Domänorak hatte seinen Krieg ohne Soldatenblut verloren.

In den nächsten Monaten wurden die Gründe der Unterdrückung der Elfen immer unverschämter, die Behandlung immer qualvoller und der Wahnsinn des stählernen Königs immer größer. Der Hohe Rat von Elderthall schrie voller Wut und Schande über dieses Verhalten, ihre nicht enden wollende Pein weit über ganz Elderthall, und jedes Dorf und jede Waldsiedlung hörten den Hall der Klage. Bauern und Bürger der Elfen griffen zu ihren Waffen und versammelten sich um Ammontall, um den Weisungen des Hohen Rates Folge zu leisten und errichteten kleinere Siedlungen in dem Wald um den Ammonsee. Einige von ihnen beschlossen für immer sich dort anzusiedeln und so entstanden die Vorläufer der Siedlungen der Weisen und der Architekten. Elderthall beschloss viele Kriegsschiffe aus den reinen Bäumen um den Ammonsee zu bauen, denn das Großkönigreich Thorval war schon immer für seine Schiffsmacht bekannt, und so entstanden die ewigen Lichtungen. Zudem drohte der Großkönig mit der steinernen Festung auf der Insel Grimm, der so genannten Bergfestung Sodwall, den weißen Myrrk heraufzusegeln und Ammontall anzugreifen.

Laut einigen Gerüchten, welche durch Händler aus dem Handelsimperium Nelvaive stammten, sollte Sodwall der Anlaufpunkt für die Thorval-Armada sein. Der Rat von Elderthall musste also schnell reagieren – wenn die gigantischen Schiffe aus Solan erst einmal sich dort mit der Feuerkraft der Festung vereinten, so waren die elfischen Schiffe nutzlos. Zum Teil nur durch die grobe

Zeitknappheit entstanden, waren die Schiffe aus Elderthall sehr klein und wendig. Ihre Segel trugen sie mit großer Schnelligkeit über das Meer und selbst durch einige Riffe der zerbrochenen Lande, welche die Schiffe dank ihrem nur geringen Tiefgang nicht zu fürchten brauchten. Die Kenntnis über diese Riffe gab es bereits seit der Gründung von Chivra, jedoch waren sie bisher nutzlos gewesen. Die elfischen Schiffe stellten die Thorval-Armada im zentralen Zentrelbozean, über welchem gerade eine große Flaute lag. Die großen Fregatten des Großkönigreiches Thorval wurden schon seit geraumer Zeit von unter Deck rudenden Verbrechern angetrieben, welche müde und erschöpft waren – die elfischen Schiffe waren jedoch trotz des geringen Windes noch immer beweglich, denn ihr Gewicht war sehr gering. So schafften es die elfischen Seefahrer die überraschten Menschen zu versenken, obwohl verschiedene Aufstände von den Ruderern auch hierbei eine wichtige Rolle spielten – denn die meisten verurteilten Ruderer dieser Zeit waren die ungeliebten Elfen gewesen. Leider überlebte aber keiner dieser mutigen Aufrührer, denn sie waren mit schweren Ketten an die Schiffe gefesselt.

Die Festung Sodwall wurde ausgehungert und mit im Grimmwald errichteten Belagerungswaffen bombardiert und dann von den Elfen erobert und rekonstruiert. Die zerfallene, brennende Ruine sollte als „Meios“, benannt nach dem großen Helden Elderthalls, um welchen man noch immer trauert, wiederauferstehen. Die Belagerungswaffen wurden anschließend auf die Schiffe gebracht, welche dadurch allerdings einen stärkeren Tiefgang bekamen.

Empört von dem hinterlistigen Angriff auf seine Armada ließ der große König Tunameus, der Stählemer, in einer öffentlichen Schau einhundert, zuvor in den Handelskreisen von Solan hoch angesehene Elfen, auf dem Marktplatz blutig erschlagen und erklärte damit Elderthall den erbitterten Krieg und drohte damit, den Elfenadel ausrotten zu lassen, wenn er auf den zerschlagenen Ruinen von Ammontall steht. Schon kurz darauf marschierten seine äußerst motivierten, von den besten Schmieden der Menschen ausgerüsteten und grandios ausgebildeten Templer los. Alle Templer waren für diesen Kampf ausgebildet worden und mussten auf den Stählernen schwören, unter welchem die Passionsgottheit des Krieges, Danomar, zum größten aller Götter wurde. Heute weiß man, dass dies eine religiöse Fehlinterpretation des Gottes war. Hinter den Templern ein gigantisches Heer von Schwertkämpfern, Pikenträgern und übrigen Fußsoldaten, welche aus Todesangst in die Armee eingestiegen sind. Hinzu kamen einige wenige, geistig meist verwirrte oder einfach seelisch boshafte, Magier. Das Schutzkönigreich Domänorak litt schon länger unter den Gesetzen des stählernen Königs, denn jede Magie musste beweisen, im Kampf eingesetzt werden zu können. Auch einige dunkle Ritter, jedoch nur wenige, schlossen sich, von persönlicher Gier getrieben, der Armee an. In einem grenzenlosen Zug aus Schweiß, Stahl und Blut zogen dieses Heer aus den sidianischen Hügeln in Richtung Süden.

