



Andurin -
Geschichte





Das



**Buch
der
BÜCHER**

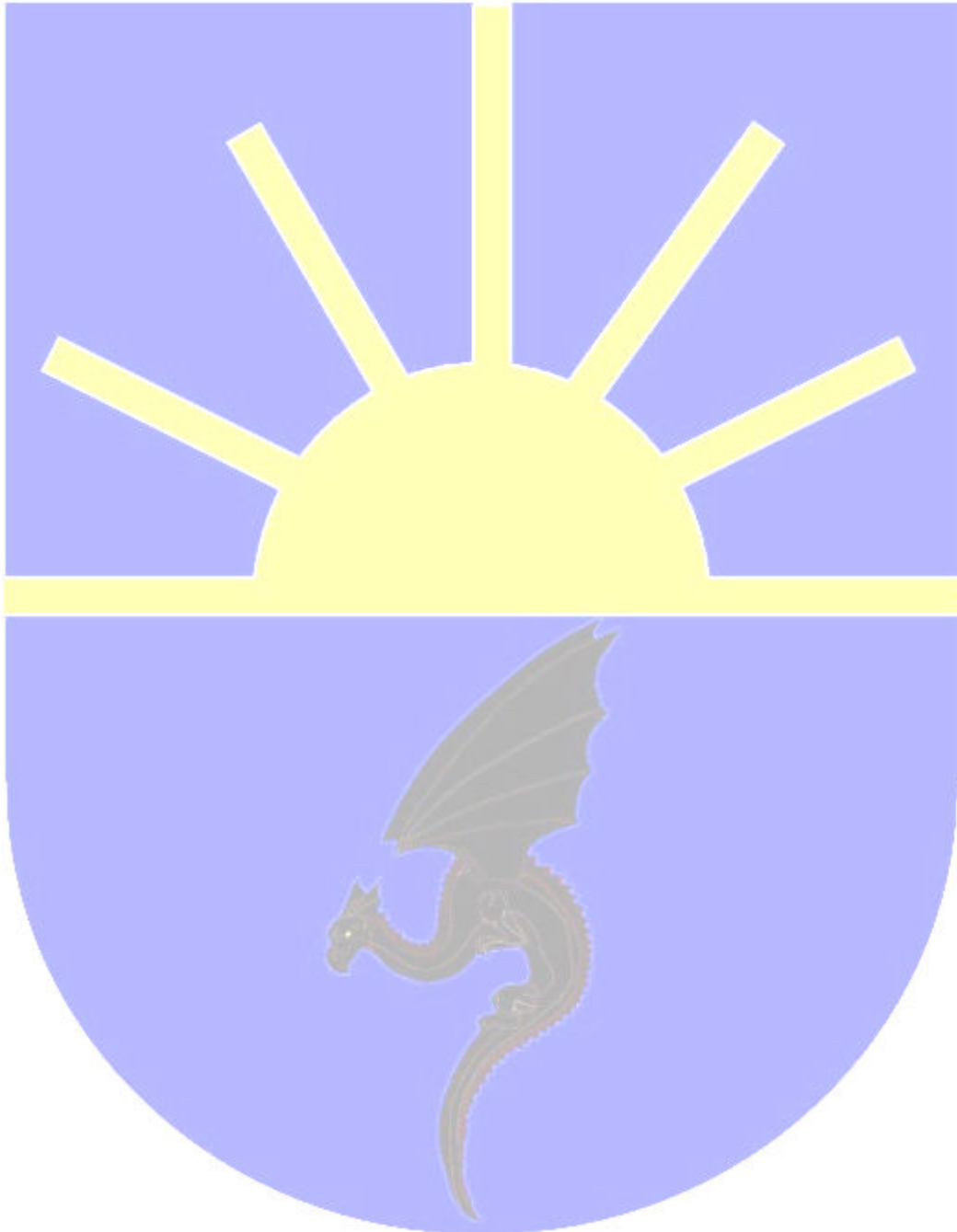
Teil 1

Gehütet des Bewahrers, sei einem Niemanden gestattet, Hand an die Seiten zu legen. Der es dennoch waget wird gestraft mit dem Tode alsbald versucht zu lüften das Geheimnis des Inhaltes.

Bis hier und nicht weiter Fremder !

**Der Tod sei Dir gewiss, wenn missachtest
Du die Warnung !**

Andurín



„Ihr fragt mich nach Andurin?“ leise prasselte das Feuer in der düsteren Ecke der



alten Spelunke während der schon ergraute Seemann nachdenklich ins Feuer starrte und einen tiefen Zug aus seiner Pfeife nahm. Es war nicht einfach gewesen ihn zu

finden und ich war schon seit Tagen unterwegs, doch ich erhoffte mir mehr über dieses seltsame Wappen (Eine Sonne mit einem Strahlen) zu erfahren, welches ich in den Aufzeichnungen eines Reisenden gefunden hatte.

Ich blickte ihn fragend an, doch es dauerte einige weitere Züge aus seiner Pfeife ehe er zu erzählen begann und ich ihm gebannt lauschte. „Es ist eine lange Zeit vergangen seit meinem letzten Besuch in Andurin und es hat sich vieles verändert wie mir zu Ohren kam. Das Königreich Andurin ist ein Inselstaat irgendwo im Schoße des mächtigen Ozeans gelegen. Groß genug um unzählige Lebewesen zu beherbergen“ er machte eine Pause um gemisslich aber auch nachdenklich an seiner Pfeife zu ziehen.

„Aber doch klein genug um nahezu unentdeckt zu bleiben. Es ist nun, ja ich denke ziemlich genau 10 Jahre her, als ich mit meinem Fischkutter Schiffbruch erlitt und ich hätte es kaum überlebt. Es war 7 Tage her, dass ich ausgelaufen war und ich war von jedweder Küste so weit entfernt, dass ich mich geradezu zuhause fühlte. Doch meine Liebe zum Meer schwenkte gehörig um als gegen Mittag ein dunkler Sturm aufzog. Ehe ich auch nur reagieren konnte erwischte es mich. Der Wind zerriß mir die Segel, mein Hauptmast wurde wie ein Strohhalbm geknickt, doch ich gab nicht auf, meine Ladung zu retten.“

Ich blickte ihn an und unterbrach ihn trotz seiner spannenden Erzählung, da ich schließlich etwas über Andurin erfahren wollte. Wie aus einem Traum gerissen brach er seine Auserweisungen ab und erzählte „ach ja Andurin... Ich wurde über Bord gespült und von einem weiten Bog in die Tiefe gerissen. Kaum einen Herzschlag später verlor ich das Bewusstsein. Mein Erwachen war von Schmerz erfüllt. Ich fand mich rücklings auf einem Felsen liegend vor einer riesigen, schroff abfallenden, Felsenklippe wieder. Aus der Platzwunde an meinem Kopf kroch warmes gerinnendes Blut. Es dauerte eine ganze Weile bis ich mich gesammelt und

Die Kraft geschöpft hatte, um mich aufzurichten und umzublicken. Auf dem Ozean war eine dicke, schwerhängende Nebelwand zu erkennen. Langsam dämmerte mir, dass dies wohl auch der Grund war weshalb ich dieses Land vom Schiff aus nicht bemerkt hatte. Während ich dort in den Nebel hinausblickte, konnte ich, ich traute meinen Augen kaum, eine schwebende Sonne erkennen.“ „Eine Sonne? Das ist doch Seemannsgarn“ platzte ich hinein, doch er schnitt mir wütend das Wort ab.

„Nun lass mich weiter erzählen, Junge! Es wird sich schon noch zu deiner Zufriedenheit klären. Nun: Ich sah da also dieses Segel auf dem diese riesige Sonne prangte. Wie ein Keil fuhr das Schiff durch den Nebel und kam direkt auf mich zu.“

„Und dann? Sag alter Mann, was ist dann passiert?“ „Nur die Ruhe! Also wie ich schon sagte nahmen mich diese Menschen an Bord.“ „Menschen? Was für Menschen?“ „Das sagte ich doch bereits: die Besatzung dieses Schiffes. Eindeutig ein militärisches Schiff. Dutzende Männer in glänzenden Rüstungen mit maßgeschneidertem Wappenrock. Nun auf jeden Fall kümmerte sich ein Heiler um meine Kopfwunde und kurz darauf legten wir im Hafen an.“

„Hafen? Da war ein Hafen?“ „Wenn du mich noch einmal unterbrichst“ zischte er „dann höre ich auf zu erzählen.“ „Verzeiht“. „Kurz darauf legten wir im Hafen an. Es war ein prächtiger Hafen in dem neben den vielen Fischkuttern mehrere dieser Kriegsschiffe vor Anker lagen. Kurz darauf gingen die Soldaten von Bord, angeführt von ihrem Leutnant mit wehendem Umhang. Nun ja, ich selbst wurde vom Heiler und den Seemännern durch den Hafen geführt und zu einem großen, mit Marmorbögen gesäumten, Haus geleitet.

Dort wurde ich dann gebeten in einem gut möblierten Warteraum auszuharren und jetzt hör zu! Denn die nächsten Stunden sollten die interessantesten in meinem Leben werden. Nach fast einer Stunde des Wartens, wurde ich endlich von einem in Seide geküllten Diener gebeten ihm zu folgen und wurde in den großen Empfangssaal gebeten wo ichah

Der alte Mann griff sich plötzlich an die Brust. Noch ehe ich reagieren konnte sackte er mit schmerzverzerrtem Gesicht in seinem Stuhl zusammen und seine Pfeife glitt ihm aus der Hand. Er war tot. Immer mehr Fragen taten sich mir auf. Eines war mir klar: Meine Suche war noch nicht zu Ende!

Inhaltsverzeichnis

Alte Aufzeichnungen	8
Geschichtliche Erzählungen	9
Geschichte in Abfolge	10
Historica Andurimica	12
Götterdämmerung	26
Die große Wanderung der Drachen und die Drachenkriege	27
Das Erste Hochreich	28
o4000 n. Z. F. Die Sämonenkriege	30
Zeit des Eises	33
Der Frühling der Menschheit und die Eiskönige	35
Die Gegenwart Andurins	37
Die Heldenzeit	38
Die Necht Plagen	39
Jahre des Wiederaufbaus	40
Der Erste Erbfolgekrieg	41
Der Zweite Erbfolgekrieg	42
Die Schirmherrschaft Andurins	42
Fürstentum Anduria	43
Die Herkunft der Nordmänner in Andurin	43
Erzählungen der Nordleute aus Halbtal	46
Grimmire Waß	46
Ereignisse im Laufe der Geschichte	46
Nach den Orkkriegen:	46
Die Schlacht um Halbtal	49
Thing	58
Die Geschichte der Sturmbrecher:	62
Kapitel II. „Ausdehnung Erziels“	65
Kapitel III. „Das Bergmassiv und der große Verrat am Vaterland“	68
Kapitel IV. „Die Entstehung des Ordens der Sturmbrecher“	71
Kapitel V - Das Land des Ordens und seyne Nachbarn, und die alte Heimat.	72
Kapitel VI. „Das Ordensreich der Sturmbrecher“	74
Das was nun geschah, lässt tief darauf schließen, dass es	83
Das Wirken der Götter aus Erziel	100

Andurin - Das Land -

Alte Aufzeichnungen

Geschichtliche Erzählungen

Des Landes

Geschichtliche Überlieferungen

Geschichte in Abfolge

Kurz geschrieben die Geschichte als bekannt zur „Kolle des Seins“ gefunden der Stadt zu „Andurin“ aus dem Gewölbe des Wissens.

Götterdämmerung

Die Entstehung der Welt

Die grosse Wanderung der Drachen

1	Zarradokhs Fall während der Drachenkriege
100 n. Z. F.	Das Erste Hochreich
3995 n. Z. F.	Die Kexpotte des Magier Zirkels
4000 n. Z. F.	Die Sämonenkriege
4121 n. Z. F.	Zeit des Eises
6200 n. Z. F.	Der Frühling der Menschheit und die Eiskönige
8914 n. Z. F.	Ork-Kriege
10780 n. Z. F.	Die Heldenzeit
10846 n. Z. F.	Blutsummer und die acht Plagen
10998 n. Z. F.	Jahre des Wiederaubaus
11059 n. Z. F.	Letzter König des Hauses Ansetett. König Küdiger Silberhaar Ansetett von Andurin bleibt ohne Nachkommen
11090 n. Z. F.	Tod des König Küdiger Silberhaar aus dem Hause Ansetett
11091 n. Z. F.	Erste Erbfolgekriege
11092 n. Z. F.	Kitter Hisenius Wagenrad von Trus übernimmt die Erbfolge des Königsgeschlechtes und wird zum König gekrönt
11125 n. Z. F.	Leumund Wagenrad von Andurin wird zum König gekrönt
11155 n. Z. F.	Kosarius Wagenrad Sohn des Leumund tritt die Nachfolge als König von Andurin an
11173 n. Z. F.	Beide Söhne des Königs verschwinden auf mysteriöse Weise während der Tage des Zarradokh
11175 n. Z. F.	Zweite Erbfolgekriege
11215 n. Z. F.	Graf Eisenhard Semeya von Weidenau eint das Land und wird erster Schirmherr von Andurin

- 11225 n. Z. F. Graf Kothrist Seymeya von Weidenau wird Schirmherr von
Andurin
- 11227 n. Z. F. Ermordung von Graf Kothrist Semeya von Weidenau. Seine
Tochter Sumixa Semeya von Weidenau tritt die Nachfolge
Ihres Vaters an
- 11228 n. Z. F. Sumixa gibt als vermisst und Semrath Semeya von
Weidenau übt die Schirmherrschaft über Andurin aus
- 11230 n. Z. F. Sumixa wird tot aufgefunden
- 11231 n. Z. F. Die Orks fallen über den Süden her

Historica Andurinica

Historica Andurinica

Sie folgenden Ausführungen entstammen dem Werk:

„Handbuch des Hohen Herrn - Was der Adelige von heute wissen sollte“
des weidenau'schen Chronisten Ekoreus Kupferfeld

- Kommentiert und Ergänzt durch Ludeger von Narenstein, Lehrer des Weisen aus
der Halle des Wissens zu Andurin

Zarradokhs Fall (0 ZF)

Das erste mythisch belegte Ereignis Andurins ist Zharradokhs Fall (vor 11.000 Jahren), über das der geneigte Leser jedoch lieber in den Heiligen Büchern der Kirchen nachlesen sollte. Hier gehen wir lieber auf die Zeit nach Zarradokhs Fall ein, welche im Jahre 0 n. ZF. beginnt.

Das Erste Hochreich

Nach dem Sturz des finsternen Gottes entsteht ein blutiges Hochreich der Menschen auf dem Kontinent. Sie als Wildtiere angesehenen Orks der Wälder und Steppen werden versklavt, „domestiziert“ und über Jahrtausende wie Nutztiere gehalten. Auf den geschundenen Rücken der Grünhäute treibt dieses Hochreich seine Stollen und Gänge immer tiefer in den Fels Andurins und fördert wahre Reichtümer hervor, errichtet Palaststädte auf künstlich aufgeschütteten Bergen und verbindet diese über gewaltige Hochstrassen, die auf starken Steinpfeilern die Ebenen überspannen. Angehörige der stolzen Herrscherschicht opfern im hohen Alter ihre letzte Lebenskraft in einem geheimnisvollen Ritual, um in den „Ewigen Rat“ einzugehen und so dem Gottkönig und allen seinen Nachfolgern als unsterbliche, geisterhafte Berater dienen zu können.

Vor ungefähr 6000 Jahren beginnen Anhänger des Zharradokh ein mächtiges Ritual vorzubereiten, um den Einfluss ihres Gottes zu mehren. Um die aufmerksamen „Augen und Ohren“ des Hochreiches abzulenken, bereiten sie zudem eine Intrige vor, deren schreckliches Ergebnis die gesamte Insel ins Verderben reifen wird.

Während die Kultisten in den Höhengängen des Anjunktammes einen Zirkel mächtiger Magier unterstützen und stärken, lassen sie den alten Stolz und den Hass und die Blutgier der verweichlichten Orkrasse wiederaufleben.

Während die Demagogen den Zharradokhkultes die Orks im Verborgenen immer stärker anstacheln, beginnt im Anjunktamm der Magierzirkel offen gegen das Hochreich vorzugehen und Territorien zu beanspruchen. Durch wieder entdeckte, mächtige Ritualmagie gelingt es den Magiern, die hochmütigen Garden des Hochreiches zu überraschen und zu vernichten.

Völlig im Schock der Erkenntnis gefangen, nicht unbesiegbar zu sein, mobilisiert das Reich alle Truppen und schickt sie gen Anjunktamm ... und übersieht dabei fast völlig die plötzlich von den Orks ausgehende Gefahr.

Während sich die Truppen des Reiches und die Chimären der Magier gegenseitig an die Kehle gehen, repositieren plötzlich die seit Jahrtausenden gebrochenen Orks. Keiner kann sich erklären, woher der plötzliche Hass und die überraschend gute Ausrüstung der Grünhäute stammt - das Hochreich versinkt jedoch in Anarchie, mordend durchs Land ziehende Orkbanden verhindern jegliche Kommunikation zwischen den Städten.

Man ist auf sich allein gestellt und der mächtige Staatsapparat des Gottkönigs gerät ins Wanken...

Die Sämonenkriege

... und so fällt auch niemandem auf, das in einem entlegenen Landstrich Andurins die Anhänger des Zharradokh ihr finsteres Ritual begonnen haben. Nach Monden der Vorbereitung zerschlagen sie die Tore in die Sphären der Sämonen und lassen diese Bestien in das Land strömen. In solchen Massen überflutet das vielkeibige Chaos die Insel, dass ihm nichts widerstehen kann. Die Armeen werden hinweggefegt, Städte ausgelöscht und der unbesiegbare Gottkaiser auf seinem Thron von Schattenwesen hingerichtet.

Orks wie Menschen gleichermaßen, Anhänger des Magierzirkels genauso wie die Soldaten der Garden werden in diesen Sämonenkriegen getötet und vom Angesicht Andurins getilgt. Die Ausgeburten der Höllen hinterlassen tiefe Wunden im Land, verheerte Landstriche, geborstene Berge und blutgefüllte Kluft.

Heute ist unbekannt warum die Sämonen wieder verschwanden. Klar ist nur, dass hinterher alles anders war.

[Der Vollständigkeit halber sollte folgende Legende jedoch nicht unerwähnt bleiben, welche mir bei meinen Nachforschungen in der Freskenbibliothek von Lotan in die Hände fiel:

„Es begab sich, dass Friede herrschte auf Andurin. Ein Jedermann hatte sein Auskommen und ward zufrieden seines Besitzes. Doch gab es Zharradokhs Geweihte denen das Streben nach Macht die Sinne vernebelte.

Sie ließen sich ein der dunklen Seite des Seins, des Dunklen Unterstützung gewahr. Während der fünf Tage des Zarradokhs brachten sie derer gleich 9 Menschenopfer dar. Gar grausam wurden sie geopfert zu jeder Stunde ein einer. Ihnen nicht ward bewußt, daß sie selbst würde treffen der Dämonenfluch. Aus dem Dunklen hervor trat ein Heer von Schrecken und Tod geführt bei den Dämonen der Nacht. Aber sie zu beherrschen wie gedacht dazu fehlte ihnen die Macht. Zu schließen die Pforten ward es zu spät und sodann ewige Verdammnis die Tausenden ereifte. Die Horden der Nacht vielen ein ins Land das einst ward so fruchtbar und friedlich. Kein Heer ward imstande ihnen Einhalt zu gebieten und so drangen sie vor auch zu vernichten des Lebens Rest. Es folgten die Jahre der Finsternis und es schien keine Errettung zu geben. Doch niemanden Wissens aheim versammelten sich die Getreuen vom Licht zu stattlicher Zahl zu schmieden das magische Schwert bei den Zwergen zur Heranes Sichel. Lanatar die Herrin der hohen Elfen führte den Balg selbst zu schmieden was des Dunklen Untergang. Ein Ritter des Lichts von mächtiger Gestalt der Name bedeckt durch den Mantel der Zeit führte die Kämpen voran. Ein menschliches Gericht dem eines Gottes würdig erschlug die Horden der Dunkelheit wo immer sie zugegen. Die letzte alles entscheidende Schlacht wurde geschlagen an Eynvas See und führte herbei die verloren geglaubte Zeit des Friedens“

Das 9 Menschenopfer ausreichen, ein solches Verderben über Andurin zu bringen, darf bezweifelt werden. Auch der Ausgang der Dämonenkriege ist hier etwas zu optimistisch dargestellt, aber jede Legende enthält bekanntlich zumindest ein Fünkchen Wahrheit!

Die wenigen verbliebenen Menschen waren in die Wälder geflüchtet und lebten dort in tierhafter Barbarei. Im Ödland und den nördlichen Wäldern hatte einige Orke überlebt, und von hier begann ihr Widererstarken auf dem Land. Während die Menschen mühsam ums Überleben kämpften, zeigte sich hier die Überlegenheit des orkischen Körpers und ihrer angeborener Instinkte: Zwei untereinander konkurrierende Ork-Hochreiche entstehen.

Nur an einem Ort kam sich ein kleiner Rest menschlicher Zivilisation erhalten, ironischerweise mitten im Anjunkamm, unter den überlebenden Mitgliedern des Magierzirkels.

Unter ihrer harten und blutigen Herrschaft überdauerten einige Menschen die Schrecken der Dämonenkriege und unter ihrer Herrschaft soll sich nur etwa einhundert Jahre nach Ende der Kriege ein neues Reich der Menschen erheben. Weniges ist hiervon bekannt, denn den Untergang ihrer Schreckensherrschaft viele Jahre später überstanden nur wenige Aufzeichnungen.

Man spricht aber davon, dass die Herrscherschicht dieses Reich die unsterblichen Magier seien, welche einstmals dem Hochreich selbst getrotzt hatten.

Mit der Gabe der Seelenwanderung wechselten sie kurz vor ihrem Tode in den jungen, noch formbaren Körper eines Neugeborenen und lebten in diesem Weiter. So überdauerten sie die Jahrhunderte scheinbar unsterblich.

Es muss ein unheimlicher Anblick gewesen sein, dieser Lat aus uralten Greisen, hochgewachsenen Jünglingen und nur wenige Wochen alter Säuglinge, deren kalte, uralten Augen von ihrem jahrhundertalten Wissen kündeten.

Zeit des Eises

In den Jahrzehnten, welche den Dämonenkriegen folgten, begann es kalt zu werden. Es schien den wenigen Überlebenden, als hätte alle Lebenskraft die Insel Andurin verlassen und ihr Leichnam erkaltete unter ihren Füßen. Schnee wehen türmten sich höher und höher und wolkten nur im höchsten Sommer weichen, Gletscher krochen aus den Bergen ins Tal hinab und zerpfügten die von Dämonenmacht perseuchte Erde.

Es schien, als Hülle sich Andurin in ein reinweißes Trauergewand, um die Schrecken der Dämonenkriege ungeschehen zu machen, um sie unter dutzenden Metern von Schnee und Eis zu begraben.

Die Magier im Angunkamm zogen in tiefe, vulkanische Klüften im Gebirge in denen es noch angenehm warm war. Höhlenpilze und Flechten wurden zur Hauptnahrung ihres Reiches, nur in einer gewaltigen, zentral gelegenen Grotte konnte noch das alte Getreide durch eine künstliche Sonne angebaut werden.

Jedoch begrüßte man die Eiszeit, denn nach ihren Erkenntnissen breitete sich eine Krankheit, eine dämonische Fäule in den Gebeinen Andurins aus, und die Insel schien nun selber zu reagieren um diese Krankheit zu stoppen. [In den ältesten

Aufzeichnungen der Magiergilden finden sich noch heute Behauptungen, Eisige Kälte sei ein ebenso probates Mittel der Dämonenaustreibung wie reinigendes Feuer]

Während sich die Magier mit ihrem Volk unter die Erde flüchteten, hatten die anderen Überlebenden an der Oberfläche schwer zu leiden. Im eisigsten Winter war Nahrung immer knapp und viele Familien begannen, als Nomaden durch das Land zu ziehen. Nur im tiefsten Süden währte der kurze Sommer lange genug für eine zumindest geringe Ernte. Der Ork drang in dieser Zeit immer weiter gen Süden, die Kälte machte ihm scheinbar viel weniger aus als den Menschen. Seine Streifzüge führten ihn bis weit südlich des Angunkammes, wo er Jagd auf Menschen machte um sich an fünf Jahrtausenden Unterdrückung und Sklaverei zu rächen. Die beiden Orkreiche im Norden, im tiefsten Winter, gediehen gut, doch da man sich nur über Jagd und ausgedehnte Wanderungen und nicht über Feldbau, Arbeitsteilung und Siedlungsgründung ernähren konnte, wurde ihre Kultur immer rauer, ursprünglicher und vor allem härter. Niemals wieder erholte sich die Kultur der Grünhäutigen von dieser Eiszeit, niemals wieder verhielten sie sich so zivilisiert und gesittet wie zur Zeiten ihrer Knechtschaft. Sie wurden ein wildes Barbarenvolk, dessen Kultur allein vom Kampf ums Überleben, Härte und Blutriten geprägt ist.

Die Menschen des Südens litten schwer, im Norden waren sie vom Ork gänzlich ausgerottet worden.

Der Frühling der Menschheit und die Eiskönige

Etwa im Jahre 6200 n. ZF. wich der grimmigste Frost und die Sommer wurden langsam wieder länger.

Zeitgleich erschienen wie aus dem Nichts die Weißen Reiter, um die Menschheit zu neuer Größe zu führen.

Diese in Pelze geküllten, stolzen Krieger durchstreiften den Süden Andurins und standen den Menschensippen bei, die sich langsam wieder anzusiedeln begannen. Unermüdllich schützten sie vor den Grünhäuten des Nordens und den Kreaturen der Wildnis.

Obwohl niemals errichteten sie eine feste Herrschaftsform oder ein Staatsgefüge, obwohl die Sippen der sich neu erhebenden Menschheit sich nichts sehnlicher wünschten. Die gut gemeinten Ratschläge der Weißen Reiter wurden in vielen Gemeinden zu einer Art neuem Gesetz kodifiziert und Bewunderer begannen, ihr Verhalten nachzuahmen, bis es sich bei den Menschen in völlig idealisierte Traditionen gewandelt hatte.