Elderthall, welches einem solchen Angriff nichts entgegensetzen können, ließen ihre Regimenter in kleinere Truppen aufteilen – behielten aber einen Großteil zur Verteidigung der Städte zurück. Ebenfalls setzte sich die nun über das Meer herrschende Flotte aus elfischen Schiffen in Bewegung um Solan über den Meerweg zu attackieren – wohl wissend dass die beiden Festungen Balam und Kantoskar mit ihren dicken Mauern und unzähligen Katapulten wohl jedes Schiff versenken werden. Tunameus hatte mit seinen Truppen das Handelsimperium bereits unterworfen und war ohne nennenswerte Verluste weiter in den Süden gezogen. Elderthall begriff, dass ihre vereinzelt marschierenden Ansturm nicht aufhalten können – diese Taktik wirkte nur bei den vereinzelt Heerführern aus Goth Rakat. Der Hohe Rat von Elderthall soll in diesen Tagen zum ersten Mal die wirkliche Brisanz des Fußvolkes verstanden haben. Zuvor sorgten sie sich nur um die Schiffsflotten der Menschen und gingen davon aus, dass die reinen Elfenbogenschützen und Schwertmeister die Armee der Menschen wohl aufhalten wird. Es waren bisher aber nur kleinere Teilsiege, wie in den Schwertelfeldern, gelungen. Die hohen Taktiker der Elfen ließen die Reste ihrer Truppen im hellen Reich aufmarschieren und den bestialischen Angreifern gemeinsam die Stirn zu bieten – ließen aber im geheimen ihre Truppen durch die östliche Dolares-Ebene nach Norden marschieren.

Der Großkönig Tunameus zeigte voller Zorn, dass sein zahlenmäßig überlegenes Heer vor keiner Anhäufung von Elfen zurückschrecken wird und befahl die Marschrichtung zu verändern. Eine gigantische Schlacht wurde entfacht, und Massen von Pfeilen durchschnitten die Luft und schmetterten auf die Soldaten nieder. Auf beiden Seiten donnerten die Zwergen-Geschütze und schleuderten ihre todbringenden Gaben in Richtung des Feindes. Viele Soldaten fielen auf beiden Seiten und Blut tränkte den Boden. Nach langen Kämpfen mussten sich Elderthall allerdings eingestehen, dass der Kampf ein Schamützel war und ein Sieg nicht zu hoffen ist. In dem Moment erspähten die Kundschafter und als solche eingesetzten Tiermeister das geheime Aufgebot im Norden, und so musste das Heer des Stählernen zurück in den Norden marschieren, damit die Lager in den sidianischen Hügeln nicht zerstört werden und weiterhin Soldaten ausgebildet werden können. Nun hatten die hohen Taktiker alle für sie möglichen Vorteile: Ihre Landesverteidiger und Bogenschützen waren ausgeruht und hatten durch Geheimverbünde des ehemaligen Handelsimperiums, welches noch nicht komplett anzugleichen war, genügend Verpflegung bekommen. Zudem waren diese Regimenter bedeutend zahlreicher als die im hellen Reich. Und doch schloss sich das noch um ein mehrfaches größere Heer des Stählernen um die Regimenter aus Elderthall und die nun beginnende, epische Schlacht dauerte drei Tage, und die hohen Taktiker machten grandiose Angriffe, doch waren sie stark unterlegen und waren bereits fast vollständig aufgerieben. Sie versuchten ihre zerschlagenen Truppen in Küstennähe, bei der Kriegslagune, zu sammeln, um wenigstens dem Feind noch einen blutigen Rückschlag zuzufügen. Der Sieg schien aber unerreichbar zu sein. Das gesamte, mächtige Heer des Großkönigreiches Thorval marschierte geeint, in einem Umfassungsangriff, auf die Kriegslagune zu, um den Elfen keine Möglichkeit zur Flucht zu geben. Als die elfischen Landesverteidiger desillusioniert ihre Niederlage einsahen und die Pfeile der Bogenschützen nahezu aufgebraucht waren, donnerten plötzlich die Waffen ihrer Schiffe und gigantische, brennende Pfeile und Steine rasten auf das Heer des Großkönigs nieder. Die Lagune wurde von den

elfischen Schiffen angelaufen, welche ihre schweren Belagerungswaffen nun endlich perfekt einsetzen konnten. Das Heer der Menschen brauchte zu lange um zu begreifen, dass bei dem eiligen Vormarsch nach Norden die Geschütze nicht mitkamen, und die Organisation der Rückzuges einer so großen Armee kostete ebenfalls unzählige Leben. Noch heute sind die sidianischen Hügel voller Toter, welche auf der ausbrechenden, panischen Flucht von den Landesverteidigern aus Elderthall gejagt und gemordet wurden. Die Formation der Menschen war zerbrochen.

Wenig später wurde Pientorra von einigen Milizen aus Chivra besetzt und befreit. Dort besorgten sich die Milizen Munition, bessere Ausrüstung und eilten ihren Brüdern und Schwestern zur Hilfe.

Es kam zu der Schlacht um Solan, und nach 32 Tagen konnten die Elfen mit Hilfe ihrer Schiffe, eines dicken Nebels und dem Anlaufpunkt der Nebelinsel endlich die Stadt einnehmen. Die Verluste waren hierbei jedoch enorm. Der König Tunameus wurde später auf dem Berg Frigid mit einigen seiner Magiern und Tempelern gestellt und enthauptet und seine halbelfischen Kinder wurden ebenfalls getötet, die Elfen befreit und das befleckte Lustschloss niedergeissen.

Um die ewigen Kriege der Menschenkönigreiche allerdings endlich zu beenden erklärten der hohe Rat von Elderthall Solan zur Hauptstadt der vier Königreiche, unter enormer Proteste des Handelsimperiums Nelvaive, welches lieber autonom bleiben würde, und den Adligen aus Deves, welche nun langsam aus Chen'lau zurückkehrten, denn sie sahen sich als wirkliche Anführer der menschlichen Königreiche des Westens. Elderthall wies die besiegten Königreiche zurecht und ernannte, damit es keine weiteren Kriege zwischen den westlichen Königreichen geben würde, eine elfische Adelsfamilie zum neuen Herrscherengeschlecht. Der Maio Eliselana ker ay Guinera schaffte zuerst die menschlichen Adelstitel ab und führte die Titel seines Volkes ein.

Zur gleichen Zeit konnte jedoch Goth Rakat neu geboren werden: Ein neuer Oras Horak trat an die Spitze und beendete die Kämpfe der, am Rande der Vernichtung stehenden, Stämme. Er ließ den Corakai neue Macht zufließen und versuchte an die Macht von einst anzuknüpfen. Dieser Ork war Rahul Golok, der Jäger.

Der Zerfall der alten Ordnung:

Die Talverrk fielen in den nächsten Jahrzehnten weiterhin in die Gebiete nördlich der Wüste ein und Rachapt'sull wuchs nochmals an. Die alte Stadtfestung Merosyar, eine Festung des einstigen Goth Rakat, wurde dabei eingenommen und völlig niedergebrannt. Das geschwächte Goth Rakat konnte sich zu diesem Zeitpunkt kaum gegen die Angreifer erwehren, denn die Wunden der Orkriege waren noch immer deutlich sichtbar. Rachapt'sull gedieh und die neue Stadt Tal Racha blühte innerhalb der nächsten Jahre weiter. So kam der Tag, an dem man Rachapt'sull aufgrund der großen Bevölkerung des Reiches, welche nun zum ersten Mal nicht mit dem harten Klima der Wüste konfrontiert war, dem durch die Eroberungen weiten Länderein und der verstärkten Armeen zu einem rechtmäßigen Großreich ernannte. Den Schrecken den dieses verbreitete war groß, da selbst Elderthall über einige vereinzelte Opfer des Abschlachtens hinweg sah, oder hinwegsehen musste.

Der Maio-König der Menschen, wie man ihn nun fast in jedem menschlichen Königreich nannte, musste mit militärischer Gewalt sich gegen die revoltierenden übrigen Königreiche durchsetzen und große Aufstände niederschlagen. Die anderen Könige wollten keine Hegemonie eines Großkönigs im Auftrag von Elderthall ertragen, jedoch blieb ihnen schon rein militärisch kaum eine Wahl. Als erstes Königreich musste das Schutzkönigreich Domänorak sich dem neuen König beugen, welches nicht alleine ihre Bevölkerung ernähren kann. So kam es zu dem Habilis-Fakt mit dem neuen Hohen Magier von Traso-Masu, welcher zum Tausch für eine geregelte Nahrungszufuhr durch die Schiffe des Großkönigreiches seine uneingeschränkte Loyalität dem Königshause schwor. Diese Vereinbarung hat noch heute Gültigkeit. Als nächstes beugte sich in dem Balzadosvertrag das Handelsimperium Nelvaive, damit der Handel nicht weiterhin gestört wird, da man auf die Handelsschiffe angewiesen war. Der Vertrag erhielt den Namen aufgrund der Grotte von Balzados des II., wo er unterschrieben wurde zur Ehrung des großen Handelskonsuls, welcher einst in das Herrscherengeschlecht Thorvals einheiratete und diesem dann großen Reichtum und einen fast hundertjährigen Frieden mit dem Handelsimperium einbrachte. Am Ende verpflichtete sich die Familie der Uliis, als Herrscherengeschlecht dieser Zeit, ein Abkommen mit dem Maio-König zu schließen. Der Vertrag war lang und wurde mehrfach von den Rechtsgelehrten beider Seiten durchgesehen. Auch der Herrschaftswechsel über das therranische Reich erschwerte die Vertragsbildung. Der so genannte Ritterpakt ist über achthundertfünfzig Seiten lang und klärt in allen Einzelheiten die Rechte aber auch Pflichten des Großkönigs von Thorval, und sichert den Herrschern im Norden eine weitgehende Souveränität zu, weshalb sie noch immer die Möglichkeit haben sich mit ihrer Reiterei gegen die unzivilisierten Barbaren des Nordens zu kämpfen.

Doch der Widerwille gegen die Herrschaft von Eliselana ker ay Guinera wuchs stetig an und so wurde er schon nach drei Jahren der Herrschaft gestürzt, obwohl die Könige selbst nichts dazu beitrugen. Es war die Stadtbevölkerung von Solan selbst, welche aus Trotz den Schirmkönig aus Elderthall erschlugen. Der Hohe Rat von Elderthall erkannte, dass die Menschen niemals einen elfischen Herrscher akzeptieren würden, und so beschlossen sie einen Halbelfen, mit dem Vertrauen des Hohen Rates, zum neuen Herrscher zu erklären. Salbenarea ker ay Regemon war der erste der bis heute andauernden Herrscherreihe und prägte weiterhin mit großem Gespür für die Bedürfnisse seines Volkes die militärische Hierarchie von Solan und die Bürokratie von ganz Thorval. Unter ihm wurden die ersten Praetoren bestimmt und Solan in Verwaltungsbezirke aufgeteilt.

Nach einer Weile akzeptierten die Menschen dann den neuen, politisch sehr feinsinnigen Herrscher. Nach einigen Jahren zogen sich dann die Regimenter von Elderthall zurück und kehrten in die Dörfer ihres Volkes zurück. Nur wenige blieben in der Stadt um in dem

Beamtenapparat des neuen Königs zu dienen. Die menschlichen Königreiche sollten für immer geeint bleiben und der Frieden der westlichen Königreiche war gesichert.

Doch im Osten keimten viele Probleme. Aufgrund der geschwächten Lage von Elderthall, welche ihre übrigen Vorposten zur Kontrolle der anderen Reiche nicht mehr sichern konnten, wurden von den Stämmen vertrieben und Goth Rakat wurde wieder neu gefestigt. Rahul, der Jäger, hatte die Angreifer um das Reich des Ostens in die Flucht geschlagen und schickte sich an ein großer Herrscher zu werden – und er sah auch wirklich grandios aus, bis Golok Ungal, der Blutige, ihn enthauptete und der neue Oras Horak wurde. Das Antlitz der Welt war für immer verändert worden: Im Osten gab es nun mehr drei Großreiche, sowie die zwergischen Handelszentren und Minen, und im Westen erstrahlten nun lediglich zwei Königreiche. In dieser scheinbaren Ruhe und Ordnung konnten viele neue Ideen aufbrechen und über die Welt wandern.