Diese von der Bevölkerung als Eiskönige bezeichneten Reiter verschwanden spätestens im Jahre 6500 n. ZF., als die Eiszeit nach über Tausend Jahren endlich vorbei zu sein schien.

Spuren hinterließen sie kaum. Woher sie zu Anfang kamen oder am Ende gingen ist heute unbekannt und Inspiration so manchen Dichters.

Die Lande ergrünten erstaunlich schnell, nur im Norden und den Bergen hielt sich der Schnee. Das Land selbst war wie neu. Kaum ein Zeichen, kaum eine Ruine erinnerte mehr an das alte Hochreich, keine verdorrte Ebene an das Grauen der Dämonenkriege. Nur mündliche Überlieferungen oder Aufzeichnungen in den Kellern der wenigen Festungen, welche dem Eis trotzen konnten, kündeten von diesen vergangenen Zeiten. Den vielen überlieferten Aufzeichnungen des Magierzirkels im Angunkamm, welcher zu dieser Zeit erstmals wieder die Oberfläche betrat, schenkt

man bis heute wenig Glauben, da ihr seltsamer Kult vermutlich viele Chroniken verfälschte oder umschrieb.

Während sich im Süden also langsam kleine Königreiche mit einer ersten, groß an das heutige Feudalsystem erinnernden Kultur entwickelten, verbreiteten die Magier ihren Herrschaftsbereich vom Anjunktamm ausgehend immer weiter in die umliegenden Ebenen.

Großer Krieg der Magier gegen die Orks, die Orkreiche des Nordens vergehen und die Grünhäute fliehen in die Wildnis und die fernen Ödlande. Hierbei verausgabte sich das Reich der Magier so stark, das es einige Jahre später nach einem Streit mit dem Süden von einer großen Streitmacht der Vereinten Königreiche erobert und ausgelöscht wird.

Gemeinsam dehnen die Königreiche des Südens ihren Einfluss immer weiter nach Norden aus und drängen die letzten großen Orksippen endlich in die entlegensten Winkel des Kontinents.

Doch die Einheit sollte nicht lange währen. Neid und Missgunst zerstörten die Einheit und es kam zu langen und kräftezehrenden Kriegen zwischen den Königreichen. Über die Jahrhunderte verging ein Reich nach dem Anderen, nur um von einem mächtigeren beerbt zu werden. Allianzen entstanden und vergingen, Chaos und Krieg entvölkerte ganze Landstriche, Phasen des Friedens gönnten den Menschen eine Ruhepause, in der sie sich wieder erholen konnten.

Orkheere zogen aus der Ödnis über den Kontinent, äscherten Städte und Reiche ein und unterwarfen die Menschheit. Mühsam konnten sie ein ums andere Mal wieder zurückgedrängt werden, große Menschenreiche entstanden, nur um einige hundert Jahre später wieder durch Bürgerkriege zerrissen zu werden.

Die Gegenwart Andurins

Mit einem Vorwort von Eborius Kupferfeld

So tragisch, sinnlos und hoffnungsraubend scheint die Geschichte der Menschheit auf Andurin, das hier nicht näher auf die der Eiszeit folgenden Jahrtausende eingegangen werden soll. Da sich zudem viele Dokumente aus dieser Zeit widersprechen oder ein Raub der Flammen wurden, kann es als ein unmögliches Unterfangen gelten, eine genaue Chronik über diese Zeit anzufertigen.

Erst aus dem letzten Jahrtausend liegen mir wieder genauere Berichte vor, und aus diesem Grund werde ich auch nur auf die verbrieften und belegbaren Ereignisse dieser Zeit eingehen.

Der geeignetste Punkt wäre wohl im Jahre 10780. Die Grünhäutigen hatten einmal mehr jegliche Ordnung im Norden Andurins zerschlagen und zogen von dort in großen Horden mordend und plündernd Richtung Süden.

Es war die Zeit Fürst Erregs von Anstett, den man später den Klugen nennen sollte. Es war die Zeit des Heldenkreises von Khorasan und die Zeit der traurigen Prinzessin Eilin ee Cerineth. Es war die Zeit... doch ich möchte den geneigten Leser hier nicht mit allseits bekannten Heldensagen langweilen.

Stattdessen werde ich mich an die Fakten halten und sie so genau und präzise wie möglich wiedergeben, ohne unnötige Ausschmückungen oder Eskurse.

Die jüngere Vergangenheit

Die Heldenzeit

Erreg der Kluge verdrängte die Grünhäutigen aus dem Süden und schmiedete eine neue Allianz der Menschen, welche natürlich für Andurin typisch nur einige Jahrzehnte Bestand haben sollte.

[Trotz der gewohnt depressiven Darstellung der Geschehnisse durch Herrn Kupferfeld muss erwähnt werden, dass Siener Erregs bei der Errichtung von Befestigungen im Amjinkamm auf verborgen liegende Höhlen stießen, in denen sie so manches, teils bis heute unentschlüsseltes, aus weichem Metallblech gefertigte Schriftstück fanden. Die wenigen entzifferten Schriftstücke alleine ermöglichten den Andurinern Schmieden erstaunliche Fortschritte in der Metallurgie]

In jener Zeit entstand zudem der Begriff der Norghar-Union. Dieser beschreibt die Grenzprovinzen des Nordens, welche sich entlang der östlichen Steilküste ausbreiteten und gemeinsam den Ork ein weiteres Mal in der andurinischen Geschichte aus dem Norden vertreiben sollten.

[für weitere Informationen die Norghar-Union betreffend verweise ich auf das von Melwyn Winkelhauser zusammengestellte Scriptum: Die Norghar-Union - Götter der Seefahrer]

Die Neft Plagen

Diese hoffnungsfrohe Zeit endete etwas über hundert Jahre später durch die ambitionierten Nachenschaften König Erregs des Dritten.

Er versuchte nach der endgültigen Befriedung Andurins die mit großen Ländereien gesegneten Kirchen zu enteignen, um Haus Anstett eine feste Machtbasis zu verschaffen. Durch die Vormachtstellung seiner Familie, die dadurch erwachsen würde, wollte er jede Möglichkeit eines Bürgerkrieges oder ausufernder Adelsfehden verhindern.

Die hierauf folgende Revolte der andurinischen Priesterschaft wurde im **Blutsummer** des Jahres 10846 brutal niedergeschlagen. Es kommt in ganz Andurin zu Scharmützeln zwischen den Royalisten und den Truppen des Klerus, die meist zugunsten der Königlischen ausgehen.

Nach der fast kompletten Auslöschung der Priesterschaft erfuhren alle Bewohner des Kontinents den heiligen Zorn der Neft Götter.

Eine Zeit grausamer Plagen brach über den Kontinent herein und entvölkerte im Laufe einiger Jahre fast die gesamte Insel. Ork wie Mahouti, Mohad wie Bürger des Königreiches verendeten qualvoll in dieser dunklen Zeit.

Erst im Jahre 10854 n. Z.F. erholtten sich die Menschen unter der Führung einer neuen Priesterschaft langsam wieder.

Der nun durch die Geweihtenschaft des Lotharien legitimierte Adel wählte Karolus I., den Patriarchen des Hauses Targaris zum neuen König Andurins.

Von nun an sollte der Klerus immensen Einfluss auf die andurinischen Politik haben.

Jahre des Wiederaufbaus

Die Grenzprovinzen des Nordens, aus der Norgar-Union hervorgegangen, fühlten durch ihre heldenhafte Vergangenheit eine enge Verbundenheit zueinander und distanzierten sich in den folgenden Jahrzehnten langsam von den älteren Provinzen des Südens.

Dies gipfelt in den Unruhen des Jahres 1098 n. Zf. Unter massivem politischen Druck der Nordprovinzen und der Kirchen entschließt sich die Patriarchin des Hauses Targaris, den Königstitel nicht an ihren schwachsinnigen Sohn, sondern an das wieder erstarkte Haus Anstett abzutreten, das nun eng mit der Lotharienkirche verbunden ist.

Per Dekret verwarf die freiwillige Niederlegung der Königswürde zugleich jeglichen Anspruch zukünftiger Patriarchen des Hauses Targaris auf den Thron Andurins. Die Priesterschaft Lothariens wendet eben jeden Trick an, um größtmöglichen Einfluss auf die Wahl zukünftiger Königsgeschlechter zu haben und die Ansprüche der Hohen Häuser einzuschränken

Haus Targaris bleibt im Süden damit ein starker Machtfaktor mit ausgedehnten Ländereien und muss nicht die Zwangsentfemung durch die Macht der Kirchen fürchten.

Unter Haus Anstett gedeiht das Königreich Andurin weiterhin und beginnt erstmals neue Siedlungen in den von den Acht Plagen entvölkerten Landstrichen zu errichten. In dieser Zeit entstehen auch, durch die Entwicklung neuer hochseetüchtiger Schiffe, erste ernsthafte Handelsbeziehungen zu den Mittelländern.

Der Erste Erbfolgekrieg

Wie tragisch diese Handelsbeziehungen für Andurin sein sollten zeigte sich schon weniger als ein Jahrhundert später.

Im Jahr 1109 erreichte eine große Handelsflotte der Mittellände Andurin und bat beim König Küdiger Silberhaar von Anstett vorzusprechen. Neues Wissen und moderne Waffentechnologien wollten die Fernhändler des Ostens dem Königreich verkaufen.

Doch als die Händler einige ihrer hundert, von einem seltsamen schwarzen Pulver gefüllten Fässer im Garten der Königsfeste in Andurin-Stadt öffneten, detonierte das gesamte Gebäude in einem gewaltigen Feuerball. Ein Großteil der andurimischen Verwaltung und die gesamte Königsfamilie wurden durch diese Explosion in Sotkans Hallen gerufen.

Das Königreich Andurin stürzte in die Erbfolgekriege, welche nach zwei Jahren im Jahre 1102 durch Haus Wagenrad von Trus entschieden werden konnten.

Dieses präsentierte dem Adel ein Kind, das urkundlich bezeugt neben dem wagenrad'schen Erbe auch anstatt'sches Blut in den Adern trug. Dieses Kind, das den Namen Leumund trug, und einige erstaunliche militärische Siege brachten Isenius Wagenrad von Trus schließlich den Königstitel von Andurin ein. Auf König Isenius folgten Leumund und schließlich Osarius Wagenrad von Trus auf den Thron.

Der Zweite Erbfolgekrieg

Im Jahr 1115 n. Z. tauchten aus dem Dunkel der Geschichte plötzlich Hinweise auf, welche belegten, das Leumund mitnichten anstatt'sches Blut in den Adern trug, sondern vielmehr ein Kind des Inzests war. Haus Wagenrad war schon immer sehr auf die Reinheit seines Blutes bedacht, doch diese Enthüllung erschütterte Andurin so sehr, dass ein Zweiter Erbfolgekrieg ausbrach (1115 - 1125).

Im Lauf der Jahrzehnte wechselten die Bündnisse der Parteien immer wieder, am Schluss waren es aber die Häuser Wagenrad und Targaris, die auf der Verliererseite standen.

Eisenhard Semeya von Weidenau konnte durch die Unterstützung Haus Asgodts und Haus Baerreks dem Feind eine schwere Niederlage zufügen, nach welcher Friedensverhandlungen begannen.

Die Schirmherrschaft Andurins

Unter der Aufsicht der Kirchen wurden diese Friedensverhandlungen zu einem Abschluss gebracht, da aber auch nach intensivster Ahnenforschung kein auf das Haus Anstett zurückgehender Erbe gefunden werden konnte und man Haus Targaris als Verlierer des Krieges nicht den Königstitel verleihen konnte, entschlossen sich die Kirchen einen Schirmherren einzusetzen. Dieser sollte von nun an an Stelle des Königs über Andurin herrschen, bis ein würdiger Erbe gefunden sei.

Auf Schirmherr Eisenhard Semeya (1125 - 1125) folgte Rothrist Semeya (1125 - 1127), Sunnixa Semeya (1127) und schlussendlich Schirmherr Semrath Semeya von Weidenau, welcher dem Königreich noch heute vorsteht und der es wohl durch einen neuen Orkkrieg führen müssen wird.

Götterdämmerung

Die Urgötter derer Vier, erschufen die Welt nach ihrem Gefallen. Doch nach getaner Tat, wollten sie daß auch andere teilhaben könnten an der Schönheit des Erschaffenen. Somit erschuf sich jeder der Vieren eigene Kinder zu teilen was des Teilens wert. Ein jeder zeigte auf ein Tier der erschaffenen Welt und stellte sich ein Symbol vor mit dem er sein Kind erschaffen wollte. Somit wurden die Götter geboren:

Urdoria	Fisch	Scheibe
Zoltan	Fledermaus	gebrochener Pfeil
Ginaya	Eidechse	Haselnuss
Bergarm	Ochse	Hammer
Thyria	Löwe	2 gekreuzte Schwerter
Zotharien	Schwan	Leuchtender Edelstein
Herane	Schlange	Feder
Njun	Hirsch	Baum

Doch beim Neunten der Kinder waren die Ur-Götter bereits müde und unaufmerksam. Zeigen wollte der Gott auf einen Vogel und in diesem Moment huschte eine Spinne vorbei und er zeigte auf sie. Als Symbol wollte er das Ei wählen doch angesichts dieser Verwechslung kam ihm das Spinnennetz in den Sinn. Somit wurde **Sarradokh** geboren aus der Spinne mit dem Symbol des Spinnennetzes

Die Kinder lebten in einer eigens für sie geschaffenen Stadt. Sie hatten alles was sie sich vorstellten. Allerdings ward ihnen eines verwehrt: Die Ur-Götter hatten einen Garten der Wunder geschaffen, der zu betreten den Kindern verwehret war. Doch des Müßigganges müde, wollten die Gottes-Kinder wissen was in dem geheimen Garten zu finden ward. Aller Warnungen trotzend betraten sie was ihnen zu betreten verboten. Von jedem Tiere von jeder Pflanze ward hier ein Abbild geschaffen nicht in Größe der Wirklichkeit sondern winzig und klein. So geschah es, daß die Kinder Geschöpfe und Pflanzen zertraten ohne es zu bemerken und diese somit für immer zerstörten. Wütend über dieses Verhalten, wurden die Kinder aus der Stadt der Götter verbannt. Sie sollten sühnen was sie getan. Ihre Aufgabe ward fortan zu beschützen Andurin, geschaffen aus der Götter Hand bewahrt durch ihrer Kinder Schand.

Die große Wanderung der Drachen und die Drachenkriege

Einest lebten die Drachen gar friedlich einher mit den Menschen, Zwergen und Elfen des Landes. Es gab ihrer viele und sie waren eines Jedermanns Freund. Mit ihnen lebten die Götter auf Andurins Angesicht und erfreuten das Leben mit ihrem Sein. Doch der Gott Zarradokh strebte nach Mehr und säte Zwietracht unter den Völkern und den Drachen. Es kam zu Auseinandersetzungen bei denen ein Drache getötet wurde. Zarradokh hatte erreicht was er wollte. Ein Teil der Drachen zog nach Norden geführt von Zarradokh. Nur die grünen und weißen Drachen glaubten an das Gute der Völker und standen diesen zur Seite. Die Götter waren nicht gewahr, daß sie von einem der Ihren verraten und tiefen geschehen des furchtbaren Krieges. Nur der Drachen-Orden eine Gefolgschaft der besten Kämpfer der Menschen, Zwerge und Elfen ward standhaft genug sich zusammen mit den getreuen Drachen der Schar des Nordens zu erwehren. Die Götter wurden um Hilfe gefleht, doch sie schenkten den Völkern keinen Glauben des Verrates einer der Ihren. Zurückgedrängt an den südlichsten Wall war der Untergang nahe. Hilfe ersuchend wanden sich nun die grünen und weißen Drachen an die Götter. Derer mißtrauisch geworden, wurden sie der Wahrheit gewahr. Sie hantelten die Drachen und verdamnten den Ihren so sie wurden nimmer mehr gesehen auf Andurins Angesicht. Die weißen Drachen zogen sich gering an Zahl hinter den südlichen Wall zurück, wo man gehört sie immer noch anzutreffen. Die grünen Drachen und die Götter verschwanden vom Angesicht des Landes und waren nicht mehr gesehen im Jahre 1 nach Zarradokhs Fall.

Gefolgt vom Drachenzorn zugegen
Zarradokh dem Volk entgegen,
zu vernichten all des Lebens Sein
verdorren soll des Mensch Gebein.
Doch der grüne Drachen Mut
führt herbei die Gegen Glut
mit mächtigem Drachen-Orden Lieb,
Der Götter Hilf, sie all vertrieb.

Das Erste Hochreich

Nach dem Sturz des finsternen Gottes entsteht ein blutiges Hochreich der Menschen auf dem Kontinent. Die als Wildtiere angesehenen Orks der Wälder und Steppen werden versklavt, „domestiziert“ und über Jahrtausende wie Nutztiere gehalten.

Auf den geschundenen Rücken der Grünhäute treibt dieses Hochreich seine Stollen und Gänge immer tiefer in den Fels Andurins und fördert wahre Reichtümer hervor, errichtet Palaststädte auf künstlich aufgeschütteten Bergen und verbindet diese über gewaltige Hochstrassen, die auf starken Steinpfeilern die Ebenen überspannen.

Angehörige der stolzen Herrscherschicht opfern im hohen Alter ihre letzte Lebenskraft in einem geheimnisvollen Ritual, um in den „Ewigen Rat“ einzugehen und so dem Gottkönig und allen seinen Nachfolgern als unsterbliche, geisterhafte Berater dienen zu können.

Vor ungefähr 6000 Jahren beginnen Anhänger des Zharradokh ein mächtiges Ritual vorzubereiten, um den Einfluss ihres Gottes zu mehren. Um die aufmerksamen „Augen und Ohren“ des Hochreiches abzulenken, beginnen sie mit den Vorbereitungen einer Intrige, welche die gesamte Insel ins Verderben reifen wird.

Während sie in den Höhengängen des Anjunkammes einen Zirkel mächtiger Magier unterstützen und stärken, lassen sie den alten Stolz und den Hass und die Blutgier der verweichlichten Orkrasse wiederaufleben.

Während die Semagogen den Zharradokhkultes die Orks im Verborgenen immer stärker anstacheln, beginnt im Anjunkamm der Magierzirkel offen gegen das Hochreich vorzugehen und Territorien zu beanspruchen. Durch

wieder entdeckte, mächtige Ritualmagie gelingt es den Magiern, die hochmütigen Garden des Hochreiches zu überraschen und zu vernichten. Völlig im Schock der Erkenntnis gefangen, nicht unbesiegbar zu sein, mobilisiert das Reich alle Truppen und schickt sie gen Anjunkamm ... und übersieht dabei fast völlig die plötzlich von den Orks ausgehende Gefahr.

Während sich die Truppen des Reiches und die Chimären der Magier gegenseitig an die Kehle gehen, revoltieren plötzlich die seit Jahrtausenden gebrochenen Orks.

Keiner kann sich erklären, woher der plötzliche Hass und die überraschend gute Ausrüstung der Grünhäute stammt - das Hochreich versinkt jedoch in Anarchie, mordend durchs Land ziehende Orkbanden verhindern jegliche Kommunikation zwischen den Städten.

Man ist auf sich allein gestellt und der mächtige Staatsapparat des Gottkönigs gerät ins Wanken...

04000 n. Z. F. Die Dämonenkriege

... und so fällt auch niemandem auf, das in einem entlegenen Landstrich Andurins die Anhänger des Zarradokhs ihr finsternes Ritual begonnen haben. Nach Monden der Vorbereitung zerschlugen sie die Tore in die Sphären der Dämonen und lassen diese Bestien in das Land strömen. In solchen Massen überflutet das vielkeibige Chaos die Insel, dass ihm nichts widerstehen kann. Die Armeen werden hinweggefegt, Städte ausgelöscht und der unbesiegbare Gottkaiser auf seinem Thron von Schattenwesen hingerichtet.

Orks wie Menschen gleichermaßen, Anhänger des Magierzirkels genauso wie die Soldaten der Garden werden in diesen Dämonenkriegen getötet und vom Angesicht Andurins getilgt. Die Ausgeburten der Höllen hinterlassen tiefe Wunden im Land, verheerte Landstriche, geborstene Berge, blutgefüllte Klüfte.

Heute ist unbekannt warum die Dämonen wieder verschwanden. Klar ist nur, dass hinterher alles anders war.

Der Vollständigkeit halber sollte folgende Legende jedoch nicht unerwähnt bleiben, welche mir bei meinen Nachforschungen in der Freskenbibliothek von Kotan in die Hände fiel:

Es begab sich, daß Friede herrschte auf Andurin. Ein Jedermann hatte sein auskommen und ward zufrieden seines Besitzes. Doch gab es Zarradokhs Geweißte denen das Streben nach Macht die Sinne vernebelte.

Sie ließen sich ein der dunklen Seite des Seins, des Dunklen Unterstützung gewahr. Während der fünf Tage des Zarradokhs brachten sie derer gleich 9 Menschenopfer dar. Gar grausam wurden sie geopfert zu jeder Stunde ein einer. Ihnen nicht ward bewußt, daß sie selbst würde treffen der Dämonenfluch. Aus dem Dunklen hervor trat ein Heer von Schrecken und Tod geführt bei den Dämonen der Nacht. Aber sie zu beherrschen wie gedacht dazu fehlte ihnen die Macht. Zu schließen die Pforten ward es zu spät und sodann ewige Verdammnis die Tufenden ereifte. Die Horden der Nacht vielen ein ins Land das einst ward so fruchtbar und friedlich. Kein Heer ward imstande ihnen Einhalt zu gebieten und so drangen sie vor auch zu vernichten des Lebens Rest. Es folgten die Jahre der Finsternis und es schien keine Errettung zu geben. Doch niemanden Wissens aheim versammelten sich die Getreuen vom Licht zu

stattlicher Zahl zu schmieden das magische Schwert bei den Zwergen zur Heranes Sichel. Lanatar die Herrin der hohen Elfen führte den Balg selbst zu schmieden was des Dunklen Untergang. Ein Ritter des Lichts von mächtiger Gestalt der Name bedeckt durch den Mantel der Zeit führte die Kämpen voran. Ein menschliches Gericht dem eines Gottes würdig erschlug die Horden der Dunkelheit wo immer sie zugegen. Die letzte alles entscheidende Schlacht wurde geschlagen an Linexas See und führte herbei die verloren geglaubte Zeit des Friedens.

„Es sich ergab die Vernichtung der dunklen Getreuen im Krieg,
Des Bösen Dasein beendet durch magischen Schwertes Hieb,
geschehen beim Kämpfen vom menschlichen Gericht,
seine Horden getrieben der Getreuen vom Licht,
hinein in den See zu verlieren ihr Sein,
zu erringen den Tod in ewiger Pein.
Das Wasser sich bäumend nicht bereit zu nehmen die Brut,
sich schäumend zu erwehren mit dampfender Glut.
Gefangen im See verändernd die Welt,
das Wasser sie am Grund gefangen hält.
Kein Eis die Glut kam erkalten,
der Grund das Böse will halten.
Der Zeit bald sich wird zeigen,
ob erhebt sich der grausame Reigen,
wenn gerufen durch des Gottes Erwachen Hall,
der gedacht als vernichtet an Sarradokhs Fall.“

Die wenigen verbliebenen Menschen waren in die Wälder geflüchtet und lebten dort in tierhafter Barbarei. Im Ödland und den nördlichen Wäldern hatte einige Orke überlebt, und von hier begann ihr Widererstarken auf dem Land. Während die Menschen mühsam ums Überleben kämpften, zeigte sich hier die Überlegenheit des orkischen Körpers und ihrer angeborener Instinkte: Zwei untereinander konkurrierende Ork-Hochreiche entstehen.

Nur an einem Ort kam sich ein kleiner Rest menschlicher Zivilisation erhalten, ironischerweise Witten im Anjunktamm, unter den überlebenden Mitgliedern des Magierzirkels.

Unter ihrer harten und blutigen Herrschaft überdauerten einige Menschen die Schrecken der Sämonenkriege und unter ihrer Herrschaft soll sich nur etwa einhundert Jahre nach Ende der Kriege ein neues Reich der Menschen erheben.

Weniges ist hiervon bekannt, denn den Untergang ihrer Schreckensherrschaft viele Jahre später überstanden nur wenige Aufzeichnungen.

Man spricht aber davon, dass die Herrscherschicht dieses Reich die unsterblichen Magier seien, welche einstmals dem Hochreich selbst getrotzt hatten.

Mit der Gabe der Seelenwanderung wechselten sie kurz vor ihrem Tode in den jungen, noch formbaren Körper eines Neugeborenen und lebten in diesem Weiter. So überdauerten sie die Jahrhunderte scheinbar unsterblich.

Es muss ein unheimlicher Anblick gewesen sein, dieser Rat aus uralten Öreisen, hochgewachsenen Jünglingen und nur wenige Wochen alter Säuglinge, deren kalte, uralten Augen von ihrem jahrhundertalten Wissen kündeten.

Zeit des Eises

In den Jahrzehnten, welche den Dämonenkriegen folgten, begann es kalt zu werden. Es schien den wenigen Überlebenden, als hätte alle Lebenskraft die Insel Andurin verlassen und ihr Leichnam erkaltete unter ihren Füßen. Schneewehen türmten sich höher und höher und wollten nur im höchsten Sommer weichen, Öletscher krochen aus den Bergen ins Tal hinab und zerpflegten die von Dämonenmacht perseuchte Erde.

Es schien, als hätte sich Andurin in ein reinweißes Trauergewand, um die Schrecken der Dämonenkriege ungeschehen zu machen, um sie unter dutzenden Metern von Schnee und Eis zu begraben.

Die Magier im Anjunktamm zogen in tiefe, vulkanische Klüften im Gebirge in denen es noch angenehm warm war. Höhlenpilze und Flechten wurden zur Hauptnahrung ihres Reiches, nur in einer gewaltigen, zentral gelegen Grotte konnte noch das alte Getreide durch eine künstliche Sonne angebaut werden.

Jedoch begrüßte man die Eiszeit, denn nach ihren Erkenntnissen breitete sich eine Krankheit, eine dämonische Fäule in den Gebeinen Andurins aus, und die Insel schien nun selber zu reagieren um diese Krankheit zu stoppen. [In den ältesten Aufzeichnungen der Magiergilden finden sich noch heute Behauptungen, Eisige Kälte sei ein ebenso probates Mittel der Dämonenaustreibung wie reinigendes Feuer] Während sich die Magier mit ihrem Volk unter die Erde flüchteten, hatten die anderen Überlebenden an der Oberfläche schwer zu leiden. Im eisigsten Winter war Nahrung immer knapp und viele Familien begannen, als Nomaden durch das Land zu ziehen. Nur im tiefsten Süden währte der kurze Sommer lange genug für eine zumindest geringe Ernte. Der Ork drang in dieser Zeit immer weiter gen Süden, die Kälte machte ihm scheinbar viel weniger aus als den Menschen. Seine Streifzüge führten ihn bis weit südlich des Anjunktammes, wo er Jagd auf Menschen machte um sich an fünf Jahrtausenden Unterdrückung und Sklaverei zu rächen. Die beiden Orkreiche im Norden, im tiefsten Winter, gediehen gut, doch da man sich nur über Jagd und ausgedehnte Wanderungen und nicht über Feldbau, Arbeitsteilung und Siedlungsgründung ernähren konnte, wurde ihre Kultur immer rauer, ursprünglicher und vor allem härter.

Niemals wieder erhobte sich die Kultur der Grönhäutigen von dieser Eiszeit, niemals wieder verhielten sie sich so zivilisiert und gesittet wie zur Zeiten ihrer Knechtschaft. Sie wurden ein wildes Barbarenvolk, dessen Kultur allein vom Kampf ums Überleben, Härte und Blutriten geprägt ist.

Sie Menschen des Südens litten schwer, im Norden waren sie vom Ork gänzlich ausgerottet worden.

Der Frühling der Menschheit und die Eiskönige

Etwa im Jahre 6200 n. Z. F. wich der grimmigste Frost und die Sommer wurden langsam wieder länger.

Zeitgleich erschienen wie aus dem Nichts die Weißen Reiter, um die Menschheit zu neuer Größe zu führen.

Diese in Pelze gehüllten, stolzen Krieger durchstreiften den Süden Andurins und standen den Menschensippen bei, die sich langsam wieder anzusiedeln begannen. Unermüdllich schützten sie vor den Grünhäuten des Nordens und den Kreaturen der Wildnis.

Soch niemals errichteten sie eine feste Herrschaftsform oder ein Staatsgefüge, obwohl die Sippen der sich neu erhebenden Menschheit sich nichts sehnlicher wünschten.

Die gut gemeinten Ratschläge der Weißen Reiter wurden in vielen Gemeinden zu einer Art neuem Gesetz kodifiziert und Bewunderer begannen, ihr Verhalten nachzuahmen, bis es sich bei den Menschen in völlig idealisierte Traditionen gewandelt hatte.

Diese von der Bevölkerung als Eiskönige bezeichneten Reiter verschwanden spätestens im Jahre 6500 n. Z. F., als die Eiszeit nach über Tausend Jahren endlich vorbei zu sein schien.

Spuren hinterließen sie kaum. Woher sie zu Anfang kamen oder am Ende gingen ist heute unbekannt und Inspiration so manchen Dichters.

Die Lande ergrünten erstaunlich schnell, nur im Norden und den Bergen hielt sich der Schnee. Das Land selbst war wie neu. Kaum ein Zeichen, kaum eine Ruine erinnerte mehr an das alte Hochreich, keine verdorrte Ebene an das Grauen der Dämonenkriege. Nur mündliche Überlieferungen oder Aufzeichnungen in den Kellern der wenigen Festungen, welche dem Eis trotzen konnten, kündeten von diesen vergangenen Zeiten. Den vielen überlieferten Aufzeichnungen des Magierzirkels im Njunktamm, welcher zu dieser Zeit erstmals wieder die Oberfläche betrat, schenkt man bis heute wenig Glauben, da ihr seltsamer Kult vermutlich viele Chroniken verfälschte oder umschrieb.

Während sich im Süden also langsam kleine Königreiche mit einer ersten, groß an das heutige Feudalsystem erinnernden Kultur entwickelten, verbreiteten die Magier ihren Herrschaftsbereich vom Amjunkamm ausgehend immer weiter in die umliegenden Ebenen.

Großer Krieg der Magier gegen die Orks, die Orkreiche des Nordens vergehen und die Grünhäute fliehen in die Wildnis und die fernen Ödlande. Hierbei verausgabte sich das Reich der Magier so stark, das es einige Jahre später nach einem Streit mit dem Süden von einer großen Streitmacht der Vereinten Königreiche erobert und ausgelöscht wird.

Gemeinsam dehnen die Königreiche des Südens ihren Einfluss immer weiter nach Norden aus und drängen die letzten großen Orksippen endlich in die entlegensten Winkel des Kontinents.

Soch die Einheit sollte nicht lange währen. Neid und Missgunst zerstörten die Einheit und es kam zu langen und kräftezehrenden Kriegen zwischen den Königreichen. Über die Jahrhunderte verging ein Reich nach dem Anderen, nur um von einem mächtigeren beerbt zu werden. Allianzen entstanden und vergingen, Chaos und Krieg entvölkerte ganze Landstriche, Phasen des Friedens gönnten den Menschen eine Ruhepause, in der sie sich wieder erholen konnten.

Orkheere zogen aus der Ödnis über den Kontinent, äscherten Städte und Reiche ein und unterwarfen die Menschheit. Mühsam konnten sie ein ums andere Mal wieder zurückgedrängt werden, große Menschenreiche entstanden, nur um einige hundert Jahre später wieder durch Bürgerkriege zerrissen zu werden.

Die Gegenwart Andurins

Mit einem Vorwort von Eborus Kupferfeld

So tragisch, sinnlos und hoffnungsraubend scheint die Geschichte der Menschheit auf Andurin, das hier nicht näher auf die der Eiszeit folgenden Jahrtausende eingegangen werden soll. Da sich zudem viele Dokumente aus dieser Zeit widersprechen oder ein Raub der Flammen wurden, kann es als ein unmögliches Unterfangen gelten, eine genaue Chronik über diese Zeit anzufertigen.

Erst aus dem letzten Jahrtausend liegen mit wieder genauere Berichte vor, und aus diesem Grund werde ich auch nur auf die verbrieften und belegbaren Ereignisse dieser Zeit eingehen.

Der geeignetste Punkt wäre wohl im Jahre 10780. Die Grünhäutigen hatten einmal mehr jegliche Ordnung im Norden Andurins zerschlagen und zogen von dort in großen Horden mordend und plündernd Richtung Süden.

Es war die Zeit Fürst Erregos von Anstett, den man später den Klugen nennen sollte. Es war die Zeit des Heldenkreises von Khorasan und die Zeit der traurigen Prinzessin Eilin ee Cerineth. Es war die Zeit... doch ich möchte den geneigten Leser hier nicht mit allseits bekannten Heldensagen langweilen.

Stattdessen werde ich mich an die Fakten halten und sie so genau und präzise wie möglich wiedergeben, ohne unnötige Ausschmückungen oder Eskurse.

Die Helfenzeit

Erreg der Kluge verdrängte die Grünhäutigen aus dem Süden und schmiedete eine neue Allianz der Menschen, welche natürlich für Andurin typisch nur einige Jahrzehnte Bestand haben sollte.

[Trotz der gewohnt depressiven Darstellung der Geschehnisse durch Herrn Kupferfeld muss erwähnt werden, dass Diener Erregs bei der Errichtung von Befestigungen im Anjünkamm auf verborgen liegende Höhlen stießen, in denen sie so manches, teils bis heute unentziffertes, aus weichem Metallblech gefertigte Schriftstück fanden. Die wenigen entzifferten Schriftstücke alleine ermöglichten den Anduriniern Schmieden erstaunliche Fortschritte in der Metallurgie]

In jener Zeit entstand zudem der Begriff der Morghar-Union. Dieser beschreibt die Grenzprovinzen des Nordens, welche sich entlang der östlichen Steilküste ausbreiteten und gemeinsam den Ork ein weiteres Mal in der andurinischen Geschichte aus dem Norden vertreiben sollten.

für weitere Informationen die Morghar-Union betreffend verweise ich auf das von Melwyn Winkelhauser zusammengestellte Scriptum: Die Morghar-Union - Gilde der Seefahrer in Buch 2

Die Acht Plagen

Diese hoffnungsfrohe Zeit endete etwas über hundert Jahre später durch die ambitionierten Nachenschaften König Erregs III.

Er versuchte nach der endgültigen Befriedung Andurins die mit großen Ländereien gesegneten Kirchen zu enteignen, um Haus Anstett eine feste Machtbasis zu verschaffen. Durch die Vormachtstellung seiner Familie, die dadurch erwachsen würde, wollte er jede Möglichkeit eines Bürgerkrieges oder ausufernder Adelsfehden verhindern.

Die hierauf folgende Revolte der andurinischen Priesterschaft wurde im Blutsommer des Jahres 10846 brutal niedergeschlagen. Es kommt in ganz Andurin zu Scharmützeln zwischen den Royalisten und den Truppen des Klerus, die meist zugunsten der Königlichen ausgehen.

Nach der fast kompletten Auslöschung der Priesterschaft erfuhren alle Bewohner des Kontinents den heiligen Zorn der Acht Götter.

Eine Zeit grausamer Plagen brach über den Kontinent herein und entvölkerte im Laufe einiger Jahre fast die gesamte Insel. Ork wie Nahouti, Nohad wie Bürger des Königreiches verendeten qualvoll in dieser dunklen Zeit.

Erst im Jahre 10854 n. Z.F. erholten sich die Menschen unter der Führung einer neuen Priesterschaft langsam wieder.

Der nun durch die Geweihtenschaft des Lotharier legitimierte Adel wählte Karolus I., den Patriarchen des Hauses Targaris zum neuen König Andurins.

Von nun an sollte der Klerus immensen Einfluss auf die andurinischen Politik haben.

Jahre des Wiederaufbaus

Die Grenzprovinzen des Nordens, aus der Morgbar-Union hervorgegangen, fühlten durch ihre heldenhafte Vergangenheit eine enge Verbundenheit zueinander und distanzierten sich in den folgenden Jahrzehnten langsam von den älteren Provinzen des Südens.

Dies gipfelt in den Unruhen des Jahres 10998 n. Z.F. Unter massivem politischen Druck der Nordprovinzen und der Kirchen entschließt sich die Patriarchin des Hauses Targaris, den Königstitel nicht an ihren schwachsinnigen Sohn, sondern an das wieder erstarkte Haus Anstett abzutreten, das nun eng mit der Lotharienkirche verbunden ist.

[Per Sekret verwarf die freiwillige Niederlegung der Königswürde zugleich jeglichen Anspruch zukünftiger Patriarchen des Hauses Targaris auf den Thron Andurins. Die Priesterschaft Lothariens wendet eben jeden Trick an, um größtmöglichen Einfluss auf die Wahl zukünftiger Königsgeschlechter zu haben und die Ansprüche der Hohen Häuser einzuschränken

Haus Targaris bleibt im Süden damit ein starker Machtfaktor mit ausgedehnten Ländereien und muss nicht die Zwangsentfemung durch die Macht der Kirchen fürchten.

Unter Haus Anstett gedeiht das Königreich Andurin weiterhin und beginnt erstmals neue Siedlungen in den von den Acht Plagen entpölkerten Landstrichen zu errichten. In dieser Zeit entstehen auch, durch die Entwicklung neuer hochseetüchtiger Schiffe, erste ernsthafte Handelsbeziehungen zu den Mittlanden.

Der Erste Erbfolgekrieg

Wie tragisch diese Handelsbeziehungen für Andurin sein sollten zeigte sich schon weniger als ein Jahrhundert später.

Im Jahr 1100 erreichte eine große Handelsflotte der Mittellande Andurin und bat beim König Küdiger Silberhaar von Anstett vorzusprechen. Neues Wissen und moderne Waffentechnologien wollten die Fernhändler des Ostens dem Königreich verkaufen.

Soch als die Händler einige ihrer hundert, von einem seltsamen schwarzen Pulver gefüllten Fässer im Garten der Königefeste in Andurin-Stadt öffneten, detonierte das gesamte Gebäude in einem gewaltigen Feuerball. Ein Großteil der andurinischen Verwaltung und die gesamte Königsfamilie wurden durch diese Explosion in Zoltans Hallen gerufen.

Das Königreich Andurin stürzte in die Erbfolgekriege, welche nach zwei Jahren im Jahre 1102 durch Haus Wagenrad von Trus entschieden werden konnten.

Dieses präsentierte dem Adel ein Kind, das urkundlich bezeugt neben dem wagenrad'schen Erbe auch anstett'sches Blut in den Adern trug. Dieses Kind, das den Namen Leumund trug, und einige erstaunliche militärische Siege brachte, Isenius Wagenrad von Trus schließlich den Königstitel von Andurin ein.

Auf König Isenius folgten Leumund und schließlich Osarius Wagenrad von Trus auf den Thron.

Der Zweite Erbfolgekrieg

Im Jahr 1175 n. ZF tauchten aus dem Dunkel der Geschichte plötzlich Hinweise auf, welche belegten, das Leumund mitnichten anstatt eses Blut in den Adern trug, sondern vielmehr ein Kind des Inzests war. Haus Wagemrad war schon immer sehr auf die Keinheit seines Blutes bedacht, doch diese Enthüllung erschütterte Andurin so sehr, dass ein Zweiter Erbfolgekrieg ausbrach (1175 - 1125).

Im Lauf der Jahrzehnte wechselten die Bündnisse der Parteien immer wieder, am Schluss waren es aber die Häuser Wagemrad und Targaris, die auf der Verliererseite standen.

Eisenhard Semeya von Weidenau konnte durch die Unterstützung Haus Asgodts und Haus Baerreks dem Feind eine schwere Niederlage zufügen, nach welcher Friedensverhandlungen begannen.

Die Schirmherrschaft Andurins

Unter der Aufsicht der Kirchen wurden diese Friedensverhandlungen zu einem Abschluss gebracht, da aber auch nach intensiver Ahnenforschung kein auf das Haus Anstett zurückgehender Erbe gefunden werden konnte und man Haus Targaris als Verlierer des Krieges nicht den Königstitel verleihen konnte, entschlossen sich die Kirchen einen Schirmherren einzusetzen. Dieser sollte von nun an an Stelle des Königs über Andurin herrschen, bis ein würdiger Erbe gefunden sei.

Auf Schirmherr Eisenhard Semeya (1125 - 1125) folgte Rothrist Semeya (1125 - 1127), Sunnixa Semeya (1127) und schlussendlich Schirmherr Semrath Semeya von Weidenau, welcher dem Königreich noch heute vorsteht und der es wohl durch einen neuen Orkkrieg führen müssen wird.

Die Herkunft der Nordmänner in Axdurin

Wulf war Grimmir, wie er einst seine Boote heimlenkte in den Fjord, der ihm und seiner Sippe Heimat war; er kehrte heim von einer siegreichen Fahrt, die Schiffe voller Beute, und er sah, daß ein anderer Mann vor seinem Langhaus am Ufer stand, gerüstet und mit dem Schwerte drohend, und dieser rief: „Fort, Grimmir! Was dein war, ist nun mein und meiner Sippe eigen. Ein rechter Mann läßt das eigene Haus nicht unbewacht und schutzlos, wenn er auf Fahrt geht. Sein Haus, dein Weib und dein Land sind nun mein. Kehre um, denn du hast hier keine Heimat mehr!“ Grimmir, vor Zorn zitternd, rief: „Fort, Agnar! Ein schlechter Nachbar bist du, der du dich von einer Gelegenheit zum gemeinen Dieb machen läßt. Gewartet hast du, bis meine Boote außer Sicht waren, dann hast du an dich genommen, was mein ist und mein bleibt. Viele Winter lebten unsere Sippen als Nachbarn, friedlich, und nun brichst du den Frieden ohne Grund, schleichst bei Nacht herbei und überfällt Frauen und Kinder. Wahrlich, ein großer Held bist du, einen Platz an der Tafel des Götterpaters hast du dir verdient als Besieger von Waffenlosen! Das Haus, vor dem du stehst, ist mein, das Weib, daß das Feuer im Hause schürt, ist mein, und das Land, auf dem deine dreckigen Füße stehen, ist ebenso mein. Fort mit dir!“ Da traten Agnars Männer aus den anderen Langhäusern, mit Rüstung und Helm, schlugen ihre Schwerter auf die Schilde und verhöhnten die Männer Grimmir. Agnar rief: „So du einen Fuß an den Strand setzt, Grimmir, töte ich dich, denn dies Land ist nicht länger dein!“ Da stürmten Grimmir und seine Krieger an Land, und der Kampf entbrannte. Schwerter hieben aufeinander, Schilde barsten, und der Strand ward rot vom Blut der Nordmänner. Grimmir und Agnar fochten in wilder Wut, den anderen zu fällen. Als viele Männer tot waren, rief Grimmir: „Es ist genug, Agnar! Du kannst diesen Kampf nicht gewinnen. Viele deiner Krieger liegen in ihrem Blut, umspült von den kalten Wellen. Ich will dir erlauben, in Frieden zu gehen, bevor das Licht deiner Sippe vom Blute erstickt wird.“ Agnar sprach: „Du sprichst heuchlerisch, Grimmir! Auch viele deiner Männer sind gefallen, deine Halle steht in Flammen, und dein Weib liegt tot am Boden. Aber ich will gehen und dem Jarl dieser Länder Kunde geben von deinem Überfall, auf das er Recht spreche.“ Grimmir rief: „Fort mit dir! Du bist der, der übles tat. Du bist der, der mein Land überfiel, als ich auf Fahrt war. Geh zum Jarl und berichte ihm, wenn du den Mut

Dazu hast. Er ist ein gerechter Mann, er wird mir Recht geben.“ Agnar ging, und diejenigen seiner Krieger, die noch lebten, folgten ihm, und Grimmir ließ sie in Frieden ziehen, denn er war, anders als Agnar, ein Mann von Ehre. An diesem Abend floß viel Met in den Hallen von Grimmir's Sippe, denn sie feierten ihre Heimkehr und den Sieg über Agnar. Der nächste Morgen aber brachte ein böses Erwachen. Die Wache stürmte in das Langhaus, wo Grimmir schlief, und rief: „Herbei, Grimmir, und gürt dich mit deinem Schwert. Es kommt böser Besuch.“ Grimmir nahm sein Schwert und ging nach draußen. Dort sah er, daß Agnar und der Jarl mit ihren Kriegern gekommen waren, und er sah, daß die Krieger ihre Schwerter gezogen hatten und auf die Langhäuser zustürmten. Er sah, daß der Feind zu zahlreich war, und er sah, daß Agnar und der Jarl nebeneinander hergingen als Freunde, und er verstand, daß sie sein Land nehmen und unter sich teilen wollten. „Das ist Verrat.“ sprach Grimmir. „Schafft die Frauen und Kinder auf die Boote und legt Brand an die Langhäuser, denn in diesem Kampf siegen wir nicht.“ So schafften seine Krieger die Frauen und die Kinder auf die Boote und warfen Fackeln in die Langhäuser, damit sie den Feinden nicht zum Nutzen gereichen würden. Bevor es zum Kampf kommen konnte, stiegen auch Grimmir und seine Krieger auf die Boote, denn er wußte, daß dieser Kampf das Licht seiner Sippe verlöschen liesse. Da stand Agnar am Strand und rief: „Nun siehst du, Grimmir, daß Recht nicht gleich Recht ist. Sein Weg und der Weg der Seinen endet hier. Wende dich um und schau hinaus zur See!“ Grimmir wandte sich um, und er sah, daß Agnar's Schiffe den Weg hinaus zur offenen See versperrten. Er sprach zu seinen Kriegern: „Rüstet euch zum Kampf, denn sie werden uns nicht ohne einen Kampf ziehen lassen. Gebt auch den Frauen und den Kindern Schwerter, denn auch sie sollen kämpfen!“ Da standen die Krieger Grimmir's am Bug, hoben die Schilde zum Wall und fuhren den Booten Agnar's entgegen. Erneut entbrannte ein Kampf, diesmal auf den Gewässern des Fjords. Die Krieger Agnar's sandten Salve um Salve brennender Pfeile auf die Boote Grimmir's, und manch ein Krieger stürzte ins Wasser, einen gefiederten Schaft in der Brust, und versank mit schwerer Rüstung in der Tiefe. Da sprangen Agnar's Männer auf die Schiffe Grimmir's, um seine Sippe auszulöschen, und hieben auf sie ein mit Schwertern und Ästen. Viele von ihnen fielen, und das Gewässer des Fjords färbte sich rot. Da hoben auch die Frauen und die Kinder aus Grimmir's Sippe die Schwerter und kämpften in gerechtem Zorn, denn sie wußten, daß es hier nur Sieg oder Tod für sie gab, denn die Krieger Agnar's wollten sie nicht leben lassen, damit Agnar's Verrat keine Zeugen hätte. Inmitten der sterbenden Krieger und der

brennenden Boote aber stand Grimmir, der Hetmann, der Schild geborsten, das Schwert sehartig, der Kettenpanzer aufgerissen, aus vielen Wunden blutend, und er hieb um sich wie ein Berserker, trennte Glieder von Körpern, durchbohrte Leiber mit dem Schwerte und sandte viele von Agnars Wärmern in die Hallen ihrer Väter. Am Ende aber stand der Sieg auf Grimmir's Seite. Er und seine Krieger hatten den Hinterhalt Agnars überwunden, und drei Schiffe waren ihm geblieben. Er setzte Kurs auf die offene See, und er wandte sich um zum Ufer, wo Agnar stand, und er rief: „Fluch über dich, Agnar! Fluch über dich und alle deine Söhne für deine Hinterlist und deinen Verrat. Ich kehre zurück und räche dies Unrecht, und wenn nicht ich, dann mein Sohn, und wenn nicht er, dann meines Sohnes Sohn! Ganz gleich, wohin der Wind mich und meine Sippe trägt, wir kehren zurück und fordern dein Blut und das deiner Söhne. Du magst nun mein Land nehmen und es das deine nennen, aber wisse, es kommt der Tag, da deine Sippe vom Angesicht der Welt getilgt, und Unrecht zu Recht wird.“ Nun fuhren die Schiffe hinaus in die See, fort aus der Bucht, die Grimmir und seinen Wärmern Heimat war, fort von den Gestaden Vinlands. Viele Tage und Wochen später, nach wilder Irrfahrt voller Mühsal und Gefahren, kamen die Schiffe an eine fremde Küste, verborgen im Nebel, auf keiner ihrer Karten verzeichnet. Gespannt spähten die Wämer nach Anzeichen, welche Gestade dies seien. „Hetmann, welche Küste ist dies?“, frugen sie Grimmir. Und dieser sprach: „Ich glaube, dies ist die Küste, von der die Alten manchmal sprechen. Es muß das ferne Land sein, daß sie Andurin nennen.“

Auszug aus dem „Lied der Väter“, daß der Skalde in Halbtal an langen Abenden vorträgt und das erzählt, wie die Vinländer nach Andurin kamen.

Erzählungen der Nordleute aus Halbtal

Grimmirs Wald

„Nachdem es einigen der widerlichen Önome gelungen war, die Schätze Halbtals zu plündern und nach Westen in den Wald zu entkommen, setzten Grimmir und einige seiner Krieger den Feinden nach und folgten ihnen in den finsternen Wald. Was aber dort geschah, wissen wir nicht, denn keiner von ihnen, auch nicht die stinkenden Önome, kehrte je aus dem Wald zurück. Auch die Schätze der Halblinge tauchten nie wieder auf, nicht ein einziges Goldstück! Nachdem wir einen Suchtrupp in den Wald sandten und nach diesem noch einen zweiten und beide nie zurückkehrten, wurde das Betreten des Waldes westlich des Fjords allen Nordmännern und Halblingen verboten. Wir nennen ihn seitdem Grimmirs Wald, als Erinnerung an unseren großen Hetmann. Vielleicht sollte irgendwann mal jemand in den Wald gehen und nachsehen, was aus Grimmir und dem Gold der Halblinge geworden ist.“

Ereignisse im Laufe der Geschichte

Nach den Orkkriegen:

Orkhorden und ihre goblinorden Sklaven durchdringen den Schweigenden Wald und fallen in Nordost-Andurin ein. Sie durchwandern die Singende Steppe, ihre Nachfahren tun dies bis heute.

Um 950 n. Z. f.:

Eine Expedition bricht in Weidenau auf, um den Nordosten zu erkunden. Sie braucht einige Jahre, um den Schweigenden Wald und einige Gebirgszüge zu durchwandern und am Rand der Singenden Steppe entlang zu ziehen. Durch ständige Angriffe der Steppengnome stark dezimiert, erreichen sie die Küste und gründen die Stadt Anduria

In der Zeit danach entsteht das Fürstentum Anduria. Es bedeckt den schmalen Küstenstreifen zwischen Ocean und den Schwarzwasserbergen und besteht aus den Städten Anduria, Zockenheim und Schwarzwasser sowie zahlreichen Dörfern.

Das Fürstentum wird im Laufe seiner Geschichte immer wieder zum Angriffsziel der Steppennomade: diese strömen durch das Schwarzwassertal nach Anduria hinein und plündern Städte und Dörfer.

Um 10500 n. Z. F.:

Die Halblinge Walduin Bärenbeiß und Barabombur Apfelwiese erreichen mit ihren Sippen die nordöstliche Küste Andurins, nachdem sie ihre Heimat in den Mittellanden fluchtartig verlassen hatten. Sie lassen sich am Scheitelpunkt eines großen Fjords nieder und gründen dort die Siedlung Halbtal, nach der schließlich die ganze Region rund um den Fjord benannt wird. Das Jahr 10500 n. Z. F. ist für die Halblinge das Jahr 1 nach der Ankunft.