Die Epoche der Weisen

Gedeihen und Darben:

In den darauf folgenden Jahrzehnten des Friedens der westlichen Königreiche konnten im Großkönigreich Thorval unter der weisen Führung der Familie Regemon wieder eine Flotte aus Schiffen aufgebaut. Dies beschäftigte die Thorvalier weiterhin, denn sie sahen eine Verknüpfung mit ihrer alten Seefahrertradition. Doch die Flotte war keine Flotte des Krieges – angetrieben von Verurteilten, sondern es war eine Flotte des Handels. Die Anzahl der Handelsschiffe wuchs binnen nur einer Regierungsdauer um ein hundertfaches. 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. Die Kunst der Kartenmalerei war nun nicht weiterhin eine rein elfische Betätigung, sondern begeisterte viele große Geister unter den Menschen. 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. Diese Insel war die bisher größte entdeckte Insel Zentral-Cystarons nach der Insel Grimm. Der Baron verließ mit seinen tapfersten Kundschaftern und Matrosen die Schiffe und begann die Umgebung zu erkunden. Noch heute erinnert ein Hafen an die Stelle, von welcher zum ersten Mal eine andere Rasse die Mondsichelinsel betreten hatte. Mit seinen Gefolgsleuten fand der Baron eine neue Rasse, welche er anfangs aufgrund ihrer geringen Größe nur für mäßig intelligent hielt: die Windlinge. Diese fliegenden, kleinen Geschöpfe wurden allerdings weniger gefunden, als dass sie die Fremdlinge auf ihrer Insel willkommen hießen. Nur die Sprache des fremden Volkes war nicht zu verstehen.

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 und ließ sie dort von seinen schwer bewaffneten Matrosen einsperren. Der Baron – heute wird er auch oft als ein von Dis besessener Mann beschrieben – plante die geflügelten Wesen 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 Mondsichelinsel wegzutransportieren. Die azurblauen Fahnen der Sklavenschiffe sind heute allerdings gänzlich vom Anblick dieser Welt verschwunden. Natürlich waren diese billigen, aber äußerst fleißigen Sklaven nicht für jede körperliche Arbeit geschaffen, doch sie wirkten wenigstens weniger abstoßend als die meisten anderen Alternativen dieser Epoche. Schon bald galt es als vornehm sich von einer ganzen Gruppe Windlingssklaven das Essen bringen zu lassen, sich füttern zu lassen und sich den Saum der Kleidung tragen zu lassen. Als erstes übernahm das Königreich Therran die Windlingssklaven und ersetzte durch sie die zuvor als Sklaven genutzten Verurteilten und Zerber. Der Fleiß und der geringe Preis waren hierfür die Ursachen, welche die Windlinge bald zu dem meist gefragten Luxusartikel der Epoche machten.

Selbst Rachapt'sull forderte Unzählige der kleinen Geschöpfe, um sie in der lebensfeindlichen Wüste zu Tode schufte zu lassen – so kam es zum ersten Mal in der Geschichte der Völker zu einem größeren Handel mit dem Wüstenreich, welches allerdings ein dunkles Kapitel in dieser ist.

In Goth Rakat waren die Windlingen eher als eine quiekende Delikatesse gefragt, und viele Orks bissen ihnen oft zum Spaß den Kopf ab. Die Windlinge wurden als eine Tiergattung angesehen, welche besonders roh vorzüglich schmeckten.

Aus den Zuchtbarrieren der Orks war es Windlingen aber immer wieder möglich zu entkommen und sich in die tiefen Wälder zurückzuziehen. Mit der Zeit lernten sie mit den neuen Lebensverhältnissen umzugehen – sie versteckten sich in der Nacht, begannen – von den Orks inspiriert – ihre Stärke zu trainieren und feilten sich schon bei der Geburt die Zähne zu spitzen Reiszähnen an, um die ehemaligen Unterdrückten in Schwärmen zu überfallen. Mit der Zeit entstanden so neue Wesen: Ein kulturell verarmtes Volk, welches den Kampf und die Nacht verehrt und jedem Fremden gegenüber feindlich eingestellt ist. Die neuen Wesen, Waldlinge genannt, hatten durch ihr mehrere Generationen dauerndes Training an Größe und Stärke gewonnen und konnten so fast bis zu einem Meter heranwachsen. Hierbei verloren sie aber die Fähigkeit zu fliegen und die Flügel verkümmerten über mehrere Generationen hin.

Von Tag zu Tag wuchs die Ablehnung aus Elderthall und auch der Herrscher der menschlichen Königreiche konnte den Hohen Rat kaum mehr beruhigen. Die sieben Mitglieder hatten genug von der menschlichen Eigenschaft des Verderbens junger Völker, denn in

den Augen Elderthalls waren die Windlinge ein Wesen von absoluter Natürlichkeit und sollten so geachtet werden. Der Hohe Rat von Elderthall beschloss in seiner großen Weisheit die Windlingssklaven zu befreien.

In den kommenden Jahrzehnten wuchs der Druck auf die Länder mit vielen Sklaven, denn elfische Auroren mit zweifelhafter Legitimation durchkämmten jede Provinz und agierten im Verborgenen. Verzweifelt wanden sich viele Aristokraten der Menschen die Unheil bringenden Windlinge loszuwerden, doch Elderthall weigerte sich die Sklaven abzukaufen, denn dies würde eine Anerkennung der Sklaverei gleichkommen. Zudem waren das südliche Reich der Elfen Herrscher über die Meere und blockierte so die Mondsichelinsel und ließ kein Schiff böser Gesinnung mehr anlegen. Die Blockade glückte, denn keines der Völker wollte einen Krieg mit der Übermacht riskieren, obgleich es einige Stimmen im therranischen Reich gab, sich diesen kriegerischen Akt nicht gefallen zu lassen. Goth Rakat, welches sowieso keine eigene Hochseeflotte besaß, hatte schon nach kurzer Zeit keinen Windlingsvorrat mehr, ebenso das Reich des Wüstenvolkes. Beide hatten einen zu immensen Verbrauch an den Sklaven, sodass sie ohne Nachschub keine Möglichkeit mehr hatten, ihren Bedarf zu decken. Und auch in den menschlichen Königreichen des Westens kam es zu einer schnellen Einlenkung. Undahillius ker ay Regemon, Großkönig der Menschen, ritt persönlich auf die fernen Siedlungen der Architekten und verharnte dort, so heißt es, mehrere Tage im Regen, bis er endlich vom Hohen Rat empfangen wurde. Diese Demütigung des Königs der Menschen war selbst gewählt und half den Frieden zu sichern. Die elfischen Auroren wurden zu Beamten über der Reichsordnung erhoben, welche nun offiziell nach Sklavenhaltern suchen durften. Noch am selben Tag als der Großkönig nach Solan zurückkehrte verbot er die Sklaverei aufgrund der Rasse – nur mehr Verbrecher dürften für eine gewisse Dauer in den Stand eines Sklaven verurteilt werden. Der Adel reagierte schnell und oftmals unbarmherzig. Die vorhandenen Sklaven wurden zwar meist frei gelassen, doch auch eine große Anzahl wurde erschlagen und in Massengräbern versenkt, als Angst vor der Rache der Befreiten. Doch die Massenhinrichtungen gerieten in Vergessenheit, denn die Befreiung war geglückt. Erfolgreich suchten die elfischen Auroren noch einige Menschen mit böser Gesinnung, um diese auszuschalten, welche sich offen gegen den Befehl des Großkönigs der menschlichen Königreiche gestellt hatten.