Bis 10700 n. Z. F. / 200 n. d. A.:

Am Ostufer des Halbtalfjords entstehen zahlreiche kleine Dörfer und Einzelhöfe. Die Halblinge beginnen, Edelmetalle in den Bergen rund um den Fjord abzubauen. In der Folge knüpfen sie Handelsbeziehungen nach Anduria, vereinzelt sogar nach Weidenau.

Eine Periode des Friedens und des Wohlstandes bricht für Halbtal an.

Um 11000 n. Z. F. / 500 n. d. A.:

Nachdem sie jahrzehntelang immer wieder die Handelszüge der Halblinge überfallen hatten, greifen die Steppennomade nun Halbtal selbst an. Die Halblinge haben diesem Angriff nichts entgegenzusetzen. Die Steppennomade nehmen einige Halblinge als Sklaven und erpressen Halbtal dazu, ein jährliches Schutzgeld zu zahlen. In der Folge leben die Halblinge in einer Art Knechtschaft: einmal jährlich, manchmal auch öfter, wird Halbtal von Gesandtschaften der Onome heimgesucht, die das Schutzgeld und neue Sklaven mitnehmen.

1192 n. Z. F. / 692 n. d. A.:

Orimmir Rothgarson und seine Sippe landen an der Küste Andurins. Sie finden die Halblinge in einer jammervollen Situation vor: all deren Bemühungen richten sich darauf aus, die immer höher werdenden Schutzgeldforderungen der Onome bezahlen zu können. Aus diesem Grund schuften die meisten Halblinge in den Bergwerken. In ganz Halbtal gibt es kaum eine Familie, aus der nicht mindestens ein Mitglied in die Sklaverei verschleppt worden wäre. Orimmir beschließt, dies zu ändern: nachdem er den Halblingen klar machen konnte, daß kaum einer ihrer entführten Verwandten je aus der Sklaverei der Onome zurückkehren würde, beginnt er, das Halbtal für den Aufstand gegen die Onome zu rüsten. Als die diesjährige Gesandtschaft der Onome Halbtal erreicht, wird diese von den Nordmännern niedergemacht. Orimmir läßt einen der Onome am Leben und schickt ihn mit der Botschaft, die Zeit der Herrschaft der Onome über Halbtal sei beendet, in die Singende Steppe zurück.

1193 n. Z. F. / 693 n. d. A.:

Die Schlacht von Halbtal: ein Heer von mehreren 1000 Steppengnommen greift Halbtal an. Die Nordmänner tragen die Hauptlast des Kampfes und fügen den Onomen schwere Verluste zu. Die Onome sind den gerüsteten und schwer bewaffneten Nordmänner kämpferisch unterlegen. Eine Schamamin der Onome wirkt ein mächtiges Ritual und ruft die Macht der gnomischen Kriegsgötter zu Hilfe. Dadurch wird der Anführer der Onome von mächtigen Geistern besessen, und mächtige Erdstöße erschüttern die Region, woraufhin die meisten Bergwerke einstürzen. Orimmir wird im Zweikampf gegen den monströsen Anführer der Onome schwer verwundet, aber er besiegt ihn. Einigen Onomen gelingt es, die Schatzkammern Halbtals zu plündern und mit der Beute nach Westen in die Wälder zu fliehen. Orimmir und eine Gruppe von Kriegerern verfolgen die Onome. Keiner von ihnen wird je wieder gesehen. Dennoch haben die Nordmänner die Schlacht siegreich geschlagen und damit das Halbtal befreit.

Die Schlacht um Halbtal

Als Grimmir und seine Mannen die fremden Gestade betraten, die sie für die Küste des Landes Andurin hielten, trafen sie sogleich auf das kleine Volk, das dort lebte: Halbklinge waren es, kleiner noch als Zwerge, und selbst der größte unter ihnen reichte dem kleinsten Nordmann kaum an die Hüfte. Sie sprachen zu Grimmir: „Höre, Fremder: Elend sind wir! Wir leben in Knechtschaft und müssen Frondienst leisten, der alles übersteigt, was gerecht ist. Wir schürfen Silber und Erz in den Bergen ringsum, und zahlen damit für unser Leben. Önome aus der Steppe sind es, die uns knechten. Alljährlich kommen sie, nehmen alles, was wir aus der Tiefe unter den Bergen hervortholen, und nehmen Gefangene. Keiner unter uns, der nicht Schwester oder Bruder, Mutter oder Vater, Tochter oder Sohn in die Geiselschaft gehen sah. Zahlen wir aber nicht den Preis, den die Önome bestimmen, müssen wir um das Leben unserer armen Verwandten in Gefangenschaft und um unser eigenes fürchten. Wahrlich, wir sind elend!“ Und Grimmir antwortete: „Euch soll geholfen werden. Das Unrecht, das euch geschieht, soll ein Ende haben. Zeigt uns diese Önome, und wir werden ihnen eine Lektion erteilen. Nur eine Bedingung habe ich: wenn wir euch helfen, das schwere Joch des Frondienstes abzuwerfen, wollt ihr uns dann in eurem Land Wohnrecht gewähren, auf das unsere Irrfahrt über die Meere ein Ende habe?“ Der Bürgermeister der Halbklinge, ein Mann aus dem Geschlechte Brombeerblatt, sprach: „So ihr uns helft, die Freiheit zurückzuerlangen, sollen du, deine Söhne und Söhnessöhne und alle deine Nachkommen, auf ewig unsere Gäste und Freunde sein. Dies soll ein Schwur sein, den ich jetzt tue, und er soll ewig gültig sein!“ Und Grimmir sprach: „Ich zähle auf dein Wort, Meister Brombeerblatt. Ich will meinen Teil dieser Abmachung halten und mir das Recht, in deinem Land zu wohnen, verdienen.“ Da erhob sich großer Jubel unter den Halbklingen, denn sie hofften auf ihre Freiheit, und das ganze Halbtal und die Hänge des Fjordes hallten wider von ihren Freudengesängen. Grimmirs Krieger aber waren besorgt und sprachen zu ihrem Anführer: „Ist dies weise, Grimmir? Sollten wir uns wirklich in Angelegenheiten mischen, die nicht die unseren sind? Zudem wissen wir nicht, wie diese Önome aussehen, welche Stärken sie haben, und wie man sie wirkungsvoll bekämpft.“ Grimmir antwortete: „Ich bin des Umherirrens müde. Hier ist der Ort, an dem wir bleiben wollen. Und ich habe den Halbklingen bereits mein Wort gegeben. Betrachtet es als Prüfung, die uns auferlegt wird: hier ist Unrecht geschehen, und wir haben die

Möglichkeit, dem Recht Geltung zu verschaffen. Wenn wir das getan haben, können wir vielleicht hoffen, dass auch das Unrecht, das uns geschah, einst gerächt wird.“

Wenige Tage später erreichte die diesjährige Gesandtschaft der Önome das Halbtal. Ihr Anführer, ein hässlicher Kerl, stinkend und mit lückenhaftem Gebiss, baute sich vor dem Bürgermeister der Halblinge auf und sprach: „Wir sind gekommen, um zu holen, was uns zusteht. Gib mir alles edle Metall, das ihr im vergangenen Jahr aus den Höhlen geholt habt, und dann gib mir zwei Dutzend Halblinge, die uns als Gäste in die Steppe begleiten sollen. Ein Dutzend Männer und ein Dutzend Frauen sollen es sein. Die Männer sollen uns die schwere Arbeit erleichtern, und die hübschen Halblingweiber sollen uns zu Diensten sein.“ Da sprangen Grimmir und seine Krieger aus ihren Verstecken, wo sie auf der Lauer gelegen hatten, und umzingelten die Önome. Diese erschrakten und drängten sich quikend wie ängstliche Schweine zusammen, denn die großen, schwer gerüsteten Nordmänner bereiteten ihnen Furcht. Der finstere Grimmir knurrte den Önom an: „Hier gibt es nichts für euch. Nur den Tod!“ Die Nordmänner hoben ihre Waffen und machten die Önome erbarmungslos nieder, und die Önome waren viel zu überrascht und verängstigt, um sich zu wehren. Schreiend starben sie und sanken zu Boden und lagen in ihrem Blut. Einen der Önome aber, den Anführer, ließ Grimmir am Leben. Nach dem Gemetzel beugte er sich zu ihm herab und packte ihm am Kragen, und sprach: „Lauf zurück in deine Steppe und berichte dem, dessen Diener du bist, dass er das Halbtal und seine Bewohner nicht länger beherrscht! Verschwinde, und komm nie wieder!“ Der Önom aber zischte: „Dies wirst du büßen! Wir kehren zurück, und nehmen blutige Rache an dir und allen, die dir folgen.“ Grimmir aber hob einen Stein vom Boden, warf ihn und traf den Önom ins Gesicht, so das dessen Nase brach und Blut daraus lief. Er sprach: „Nun lauf, und berichte, was ich dir aufgetragen habe, bevor ich es mir doch noch anders überlege!“ Der Önom rampte um sein Leben, verfolgt vom Gelächter und vom Spott der Nordleute.

Groß war die Freude im Halbtal an diesem Tage, und Halblinge und Nordleute feierten ein großes Fest. Die Halblinge feierten ihre zurückgewonnene Freiheit, und die Nordleute ihre neue Heimat, denn die Halblinge hielten ihr Versprechen und gewährten den Nordleuten Wohnrecht auf alle Zeit. Man versprach sich Freundschaft und Treue, und viel Bier und Met floss in dieser Nacht.

Doch die Freude währte nicht lange: bald darauf brachten Späher der Halblinge die Nachricht, ein großes Heer der Onome unter der Führung ihres Königs sei auf dem Weg, um das Halbtal erneut zu unterwerfen und alle seine Bewohner hart zu bestrafen. Die Halblinge erhoben ein großes Geschrei und Wehklagen, denn sie fürchteten um ihr Leben. Grimmir aber sprach: „Ihr sollt nicht klagen und weinen! Noch ist nichts verloren! Dieses Heer ist noch weit, und wir haben Zeit, uns auf dessen Ankunft vorzubereiten. Wenn wir jetzt nicht den Mut verlieren und in Treue und Tapferkeit zueinander stehen, wie wir es geschworen haben, wird uns nichts geschehen!“ Da fassten die Halblinge neuen Mut und machten sich daran, sich auf die Ankunft der Onome vorzubereiten. Sie errichteten Wälle aus aufgeworfener Erde, fällten Bäume und machten aus deren Holz angespitzte Pfähle, mit denen sie die Wälle bestückten. Grimmir und die Nordmänner unterwiesen die Halblinge in der Kampfkunst, und die Halblinge fochten ihre Übungskämpfe tapfer mit ihren kleinen Sensen, Harken und Heugabeln. Manche von ihnen besaßen Bögen, wenige sogar Armbrüste, und jeder Halbling war geübt im Umgang mit Schleudern, mit denen sie Steine schossen. Außerdem versahen die Halblinge das ganze Gelände mit garstigen Fallen, die den Onomen einen blutigen Empfang im Halbtal bereiten sollten. Grimmir und die Nordmänner aber schärfen ihre Waffen, öften sie und flickten ihre Rüstungen. Bald war das ganze Halbtal für die Ankunft des Feindes bereit.

Und der Feind kam. Er kam mit aller Macht, so dass die Halblinge erneut ihren Mut zu verlieren drohten, und selbst Grimmir stockte der Atem: Das Heer des Feindes war viele tausend Mann stark, viel stärker, als Grimmir befürchtet hatte, und sie sangen aus vollem Halse ihre schrecklichen Kriegeslieder und trommelten mit viel Getöse auf ihren Kesselpauken und stießen voll zorniger Inbrunst in ihre Hörner. Der Grund bebte unter ihren Schritten, und die Berge rings um den Fjord hallten wider von ihrem Geschrei. Ihnen voran aber ging ihr König: ein garstiger Onom in einer schrecklichen Rüstung mit vielen scharfen Kanten und angespitzten Klingensbrechern, auf denen er Pföcke befestigt hatte, und auf jedem Pflock war jeweils ein abgetrennter Kopf eines Halblingsklaven aufgespießt. In den Händen trug er ein großes, gezacktes Schwert von der Art, wie die Myrkaffen sie führen, und auf seinem Kopf trug er einen Helm mit gewaltigen, gebogenen Hörnern, und sein Gesicht war darunter verborgen. Weißer Dampf strömte bei jedem Atemzug aus seinen Nüstern, und Geifer tropfte aus seinem mit Hauern bestückten Maul. Die Onome feierten ihren

schrecklichen König, und unbeirrt ging er Schritt um Schritt auf Grimmir und die Nordleute zu, seine Heerscharen hinter ihm.

Da wandte Grimmir sich an seine Kämpfer und sprach: „Weit habe ich euch geführt, und viel Ungemach haben wir gemeinsam ertragen, und viele Gefahren und Kämpfe haben wir gemeinsam durchgestanden. Nun mag es sein, dass dies unser letzter Kampf ist, denn der Feind ist stark und zahlreich. Ihr sollt aber wissen: unser Kampf ist gerecht. Wenn wir sterben, sterben wir nicht umsonst. Wir sehen uns wieder: in Alfwaters Halle oder bei der Feier unseres Sieges!“ Da feierten die Nordleute ihren Hetmann, priesen die Namen der Asen und schlugen mit wildem Geschrei ihre Waffen gegen die Schilde. Nun wandte sich Grimmir an die ängstlichen Halblinge, die sich zitternd um ihren Bürgermeister scharten, und er sprach: „Ihr sollt nicht verzagen. Was ich tun kann, eure Freiheit zu bewahren, will ich tun. Ihr aber müsst tapfer sein und dürft keine Furcht haben, denn sonst ist der Kampf schon verloren. Diesen Kampf gewinnen wir nur gemeinsam, oder wir gehen gemeinsam unter. Siejenigen unter euch, die Waffen tragen, sollen sich hinter uns aufstellen, die anderen aber sollen sich verstecken und die Ötome mit Schleudern, Bögen und Armbrüsten unter Beschuss nehmen. Lasset euch nicht auf aussichtslose Kämpfe ein: erreichen euch die Ötome, so sollt ihr fliehen und euch neue Stellungen suchen. Lasset keine Verwundeten zurück, denn wir brauchen jeden Mann. Und ihr sollt wissen: der nächste Morgen schaut auf ein anderes Halbtal. Eines, dass die Heimat freier Frauen und Männer ist, oder eines, in dem kein Leben mehr wohnt. Für die Freiheit ist kein Opfer zu groß!“ Da taten die tapferen Halblinge, wie Grimmir sie geheißsen hatte, und sie begannen, gegen ihre Furcht anzusingen. Sie sangen aus voller Kehle das fröhlichste ihrer Trinklieder, denn Kriegeslieder kennen die Halblinge nicht, und dieses Lied handelte von gut bestelltem Boden, der Schönheit der Berge und des Meeres und von langen Abenden in der Taxerne. So bezogen sie ihre Stellungen und sangen ihre Lieder, und keiner war unter ihnen, der nicht bereit war, sein Leben für die Freiheit der Heimat zu geben.

Da wandte Grimmir sich aber auch an die Sklaven, die mit ihm über die Meere gekommen waren. Sie scharten sich um ihren Anführer, ein großer Mann mit Namen Finnain. Sie trugen nur am Leibe, was die Nordleute ihnen gestatteten zu tragen, denn sie waren Sklaven, rechtlos und unfrei. Ein Volk aus den Bergen waren sie, wild und stolz, aber in einem Kampf waren sie den Nordleuten einest unterlegen, und so gingen sie in Gefangenschaft. Die Nordleute hatten sie aber allseits

gut behandelt, denn die Nordleute wissen um den Wert eines Sklaven, der in guter Verfassung ist und verkauft werden soll. Sie hatten die Flansleute stets mit guter Kleidung, mit Nahrung und Alkohol versorgt und sie für gute Arbeit belohnt. Grimmir aber sprach zu ihnen: „Höret, Kinder Finnains. Die Not der Stunde macht euch unentbehrlich. Deswegen will ich euch diesen Befehl geben: ich will euch Waffen geben und auch Rüstungen, und ihr sollt uns und den Halblingen in diesem Gefecht beistehen, so gut ihr es könnt. Wenn ihr euch bewährt und ehrenvoll mit uns in die Schlacht geht, will ich euch eure Freiheit zurückgeben und euch Bürgerrecht gewähren. Was sagt ihr?“ Und Finnain, der Anführer der Flansleute, antwortete: „Grimmir, du bist der Herr über unser Leben und unseren Tod, denn wir sind deine Sklaven. Woher willst du wissen, dass wir, wenn du uns Waffen gibst, diese Waffen nicht gegen dich und die Nordleute wenden?“ Und Grimmir sprach zornig: „Schon einmal habe ich dich besiegt, Finnain. Ich hatte dich für einen Mann von Ehre. Solltest du aber die Waffe gegen mich wenden, werde ich dich töten, ehe die Ötome mich niederschlagen. Und selbst wenn du siegreich sein würdest: du und die Flansleute würdet nur von einer Sklaverei in die andere gehen, denn die Ötome würdet euch nicht die Freiheit und das Leben gewähren, so wie ich es tun will.“ Und Finnain sprach: „Du sprichst die Wahrheit, Grimmir. Die Flansleute sind Frauen und Männer von Ehre.“ Er blickte sich um in den Reihen jener, die ihm folgten, und schaute in ihre stolzen, mutigen Gesichter. Er wandte sich wieder an Grimmir und sprach: „Wir kämpfen, Grimmir! Wir kämpfen für unsere Freiheit!“

Da gab Grimmir den Flansleuten Waffen und auch Rüstungen. Diese aber bezogen ihre Stellungen bei den Nordleuten, standen Schulter an Schulter mit ihnen, und Finnain und Grimmir standen beieinander.

Nun aber begann die Schlacht um das Halbtal. Zu tausenden strömten die Ötome die Hänge des Fjordes hinab und erschlugen jeden Halbling, dessen sich habhaft werden konnten, und legten Brand an jedes Haus und jeden Hof, an dem sie vorbeizogen. Viele von ihnen fielen in die Fallen, die die Halblinge angelegt hatten und starben einen schmerzvollen Tod, doch ihre Zahl war so groß, dass die anderen unbeirrt über die Leiber ihrer toten Kameraden hinwegstiegen. Der Himmel ward dunkel vom Rauch der Feuersbrünste. Da nahmen Grimmir's Nordleute und die Flansleute Finnains den Angriff der Ötome an und kämpften, wie sie es den Halblingen geschworen hatten. Schon bald war ihre Schar von zischenden Ötomen umstellt und umzingelt, denn auf jeden Nordmann und jeden Flansmann kamen viele, viele Ötome.

In wilder Wut schlugen die Wikländer und die Flansleute um sich und erschlugen Önom um Önom. Immer mehr von ihnen aber strömten die Hänge hinab, ihr Zug schien nicht enden zu wollen, und alle richteten sich ein in den Ring, der Örimmir und die Nordleute umschloss. Da aber begann der Angriff der Halblinge: mit wildem Geschrei stürmten sie in die Schlacht und schwenkten ihre Sensen, Flegel und Knüppel und kamen den Nordleuten zu Hilfe, und die anderen, die sich in Baumkronen und auf den Dächern der Häuser versteckt hatten, schossen ihre Pfeile und Bolzen nach den Önomen, andere benutzten ihre Schleudern oder warfen Steine mit der bloßen Hand.

Nun wogte der Kampf über viele Stunden hinweg. Das Blut der Erschlagenen Nordmänner, Flansleute, Halblinge und Önome floss hinab und vermengte sich mit den kalten Wassern des Fjorde. Wie große Steine im zornig wogenden Meer standen die Nordmänner und ihre Gefährten inmitten der Önome und schenkten vielen von ihnen den Tod, aber auch Nordmänner starben, und die Flansleute und die Halblinge mussten einen großen Blutzoll entrichten. Die Önome aber starben einer um den anderen, denn sie waren der Wut und der Kampfkraft der Nordleute nicht gewachsen. Bald mussten sie über die sich aufhäufenden Leiber ihrer erschlagenen Kameraden steigen, um an Örimmir und seine Krieger heranzukommen. Dieser aber verteilte Schlag um Schlag, und jeder Treffer schickte einen Önom auf die Reise zu seinen Ahnen. Die tapferen Halblinge fochten wagemutig an der Seite der Nordmänner, und die anderen hörten nicht auf, den Feind zu beschiefen und zu bewerfen. Selbst die Kinder der Halblinge, kleine Wesen, die einem Nordmann kaum bis an das Knie reichen, halfen mit, indem sie umhergingen und Steine für die Schleudern aufsammelten. Nach einer langen Zeit des blutigen Kampfes brüllten die Nordleute vor Freude, denn es zeichnete sich ab, dass ihr Kampf keineswegs aussichtslos war, und das selbst ein Sieg über die Önome möglich zu sein schien. Örimmir aber wusste, dass das schlimmste ihnen noch bevorstand. Er hatte nämlich den grässlichen König der Önome noch nicht im Kampf erblickt.

Nur die Frauen unter den Önomen sind zauberkundig, und jene, die Schamaninnen und Priesterinnen, die mit dem Heer gekommen waren, hatten einen besonders hohen der umliegenden Gipfel erklommen. Dort standen sie nun, im Lichte des schwindenden Tages, im Kreise versammelt um die mächtigste unter ihnen. Diese aber reckte die Arme zum Himmel, ballte die Hände zu Fäusten und rief zu den grässlichen, gnadenlosen Göttern der Önome. Sie rief sie an und verlangte, sie sollten den

Onomenkönig stark und unbesiegbar machen. Die Schifffinnen der obersten Zauberin aber standen um sie herum und begleiteten ihr Geschrei mit kehligen, murmelndem Gesang. Schließlich wurden einige gefangene Halblinge herbeigebracht, gefesselt und geschlagen, und sie wurden auf den steinigen Boden gelegt. Unter Geschrei und Gekreisch wurden sie den blutrünstigen, abscheulichen Göttern der Onome geopfert, um diese milde zu stimmen. Ihr Blut benetzte den staubigen, steinigen Grund, und sie starben dort auf den Gipfeln einen einsamen Tod.

Die Götter der Onome erhörten das Gebet der Schamaninnen und nahmen das Opfer an. Der Himmel verdunkelte sich, ein gewaltiger Sturm erhob sich brüllend über dem Fjord und Regen ging darüber nieder. Der Sturm tobte so heftig, dass alle, Halblinge, Vinkländer und Onome kurz im Kampfe innehielten und beeindruckt in den Himmel starrten und die schwarzen Wolken sahen, die sich mit abernatürlicher Geschwindigkeit von allen Seiten zusammendrängten.

Stille senkte sich über das Schlachtfeld. Einen Moment lang war die Schlacht zum Erliegen gekommen.

Dann kam Bewegung in die Horden der Onome. Sie bildeten eine Gasse und rückten zur Seite, denn hinter ihnen drängte ihr König nun nach vorne. Den Nordmännern und den Halblingen stockte der Atem, als sie ihn erblickten. Wie hatte er sich verändert! Durch die unheiligen Kräfte seiner namenlosen, blutrünstigen Götter war er gewachsen, er überragte alle anderen Onome um gut drei Köpfe und war nun größer als die hochgewachsenen Nordleute. Seine Muskeln waren am ganzen Körper angeschwollen und schienen bald bersten zu wollen vor lauter barbarischer Kraft. Sein Odem ging laut und knurrend wie der Hauch eines Drachen. Seine wilden Augen glühten rot in seinem Schädel, und Geifer rann ihm aus dem Maul. Seine ganze Gestalt schien unheilige, verdorbene Kraft auszustrahlen, und sein Anblick war vielen unter den Halblingen so unerträglich, dass sie die Hände vor Gesicht schlugen und schreiend davonrannten. Auch die Nordleute waren vor Angst wie gelähmt. Schweigend starrten sie den König der Onome an, wie er unbeirrt und unauffhaltsam laut brüllend auf sie zustapfte. Sie sprachen zu Grimmir: „Hetmann, was sollen wir tun? Wie besiegen wir diesen Teufel?“ Und Grimmir wandte sich zu ihnen um, lächelte und rief: „Wir gehen heim in Allvaters Halle!“

Da reckte Grimmir, Kothgars Sohn, das Schwert und den Schild gen Himmel und rief mit aller Kraft Allvaters Namen in die kommende Nacht, und stürmte der Ausgeburt der Finsternis entgegen. Seine Krieger folgten ihm, sie riefen den Namen des einäugigen Wanderers, der der Allvater ist, und stürzten sich auf die Önome, wohl wissend, dass dies ihr letztes Gefecht sein würde.

Erneut entbrannte der Kampf. Wild fochten die Nordleute gegen die Übermacht der Önome. Grimmir aber suchte und fand den Zweikampf mit dem König der Önome. Ein Kreis bildete sich um sie, und sie begannen ihr Duell. Viele Treffer landete Grimmir auf dem verderbten Leib des Önomes, aber kaum einer durchdrang die schwere Rüstung, die er trug. Der Önom aber hieb mit brutaler Kraft auf Grimmir ein, und bald blutete dieser aus vielen schrecklichen Wunden, und seine Bewegungen wurden schwer und langsam, und seine Beine wollten ihn bald nicht mehr tragen.

Da kam Finnain, der Anführer der Flansleute, Grimmir zu Hilfe. Wutentbrannt stürzte er sich auf den König und hieb mit der Axt, die er als Waffe erhalten hatte, auf ihn ein. Der König aber wehrte Finnains Schlag ab und holte zum Gegenschlag aus. Er nahm sein gewaltiges Schwert in beide Hände und bohrte es Finnain in den Leib, so dass seine Spitze aus dessen Rücken ragte. Finnain, zu Tode getroffen, ließ die Axt fallen und blickte langsam an sich herab und sah das furchtbare Schwert des Önomes in seinem Leib stecken. Voll grimmigem Vergnügen betrachtete der Önom Finnains Tod. Diese Gelegenheit aber nutzte Grimmir. Mit aller ihm verbliebenen Kraft holte er aus mit dem Schwert und trennte dem König der Önome den Kopf vom Kumpf. Einige Momente lang stand der kopflose Körper des Önomes regungslos, als ob er sich nicht entscheiden könnte, was er tun sollte, dann brach er zusammen und blieb liegen. Der König der Önome war besiegt.

Der König der Önome lag tot in seinem Blut, und Grimmir und Finnain lagen neben ihm. Die Önome aber sahen, dass ihr vermeintlich unbesiegbarer König gefallen war, und sofort begannen sie wie feige Hunde vom Feld der Ehre zu fliehen. In wilder, hektischer Flucht strömten sie die Hänge des Fjordes hinauf und verschwanden in ihre staubige Steppe. Groß war der Jubel unter den Halblingen, denn ihre Freiheit und ihr Leben waren nun gerettet. Auch die Flansleute jubelten, denn sie hatten tapfer gekämpft und hatten nun, gemäß Grimmir's Versprechen, ihre Freiheit wiedererlangt, sie betrauernten aber auch Finnains Tod. Die Nordleute aber standen schweigend um

ihren totwunden Hetmann und sahen auf ihn herab. Einer kniete sich zu ihm und nahm dessen Kopf auf seinen Arm, dass er besser atmen konnte. Der Krieger sprach zu Grimmir: "Wir haben gesiegt, Hetmann. Die Onome haben den Kampf aufgegeben und fliehen. Der König der Onome ist tot, niedergestreckt von deinem Hieb. Du hast diesen Kampf entschieden und gewonnen, Grimmir!" „Dann ist es gut. Der Schwur ist erfüllt.“, sprach Grimmir und schloß müde die Augen. Der Krieger sprach: „Aber einige der Onome haben die Wirren der Schlacht genutzt, die Schatzkammern der Halblinge zu plündern. Sie nahmen das Silber und das Erz und fliehen nun nach Osten in die Wälder.“ Grimmir öffnete die Augen wieder und sprach: „Dann ist es noch nicht vorbei. Solange noch ein Feind in der Nähe ist, ist das Halbtal nicht sicher. Auf, wir folgen ihnen, erschlagen sie und bringen das Silber der Halblinge zurück!“ Da erhob sich Grimmir, dem Tode näher als dem Leben, vom blutigen Boden, auf dem er lag, und unter dem Jubel der Nordleute, Flansleute und der Halblinge machte er sich mit einigen Getreuen auf den Weg in die Wälder, den räuberischen Onomen zu folgen.

Dies ist ein weiteres Kapitel aus dem Lied der Väter. Es erzählt von den Heldentaten Grimmirs und der Nordleute, dem Mut von Finnain und den Flansleuten in der Schlacht um das Halbtal. Das Lied der Väter hat noch viele Kapitel, und sie sollen an anderer Stelle erzählt werden.

Thing

Örinnir kehrte aber von seiner Jagd nicht zurück. Die Vinländer warteten vergebens auf seine Rückkehr. Sie sandten Späher in den Wald im Osten, die seinen Verbleib erkunden sollten. Sie kehrten ebenfalls nicht zurück. Es wurden weitere Späher entsandt, aber auch diese kehrten nicht zurück.

Nun, nach der großen Schlacht gegen die Önome, die Vinländer, Flansleute und Halblinge tapfer und siegreich geschlagen hatten, traf man sich zum Thing, um zu beraten, wie es nun weiter gehen sollte. Alle Frauen und Männer des Halbtals versammelten sich am Strand am Scheitelpunkt des Fjords, an den Ufern der Stadt der Halblinge. Man beschloss, nicht länger auf die Rückkehr Örinnirs zu warten, denn sie schien unwahrscheinlich. Für die Halblinge sprach ihr Bürgermeister, Bertó Brombeerblatt. Für die Nordleute sprach, an seines Vaters statt, Askir, Örinnirs Sohn, jung an Jahren, aber reich an Kraft und Mut. Für die Flansleute sprach Erim, Finnains Weib, die nun Witwe war. Gemäß den Sitten der Nordleute wurde ein großes Trinkhorn gebracht, und der, der sprach, sollte es in den Händen halten, und es, wenn er geendet hatte, an einen anderen weiter geben, und nur dieser durfte weiter sprechen. Als erster nahm Bertó es zur Hand, und er sprach: „Ihr Nordleute habt euer Versprechen gehalten. Ihr habt für uns die Freiheit zurückrerlangt und uns vom schweren Joch der Knechtschaft befreit. Dafür sind euch die Halblinge Halbtals für alle Zeit dankbar. Ihr seid unsere Freunde und unsere Verbündete. Gemäß dem Versprechen, dass ich euch gab, will ich euch nun Wohnrecht gewähren auf unserem Land für alle Zeit. Die Halblinge bewohnen das östliche Ufer des Fjords. Ihr aber sollt das westliche Ufer bewohnen und dort tun, was euch beliebt. Ich heiße euch in eurer neuen Heimat willkommen.“ Da jubelten die Nordleute, denn ihre Irrfahrt über die Meere war nun zu Ende gegangen, und sie hatten eine neue Heimstatt gefunden. Das Blut ihrer Kameraden war nicht umsonst vergossen worden. Bertó aber reichte das Horn an Askir, und Askir sprach: „Gerne nehmen wir das Wohnrecht an, dass du uns gewähren willst, und wollen hier unsere Heimstatt nehmen. Hier wollen wir von nun an wohnen, und von hier werden wir eines Tages heimkehren nach Vinland und Lache nehmen an Agnar, dem Ehrlosen, wie Örinnir es geschworen hat.“ Askir wandte sich zu Erim und sprach: „Euch aber, den Flansleuten, wollen wir Bürgerrecht gewähren, wie Örinnir es euch versprochen hat. Ihr habt tapfer gekämpft, und ohne euch hätten wir

Diese Schlacht kaum siegreich schlagen können. Ihr seid nun frei. Was die Halbklinge uns gewähren, soll auch für euch gültig sein. Auch für euch soll das Wohnrecht gelten.“ Askir reichte das Horn an Erim. Erim nahm es, und sprach: „Frei sind wir nun, und frei wollen wir bleiben. Lange genug waren wir eure Sklaven. Niemals wieder wird einer von uns ein Sklave sein, niemals wieder wird einer von uns Diener eines Fremden sein. Hier wollen wir nicht bleiben. Wir sind euch Nordleuten dankbar, dass ihr uns die Freiheit, die ihr uns einst nahmt, wieder zurückgegeben habt, aber mit euch leben wollen wir nicht.“ Sie wandte sich an Berto: „Bürgermeister der Halbklinge, wie groß ist euer Land? Wie weit erstreckt es sich? Gibt es irgendwo an euren Grenzen anderes Land, in dem wir wohnen könnten?“ Sie reichte das Horn an Berto. Berto nahm es, und sprach: „Wir Halbklinge bewohnen nur diesen Fjord und seine Ufer. Im Süden gibt es eine Stadt namens Tirwa, noch weiter im Süden eine Stadt namens Weidenau, und noch weiter im Süden gibt es noch viele weitere Städte. Sie gehören zu einem Land namens Andurin. Dazwischen aber liegt ein Gebirge mit hohen Gipfeln, die Schwarzwasserberge. Im Osten gibt es ein kleines Land namens Anduria. Dort gibt es aber nur drei Städte und wenige Menschen. Auch Anduria liegt jenseits der Schwarzwasserberge. Im Westen liegt der Wald, in dem Grimmir verschwand, und noch weiter westlich liegt die Steppe der Onome, und noch weiter westlich liegen die Ödlande.“ Er gab das Horn an Erim zurück. „Dann wollen wir in diese Schwarzwasserberge ziehen und dort leben, wie es unsere Art ist. Immer haben wir in den Bergen gelebt, bis Grimmir kam und uns gefangen nahm. Nun wollen wir in die Berge zurückkehren.“ Erim reichte Berto das Horn, und Berto sprach: „Dann müsst ihr euch vorsehen. Diese Berge sind gefährlich. Viele Onome ziehen dort umher, und es gibt auch andere gefährliche Kreaturen, Wölfe und Harpien und anderes übles Getier. Auch gehen die Soldaten aus Anduria dort auf die Jagd, denn sie sind der Meinung, dass die Berge zu ihrem Land gehören. Wenn ihr dorthin gehen wollt, werdet ihr um einen Platz, an dem sich leben lässt, kämpfen müssen, und ihr werdet dort nicht in Frieden leben, sondern euch ständig gegen andere wehren müssen.“ Er gab das Horn wiederum an Erim. „Dann soll es so sein. Wir fürchten uns nicht. Wir ziehen in die Berge und kämpfen gegen alles, was uns den Weg verstellt. Dem hier wollen wir nicht bleiben.“ Askir verlangte nach dem Horn, und Erim gab es ihm. „Wieso wollt ihr fortziehen und nicht unsere Nachbarn sein? Hier ist es sicherer als dort in den Bergen. Und gemeinsam werden wir stärker sein, wenn wir erneut angegriffen werden. Außerdem haben wir euch

kein Unrecht getan. Wir haben gegen euch gekämpft und gesiegt. Euer Leben war unsere Beute.“ Zornig nahm Erim ihm das Horn aus der Hand, und die Nordleute erschrakten, denn einem Ledner das Horn aus der Hand zu nehmen, bevor dieser geendet hat und ohne das dieser es angeboten hat, gilt bei den Nordleuten als große Beleidigung. Nicht wenige von ihnen wurden zornig und legten die Hände an die Griffe ihrer Waffen und blickten die Flansleute zornig an. Erim sprach: „Unsere Sitten, Gesetze und Gebräuche sind anders als die Euren, Askir, Grimirs Sohn! Einem Menschen die Freiheit zu nehmen, ist schlimmer, als ihm das Leben zu nehmen. Wir wollen nicht weiter an eurer Seite leben. Wir sind frei, und so wollen wir auch leben!“ Askir, der vor Zorn über die Beleidigung zitterte, streckte die Hand nach dem Horn aus und wartete. Erim gab es ihm, und er sprach: „Ich werde dich nicht für deine Unverschämtheit verantwortlich machen. Wenn es euch beliebt zu gehen, dann geht. Aber wir wollen in Frieden leben, als Verbündete, nicht als Feinde. So wünschen es die Nordleute.“ Er reichte Erim das Horn. Erim schwieg einen Moment und blickte auf das Horn hernieder wie auf etwas, das ihr Unwille bereitet. Dann sah sie wieder Askir an, nahm das Horn, und sprach: „So will es auch der Clan. Es soll Friede sein zwischen uns. An diesem Ort ist genug Blut geflossen.“

So zogen die Flansleute aus dem Halbtal fort und gingen in die Schwarzwasserberge, um dort eine neue Heimstatt zu nehmen. Seit diesem Tag ist Frieden zwischen den Nordleuten und den Flansleuten. Der Streit aber zwischen Erim und Askir wurde nie beigelegt. So lange Erim lebte, sprachen sie und Askir kein Wort mehr miteinander.

Dies aber ist, was Nordleute und Halblinge weiterhin besprachen und festlegten:

Den großen Wald im Westen zu betreten, wurde verboten. Das Verschwinden des Hetmannes sollte allen zur Mahnung gereichen, und ihm zu Ehren gab man dem Wald den Namen „Grimirs Wald“. Den großen Tafelberg im Zentrum des Waldes, den man vom Halbtal aus sehen konnte, nannte man „Asenstein“, denn sein Hochplateau lag oft in Wolken gehüllt, und bisweilen war Donner von dort zu hören.

Es wurde aber festgelegt, dass aus jeder Familie ein Sohn, wenn er das Mannesalter erreicht, aus dem Halbtal ausziehen muß und erst zurückkehren darf,

wenn er in der Fremde ein Weib gefunden hat, dass bereit ist, ihn in das Halbtal zu begleiten und dort mit ihm zu leben. Dies sollte helfen, das Blut der Nordleute zu vermischen mit anderem, damit es nicht schal werde.

Weiterhin einigte man sich darauf, dass die Halblinge die Felder bestellen und die Ernten einfahren sollten, wie sie es bisher getan hatten, und die Nordleute sollten das Halbtal schützen, sollten die Onome zurückkehren oder andere Feinde das Halbtal angreifen.

Die Geschichte der Sturmbrecher:

Seyd gegrüßt meine edlen Samen und Herren. Ich freue mich, euch die Geschichte des Ordens der Sturmbrecher erzählen zu dürfen. Vorab stelle ich mich und meinen Scriptographen vor. Mein Name lautet Konstantin von Arganas, Oberscriptograph des Ordens der Sturmbrecher, Berater des Hochmeisters Bohemunt von Silberburg, Besitzer des Berges Orn und angehender Sophilus. Mein treuer Scriptograph Reginald wird mir die Last abnehmen, alles dokumentieren zu müssen. Doch nun fange ich mit der Entstehung des Landes der Sturmbrecher an.

Kapitel I. „Das neue Land“

Wir schreiben das Jahr 1382 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$. Fünf Adelige befanden sich auf einer Fahrt ins Ungewisse, Spott und Hohn vertrieb sie damals aus den Mittelkanden. Es waren Gerion von Traunstein, Sir Douglas Fromwell, Louis de Sophile, Hartmut der Sänker und Burian von Argon, die einen Neue Welt im Nordosten der Mittelkande suchten. Mit nur zwei Schiffen fuhren sie immer weiter gen Horizont. Ihr ganzes Vermögen bestand aus ein wenig Proxiant, einigen Pferden, Bauern, Knappen und Werkzeugen. Eines Tages gerieten sie in einen starken Sturm, der in der Nacht des 15. Tages des 4. Sprunges 1382 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$ ein Menschenopfer verlangte. Sir Douglas Fromwell wurde in die Tiefe des Meeres hinabgezogen, als er versuchte einige Proxiantkisten unter Deck zu bringen. Zuerst bemerkte dies keiner, doch schnell wurde seinen Knappen klar, dass etwas Schlimmes geschehen sein musste. Er blieb verschollen, selbst als sich das Unwetter lichtetete. Tiefe Trauer plagte die Reisenden, doch so konnte es nicht weitergehen. Die Diener des Sir Fromwell durften Tage später selbst entscheiden, welchem Ritter sie sich anschließen wollten. Mehr als die Hälfte der Lecken gliederten sich in die Reihen Gerion von Traunsteins ein. So hatte Gerion fast doppelt so viele Knappen wie jeder andere Ritter. Gerion beruhigte die Gefolgsleute und veranstaltete eine Trauerfeier für den Verstorbenen. Dabei sprachen sie den Gott des Wassers an. Als Dank für das Gebet ließ der Gott des Wassers Soohrus beide Schiffe stranden. Die Mannschaft konnte es kaum glauben, als sich vor ihnen eine Landschaft mit

unbeschreibbar großen Bergen erstreckte. Sie waren an ihrem Ziel angekommen. Eine neue Welt lag vor ihnen. Sie hatten die Möglichkeit von vorne zu beginnen. Gerion betrat als erster festen Boden. Nachdem die Schiffe gelöscht wurden, beteten die Reisenden wieder und sprachen den Gott der Erde an. Arkyra erhörte sie und ließ sie einen Fluss mit Trinkwasser und fruchtbarem Boden in der Umgebung finden. Ein Lager wurde gebaut. Der neue Ort wurde befestigt und in den Karten eingetragen. Jedoch gab es nicht genug Bauern und Frauen, um eine florierende Stadt aufzubauen. So fuhren einige Ritter und Gefolgsleute zurück. Nach einem Monat erreichten mehrere große Schiffe den spartanisch angelegten Hafen. Gerion konnte es kaum glauben, mehr als 1200 Männer und Frauen sowie Kinder wurden beim Ausladen der Schiffe gezählt. Viele Neuankömmlinge waren überwältigt und wollten den Namen des neuen Landes wissen. Die fünf Ritter waren losgezogen ohne sich Gedanken über den Namen der neuen Welt und seinen neuen Städten zu machen. So nannten die restlichen vier am 20. Tag des 10. Sprunges 1582 A*S*L*V den Kontinent, Erziel und die Stadt, im Gedenken an Sir Cromwell, Cromwell. Mehr und mehr Schiffe erreichten Erziel, am 30. Tag des 11. Sprunges 1582 A*S*L*V zählte die Stadt Cromwell schon mehr als 5000 Einwohner. Es wurde langsam immer enger an dem Flüsschen und innerhalb eines Jahres wurden große Teile des Kontinents erkundet. Durch die große Anhängerschaft wurde Gerion von Traunstein am 4. Tag des 1. Sprunges 1583 A*S*L*V zum König über Erziel gekrönt. Zusätzlich stießen die Ritter 1583 A*S*L*V im Norden des Reiches auf ein unangenehmes und sehr kaltes Land namens Halskjer. Die Einheimischen waren den Rittern böse gegenüber gesinnt, da sie keine Konkurrenten duldeten. Ihre Kultur widersprach denen der Mittellande. Sie waren wild und kaum organisiert, doch dies machte sie schwer einschätzbar. Cromwell wurde aufgerüstet und hatte an Spitzentagen mehr als 400 Wachmänner gleichzeitig. Adelige Burschen wurden von den Rittern als Knappen herzlich empfangen und erwachsene Adelige zu Rittern geschlagen. Die Garde wurde am 16. Tag des 1. Sprunges 1583 A*S*L*V offiziell gegründet, um die Einwohner Erziels zu schützen. So hatten die Einwohner Erziels eine stattliche Armee aus etwa 200 Rittern, 100 Knappen und 1000 Gardisten. Doch dies reichte nicht. Bei der Schlacht um den Fluss Fjarn starben mehr als 100 Ritter und ca. 600 Gardisten. Die restlichen Truppen zogen sich geschlagen nach Cromwell zurück. Ihr einziger Trost waren einige Halskjer, die sich ihnen anschlossen. So hatten die Streiter Erziels etwa 50 Barbaren als Verbündete, die sich nicht länger von dem Barbarischen Hochkönig befehligen lassen

wollten. Es war hoffnungslos, es kamen nicht genügend Truppen aus den Mittellanden, um die Armee wieder auf ihre stattliche Größe aufzustocken.

Einige Zeit später trafen schlechte Nachrichten aus dem Norden ein. Die Barbaren waren auf dem Weg, um die Stadt in Schutt und Asche zu zerlegen. Der einzige Ausweg, so schien es, war ein heimlicher Überfall auf die schlafenden Halskjer. So sah es Zurian von Argon als Aufgabe an, die 50 Barbaren und die restlichen 100 Ritter gegen die Halskjer zu führen. Am 5. Tag des 3. Sprunges 1385 A*S*H*V geschah es. Während der Nacht schlichen sich die Barbaren heimlich ins Lager der Halskjer, um den Hochkönig zu ermorden. Kurz vor ihrem Ziel wurden sie entdeckt und das Lager begann langsam, sich auf den Angriff von innen zu konzentrieren. Die Ritter nutzten diese Ablenkung und ritten alles und jeden niedermetzend zu ihren Verbündeten in der Mitte des Halskjer Lagers. Die Ritter konnten einige Barbaren retten, doch bei dieser Aktion starben 20 Ritter und 40 Barbaren. Zurian tat sich besonders hervor, als er mehr als 20 Barbaren alleine umbrachte. Doch der Krieg endete nicht und der Hochkönig war nun noch wütender. Die Ritter sammelten in Cromwell wieder ihre Kräfte für den bevorstehenden Kampf. Die Halskjer erreichten Cromwell nur einen Monat später. Sie belagerten die Stadt unaufhörlich, da sie ein Heer aus etwa 7000 Mann hatten. Sie waren wild und wollten die Ritter aufgespießt sehen. Am 5. Tag des 4. Sprunges 1385 A*S*H*V beteten die Einwohner Cromwells vor Angst. Es sollte ihr letzter Tag sein, so schien es. Da öffneten sie urplötzlich die Berge und eine Flut aus brennenden Steinen überschwenmte die Halskjer. Keiner kam lebend davon und der Wind ließ das Magma entlang der Stadt ins Meer fließen. Die Einwohner beteten abermals, doch diesmal zu Brasos, dem Gott des Feuers und zu Histrasos, dem Gott der Luft. Über den Sieg waren alle erfreut, doch es sollte noch viel mehr passieren im Lande Erziels...

Kapitel II. „Ausdehnung Erziels“

Es sind nun bereits mehr 20 Umläufe vergangen und lange, lange Zeit hat man nur gutes aus Erziel gehört. Doch 1403 A*S*H*V geschah das unvermeidliche. Gerion von Traunstein starb im Alter von 56 Umläufen. Sein Tod veränderte wohl die Ausrichtung der Gestirne und dunkle Zeiten begannen wieder. Doch nur die Weisen und alten Ritter sahen es kommen. Bevor ich fortfahre erzähle ich euch noch von den wunderbaren Taten der Ritter. 1383 A*S*H*V, nach der Vernichtung der Halskjerarmee, wurde fleißig an der Befestigung der Stadt Fromwell gearbeitet. Doch die Menschen hatten sich so schnell in Fromwell ausgebreitet, dass Gerion beschloss, eine neue Stadt für die kommenden Flüchtlinge aus den Wittellanden zu gründen. Weit im Süden gründete er 1386 A*S*H*V eine Siedlung namens Karroburg. Diese Stadt erhielt ihren Namen von den Karroburger Handelsflotten. Sie belieferten Fromwell und brachten reichlich Neuankömmlinge ins Land. Weiterhin wurde ein großer Teil des Südens entdeckt. Doch unterhalb Karroburges gab es nur totes Land. So wurden die Ritter in ihre Schranken verwiesen. Sie hatten im Norden das Land der Halskjer, im Süden totes Land und im Osten war bereits alles überfüllt. Wo also sollten sie noch hin? Eine große Frage war das Bergmassiv inmitten Erziels. Es bildete eine Art Gürtel, jedoch hatte es niemand geschafft durch in hindurch zu gelangen. 1394 A*S*H*V umrundeten einige eifrige Knappen als Ritterprüfung das Bergmassiv innerhalb der Sprünge. Weitere Siedlungen wurden 1396 und 1397 A*S*H*V im Süden Erziels angelegt. Nun hatte das Land bereits eine Bevölkerung von 12000 Einwohnern. 1401 A*S*H*V erreichte die Ritter eine Mitteilung der Handelsflotte. Kleinere Inselgruppen wurden abseits des normalen Anfahrtsweges gefunden. So waren die Platzprobleme behoben, doch das Geheimnis um den Berggürtel hielt weiter an. Einige sagten sich, dass dort Gespenster und Untote lauerten und nur warteten, endlich über die Berge kommen zu können. So wurden schnell Legenden und Mythen weitererzählt und kaum ein Kind traute sich in die Nähe der Berge, obwohl bisher alle Expeditionen zurückkamen, wenn auch erfolglos. 1403 A*S*H*V starb Gerion von Traunstein. Die drei übrig gebliebenen Ritter begruben ihn in der Nähe der Berge und trauerten Tagelang. Doch glücklicherweise hatte der Ritter während seiner langen Suche und Regentschaft über Erziel einen möglichen Thronfolger geboren. Zur Ehre der Götter

wurde Orions Frau lebendig mitbegraben. Es schien jedoch fast so, als ob die Rittern nicht mehr in der Gunst der Götter standen und nach und nach starben alle 3 Expeditionsführer. Das Volk Erziels stand ohne Anführer da. Der Thronfolger Orions war noch nicht alt genug, um mit seiner Macht umgehen zu können. Doch die Bevölkerung brauchte einen richtigen König. So wurde Tarkas von Traunstein König über das Land Erziel. Er hatte gerade 14 Umläufe inne, als er den Thron 1407 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$ bestieg. Doch die Götter gerieten in Vergessenheit und es schien fast so, als könnte der junge König Erziels es zu neuer Blüte schaffen. 1411 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$, mit 18 Umläufen, wurde die Gier in Tarkas zu groß. Er wollte sich zum Hochkönig der Halskjer krönen lassen. Aus Frieden wurde Krieg. Die Armee Erziels hatte nun bereits eine stattliche Größe von 10000 Soldaten, davon waren 800 Ritter und 200 Knappen. Die Halskjer waren überrascht, als sich die Armee tief in ihr Land bohrte und alles niederschmetterte, was sich ihnen in den Weg stellte. Sieg um Sieg erlangte Tarkas. 1415 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$ stand er mit den verbliebenen 8000 Soldaten vor den Toren der Hauptstadt der Halskjer. Sie wurde Haggaroth genannt. Bei unnützen Belagerungsversuchen steigerte sich der Unmut der eigenen Soldaten. Die Halskjer hatten genügend Vorräte und lebend wären sie ohnehin nicht aus der Stadt gekommen, so hielten sie alle Anstürme aus. Für Tarkas wurde es langsam zu brenzlich und er floh mit einigen seiner treuesten Angehörigen. Die Soldaten sahen keinen Sinn in der Belagerung und so zogen sie 1416 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$ wieder zurück nach Cromwell. Wieder einmal zeigten die Halskjer ihren Mut und ihre Stärke. Tarkas regierte Erziel nun noch weitere 12 Umläufe, bis ihn eine Krankheit dahinstreckte. Sein einziger Sohn, Kogal von Traunstein, wurde Erbe des Reiches. 1428 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$ begannen wieder friedliche Verhandlungen mit den Halskjern. Vorab mussten die Bewohner Erziels aber einige Rohstoffe als Tribut abgeben, da die Halskjer die beiden Kriege immer noch in Erinnerung hatten. Die Städte wuchsen und wuchsen und Kogal führte nicht einen Krieg in seiner gesamten Amtszeit. 1443 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$ verstarb er und hinterließ eine Witwe und 16 Kinder. Sein ältester Sohn Dargath wurde 1444 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$ König und regierte die ersten zwei Umläufe ohne Probleme. Doch einer seiner Brüder enterte 1446 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$ eine Mitteländische Galeere einer Christenbande und brachte die Sekte damit nach Erziel. In den Mittellanden wurde ein Kreuzzug ausgerufen, um das „verlorene Land“, wie Erziel genannt wurde, zurückzuerobern, da keiner mehr an irgendeine Gottheit glaubte. Mehr als 200 Galeonen und damit etwa 20000 Krieger der Christen setzten 1450 $\mathcal{N}^*\mathcal{S}^*\mathcal{H}^*\mathcal{B}$ nach Erziel über. Sie landeten im Süden bei

Karrobung an. Die verweichlichte Stadtwache konnte nichts gegen dieses Heer tun und die Stadt wurde binnen weniger Blitze eingenommen. Die anderen drei Siedlungen im Süden wurden auch schnell eingenommen. Bereits nach einem Umlauf befand sich der Kreuzzug vor Cromwell. Die Stadt fasste nun 15000 Einwohner, doch diese waren zum größten Teil kampfuntauglich. In diesen Stunden der Angst und des Schreckens begannen die Bürger wieder zu den Göttern zu beten. Doch es half nichts. Blick um Blick fielen immer mehr Verteidiger und alleine die schiere Masse der Belagerer machten so manch einen Kecken kampfunfähig. In dieser Not beteten selbst Ritter zu den Göttern. So erhörten die Götter die Bewohner. Aus dem Norden erklangen hunderte Trommeln sowie Kriegshörner. Es war unfassbar. Am 30. Tages des 9. Sprunges 1451 A*S*L*V brandete ein riesiges Nordmannheer in den überraschten Kreuzzug. Eine so schiere Masse an Halskjer wurde nicht einmal bei der Eroberung ihrer eigenen Länder gesehen. Die Halskjer schafften es, die Kreuzritter nach Süden zu treiben, doch die anfänglichen Erfolge wandelten sich um, in fanatische Angriffe ohne Auswirkung. Die Kreuzfahrer stürmten erneut auf Cromwell ein. Wieder beteten die Bewohner die Götter an. Da öffnete sich ein riesiges Tor am Rande des Bergmassives. Kleine Krieger stürmten aus dem Tor heraus und griffen die Ritter an. Durch ihre geringe Größe wirbelten die Zwerge unter den Pferden hindurch und schädigten die Kreuzritter so stark, dass sie sich zurückziehen mussten. So ward die erste Begegnung mit den Zwergen des Bergmassives kugal getan. Ein kräftiger Anführer der Zwerge, Kaiser Barak Erzturm, 351 Umläufe alt, verhandelte mit König Dargath und bot ihm Unterschlupf in dem Bergmassiv an. Im Gegenzug sollte Dargath die Gardisten so trainieren, dass sie selbst mit Kettenhemd im Bergmassiv effektiv kämpfen konnten, da es einfacher war, die Berge mit einem Verbündeten zu verteidigen. Nebenbei sollten Güter aus den Mittellanden sowie einige Rohstoffe geholt werden.... So zog das verbliebene Volk Erziel in das Bergmassiv und war erstaunt über die architektonische und künstlerische Meisterleistung der Zwerge. Keiner von ihnen hat je eine so große Halle mit Ornamenten gesehen, wie die der Zwerge. Nach und nach kamen immer mehr Zwerge zum Vorschein und die 10000 Einwohner der Stadt hatten beinahe gleich viele zwergische Pendants. Am Ende des riesigen Saales öffnete sich ein großes Tor, hinter dem Tor sahen die Einwohner das erste Mal das Land innerhalb des Gürtels. Alle verstummten als sie den Boden berührten....