Doch die Wesen, welche einst auf die Schiffe gebracht wurden, existierten schon nicht mehr. Es waren die Kinder der kleinen Wesen, welche nun die Freiheit wiedererlangten. Ihre Religion war erschüttert, der Glaube an ihre Schamanen zerstört und ihre Welt vergewaltigt und leer. Kaum jemand wollte einen der früheren Sklaven einstellen und ihm Lohn für seine Arbeit zahlen. Das Leben auf dem Land war hart und eine Rückkehr zu ihrer entfremdeten Heimat schien unmöglich. Sie mussten lernen selbst zu überleben, und so wurden viele Wesen dieses natürlichen Volkes 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 in nördlichen Kleinstädten, welche von Mouruna ebenfalls besiedelt wurden, war die Fülle an neuen Erfindungen groß. Eine Stadt überflügelte jedoch die anderen bei weitem: Teronast, welche man seit dem als „die Forscherstadt“ kannte.

In dieser aufblühenden Stadt des Nordens wurde auch eine Bibliothek erbaut, welche die größte der Welt werden sollte. Von einer Vereinigung namens „Teronaster Erkenntnismühle“ zusammengetragen, kamen dort die wichtigsten Schriften dieser und früherer Epochen zusammen, um den vielen Forschern die Studien zu erleichtern und das Prestige der Stadt zu erhöhen. Die Besucher kamen in Schwärmen, welche durch die neue Sicherheit beim Reisen ihre Kenntnis über Teronast erweitern 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 Stadt erbaute drei große Universitäten, welche alle unter der Führung der Stadtverwaltung zusammenarbeiteten. Bibliotheken sprossen an jeder Straßenecke und die neuen Erfindungen veränderten auch das Bild der Stadt: Laternen wurden errichtet, welche des Nachts mit hellen Kerzen die Straßen erleuchteten – alle Straßen waren säuberlich gepflastert und die Fassaden wurden einheitlich erneuert und verschönert. Straßenschilder aus Metall zeigten den Weg an und Hausnummern wurden angebracht.

Die größten Erfindungen der Forscherstadt waren unter anderem das Schießpulver und die Dampfmaschine – beide hatten starke Auswirkungen auf die gesamte Welt: Durch Zweites wurde ein neues Zeitalter des Handels eingeleitet, weil man mithilfe der Dampfmaschine und der Eisenbahn schneller Landstrecken zurücklegen konnte, auch wenn die ersten Versionen der Dampfmaschine zum Überhitzen neigten, und häufig Feuer ausbrachen. Doch die Stadt war steinern und gut organisiert, sodass kein Feuer die Möglichkeit hatte, Leid über die Häuser zu bringen.

Mit dem wachsenden Einfluss der Wissenschaft wuchs auch die Macht von Teronast, und die herrschende Familie Ulln beschloss sich von Therran abzuspalten. Das konnten aber die Cystrener, welche zu dieser Zeit über Therran herrschten, nicht dulden und schickten 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. Die Soldaten wurden aus der Bevölkerung genommen, denn mit den Gewehren konnte man schnell den Umgang erlernen. Zudem hatte die Stadt eine ausgetüftelte Strategie, welche zusammen mit den neuen Waffentechnologien zum Untergang der Ritterstreitmacht führte. Die Ritter starben in Massen, und die Magier bemerkten, dass die große Anhäufung an Technologie ihre Kräfte beschränkte. So hieß es, wurde der erste Kampf zwischen Magie und Technologie von der Technologie gewonnen. Teronast erklärte sich als unabhängiges Reich der Mitte und beanspruchte die Felder in ihrer Umgebung zu sich.

Obwohl das therranische Reich die übrigen Städte schnellstens ausrottete, zerfielen die Rittertraditionen immer weiter und der langsame Untergang des Reiches, so wie man ihn bis heute beobachten kann, begann in diesen tristen Tagen.

Das Schutzkönigreich Domänorak interessierte sich sehr, für den Effekt, welcher die Magier hinderte, ihre Kräfte einzusetzen. Der damalige Hohe Magier Intribos ker ay Allenar – seines Zeichens Elementarist – schickte eine Gruppe von magischen Studenten in die Gegend, um das Rätsel zu lösen. Unter ihnen war ein Fadenmagier namens Magna Kurtoy Fra, welcher später noch Erwähnung in der Geschichte finden wird.

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 waren – ebenfalls hatte die neue Waffe – die Muskete – den entscheidenden Vorteil gegenüber dem Bogen, nämlich, dass selbst ungelernte mit ihr umgehen konnten. Eine Bürgerarmee war möglich, wie man in Teronast gesehen hatte. 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.

Diese Tatsache führte zu einem langen, traurigen Zwist zwischen den zwei Machtpolen der Epoche der Weisen.