Kapitel III. „Das Bergmassiv und der große Verrat am Vaterland“

Vor ihnen ragten Bäume in die Höhe, saftige Wiesen erstreckten sich an einem Fluss entlang, ein See mit vielen Fischen befand sich genau in der Mitte des Zugelgebirges (benannt nach den Zugelzwerge). Die Menschen kamen aus dem Staunen kaum heraus. Doch es würde noch viel zu tun sein, um wieder schöne Städte aufzubauen. Der alte Kaiser Barak Erzturm erlaubte den Menschen alle Kohstoffe in dem Land zu nutzen. Sie sollten nur nicht zu viele Kohstoffe abbauen und immer einen Teil zum nachwachsen zurücklassen. Damit sich die Menschen schnell eingewöhnen, wurden ihnen einige Kohstoffe gestellt. So bauten sie fünf große Städte innerhalb nur weniger Umläufe auf. Die erste Stadt nannte sich Burg. Sie war wie eine halbe Wasserburg 1468 A*S*L*V fertig gestellt worden. Am unteren Rande des Berges wurde jedoch eine große Wehrburg mithilfe der Zwerge gebaut. Sie war so groß, dass man sie aus dem ganzen Tal erkennen konnte. 1473 A*S*L*V wurden mehrere große Ncker vor der Burg angelegt, weil die Zwerge nicht so viele Menschen mitverpflegen konnten. So baute man auch noch einen Hafen bei Burg. Mit Plänen eines alten Langbootes machten sich unsere Tüftler an die Arbeit und entwickelten ein hoch mobiles und gleichzeitig robustes Langboot. So konnten nun auch Fischer wieder ihrer Arbeit nachgehen und auf dem See fischen gehen. Die anderen vier Städte wurden nicht mehr während der Regentschaft König Dargaths fertig gestellt. Sein Sohn Julius übernahm die Krone 1479 A*S*L*V und baute mitunter selbst an Hammerstedt, der Schmiedestadt im Süden des Landes, Sturmfels, der zweiten Wehrburg im Norden, Sektor, der Stadt am Flusse und Rigerath, der Umschlagplatz für Schiffe aus dem mittellreich nahe dem See. Es wurde regen Handel mit den Zwergen getrieben und die Städte wurden immer prunkvoller und größer. Doch 1498 A*S*L*V starb auch König Julius. Sein Erbe war der schon damals merkwürdige Elyor. Elyor trachtete danach, allen Menschen Leid zuzufügen und nur sich das Beste herauszusuchen. So wurde Elyor ziemlich alleine gelassen und hatte keine Freunde. Er entwickelte eine zweite Persönlichkeit und Rang um den Verstand. Als er 1499 A*S*L*V an die Macht kam löschte sich das Feuer aus den Tempeln der Götter, ohne einen Windzug und ohne dass es auch wieder angehen könnte. Elyor folgte seinen eigenen Regeln und so lies er wie wild die örtlichen Kohstoffe abbauen. Dabei hatten die Zwerge vor

Überabbau gewarnt. 1507 A*S*L*V brach ein großes Felsstück aus dem Zugalgebirge ab und krachte in eine Zwergenstadt. Die nordwestlich gelegene Stadt Kharak Zul wurde förmlich zerquetscht. Die Zwerge tolerierten dies nicht und befahlen, mit dem Abbau aufzuhören. Elyor ließ sich nur schwer überzeugen, zur Rache ließ er dafür dann die Wehrburg komplett mit dem abgebauten Silber übergießen. Nun konnte jeder sein Gräueltat sehen. Die Zwerge zogen sich aus allen Handelsabkommen zurück und versteckten sich in ihren Festungen. Elyor ließ die Stadt zusätzlich in Silberburg umbenennen. So ward der grässliche Elyor von Silberburg dabei, eine Flotte aus Langbooten zu machen. 1516 A*S*L*V gab es erneut eine Neuigkeit aus dem Hause Silberburg. Elyor hat den Königsposten abgelegt und wurde von seinen Magistern zum Hochmeister über die Lande ausgerufen. So war Elyor der erste Hochmeister. Er plante einen Angriff und rüstete die Armee auf. Die Götter wurden dabei kaum beachtet. 1522 A*S*L*V versuchten Carl von Hammerstedt, Thomas von Sturmfels und Kargoth von Seltor Elyor zu stürzen. Sie führten eine Armee aus über 5000 Gardisten an. Doch Silberburg war nicht umsonst die Hauptstadt. Die Gardisten kamen nicht einmal zur Wehrfeste. Größtenteils wurden sie auf den Straßen von den elitären Rittern Elyors abgeschlachtet. Die drei „Ketzer“ wurden öffentlich hingerichtet. Diese Aufgabe übernahmen die Protektoren, die jüngst ausgerufene Überwachungsgröße Elyors. Sie bestand aus nur wenigen Anhängern, die des Nachts alle Menschen auf der Straße einfach umbrachten. So führte Elyor auch ein Ausgehverbot ein. Die gepeinigten Bürger sachten sich nichts daraus und folgten weiter ihrem „Hochmeister“. Als Elyor dann den Namen „Silberburg“ in „Der Götterbote“ tauschte, konnte das Volk nicht mehr nur „ja“ sagen. Einige Magister berichteten über vermehrte Aufrufen in der Stadt und mehrerer toter Protektoren. Elyor aber schien dies nicht zu interessieren. Aus irgendeinem Grund verhielt er sich nun merkwürdig zurückhaltend. 1531 A*S*L*V vereinigten sich alle Bürger des Landes und stürmten die Wehrfeste. Sie fanden einen ausgezehrt und verkrüppelten Hochmeister vor, der vor einem Schrein kniete. Es brannte noch das heilige Feuer eines Gottes. Die Blutlachen am Boden des Schreins deuteten auf Opferungen und ein Bild des Gottes Soohrus zierte die Innenwand des Schreines. Elyor versuchte Kräfte des Gottes über Opferungen zu bekommen, doch Soohrus erkannte seine bösen Absichten und verzehrte seinen Körper und seinen Geist Stück für Stück. Ein überlebender Priester berichtete außerdem von einer Vision. So sollte jeder Hochmeister nach der Hohepriesterin suchen. Irgendwann würde sie

erscheinen und das Land verbessern. So war die Periode des Schreckens beendet. Nach der blutigen Absetzung des Elyor von Silberburg, setzte die Phase der Ordensmarschälle ein. Es waren sich alle Würdenträger des Reiches einig, dass erst einmal kein „von Silberburg“ mehr zum Hochmeister erwählt werden sollte. Die große Familie der „von Silberburgs“ wurde nach Halskje verbannt und der erste Ordensmarschall war Siregos zu Greifentumel. Er verfügte als erstes, dass das Amt des Ordensmarschalls nicht vererbbar sei und ein jeder Ordensmarschall maximal 7 Jahre regieren möge. Allerdings verfügte er, dass nach allen 5, 5 Umläufen, also zur Hälfte und zum Ende einer Regierungszeit, der jeweilige Ordensmarschall prüfen möge, ob es wieder einen würdigen von Silberburg gäbe, der das Amt des Hochmeisters wieder führen möge. So kehrte wieder Ruhe in das Land ein. Leider vergaß manch ein Ordensmarschall diese „Ehrenregel“ und so kam dann 1579 A*S*H*B der letzte der Ordensmarschälle an die Macht. Sein Name war Thorgal von Mittelstadt und er war ein blutrünstiger Krieger. Einer seiner Vorfäter war ein Christ und Thorgal lebte heimlich auch mit dem christlichen Glauben. Die Armee war wieder auf voller Größe und Thorgal wollte die Lande der Halskjer überrennen. Er befahl, dass ab dem Tage des Aufbruches am 17. Tages des 7. Sprunges 1586 A*S*H*B alle Ritter des Landes in Silberburg leben sollten. Ein riesiges Heer machte sich mit den vor 75 Umläufen fertig gestellten Langbooten auf den Weg, die Halskjer von der Seeseite anzugreifen. Es dauerte 2 Sprünge, bis die Armee komplett an Land war und weitere 2 Sprünge, bis es das Wetter zuließ auf zu brechen. Nun machten sich Thorgal auf den Weg Richtung der Halskjer Hauptstadt. Doch als die Armee einen zugefrorenen Fluss überquerte, passierte es plötzlich. Ein Halskjer Schamane ließ das Eis brechen und der Ordensmarschall sowie hunderte seiner Krieger versanken im Wasser. Der Rest der Armee machte sich schleunigst auf den Rückweg. Nach der Ankunft wurde alles genau berichtet und vorerst kein Ordensmarschall aufgestellt. 1591 A*S*H*B erschien der Schamane wieder, doch nun mitten in Silberburg, mit einigen Barbaren. Sie tauchten urplötzlich auf, selbst die Magister waren überrascht. Der oberste Magister trat hervor und sprach mit dem Schamanen. Der Schamane verlangte die Neueinsetzung der von Silberburgs als Hochmeister, oder die Barbaren würden das Land vernichten. Die Magister waren so überfölpelt, dass sie bejahten und fortan sollten die von Silberburgs herrschen.

Kapitel 11. „Die Entstehung des Ordens der Sturmbrecher“

1592 A*S*L*V wurde Orlin von Silberburg zum Hochmeister über Erziel erwählt. Seine Krönung fand diesmal nicht in den Tempeln, sondern in der Wehrfeste zu Silberburg statt. Zur Absicherung wurden die Magister beauftragt, über ihn zu wachen. Orlin war weise aber leider schon alt, so konnte er nicht viel für das Land tun. Er regierte es nur so, dass der Handel mit den Zwergen wieder florierte und die Halskjer teilweise auch in das Land einzogen. 1604 A*S*L*V wurde ein neuer Hochmeister gekrönt. Es war Orlins Sohn Akron. Akrons erste Tat war die offizielle Bekamtgabe des Ordens der Sturmbrecher. Die Sturmbrecher sind das Organ des Landes Erziel und darauf aus, es gut zu regieren. Akron befahl, dass jeder Gardist, jeder Magus, jeder Hochmeister und jeder Diplomat in den Orden eintreten müsse, damit sie sich alle gegenseitig kontrollieren. Es dürfe nie wieder zu solchen Epochen kommen, wie damals. Zudem machte er einen Halskjer zum Heermeister, sein Name war Tokrim Abserkes, der Sohn des Hochkönigs zu Halskje. Zudem wurde der Orden der Sophilusse gegründet. Sie sind die Geschichtsschreiber des Ordens der Sturmbrecher und halten alles genau fest. Jedoch muss man als Scriptograph ein Meisterstück anfertigen, um damit in den Rang eines Sophilus zu gelangen. Doch ich will euch nicht weiter aufhalten und beende die Geschichte und mein „Meisterstück“.

Konstantin von Arganas, 30. Tag des 7. Sprunges 1606 A*S*L*V

Kapitel V - Das Land des Ordens und seine Nachbarn, und die alte Heimat.

So, wie es mein berühmter Lehrmeister Konstantin von Arganas in seinem berühmten Meisterwerke schrieb, so möchte ich, einer seiner Schüler einen Bericht der Gegenwart hier niederlegen.

Dem, wie häufig kam es in der Geschichte vor, dass Menschen Fehler begehen -
Daraus
lernen und wieder vergessen.

Die Familie derer von Silberburg, die nun endlich wieder mit dem Segen der Götter Elemente
regieren, mögen zu denen gehören, die nicht vergessen werden.

Dem, so nun auch wieder Eintracht mit den Halskjern herrsche und der König der Eyngläubigen in seine Schranken verwiesen sey.
So sicher sey es jedoch, dass der Glaube der Eynen und die Wildheit der Halskjer ewig bleiben werde.

Der König des Eynen, wart jedoch weise genug einzusehen, dass eine friedliche Art des Zusammenlebens besser sey.

Doch um das Gebiet des Ordens wird er Glauben der Eynen immer stärker.

Um so verwunderlicher sey es, warum gerade Wir, die den vier Göttern der Elemente den Glauben schenken, so an dem „alten Glauben“ hängen.

Dieser Frage geht der Orden der Sophistose schon langen nach, lange suchten wir, mit der
Erlaubnis und der Unterstützung des ehrenwerten Hochmeisters, in den alten -
jahrtausend
Alten Schriften.

Diese zum Teil schon zerfallenen Schriften und Aufzeichnungen sind in einer Schrift geschrieben, die selbst den Weisesten und Gelehrtesten des Ordens der Sophilosse, nicht möglich sind, lesen zu können.

Nediglich die Zahl 8 sey zu erkennen. Diese Zahl findet man auf einem Pergamente, das von seyner Schrift her zu Deuten, mindestens so alt sey wie die anderen Schriften.

Jedoch fällt auf, dass dieses Pergament - ganz im Gegensatz zu den anderen Schriftstücken,

in einem gerade zu guten Zustande sey.

Es scheint hier außer Frage zu seyn, dass diese Schriftrolle unter dem Schutze der Götter stehe.

Ja, sie muss ein Hinweis auf die alte Heimat seyn, die derjenigen Vorfahren - die hier leben,

schon vor tausenden von Jahren verlassen haben müssen.

So mögen wir alle beten, dass die Götter der Elemente uns beschützen mögen, vor dem Eynen.

Kapitel VI. „Das Ordensreich der Sturmbrecher“

Es waren die Priester und Heiler, die zu den Göttern der vier Elemente beteten, die einst aus tiefster Not heraus, den Orden gründeten.

Denn in der alten Heimat - über deren Ort es keine Überlieferungen mehr gibt, sondern nur noch spekuliert wird, gab es den Glauben der „Eyngläubigen“ nicht

So waren es am Ende auf Erziel nur noch wenige des herrschenden Adels, die dem „alten Glauben“ noch treu ergeben waren. Wohlwissend, dass sie erstarkten und nun den Großteil des Adels hinter sich hatten, fingen Sie an gegen den „alten Glauben“ zu intrigieren.

So kam es, dass am Ende nur noch das Haus derer von Silberburg, sich zum alten Glauben bekamte.

Das Oberhaupt des „Eynen Glaubens“ versprach den Gläubigen der Götter der Elemente, der Sturm des Eynen werde sie endgültig vernichten.

Nkron von Silberburg, der amtierende Herzog eines großen Lehens, der trotz seines alten Glaubens beim König noch hoch in der Gunst und unter dessen Schutz stand, war es schließlich der diesem Satz entgegnete: „Dann werden Unsere Soldaten - Euren Sturm nicht aufhalten - sondern auch brechen“.

Doch der Preis war hoch, denn der Adel um den König schaffte es nun, dass dieser schweren Herzens den Reichsbann über das Haus von Silberburg und deren Getreuen legte.

Und so - in der Stunde der schwersten Not, betete Nkron von Silberburg lange zu den Göttern der Elemente. Ganze drei Tage sollte das Ritualgebet dauern. Am dritten Tag, zur späten Stunde geschah es - dass Nkron Brazos, der Gott des Feuers und des Kampfes erschien. Brazos war von dem Mut und der Entschlossenheit des edlen Nkron zu tiefst beeindruckt und trotz des „Verbotes“ von der Elementen Göttern Ersten, Arkyra - mischte sich Brazos in die Angelegenheiten der Menschen ein.

Nkron war zuerst zu tiefst erschrocken und verfiel dann in tiefste Demut - und so menschlich es auch war - so sollte das Folgende auf immer ein Bestandteil derer von Silberburgs sein.

Dem Nkron bat und flehte Brazos an, ihm im Kampf zu helfen... Dafür versprach er sich Oder wenn auch immer ihm - dem großen Brazos zu opfern.

Soch Brazos war weise genug - und so verlangte er von Nkron einen Blutschwur.

So sollte er, Nkron für alle Silberburgs einer jeden Generation schwören, auf immer Ihm dem

Brazos, vor allen anderen Göttern der Elemente zu dienen.

Was hätte Nkron tun sollen? Er hatte gegen eine Übermacht der Eyngläubigen zu kämpfen

und es sah eher nach einem Sieg der Eyngläubigen aus. Und so legte Nkron den Eid ab.

Brazos hielt sein Wort und er schenkte Nkron ein Schwert, dieses dürfe er jedoch nur benutzen, solange er sich im gesegneten Land befinde. Sollten jemals er, oder seine Nachfahren das gesegnete Land verlassen, so müßte er es am sichersten Ort und unauffindbarsten Ort zurücklassen.

Soch das war nicht alles, Brazos gebot Nkron sofort sich in die Schlacht zu begeben.

Und so geschah es, das Nkron aus der belagerten Feste, derer von Silberburgs einen Ausfall wagte - gegen eine große Übermacht... Es wurde berichtet, dass kurz bevor die beiden Armeen aufeinander trafen... ein Feuerstrahl vom Himmel geschossen kam. Dieser traf Nkron und sogleich frohlockten die Eyngläubigen, dass Ihr Gott den ketzerischen Anführer getötet habe - aber sie sollten sich bitter täuschen.

Dem aus dem Feuer ritt ein, im roten Feuerschein gehüllter Nkron und aus allen Kehlen, seiner noch zuvor geschockten Männer erklang: Brazos hat ihn geschickt.

Und so schrie Nkron seinen Männern zu: "Brecht Ihren Sturm"

Geschockt und überrumpelt zu gleich, verloren die Eyngläubigen die Schlacht und es liegt nahe, dass es Brazos selbst gewesen sei, der in den Körper des Nkrons gefahren sei.

Dem nach der Schlacht verkündete ein vollkommen, unverletzter Akron von Silberburg den Sieg mit den Worten: „Brazos hat uns den Sieg geschenkt. Ihr Sturmbrecher“.

Voll Freude richtete man ein Fest zu Ehren der Götter der Elemente aus, doch besonders zu Ehren des Brazos, zahlreiche Rituale wurden angehalten.

Doch, so erfuhren auch Arkyra und die anderen Götter von dem Geschehenen. Nun ein Gott kann einen anderen wahrhaft nicht bestrafen, besonders da Brazos auch Ihre Gläubigen gerettet hatte.

Aber Arkyra sollte von fortan Brazos stärker beobachten und sie erlegte Akron von Silberburg ein schwere Bürde auf.

So erschien sie ihm des nachts und verkündete: „Akrone von Silberburg, ich weiß das Du im Sinne aller Götter handeln wolltest, doch hast Du einen Blutschwur mit Brazos eingegangen. So soll es sein, von nun an werden Du und Deine männlichen Nachfahren auf ewig die Gesandten des Brazos auf Erden sein.“ Und Arkyra sah einen überraschten, doch auch erfreuten Akron - und so sprach sie weiter: „Doch, Akron - frohlocke nicht. Denn Du wirst durch diese mächtige Gabe wenig Freunde haben - und deren vieler Meider. Die Mächtigen, Akron - sind meistens alleine. Es wird der Tag kommen, da würden Deine Nachfahren verstehen, was ich Dir heute sage. Ab diesem Tag, werden Deine Nachfahren dafür Sorge tragen, dass es immer der Ausgleich sein wird, dem sie mit Ihrer ganzen Kraft und Stärke dienen werden. Ihr von Silberburgs, werdet von diesem Tage an, nachdem Ihr lange im Schatten gelebt habt, dafür Sorge tragen - das Ihr die Seele derer Frau finden müsst, die alle Götter der Elemente in sich vereint. Über deren Leben werden Ihr ab diesem Tage an wachen müssen.“ Akron war sich auf einmal bewusst, welche Bürde er sich und besonders seinen Nachfahren auferlegt hatte. Doch Arkyra fand versöhnliche Worte zum Schluss: „Akrone, verzweifle nicht, sondern schenke den rechten Glauben. Du hast die Götter der Elemente und Ihre Gläubigen beschützt und so werden auch wir Dich und Deine Nachfahren schützen. Und bedenke, dass es eine große Gunst der Götter und besonders meines, launischen Bruders Brazos ist, dass er Dich und Deine Nachfahren erwählt hat.

Herrsche mit Weisheit, schütze den Glauben der Elemente, respektiere aber auch den Glauben derer - die an das vermeintlich Gute und nicht Dunkle glauben, halte Deine

Art der Regierung in der Waage von Strenge und Milde, denke bevor Du handelst, sprich mit Deinem Gegner bevor Du das Schwert gegen ihn ziehst. Doch gehe erbarmungslos gegen das Dunkle und alles verräterische vor!“

Und so verschwand Arkyra wieder und lies einen - zwischen Gefühlen, schwankenden
Kron zurück.

Doch es der Segen der Götter der Elemente schien offen auf Kron zu liegen, denn nach der verheerenden Niederlage der Eyngläubigen, ersuchten der König und der restliche Adel den Frieden mit dem alten Glauben und denen von Silberburg.

So wurde das Herzogtum Silberburg, zur Zufluchtstätte für all jene, die weiterhin an die Götter der Elemente glaubten. Das förderte auch das Handwerk und dadurch die Lebensqualität im Herzogtum Silberburg. Denn die Priester des Eynen hatten besonders um die Gunst des einfachen Volkes auf der einen Seite und der des Hochadels auf der anderen Seite geworben. Denn sie hatte gewusst, dass gerade die Menschen des Handwerkes - stärker an die Götter Ihrer Elemente glaubten.

Kron von Silberburg erhielt den Beinamen „Der Erwählte“ und in seiner Zeit der Herrschaft gab es von nun an Frieden und Wohlstand - doch so schien es nur. Denn mit noch größerem Argwohn, beobachteten die Nachbarn den für sie ungewollten Aufschwung des Herzogtums. Doch alle Versuche Kron, ins Jenseits zu befördern scheiterten und Kron, sich an die Worte Arkyras erinnernd - „übersah“ diese Versuche ihm nach dem Leben zu trachten, für das Wohls seines Volkes - aber auch um die Gunst der Götter in einem neuen Krieg nicht überfordern zu wollen.

Der Tag - der Hoffnung seiner Feinde sollte länger dauern als erwartet, denn Kron wart

Am 10 ten Jahrestag des Sieges über das Heer der Eyngläubigen schon 69 Jahre und hatte so schon viele seiner einstigen Gegner, friedlich überlebt. War dieses lange Leben, dass was Arkyra - die Mutter - ihm gesagt hatte mit den Worten: „...so werden wir auch Dich und Deine Nachfahren schützen...“?

Ja, er hatte in Weisheit und im Zeichen der Waage regiert und in seinem Volk, aber auch über die Grenzen hinaus, wurde sein langes Leben - als wahres Zeichen der Götter gesehen.

Doch die Wolken wurden dunkler, denn im Alter von 79 Jahren, trug Akron seinen Erstgeborenen, Walthar zu Grabe. Walthar war mit 59 Jahren, eines natürlichen Todes gestorben. Seine Gemahlin Sylvana war schon vor langer Zeit zu den Göttern gegangen, so war der letzte „reine“ Thronerbe Bromuhr, der Zweitgeborene. Doch auch Bromuhr war schon 55 Jahre alt und bei weitem nicht so geschickt im Umgang mit Mensch und Schwert, wie es sein Bruder gewesen war. Dies hatte Akron erkannt und hatte versucht Bromuhr die wichtige Verbindung zwischen Mensch und Schwert zu vermitteln. So gab er schon früh Bromuhr den Auftrag, eine besondere Stätte zu gründen. Dort sollten die ausgebildet werden, die - wie Arkyra - es gewollt hatte - später einmal die Erwählte schützen sollen. So sollten die für diese besondere Stätte Erwählten, im Sinne des strengen Glaubens an die Götter - an alle Götter erzogen und ausgebildet werden, aber auch im besonderen Sinne des Verteidigenden Kampfes trainiert werden.