Gegensätzlicher Kreationismus:

Unnötig zu erwähnen, dass nicht alle Rassen von den Neuerungen begeistert waren: Das Königreich Domänorak verbat sogar die meisten neuen Erfindungen um dessen Ausbreitung zu drosseln, nachdem ihr Studienergebnis bekannt wurde. Als Hauptstadt der Magie fühlte sich Traso-Masu direkt angegriffen von Teronast und fürchtete natürlich um den Verlust ihrer Macht. Besonders deutlich sah man den Unterschied in dem neuen Hohen Magier von Domänorak, welcher das erste Mal seit der Entstehung des Königreiches weder Magier, Nekromant, Elementarist oder Spruchzauberer war. Das erste Mal bestieg ein Fadenmagier den Thron, welcher sich durch eine neue Fähigkeit auszeichnete: Er konnte Technologie mit reiner Gedankenkraft zerstören. Dieser Fadenmagier hieß Magna Kurtoy Fra und er prägte den Begriff „Gegensätzlicher Kreationismus“. Er selbst war an den Studien beteiligt und hatte den besten Abschluss aller Studenten aller Zeiten geschafft. Er besiegte den Tummagier, einen aufstrebenden Nekromanten aus einer Markgrafenfamilie, und tötete anschließend scheinbar mühelos den Elementaristen-Pfriem. Dieser Koryphäe der Magie 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. Das Schutzkönigreich ist seit jeher von den Getreidelieferungen der übrigen westlichen Königreiche abhängig gewesen, und litt immer unter diesem mangelnden politischen Gewicht im Großkönigreich der Menschen.

Elemandrier ker ay Regemon, welcher der König von Thorval war, stand zwar auf Seiten der Magie, jedoch konnte er den Missmut, welcher durch ein Verbot aufkommen würde politisch 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 auftaten. So richtete man sich an Therran, welche durch ihr Rittertum und die Separatisten im Norden starken Widerwillen gegen Teronast hegte. Diese versuchten zuerst mit größeren Panzerungen einen Schutz aufzubauen, welcher sie vor den Kugeln der Musketen schützen sollte, jedoch misslang dies, und so entfernten sich auch einige Ritter von dem königlichen Heer und zogen als Raubritter durch das Königreich und plünderten und brandschatzten es aus. Aufgrund dieses innerstaatlichen Problems, war das Bündnis gegen Teronast nicht mächtig genug, um gegen die Forscherstadt vorzugehen.

Auch in den Reichen des Ostens waren die Wissenschaften nicht sehr beliebt. Goth Rakat schätzte den Kampf viel zu sehr als dass sie ihn auf ein einfaches Niederschiessen von Feinden reduzieren wollten, und Rachapt'sull, welche nach wie vor etwas gegen Handel und Offenheit hatten, sahen ihr Lebensweise als die 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 könnten. 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 das 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 im Handelsimperium Nelvaive, welche sie gegen Teronast ausspielten. Gerüchten zufolge, sollte der Hohe 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.

Das einzige Problem bei dem Bündnis mit der Religion war, dass zwar die Hohepriesterschaft auf der Seite der Magie standen, aber viele einzelne Priester und Kleriker auch den Nutzen an der Technologie erkannten.

Trotzdem galt dieses Bündnis als relativ sicher, erfolgreich und diplomatisch sehr sicher.

Zu diesen Zeiten waren die anderen Reiche friedlich und ruhig. Elderthall bemühte sich aus dem Zwist fern zu bleiben und verstärkte seine Isolationspolitik. Das Jaspidenreich zog sich ebenfalls wieder mehr politisch zurück und erklärte durch warten den Konflikt beenden zu wollen.

Analoge Expansion:

Nach dem Tod Magna Kurtoy Fra siegte nicht sein Schüler Zazza Tiberos Unghit 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 konzentrieren, und die Einflussphären 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 Dornenelfen 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 Shyyk 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 lag und südlich hiervon, Mendorol, was riesige Bäume aufwies, welche man in Cystaron nicht kannte. Südlich hiervon befinden sich noch einige kleinere Kontinente, zum einen Kaan, 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 Meere zwischen den beiden Welten waren von Riffen und Strudeln durchsäht, und von sagenhaften Seeungeheuern. Die starken Stürme über den endlosen Meeren waren sogar stark genug Luftschiffe zum Absturz zu bringen. Die Überfahrt war also zu lang und zu mühselig, 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 Namens Wolan ter ay Ghanaha in dem Kampf um die Herrschaft über Traso-Masu.

In den nächsten Jahrzehnten gingen die Machtfäden aus den Händen der Magier und Forscher mehr auf die Händler über. Das Handelsimperium Nelvaive und die Siedlungen von Angmar wurden zu den größten Machtpolen der Zeit. Die Magie und die Technologie unterwarfen sich dem Handel, um sich ebenfalls an ihm zu erreichen. Trotzdem zählt man die Analoge Expansion als den langsamen Untergang beider Mächte der Epoche der Weisen.

Die Epoche der Händler

Neue Welten

Einer der Gründe, weshalb eine neue Epoche ausgerufen wurde, ist das Entdecken der „neuen Kontinente“, weit im Westen hinter den gefährlichen Meeren die dort wüten. Um den Ozean zu überqueren benutzte man anfangs magische Flugschiffe, welche mit geistiger Wissenschaft und dem Wissen über Navigation aus Teronast und Astrologie aus Traso-Masu geführt worden sind. Das Ergebnis war eine Welt, größer noch als Gesamt-Cystaron und von erstaunlicher Blüte, jedoch nur unterlegener Kultur. Diese neuen Kontinente, mit Schiffen kaum zu erreichen, stellen der Religion neue Fragen: Woher stammen diese Kontinente? Wieso haben die Altvordenen diese geschaffen, wenngleich Zentral-Cystaron doch ihre Heimat ist? Doch die Flugschiffe können bei der Überfahrt kaum gewartet werden, die Magier die es steuern, können sich kaum erholen, sodass man auch diese Möglichkeit der Überquerung vergessen musste.

Die neuen Welten sorgten für eine neue Welt- und Selbstsicht. Die Reiche haben ein Verlangen danach gehabt, sich Kolonien in den barbarischen Fernen anzulegen. Doch die Kosten sind bei weitem Größer als der Nutzen, welchen man aus Kolonien ziehen kann, sodass diese Vorhaben keinen Erfolg hatten. Nach einigen Unterredungen mit den fremden Völkern konnten die Kontinente mit Karten erfasst werden. Trotz der eldrischen Überlegenheit haben sich die Eingeborenen ihnen nicht gleich ergeben, ebenso wenig wie den Forschern von Teronast oder der Expedition des Großkönigreichs Thorval. Es wurden dort Städte gebaut, doch die meisten Reisenden ertranken auf dem Weg dahin, oder trauten sich niemals zurück. Die Strömungen und die Riffe umzingeln Cystaron förmlich.

Die neuen Welten vergrößerten nicht den Handel, wie anfänglich erhofft, jedoch erhöhten die Entdeckungen das Prestige der verschiedenen Reiche, sowie bezeugen sie die großen Vorteile einer Zusammenarbeit zwischen Magie und Technologie, wenngleich diese Kooperation sehr schwierig ist. Jedoch erhöhten die Versuche zur Erschaffung von Kolonien ebenfalls neue Konflikte –

weniger Wichtig war dabei, wer welches Stück des Kuchens abbekam, sondern vielmehr der Unmut Goth Rakats ohne eigenen Seehafen keine Kolonien gründen zu können und so auch durch Kampf nicht die Ehre erhöhen zu können. Die Orks steckten überraschend viel Energie in die Aufstellung von Armeen und das Ausbauen wichtiger Reiterställe im Norden, sowie den Wachtürmen westlich von Bitterfels. So war das Ergebnis der neuen Welten eine mittlerweile zynisch gewordene Menschheit, starke Goldverluste der westlichen Reiche und das starke Aufflammen der Kriegslust von Goth Rakat.

In den neuen Welten befinden sich nur mehr wenige der alten Welten. Einige einsame Handelskontore der Zwerge, einige wenige Missionare und einige Regimenter aus Elderthall, welche das Land zivilisieren wollen – die Kräfte jedoch aus dem Land selbst nehmen. So liegt es an den zukünftigen Generationen, was sie aus den neuen Welten machen. Die heutigen Generationen muss jene primitiven Einwohner später belehren.

Ära des neuen Glaubens

Sah es anfangs so aus, als würden Magie und Forschung gemeinsam die Religion verdrängen, war genau das Gegenteil der Fall. Die unkultivierten Menschengruppen in den neuen Welten waren meist sehr leicht von dem Passionsglauben zu überzeugen und dienen den Tempeln treu. Eine neue Welle der Klenker entstand und verteilte sich über Zentral-Cystaron. Die angespannte Stimmung zu Goth Rakat bedrückte und verängstigte große Teile der Bevölkerung, welche in der Religion Hilfe und Schutz suchen. Gerüchten zufolge waren einige Schlachten in den östlichen Teilen vom Schutzkönigreich Domānorak, welche vom therranischen Reich verwaltet werden, einige Kriegshandlungen nur kurz vor deren Ausbruch eingedämmt worden. Die rapide Vergrößerung der ohnehin zahlenreichen Armeen von Goth Rakat unter ihrem Oras Horak Gonduhul, dem Weitsichtigen, sowie die kaltblütige Ausdehnungspolitik von Rachapt'sull bedrohen den Frieden ebenso, wie die friedensbringerische Harmoniesucht durch Waffengewalt der Elfen. Menschliche und zwergische Diplomaten treffen sich annähernd täglich mit den orkischen Diplomaten: Diese sind zwar sehr weltoffen, verständig und friedvoll – haben jedoch nicht den gleichen Machtstandpunkt wie in den anderen Königreichen. Viele Diplomaten schließen einen großen Krieg in den nächsten zwei Generationen nicht mehr aus – andere gehen sogar davon aus, dass er bei weitem früher eintreffen wird.

Die Klenker nutzen die Angst der Bevölkerung um ihnen den wahren Glauben nahe zu bringen. Besonders der Tempel des Esysdos hat großen Zulauf bekommen und der Passionsglaube bewies wieder einmal, dass er den Drachensaat der Welt gewachsen war. Leider gehören nur wenige Zwerge, Orks und Elfen dem Passionsglauben an, sodass ein Krieg nicht allein durch die Macht der Tempel verhindert werden kann, jedoch könnten die Passionsgötter selbst in den Krieg entscheidend eingreifen, behaupten die Tempel, wenn die Zeit hierfür gekommen wäre.

Eine starke Ausbreitung des Glaubens, begleitet vom Bau verschiedenster Klöster über den Nordteil von Zentral-Cystaron, ist nicht nur von dem Passionsglauben zu sehen. Ebenfalls das fanatische Volk der Talverrk verbreitet ihren Glauben an Tal Racha über die Welt – jedoch nicht durch Bekehrung, sondern durch die Entsendung vieler Glaubenskrieger in die Welt, welcher den Friedenswunsch der Völker noch mehr verstärken. Waren die Talverrk früher auf die Wüste beschränkt, welche diese Rasse in Schach halten konnte, vermehren sie sich seit der Zerstörung der orkischen Festung Merosyar und der Errichtung der Stadt Tal Racha rapide, sodass man Jugendliche nun vermehrt darauf drängt die überfüllten Städte zu verlassen und sich für den zweiten Tod in der Welt abzu härten. Ein Glück nur, dass die meisten Talverrk in den Sümpfen des Horasi-Stammes bei dieser Tätigkeit vergehen, wenn sie von den orkischen Wächtern gestellt und in einem ehrenhaften Kampf dahingeschlachtet werden. So schützt Goth Rakat den Welthandel durch ihre Kampfbereitschaft. Einige menschliche Königreiche zeigen eine starke Bevorzugung der orkischen Ehre zu dem Talverrk-Terror, sodass selbst ein Bündnis gegen dieses Wüstenvolk nicht ausgeschlossen werden kann – jedoch warnen viele Kriegsstrategen der Menschen und Philosophen der Elfen einer erneuten Schlacht in Terohs Wüste. Die Beziehungen sind angespannt, und es wird sich zeigen ob die Rassen stark genug sind, den Frieden zu wahren: Einige Passionsgötter-Templer fordern mittlerweile bereits den „heiligen Krieg“ gegen Rachapt'sull, Goth Rakat und die gesamte nicht-gläubige Welt.