Immer wieder, erzählte Akron Bromuhr, von dem Erscheinen der Mutter Göttin - Arkyra.

Doch hatte Bromuhr wirklich verstanden und verinnerlicht, was Akron und Arkyra von ihm verlangten? Oder war er auch schon nur von Brasos durchdrungen? Doch die neue Akademie der Wächter schien zu zeigen, dass Bromuhr es verstanden hatte. Denn die hier ausgebildeten „Wächter“, waren nicht nur hervorragende Kämpfer, sondern auch der Kunst des Schreibens, des Lesens und Rechnens und des Glaubens der Götter

Bemächtigt. Bromuhr setzte sie ausschließlich zum Schutze der reisenden Priester ein.

Es war ein strahlender Sommer Tag, als sich schlagartig die Wolken zu einem düsteren Himmels Szenario formierten. Blitz und Donner schafften sich Gehör, es begann in Strömen zu regnen und...tatsächlich sah man feuerummantelte Sternschnuppen am hellen Tage.

Akron von Silberburg - „Der Erwählte“ lag im Alter von nunmehr 81 Jahren im Sterben.

Und die Götter der Elemente - ja es waren die Götter selbst - zollten ihm auf Ihre Art Ihren Respekt.

Und so auf dem Sterbebett, erschien ihm Arkyra und sie sagte: „Akrone - unser Sohn, meine Brüder haben mich geschickt. Du hast uns und Deinen Dir

„Unvertrauten wohl gedient, Du hast viel Freude - aber auch viel Leid erlebt“ - und in diesem Moment sah er noch mal

Seine geliebte Gattin Sylxana und seinen Sohn Walthar - „es ist nun Zeit, Akron - dass das Schicksal seinen Lauf nimmt, ohne das Du es weiter beeinflussen kannst. Du wirst nun auf die Insel - Hallen der Elemente reisen, dorthin wo alle Gläubigen ihre letzte Reise

unternehmen. Sein Sohn Bromuhr wird nun Sein Werk fortführen - und ich und meine Brüder werden sehen und beurteilen, ob auch er unsere Gunst erlangt.“ Akron wollte etwas sagen, doch Arkyra gebot ihm zu schweigen: „Akrone, bete nun ein letztes Mal in dieser Welt zu Uns und verabschiede Dich von Seinen, Dir Nahestehenden.“

Und so geschah es, Akron führte noch mal ein längeres Gespräch mit Bromuhr und starb als Mann.

Der Tod des Akron war auch der Beginn einer längeren Phase des „Todes von Idealen“.

Im ganzen Herzogtum, aber auch in den Nachreichen wurde der Tod mit Erstürzen aufgenommen. Denn obwohl die Nachbarreiche inzwischen ganz dem Eynenglauben angenommen hatten, so wurde doch inzwischen Klerus und Adel von jenen gebildet, die in teilweise schon in zweiter Generation, nach dem großen Krieg herrschten. Sie hatte sich mit der friedlichen Koexistenz des Herzogtums, des alten Glaubens arrangiert. Der Handel blühte wieder und die Priester des Eynen Glaubens und die der Elemente Glaubens reisten ungehindert, durch die jeweiligen anderen Reiche. Akron war ein Garant für die Stabilität einer ganzen Region gewesen.

Das Volk im Herzogtum wart in tiefer Trauer und genauso hoher Erwartung, in den Nachfolger des Akrons, vertieft.

Denn viel wussten weder die Nachbarreiche noch die eigene Bevölkerung von Bromuhr.

Zediglich die Priesterschaft, hatte Bromuhr durch seine Wächter kennen und schätzen gelernt und fingen an in Ihren Ritualen, den neuen Herrscher zu loben.

Doch wie würde Bromuhr herrschen? Als was würde sich sein wahres Ich, angesichts der neuen Macht zeigen? Würden ihn die Götter akzeptieren? Und besonders, würden die Götter ihm ein Zeichen senden, so wie sie es einst bei Akron in der Schlacht getan hatten?

Bromuhr trauerte zwei ganze Wochen um seinen Vater,
dann zeigte er sich das erste Mal seinem, wartenden Volk.

Das Volk begrüßte ihn mit einem Zusammenspiel, aus Hoffnung und Freude, aber auch Angst und Misstrauen.

Bromuhr, verbrachte die ersten Monate mit allen Beratern und Würdenträgern des Herzogtums und versuchte der Regierungsgeschäfte mächtig zu werden.

Doch anders als sein Vater, hatte er sich bisher fast ausschließlich mit dem Glauben und dem Kampfe beschäftigt, es war Akron und Bromuhr einfach entgangen, ihn Bromuhr intensiv auf die Verwaltungsaufgaben, eines Reiches vorzubereiten.

So entschied Bromuhr, gegen den Rat des ältesten Beraters
Syrnimus des Blauen, eine neues Würdensamt des Protektors zu schaffen. Dieser sollte sich von nun an, um die alltäglichen Regierungsgeschäfte kümmern.

In den folgenden Jahren „entfernte“ sich Bromuhr so, sicherlich „ungewollt“ von seinem Volk. Doch er und sein

Erster Protektor Galfhard zu Opphofen bildeten eine gutes Duo und beide regierten das Herzogtum weise und gerecht. Auch zu seinen Nachbarreichen, führte man zwar deutlich kühler als bisher, immer noch ein friedliches Miteinander.

Das Volk respektierte den neuen Herrscher, doch sie verehrten ihn bei weitem nicht so, wie sie es für Akron getaen hatten.

Bromuhrs Sohn hingegen, Tamhard wurde ganz in der Tugend des Akron erzogen. Denn Bromuhr hatte durchaus ein Gefühl für seine Lage im Volk und bei den Nachbarn

Und er wusste um seine Schwächen. Dies sollte seinem Sohn nicht widerfahren, auch hatte er die Stelle des Protektors nie für dauerhaft angesehen.

Seine Tochter Ludmilla entwickelte sich zu einer großen Priesterin der Arkyra und war im Volk sehr beliebt.

Tamhard verehrte jedoch als erster von Silberburg, im Geheimen den Braos stärker, als die anderen Götter.

Doch Bromuhr wusste um die Vorlieben seines Sohnes, doch es war sein einziger Sohn und hatte nicht auch Akron, durch die Anbetung des Braos, später auch den Segen der anderen Götter erhalten?

Tamhard entwickelte sich tatsächlich immer mehr Parallelen zu dem jungen Akron. Bromuhrs weitere Regentschaft war eher ohne besondere Höhen und Tiefen, zu beschreiben.

Er starb mit 62 Jahren und hinterließ ein stabiles Herzogtum, seinem Erben und Sohn Tamhard.

Die Welle der Gefühle, Ängste und Emotionen - geschweige denn Anzeichen der Trauer der Götter, blieb jedoch fast vollständig aus.

Im Leben hatte Bromuhr sein Volk zwar gut regiert, doch hatten die Götter nie zu ihm gesprochen, doch hätten man dies erwarten können?

Hatte Bromuhr überhaupt je die Möglichkeit gehabt, aus dem Schatten seines so berühmten Vaters Akron „Des Erwählten“ überhaupt hinaus zu treten?

Diese Fragen stellte sich auch Tamhard, er hatte erlebt - wie sein Vater sich abgemüht hatte. Hatte sein Vater Bromuhr nicht die inzwischen, berühmten Wächter geschaffen? Hatte er nicht in seiner Weisheit die Stelle des Protektors geschaffen, damit sein Volk weise regiert würde? Hatte sein Vater seinen Glauben, nicht auf alle Götter gleichermaßen verteilt, so wie Arkyra es einst auch von Akron verlangt hatte?

Und so begann die Herrschaft des Tamhards mit vielen Zweifeln...und der Suche nach seinem Weg des Seins.

Das Volk hingegen begrüßte Tamhard mit mehr Freude und positiver Erwartung, als sie es einst bei Bromuhr getan hatten. Einer der Gründe hierfür mag sein, dass sich Tamhard bereits den Ruf eines berühmten Kriegers geschaffen hatte. Denn er hatte mit den Truppen des Herzogtums, eine Invasion eines fremden „grünhäutigen“ Volkes zurückgeschlagen. Dabei hatte er sich vorbildlich geschlagen und auch sein Leben für seine Soldaten immer wieder in Gefahr gebracht.

Ein anderer Grund, für die schnelle Gunst des Volkes, war aber sicherlich auch, seine Schwester Ludmilla, die noch zu Lebzeiten, ihres Vaters wohltätige Einrichtungen für das Volk gegründet und betreut hatte.

Tamhard war ganz vernarrt in sein Schwester und hatte voll Mut die damalige Hochzeit mit dem Sohn eines benachbarten Grafen ertragen.

Er hatte nie verstanden, warum sein Vater Bromuhr, dieser Hochzeit zugestimmt hatte. Bromuhr hatte zwar Tamhard erklärt, dass diese Hochzeit das Herzogtum

stärken würde, aber dass er seine Tochter mit einem Eyngläubigen verheiratet hatte...

Der Bräutigam, Harf von Samohr tollerierte zwar den Glauben, Ludmillas doch hatte er sie gezwungen, in die Nachbargrafschaft zu ziehen. So wart Ludmilla nur noch von Zeit zu Zeit im Herzogtum.

Doch das war nicht die einzige Klippe, zu Beginn der Herrschaft des Tamhard, denn auch der alte Protektor

Gaffhard zu Opphofen, wusste natürlich um die Fähigkeiten des Tamhard, die Regierungsgeschäfte selber zu führen.

Doch Gaffhard wusste auch um die eigentlichen Vorlieben des Tamhard - des Kampfes und Krieges und er wusste auch um die heimliche Verehrung des Brasos. So suchte

Gaffhard nach einer Möglichkeit, zum einen Protektor zu bleiben und auch seinem Sohne Zyrion die Nachfolge als Protektor zu sichern.

Doch zu erst gab er scheinbar dem Wunsch des Tamhards nach, dass dieser die Regierungsgeschäfte selber wieder führen wollte. Gaffhard spielte auf Zeit und zögerte, geschickt und ohne das es Tamhard merkte, die eigentliche ganzheitliche Übergabe, der Regierungsgeschäfte hinaus, immer in der Hoffnung eine Möglichkeit zu finden, die gewohnte Macht zu behalten.

Diese Möglichkeit sollte sich Gaffhard als bald bieten.

Es war ausgerechnet Ludmilla, die Gaffhard diese Chance bot. Denn Ludmilla und Gaffhards Sohn Zyrion waren sich auf den seltenen Besuchen Ludmillas, immer näher gekommen.

Schon lange lebten Ludmilla und Ihr Gatte Harf von Samohr, ein getrenntes Leben. Und so entflammte ein

Innige Liebe zwischen Ludmilla und Zyrion.

Es wird weiter berichtet, dass auch Brasos nicht ganz unschuldig an der „entflammten“ Liebe gewesen sei.

Und so kam es, dass es Gaffhard war, der Ludmillas Gemahl Harf, über einen Mittelsmann die heimliche Liebenschaft seines Sohnes und Ludmillas mitteilte - natürlich ohne selber genannte zu werden.

Und so begann das „Schicksalsrad“ sich schneller zu drehen.

Harf, inzwischen selber Herrscher über die Grafschaft Samohr, reiste persönlich zu Tamhard, um Gemugtung zu fordern.

Zu erst war Tamhard zu tiefst enttäuscht und wütend zu gleich, über das Geschehene. Doch als bei einem weiteren Zusammentreffen mit Harf, dieser Tamhard mangelnde Durchsetzungskraft vorwarf und Galfhard seinerseits, Tamhard einredete, er könne diese Beleidigung nicht auf sich sitzen lassen, wird berichtet - man habe ein kurzes „rötliches“ Leuchten - wie Flammen in den Augen, Tamhards gesehen. Hatte Brasos - nun wieder seine Hände im Spiel?

Das was nun geschah, lässt tief darauf schließen, dass es ein sicherlich ungewolltes Bündnis, zwischen Brasos und Galfhard gab.

Und - Tamhard reagierte so, wie es beide sich wünschten.

Voll des Zornes über den Vorwurf des Harf und aus ganzer Liebe zu seiner Schwester Ludmilla, drohte Tamhard Harf mit dem offenen Kriege. Zugleich annullierte er im Namen der Götter der Elemente die Ehe zwischen Ludmilla und Harf.

Harf reiste damit, brüskiert und mit einer potentiellen Kriegserklärung, des großen und mächtigeren Nachbarn

zurück. Sofort sprach er beim König vor, der seit Jahren sich nicht mehr um den Konflikt hatte kümmern müssen und sich auch nicht mehr in die Angelegenheiten des Herzogtums der Silberburgs gekümmert hatte.

Doch er war noch immer, das offizielle Oberhaupt - auch derer von Silberburgs.

Der ebenfalls junge und unerfahrene König „Richard

der Jüngere“, wurde ebenfalls von seinen Ministern

schlecht beraten. Dem schon lange hatte man mit eifersüchtigen Blicken, das Reichthum und mit angestopften Blicken, die wachsende militärische Stärke des Herzogtums der Silberburgs, beäugt.

So rieten sie dem jungen König, hart durchzugreifen. Als dann schickte König „Richard der Jüngere“, einen Abgesandten an den Hof des Tamhard. Dieser erläuterte Tamhard und dessen Berater die „Wünsche“ des Könige.

Dieser forderte die umgehende Auslieferung des Syrion und die Bestrafung der Ludmilla - wegen Ehebruchs.

Hätte Tamhard dem zugestimmt, wäre es für die beiden Liebenden - der sichere Tod gewesen.

Ferner forderte der König in diesem Zusammenhang, dass Tamhard, dass Militär in seinem Reiche verkleinern sollte und die seit dem Krieg ausgesetzte Zahlung des Zehnten an den König wieder zahlen sollte.

Alles in allem eine „verkleidete Kriegserklärung“ über die sich der junge König, gar nicht bewusst gewesen war.

So, konnte Tamhard nur mit einer generellen Ablehnung reagieren. Unverrichtetet Dinge reiste der Abgesandte an den Königshof zurück und - die Luft roch nach einem erneuten Krieg.

So war es gewollt - so sollte es geschehen. Auf beiden Seiten wurde sofort das Militär mobilisiert.

Tamhard war sich der Lage, trotz seines jungen Alters und der eigentlichen „Unerfahrenheit“ im Regieren, durchaus bewusst.

Und so tat er das, was Galfhard so gewünscht hatte, er lies ihn als Protektor erst mal in Amt und Würden.

Dann sprach er lange mit Ludmilla und so wurde schließlich die Ehe zwischen Ludmilla und Syrion vollzogen und Galfhard frohlockte.

Tamhard gab alle nötigen Anweisungen und begab sich als Mann in den Tempel der Götter der Elemente. Dort schloss er sich für eine ganze Woche ein, in dieser Zeit trank er lediglich aus dem Brunnen der Götter. Dieser war in der Mitte des Tempels gelegen.

Er betete in alter Tradition zu den Göttern, in der Hoffnung eine Zeichen zu erlangen.

Und da...ja...da erschien es ihm, es fiel ihm wie Schuppen von den Augen. Das Schwert, das Brasos einst Akron übergeben hatte. Es war - wohl von den Göttern gewollt - in Vergessenheit geraten. Natürlich, dachte Tamhard,

nie hatte er seinen Vater Bromuhr mehr mit dem Schwert gesehen. Erst jetzt erinnerte er sich, wie er als kleiner Junge, bei der Beerdigung des großen Nkron gesehen hatte,

wie sein Vater Bromuhr, das Schwert auf Nkrons Sarg gelegt hatte.

Und eine weitere Frage kam in ihm auf, man hatte Bromuhr in der Familiengruft bestattet, aber war dort auch das Grab des Nkron gewesen?

Tamhard beendete das Gebet und begab sich sofort in

Die Familiengruft. Dort war das Grab seines Vaters

Bromuhr, dass seines Bruders Walthar und dass der Frau des Nkrons Sylvana.

Ferner gab es noch die Gräber anderer

Familiemitglieder... aber Nkrons Grab - es wart nicht in der Gruft.

Sofort rief er nach Galfhard und befragte ihn...und auch Galfhard schien einen Schleier vor seinen Erinnerungen zu haben. Hatte Bromuhr ihm von dem Grab des Nkron erzählt, Galfhard wusste es tatsächlich nicht.

Tamhard war der Verzweiflung nahe, warum sollten ihm die Götter die Erinnerung an das Schwert geschickt haben, wenn sie ihn nun so wieder verließen?

Er kehrte in den Tempel zurück - und so wie es menschlich war, vertraute er sich dem an, der ihm am Nächsten stand. Also betete er verzweifelt vor der Statue des Brazos. Doch auch dieser schien noch immer nach mehreren Stunden des Gebetes, ihn nicht erhören zu wollen. Voller Verzweiflung schließfich und mit sich und den Göttern im unreinen, stand er auf umschloss die ausgestreckte Hand des Brazos und fragte flehend, warum

denn auch er - ihn verlassen hätte.

Da geschah es - die Hand der Statue glühte rot auf und Flammen umspielten den Kopf der Statue.

Die Türen des Tempels fielen zu und Tamhard schrie vor Schmerzen.

Da hörte er eine Stimme - die Stimme des Brazos:

„Sterblicher... was flehet und bettelst Du. Solltest Du nicht in der Tradition Deines Hauses, hinaus gehen und den Glauben verteidigen. Solltest Du nicht Willens sein, Dein unwürdiges Leben, für die Götter dankend zu opfern?“

Dann folgte ein kurzes Schweigen, danach fuhr Brazos

fort: „Nun gut, Tamhard. Ich gestehe, dass es mich erfreut hat, dass Du mit besonders huldigt und ich verzeihe Dir Deine Zweifel, aufgrund Deines Alters. Sie in Deine Hand“ befahl Brasos.

Tamhard löste seine noch immer, schmerzende Hand und sah in Ihr, das rot glühende Symbol des Brasos.

Brasos sprach weiter: „Ich habe Dir mein Zeichen gegeben, verstecke es gut, zeige es nur den meinen Dienern. Nimm meine Hand aufs Neue und finde was Du begehrest!“

Dann verschwand das Feuer um den Kopf der Statue. Tamhard nahm - diesmal ohne zögern die Hand der Statue, kaum hatte er sie umgriffen, öffnete sich auf hinter der Statue ein Raum.

Trunken vor Schmerzen und erschöpft von dem Geschehenen schleppte sich Tamhard in diesen Raum, der

sich als Gruft zeigte. Dort fand er den Sarg des Akron und auf ihm liegend das Schwert des Brasos, mit letzter Kraft nahm er es und verließ den Raum und als gleich schloss sich die

Türe wieder. Dann fiel Tamhard vor Erschöpfung zu Boden, die Türen des Tempels waren wieder frei und

Sie draußen Gebliebenen, die die Schreie gehört hatten, stürmten in den Tempel. Sie sahen einen da niederknien Tamhard, mit einem zu gleich voll Schmerzen und zugleich Glück gezeichnetem Gesicht. Und sie sahen das Schwert des Akron in seiner Hand... doch sahen sie keine Wunde an der Hand, keinen einzigen Brandfleck.

Was sie sahen, war eine Wunder - denn in Ihren Augen

hatte Brasos Ihrem Herrn, das Schwert des Akron geschickt. Und so kamen allen - die Erinnerungen an das Schwert zurück.

Und es war wieder nur menschlich, dass sich das Geschehene in Windeseile verbreitete und im Volke sowie bei den Kriegern - eine Welle der Euphorie entfachte.

Auch dem Feinde blieb dieses vermeintliche Wunder nicht vornehmlich, hatte man doch seine Informanten.

Als diese Nachricht, König „Richard den Jüngeren“ erreichte, begann die Allianz der Kriegswilligen zu bröckeln und das, da das Heer bereits auf dem Marsche - sich befand.

Die alte Geschichte von Akron wurde wieder lebendig und die Mahner um den König wurden lauter. Und so geschah es, dass obwohl der König selbst unsicher war - er trotz Mahnungen vom Reichsbann bis zur kriegerischen Vergeltung, nicht zu verhindern vermochte, dass aus dem Heer - ganze Einheiten wieder abgezogen wurden.

Tamhard erfuhr natürlich seinerseits von den Ereignissen, seine Späher und Informanten berichteten ihm von dem Geschehenen.

Nun war die Zeit gekommen, da er sich seinen Beinamen schuf „Der Große“. Dem bevor er gegen das nun fast gleichgroße Heer des Königs zog, ritt er inkognito - vollkommen alleine - zu Graf Quirkin von Seebald, einem Derer - der Seine Truppen aus dem Heer des Königs abgezogen hatte.

Graf Quirkin war allerdings ein reicher, mächtiger Graf der Seine Truppen nicht etwas, aus Gründen der Angst abgezogen hatte, sondern vielmehr aus der Enttäuschung heraus, dass vor ihm andere das Heer verlassen hatten und der König es nicht geschafft hatte, dies zu verhindern. Graf Quirkin hatte mit Empörung, auf die Depesche des Königs reagiert und den angedrohten Strafen, war er doch alles andere als ein Verräter.

So kam es, dass ihm ein aufgeregter Sergeant, seiner Torwache meldete, er - der Anführer der Gegner, Tamhard, warte vor dem Tor.

Graf Quirkin fragte sofort, ob denn auch das Heer des Tamhard vor dem Tor sei und wart um so erstaunter, als sein Sergeant ihm antwortete, Tamhard sei allein dort.

Graf Quirkin lies Tamhard so ein. Der alte Graf begrüßte Tamhard angemessen - aber keinesfalls freundliche, versicherte ihm aber die Immunität.

Tamhard begann zu versuchen, den Grafen auf seine Seite zu bekommen, doch es war schier unmöglich.

Dann - als Tamhard schon fast aufgegeben hatte, versuchte er es mit dem „alten Glauben“ - in diesem Moment glühte das Schwert auf...und auf der Stirn des Grafen Quirkin - leuchtete das Symbol des Braços auf.

Wie in Trance nahm Graf Quirkin das Angebot von Tamhard im Namen der Götter der Elemente an.

Schon immer war es so gewesen, dass gerade in der Grafschaft Quirkins, der alte Glaube - trotz des neuen Eynen, stärker war.

Nachdem das Symbol wieder verschwunden war und das Schwert nicht mehr glühte, standen sich ein verwundertet Quirkin - aber auch ein ebenso verwundertet Tamhard gegenüber. Schließlich umarmten sie sich und legten einen gemeinsamen Blutschwur, auf den alten Glauben ab.

Diese Allianz und den später gemeinsam errungenen Sieg, der Verbündeten Tamhard und Quirkin über den König, machten aus Tamhard - „Tamhard den Großen“.

Und so schien es, als sei das Geschlecht der Silberburgs - von kühnen und weisen Herrschern gesegnet.

Doch so war es nicht. Denn dieses erneute Einmischen Brasos, in die Welt der Sterblichen, war Arkyra nicht entgangen.

Und hatte Arkyra, Brasos nicht extra gewarnt? Natürlich hatte es Tamhard, mit Hilfe des Brasos geschafft, den Glauben an die Götter der Elemente zu stärken.

Aber Arkyra befürchtete wohl, dass eine zu starke Anhängerschaft und Glauben an den Brasos, das Gleichgewicht der Götter der Elemente stören könne.

So traf Arkyra, schweren Herzens die Entscheidung, das Gleichgewicht wieder herzustellen. Arkyra tat dies sehr geschickt, war sie doch die Mutter der Götter und das Element der Erde, des Lebens. Arkyra dachte gar nicht daran, mit Brasos zu streiten, nein sie erlies eine Weissagung, diese erschien dem noch in Siegeslaune und Glück lebenden Tamhard.

Es war die zehnte Nacht, nach dem großen Sieg, gerade waren die Diplomaten des Königs abgereist. „Tamhard der Große“ hatte zusammen mit seinem Protektor Galfhard, es geschafft, dem König alle Bedingungen aufzudiktieren.

So wurde der alte Glaube dem des Eynen gleichgestellt und dem König teure Tribute abverlangt.

So erschien Tamhard also Arkyra, des nachts und Tamhard wart sich sicher, dass Arkyra ihm danken wolte.

Wie menschlich - doch vermesses diese Annahme wart.

Um so überraschter war Tamhard, als er folgende Worte Arkyras vernahm:
„Tamhard, den die Sterblichen nun „den Großen nennen. Du hast wieder gesiegt - ganz in der Tradition derer von Silberburgs. Doch hast Du lediglich im Zeichen meines Bruders Brazos gesiegt. Wann hast Du das letzte Mal zu mir oder meinen anderen beiden Brüdern gebetet? Tamhard, so magst Du auch das Gute im Sinn gehabt haben - so magst Du den alten Glauben auch stärken wollen - so warst Du nur ein Fall der Laune meines Bruders Brazos.

Tamhard, Brazos hat den Gefallen an denen von Silberburg gefunden und auch ich und meine Brüder taten dies einst. Und so will ich Dir und Deiner Sippe nichts böses tun, doch kam und werde ich es nicht tolerieren, dass die Götter der Elemente, nur noch Ihren Glauben und Stärke durch Brazos erhalten.

So höre Tamhard - und höre aufmerksam. Ich Arkyra, die Mutter Göttin, die Herrin über die Erde und das Leben, sage Dir nun folgendes voraus. Deine Sippe und Nachfahren, die nach Dir kommen um zu herrschen, werden alle schwach werden und Dich - so Du es dem erleben könntest enttäuschen. Dies wird solange gehen, solange bis es wieder den geben von Euch geben wird, der sich an das erinnert, was ich einst dem Akron sagte.