Alte Welten

Neben den großen Änderungen in den neuen Welten, gab es auch zahlreiche Bewegungen in den alten Welten. Ob nun von Patriotismus oder der Sehnsucht nach der friedvollen Vergangenheit, wurden viele alte Zivilisationen wieder aufgebaut und Neue gegründet, welche in Zukunft das Geschick der Welt lenken sollen. Die alten Stätten Torvor wurden von den Zwergen wieder neu bevölkert: Die Flucht aus der einst riesigen Zwergenmetropole war ein Ergebnis der damaligen politischen Krisen des Reiches. Doch nun sehnt sich das Zwergenvolk, gestärkt von Handel und Handwerk, wieder nach einem geeinten Reich, welches die Zuijin-Zwerge und die Angmar-Zwerge wieder zusammenschmiedet. Die traditionsreichen alten Stätten sind hierfür die denkbar beste Möglichkeit – Verhandlungen mit dem Jaspidenreich über ein „freies zwergisches Reich“ verlaufen sehr gut, denn die Obsidiander kümmern sich wenig um ihre Ländereien und verlangen ebenfalls keine Steuern und sonstige Tributzahlungen. Die Zwerge versuchen ihre verschütteten Straßen und ihre zerschlagenen Landstriche wieder zu eilen. Das neue Banner der Zwerge verspricht Sicherheit für den Handel des Ostens – vermag es sich bei weitem besser den „orkischen Plünderern“ des Niratak-Stammes, welche eher inoffiziell rauben und verderben, entgegenzustellen. Leider stellen sich noch immer viele Zuijin-Zwerge gegen das geeinte Reich, weshalb die Angmar-Zwerge bisweilen eher einsam in ihrem Zwergenreich sind: In Zuijin fürchte man die Ausbeutung der Minen durch die handelssüchtigen

Angmar-Zwerge und einen enormen Verlust von Reichtum. Der Kaiser Kan Ren – Absolut des Zwergenminengebirges – stellte sich deswegen stark gegen den Anschluss in das Reich der Zwerge.

Das erstarkte Goth Rakat, welches sich im Zentrum des Zentral-Cystaron-Handels befindet, hat aus ihrer glücklichen strategischen Position relativ gute Möglichkeiten den Handel zwischen den Reichen einzudämmen. Obgleich viele hoffen ein geeintes zwergisches Reich könnte den Luftpiraten in der Bergfestung den gar ausmachen, scheint der Handel jedoch wirklich von der Handelslinie über den alten Turm abzuhängen. Die Trolle haben keinen eigenen Staat und werden wahrscheinlich nicht von dem friedlichen Jaspidenreich geschützt werden, da diese keinen Sinn im Krieg sehen. Viele fürchten sich davor, dass eine orkische Armee den Pfad der Händler hoch marschiert, die Reste der trollischen Zivilisation zerstören und erst Ruhen, wenn Teronast im Norden gefallen ist. Einige Untergangspropheten verkünden, dass die Magier hierbei Goth Rakat unterstützen und ihre alte Stärke wiedererlangen werden – die Königreiche würden zerfallen, der Halbelf endlich abgesetzt, und Elderthall würde keine Macht gegen Goth Rakat aufbringen können und ein zerfallendes Menschen-Reich sichern müssen. Zudem beunruhigt die Information dass einige kriegstreiberischen Tempel eine Passionsgötter-Liga in Domänorak aufstellt, welche, Angeführt von dem Ordensmeister Herikus ker Monsana (der Jüngere), schon seit geraumer Zeit für einen Krieg plädiert, bisweilen aber wegen seines Einsatzes gegen die Luftpiraten großen Zulauf findet. Auch das Therranische Reich, welches sich zwar ab und an etwas selbst lähmt, verlangt es durch einen Krieg gegen Goth Rakat wieder eine führende Rolle in der Weltpolitik zu spielen.

Die Stadt der Kerzen, wie Teronast auch genannt wird, erlebt trotz aller Umstände der Zeit gerade eine große Blüte. Seine gepflasterten Wege und seine auch nachts durch Kerzenschein erhellten Straßen sind mittlerweile das Zentrum eines unabhängigen Reiches im Jaspidenreich, welches von allen Reichen – außer dem therranischen Reich – akzeptiert wird. Die Felder, welche einst die Entscheidungsschlacht gegen das Therranische Reich herbeiführten, gehören derweil offiziell zu der Stadt Teronast. Das stehende Heer der „Teronaster Garde“ hat die Teronaster Weide zuerst besetzt; anschließend wechselte die Stadt in das Jaspidenreich, um sich nun ihre Freiheit langsam zu erkaufen. Das Jaspidenreich scheint der Friedensstifter der Völker zu sein, doch, so glauben einige Philosophen, birgt diese Erlaubnis zur Entfaltung des eigenen Ichs ebenfalls den Keim zur eigenen selbstsüchtigen Zerstörung durch falschen Patriotismus.

Wenn die Götter die alten Welten prüfen wollen, so werden die Bemühungen der Diplomaten irgendwann in einem Strom aus Blut scheitern, die Zivilisation würde dahin siechen und Teronast, die „große Bibliothek“ der heutigen Zeit, wird brennen.

Mögen uns die Passionsgötter hiervor bewahren.

„Die alten Welten sind widerwärtig politisch.“

- Melisasea ker ay Reelease, elfische Philosophin aus den Lichtbaumsiedlungen.