Tamhard - suche nach dem was ich sagte und lehre es Deinem Sohne. Ja Du wirst bald heiraten und wirst einen Sohn erhalten, diesem vermittele das, was ich einst dem Akron offenbarte. Bete zu den Göttern, dass Deine Worte von Deinem Sohn einst gelebt werden und an seine Nachfahren weiter gegeben werden. Ich verfüge des weiteren, dass ein jeder von Silberburg, so er dem heirate mindestens einen Sohn erhalte. Du magst dies als Fluch ansehen, aber der Segen und der Erfolg und Ruhm, den Du und Deine Sippe ernten werdet, so Ihr dem das auch lebt, wird selbst den von Dir und Akron in den Schatten stellen.

So sei es“

In diesem Moment verspürte Tamhard, dass etwas in ihm gedrungen wart. Er erwachte, nass geschwitzt... sofort stürmte er in den Tempel, nur in seinem Nachtgewand.

Er öffnete die Gruft des Akron und ging hinein. Aber außer dem Sarg des Akron wart dort nichts, er suchte - ja wart sogar versucht den Sarg zu öffnen. Völl Erschöpfung und Angst kniete er vor dem Sarge nieder und da sah er die Inschrift:
„Du, der Du mein Erbe oder Nachfahre seiest - und hierher gefunden hast.
Höre und leben, was mir einst durch die Mutter der Götter, auferlegt wurde:

Seine Nachfahren mögen dafür Sorge tragen, dass es immer der Ausgleich seien wird, dem sie mit Ihrer ganzen Kraft und Stärke dienen werden. Ihr von Silberburgs, werdet von diesem Tage an, nachdem Ihr
Lange im Schatten gelebt habt, dafür Sorge tragen - das Ihr die Seele derer Frau finden müsset, die alle Götter der Elemente in sich vereint. Über deren Leben werden Ihr ab diesem Tage an wachen müssen“.

Tamhard las es und verstand.

So verging die Zeit und wie es Arkyra vorhergesagt hatte, heiratete Tamhard, die Tochter des Grafen Quirkin. Oder hatte Arkyra dies bestimmt?

Und so lies es nicht lange auf sich warten, dass auch die zweite Weissagung eintraf, denn Eleonora, die Gemahlin des Tamhard gebar ihm den ersten Sohn. Er wurde auf den Namen Akronius - im Angedenken an Akron getauft. Sicher hatte Tamhard versucht, mit diesem Namen - das Schicksal zu beeinflussen.

Wie lächerlich doch es wart, anzunehmen, diese Namensgebung könne was bewirken, ohne das die Weissagung gelebt würde.

Soch Tamhard erzog Akronius ganz in der Weissagung der Arkyra. Er tat dies mit einer Mischung aus Inbrunst Liebe und Fanatismus. So dass er die Regierungsgeschäfte ganz in die Hände des Protektors Zyrion legte, denn Galfhard wart inzwischen vom Leben geschieden.

Und so wuchs Akronius auf, im Glauben an die Waage des Glaubens der Götter.
Er wurde der ganze Stolz des Tamhards und der Eleonora.

Die Jahre vergingen und Akronius wurde erwachsen. Tamhard wies ihn immer mehr in die Pflichten eines guten Herrschers ein. Akronius lernte schnell und nahm

immer mehr Verantwortung an und erledigte seine, ihm von Tamhard übertragenen Aufträge - mehr als gut.

Samm kam der Trag der Trauer, Tamhard verstarb - er starb im Alter von 60 Jahren. Und die Alten und Weisen sowie Priester der Götter der Elemente, zogen schnell eine Parallele zum Alter des Akron, und sie wussten was dies bedeutet - doch sie schwiegen.

Akronius traf der Tod es Vaters hart. Aber er schwor das zu beachten, was ihm einst von Tamhard gelehrt wurde.

So setzte Akronius die Art des Herrschens weiter, so wie es Tamhard getaen hatte. Es gab keine Kriege in seiner Herrschaftszeit.

Vielmehr wurde seine Periode der Herrschaft geprägt, von einem starken Glauben und der Förderung von Kultur und Wissen.

So gründete Akronius das erste Hospital und die erste Universität.

Eine weiteres, wichtiges Ereignis war die Gründung der ersten Gilde der Kaufleute. Zur Förderung des Handels, stellte Akronius extra eine Abteilung Gardisten ab, die von nun an dem Schutz der Karawanen und Schiffe - der Kaufleute dienten.

Ansonsten lebte Akronius ganz im Sinne des Ausgleichs der Götter, so hielt er seine Gebete stets für alle Götter im Gleichen ab.

Und doch - so sehr er auch dem Volk Gutes Tat - so sehr fehlte ihm das Charisma und die Taten seiner Vorfahren.

Der Protektor Zyriion gewann gerade in der Herrschafphase des Akronius, zusehend an Macht und Akronius wart unfähig dies zu bemerken.

Und es schien fast, dass Akronius inzwischen schon 42 Jahre alt, der Weissagung der Arkyra widersprechen sollte und unverheiratet und ohne Nachfahren, ins Reich der Götter scheiden würde.

Zyrion tat alles, dass dies so werden möge. Zyrion hatte die Eigenschaften und das Gespür für Macht noch stärker ausgeprägt, als es je sein Vater getaen hatte.

So riet Zyrion, Akronius von jeder Anwärterin als Gemahlin für Ihn - Akronius - ab, in der Hoffnung einst durch das Aussterben derer von Silberburgs in der Ersten Linie, selbst die Herrschaft übernehmen zu können.

Er defamierte deshalb wann immer es ihm möglich wart, die anderen - als Nachfolger in Betracht kommenden Silberburgs.

Doch dann erkrankte Zyrion an Fieber und er wart unfähig sein Amt als Protektor auszuführen, aber auch sein Känkespiel zu betreiben.

So kam es, dass eine Gesandtschaft aus Lobrien, Akronius die Tochter des Herzogs andiente. Zu diesem Zwecke hatten sie ein wunderpolles Gemälde mit gebracht, dass eine wunderschöne Dame zeigte.

Akronius verliebte sich sofort, erst in das Bild und später in die geehrte Eleonier. Und auch Eleonier verliebte sich in Akronius, behandelte er sie doch mit Respekt, Liebe und allen Aufmerksamkeiten.

So wurde die Vermählung arrangiert.

Und Zyrion wart unfähig, seine Intrigen und Känke gegen diese Liebes Vermählung einzusetzen.

War dies das Zeichen der Götter, besonders das der Arkyra?

Eleonier war nicht nur eine wunderschöne, liebreizende Gemahlin, sondern sie war auch weise und durchschaute Zyrion sehr schnell. So gewann sie immer mehr an Einfluss auf Akronius - sehr zum Leidwesen des Zyrion.

Zyrion unterdessen wart unglücklich verheiratet und hatte mit seiner Gemahlin keine Kinder. So hatte er aber einen Sohn mit einer Konkubine.

Eleonier wusete hiervon, war sie doch inzwischen zur Vertrauten der gedemütigten Gemahlin des Zyrion geworden.

Zwei Jahre später gebar Eleonier Akronius einen Sohn - und wieder war dem Willen Arkyras Sorge getragen wurden.

Der Nachfolger und Hoffnungsträger wurde auf den Namen Vorwyrn getauft.
Zyrion inzwischen schwer krank, versuchte unterdessen mit allen Mitteln bei
Akronius, seinen unehelichen Sohn als seinen Nachfolger und neuen Protektor
Durchzusetzen.

Doch aufgrund des Einflusses Eleoniers, wart Akronius standhaft und widerstand
Zyrion.

So verstarb Zyrion und die erste Dynastie der Protektoren
mit ihm.

Die letzten Jahre der Herrschaft Akronius verliefen dann ohne weitere Ereignisse
und Akronius und Eleonier erzogen auch Vorwyrn im Zeichen des Ausgleichs.

Als Vorwyrn 8 Jahre alt wart, verstarb Akronius - Dies zu früh...

Akronius ging in die Geschichte ein, als Akronius der Friedfertige und das Volk
trauerte - ganz entgegen aller Erwartungen - in einem sehr hohen Maße. So wurden
zahlreiche Lobeshymnen und Grabbeigaben an Eleonier
übergeben.

Und zu Ehren des Akronius stiftete die Kaufmannsgilde
eine lebensgroße Statue des Akronius, die sie bereits zu
seinen Lebzeiten hatten anfertigen lassen.

Diese Statue wurde auf dem Marktplatze aufgestellt und
eine Ehrenwache des Wächterbataillons sollte für einen
Monat eine Ehrenwache halten.

Auf Eleonier lagen nun zwei schwere Lasten, so musste sie von nun an alleine
Vorwyrn aufziehen und erziehen.

Ferner musste sie laut Gesetz die Regierungsgeschäfte
solange führen, bis Vorwyrn volljährig sey.

Eleonier tat beides so gut sie es konnte, so erzog sie Vorwyrn mit aller, machbaren
Liebe einer Mutter und steckte in die Regierung die ganze Kraft, die sie hatte.

Doch Vorwyrn nahm aus dieser Zeit, trotz der Liebe seiner Mutter zwei Dinge
mit, die später seine Herrschaftszeit prägen sollte.

So fehlte ihm doch der Vater und er wart eifersüchtig,
wann immer seine Mutter keine Zeit für ihn hatte und den Regierungsgeschäften
nachging.

Und je älter er wurde und je schwerer es auch Elcomier - aufgrund Ihres steigenden Alters wurde, beides - nämlich die Regierung und die Erziehung und Liebe zu Ihrem Sohn zu vereinen, desto mehr entfremdete sich Vorwyrn von dem Ausgleich der Götter.

So wird berichtet, dass Vorwyrn eines Tages vor der Statue des Brasos betete, nachdem er wie immer erst zu allen anderen Göttern gebetet hatte.

Natürlich hatte er die ganzen Geschichten über Arkon und auch Tamhard gehört und Ihrer großen Siege - und natürlich wurden beim einem Jungen Träume geschürt.

Träume der Herrschaft, Träume von Größe und Stärke.

Und so betete er zu Brasos mit einer anderen Intention, als er es zu Arkyra, Soohrus und Histrasos je getaen hatte.

So wird nun ferner berichtet, dass als Vorwyrn sich erhob und noch mal vor der Statue des Brasos verharrte, sich das Schwert aus der rechten Hand des Brasos löste und in die Hände des Vorwyrn fiel.

Die anwesenden Priester - gerade des Brasos deuteten dies als eindeutiges Zeichen der Götter.

War es ein Zeichen der Götter? War es ein Zeichen des Brasos oder wieder ein gezielter Versuch seiner Einflussnahme auf die Silberburgs?

Oder war es nur ein Zufall gewesen?

Der junge Vorwyrn hätte es wohl - so dem die Priester nicht gewesen wären und er dem Vorfall Elcomier hätte erzählen können, als Zufall gedeutet. Doch durch die Deutung der Priester wurde er in seinen Träumen der Nacht und des Ruhmes gestärkt.

Und so sehr auch Elcomier ihm weiter die Wichtigkeit des Ausgleichs predigte so erreichte sie nicht mehr sein Inneres.

Vorwyrn betete zwar weiterhin zu allen Göttern gleich, doch wird berichtet, dass man den jungen Vorwyrn des öfteren des Nachts betend vor der Statue des Brasos beobachten konnte.

Im Alter von 14 wurde Vorwyrn volljährig und genau in diesem Jahr starb Elcomier. Doch war der Grund Ihres Todes ebenso mysteriös - wir tragisch für den jungen Vorwyrn und die spätere Geschichte derer von Silberburgs.

Dem Elcomier erlag den Folgen einer Brandverletzung, die sie sich beim Zubereiten des Festmahles, zur Volljährigkeit Vorwyrns zugezogen hatte. Sie hatte persönlich die Zubereitung in der Küche beaufsichtigt und durch das Ungeschick eines Küchengehilfen, war ein Brand ausgebrochen. So wurden neben Elcomier allerdings nur ein Koch und zwei Küchengehilfen verletzt. War es ein Ungeschick? Dem der Küchengehilfe, der das Unglück verursacht hatte, wart nach dem Missgeschick nicht mehr aufzufinden. Ein weiteres Mysterium war, dass der Erste Koch zu berichten wusste, dass dieser Küchengeselle erst eine Woche zuvor eingestellt wurden sei.

Waren es Zufälle - oder war es eine erneute Einflussnahme des Brazos? War es nicht sein Element - das Feuer gewesen, dass Elcomier die tödlichen Verletzungen gebracht hatten?

Nun, Vorwyrn glaubte an den Fehler des Küchengesellen.

Er musste so mit 14 Jahren - so früh wie kein anderer Silberburg vor ihm, die Herrschaft und die Regierungsgeschäfte übernehmen. Seine Berater rieten ihm das Amt des Protektors wieder zu etablieren, doch er lehnte ab. Er wollte nichts mehr teilen, aber er machte den höchsten Priester des Brazos, zu seinem Vertrauten.

Doch dieser war weise genug zu erkennen dass der Einfluss des Brazos und dessen Priester auf den jungen Vorwyrn, nicht zu stark deutlich werden dürfe. Und so schaffte er es, dass Vorwyrn auch weiterhin, die vier Götter der Elemente gleich verehrte.

Aber so wie er den offensichtlichen Ausgleich förderte, so fingen Targor - so der Name des Brazos Priesters und Vorwyrn an, einen geheimen Kult des Brazos zu fördern.

Als Ort dieses Kultes, wählten Sie die Gruft des Akron, dem diese - oder besser der Zugang zu dieser - wart wieder ganz in Vergessenheit geraten.

Und dies ausnutzend, wurden im geheimen die Gruft vergrößert und mit erst einem und dann mehreren Räumen und geheimen Gängen ausgestattet.

Als alles fertig wart, wurden zehn der treuesten Anhänger des Brazos erwählt und in den Zirkel des Brazos aufgenommen. Sie mussten schwören Ihr Leben dem Brazos und seinem rechtmäßigen Vertreter auf Erden -

Vorwyrn unabdingbar zu opfern und ferner nie zu verraten das es den Zirkel gäbe.
In einer feierlichen Zeremonie webten Sie einen Schutzzauber auf die geheimen Gänge und Käume.

Ebenso fingen sie an, Schriften und Lehren des Brazos zu sammeln und zu erstellen.

Diese ganzen Ereignisse machten aus Vorwyrn einen, machtsuchenden und egoistischen Menschen. Doch führte er dem Anschein nach, die ausgeglichene Regierung seines Vaters und seiner Mutter weiter.

Doch Vorwyrn wollte seinen Traum von Macht und Siegen in Schlachten mit Leben füllen. Um dies eines Tages erreichen zu können erdachten er und Targor sich einen schlaun Plan. So hob Vorwyrn keine neuen Truppen aus, was - hätte er es denn getaen den Argwohn der Nachbarn hervorgerufen hätte, sondern rüstete seine Truppen neu aus.

So erhielten alle Gardisten neue Rüstungen und Waffen.

Ein besonderes Augenmerk richteten Vorwyrn und Targor jedoch auf die Wächter. Diese waren in der Zeit der Herrschaft seines Vaters und seiner Mutter - eher vernachlässigt wurden. So war der Kommandant der Wächter froh, dass man nun wieder ein stärkeres Interesse an den Wächtern zeigte.

Sie Wächter wurden als erstes zahlenmäßig aufgestockt ,

Dann wurden sie in ein geheimes Ausbildungslager in den Bergen geschickt.

Dort wurden sie zu einer schweren Reiterei ausgebildet, wie es die bekamte Welt noch nicht kamte.

Ein Mitglied des Zirkels war von einer längeren Pilgerreise

Zurückgekehrt und hatte einen Schmied mitgebracht, der

Sich hervorragend auf das Anfertigen von beweglichen, schweren Rüstungen verstand.

Und so wurde ihm der Auftrag erteilt neben den Wächtern auch die Schlachtrösser der Wächter zu rüsten.

Vorwyrn, jung an Jahren wusste das er Zeit hatte und er nahm sich diese Zeit.

So dauerte es zehn lange Jahre, bis er eines Tages die Nachricht erhielt, die Ausbildung der Wächter sei fertig.

Doch diese Freude wurden von dem Tod seines Freundes, Beraters und Mentors Targor überschattet.

Und wieder wurde Vorwyrn ein Mensch genommen, dem er vertraut hatte, der aber auch einen beruhigenden Einfluss auf ihn gehabt hatte.

So hatte Targor zwar mit ihm zusammen den Zirkel gegründet und auch die Ausbildung und Aufrüstung der

Wächter befürwortet, aber er hatte auch immer wieder Vorwyrn gewarnt, nicht zu übertreiben.

Targor hätte ihm wohl davon abgeraten, doch Vorwyrn befahl nun dem Wächterbanner, wieder die Kasernen in der Hauptstadt zu beziehen.

Dafür wurde ein triumphaler Einzug der Wächter arrangiert.

Dieser Einzug der Wächter wurde von einem Feste für das Volk gekrönt.

Und es war ein Triumph, die Wächter wurden bestaunt, noch nie hatten das Volk, aber auch die geladenen Gäste

der Nachbar Reiche, solche Krieger gesehen.

Dort ritten sie, alle in schwarzer Rüstung - auf gepanzerten, riesigen Schlachtrössern.

Die Botschaft kam an - das Volk war stolz und pries Vorwyrn als wahren Nachfahren des Akron.

Die geladenen ausländischen Würdenträger jedoch wussten diesen Triumphzug der Stärke, auf Ihre Art zu deuten.

Ja, sie hatten Respekt aber auch Angst vor dieser neuen Einheit des Vorwyrn.

Vorwyrn spürte die Angst und des Respekt den die ausländischen Würdenträger ihm, bei Sichtung seiner Wächter nun entgegen brachten - und er genoss es.

Zwar versicherte er Ihnen, dies sei nur seine Leibgarde, doch konnte man genau sehen, wie sich die ausländischen Würdenträger ausmalkten, was passieren würde - wenn diese Einheit auf Ihre Soldaten oder selbst Ritter treffen würde.

Und so trafen sich die geladenen, ausländischen Würdenträger später - ohne Vorwyrn und berieten, wie dies und die Herrschaft des Vorwyrn zu deuten sey.

Das Ergebnis war ein Bündnis Pakt, so dem Vorwyrn einen von Ihnen angreifen würde.

Und obwohl es nur ein Beistandepakt war, im Falle eines Angriffes von ihm - und obwohl er damit hätte rechnen müssen, als er ihnen seine Wächter zeigte, so fasste Vorwyrn dies als Vertrauensbruch aus.

Hatte er nun endlich einen Grund gefunden?

Er war hin und her gerissen- so bramte er darauf, seine neuen Wächter und die neu gerüsteten Gardisten endlich persönlich zu, Sieg zu führen, so war dieser Beistandepakt noch kein Kriegsgrund.

Doch - der Grund sollte ihm geliefert werden. Es trug sich zu, dass die Gilde bei Vorwyrn montierte, dass es in dem Nachbarreich Hortin, vermehrt dazu käme, dass die Kaufleute der Gilde, nicht mehr in die Hauptstadt gelassen würden.

Vorwyrn schickte eine Gesandten, der von dem Baron zu Hortin forderte, den Kaufleuten der Gilde - sofort wieder Zugang zu verschaffen.

Diese jedoch behauptete, die Kaufleute der Gilde würden nur seine Verteidigung und Truppenstärke für Vorwyrn auskundschaften - ein glatter Affront.

Und so erklärte Vorwyrn dem Baron zu Hortin den Krieg, wohlwissend, dass dieser im Beistandepakt sey.

Vorwyrn rechnete jedoch nicht damit, dass die anderen Leiche wegen Hortin tatsächlich in den Krieg gegen ihn ziehen würden - war Hortin doch das kleinste der Bündnis Leiche. Doch er sollte sich täuschen...dem die Bündnis Leiche erfüllten ihren Pakt und erklärten sofort, geschlossen Vorwyrn den Krieg.

Die Zeit des Friedens sollte von nun an für lange Zeit vorüber seyn.

Vorwyrn wurde zwar durch die Tatsache, dass er nun dem ganzen Bündnis gegenüber stand überrascht, doch schreckte ihn dies keinesfalls ab.

Und auch als ihm seine Späher berichteten, das gegnerische Heer sey dem Seinen eins zu vier in der Überzahl, blieb er sich des Siegesgedankens treu.

Tatsächlich gab es zwar diese Überzahl und tatsächlich handelte es sich sogar um ein noch größeres Verhältnis der Überzahl, doch hatte das gegnerische Heer ihm gegenüber drei entscheidende Nachteile.

So hatte das feindliche Heer nicht einen Anführer - wie das Seyne, nämlich ihn - sondern derer sieben.

Ferner war die Bewaffnung und Ausrüstung der gegnerischen Truppen, denen seyner Soldaten weit unterlegen, an Qualität und Funktionalität.
Außerdem verfügte er über ein stehendes Heer, was sich die wenigsten gegnerischen Herrscher leisten konnten.

So kam der Tag der Schlacht.

Vorwyrn führte seine Truppen persönlich an, was die Moral der eigenen Truppen stark förderte.

Außerdem hatte er eine - wahrhaft todsichere Taktik.

Er griff an zog sich zurück - und als die Gegner schon frohlockten, fielen ihnen das Wächterbanner und die neuen Fernkampf Gardisten in die Flanken.

Das Vorwyrn das Wächterbanner angewiesen hatte - zu aller erst die gegnerischen Herrscher zu attackieren oder deren Befehlshaber, war wohl der siegentscheidende Grund.

Dem als die feindlichen Herrscher und Generäle, das Wächterbanner auf sich zu stürmen sahen - und ferner sahen wie die Pfeile und Speere Ihrer Soldaten scheinbar, wirkungslos an den Wächtern abprallten, ergriffen Sie die Flucht.

Diese Flucht blieb aber unterdessen auch Ihren Soldaten nicht verborgen und so löste sich das Heer der Feinde in
Einer heillosen Flucht auf.

Es war ein überlegener Sieg des Vorwyrn, der in seiner Perfektion selbst die großen Siege des Akron und des Tamhard in den Schatten stellten.

Soch war es ein Sieg? Nein und ja, es war ein militärische Sieg - aber eine Niederlage der anderen Art...

Das Wirken der Götter aus Erziel

Mein Name ist Wigand Bondeson, Priester aus Erziel, Schreiber im Gefolge derer von Silberburg. Ich habe es in jahre- nein jahrzehntelanger Arbeit zu meinem Lebenswerk gemacht, die Geschichte der Götter zusammenzutragen.

Mein ganzes Leben suchte ich in alten und neuen Schriften, lauschte auf Geschichten und Legenden des Volkes und bereiste viele Lande, um jedes auch so kleine Stück Wissen um die Götter aufzunehmen und niederzuschreiben. Meine Reisen brachten mich sogar bis zu unseren Wurzeln in die Mittellande, dorthin, wo es heute gefährlich ist, nach anderen Göttern als dem einen Gott der widerwärtigen Christen zu forschen.

Wir schreiben nun das Jahr 1606 A*S*L*Z, und ich möchte das Wichtigste von dem, was ich gesammelt habe, zu Papier bringen für Euch, die Ihr an die Götter der vier Elemente glaubt und hören wolltet, wie die Götter das Leben schufen und vom Leben verehrt, aber auch verraten wurden.

Wie alles anfing

Es war der Anfang allen Seins, und Arkyra, Herrin der Erde, Soohrus, Herr des Wassers, Histrasos, Gebieter der Lüfte und Brasos, Zähler und Herr über das Feuer beschlossen ihre Kräfte zu vereinen und schufen aus ihren Elementen eine Welt, schön und fruchtbar, voller Stärke und Kraft, voll von lebendigen Pflanzen und Tieren. In jedem der Geschöpfe dieser Welt herrschte eines der vier Elemente vor, und so hatte jeder der Götter seine Lieblingsgeschöpfe, um die sie sich besonders sorgten.

Sie betrachteten ihr Werk, sahen zu, wie die Welt gedeihete und freuten sich daran. Aber nach einiger Zeit empfanden sie, dass es nicht genug war, dass an ihrem Werk etwas fehlte. Alles war vorzüglich, zu vorzüglich, so wurde es den Göttern langweilig.

Sie beschlossen nun nach langen Debatten noch weitere Geschöpfe zu schaffen, Geschöpfe, die diesmal alle vier Elemente in sich vereinigten sollten und so viel interessanter, aber auch unberechenbarer waren, als die bisherigen Wesen der Welt.

So schufen sie die Menschen, eine Rasse hoch gewachsen und stolz, mit dem Funken des Wissens und der Weisheit in ihrer Seele. Sie setzten sie in die von ihnen geschaffene Welt, eine Welt, die den Menschen alles bot, was sie brauchten.

Als Dank dafür sollten die Menschen die vier Götter auf ewig ehren, und so lange sie dies taten, sollten sie des Segens der Vier Elemente gewiss sein.

Am Anfang lief auch alles so wie die Götter es sich vorgestellt hatten. Die Menschen vermehrten sich und gaben die Lehren der Götter von Generation zu Generation weiter.

Arkyra wurde ausser vom Landvolk häufig von Heilern und Kräuterkundigen verehrt, die darum wussten, dass es der Segen der Erde war, der ihre Gaben förderte und ihnen Segen brachte. Viele betrachteten sie auch als die grosse Mutter oder verehrten sie in ihren 3 Aspekten: Das Mädchen als Göttin der Jugend, die Mutter als Göttin der Fruchtbarkeit und die Greisin als Göttin der Weisheit.

Soohrus wurde als Herr über das Wasser der Schutzpatron der Seefahrer und der Kaufleute, und für seinen Segen wurden ihm von diesen viele Geschenke dargebracht. Die Landbevölkerung verehrte ihn als Segensbringer und Helfer Arkyras, denn Wasser nährt die Erde und bringt den Samen des Lebens zum erblühen.

Histraos, als Helfer von Brazos dem Feuergott, hatte seine Anhänger unter den Handwerkern, denn ohne Luft blieb kein Feuer am Leben, das den Handwerkern zu Diensten war.

Als Gebieter über Blitz und Donner wurde er aber auch zusammen mit Soohrus von den Seefahrern und Kaufleuten verehrt und mit Gaben beschenkt, denn nur wenn er einem wohlgesonnen war, konnte man sicher reisen.

Brazos, der Gott des Feuers, wurde von Handwerkern und Kriegeren als Gott der Stärke und des Mutes verehrt, seine Aspekte waren die des Kriegers, des Schmiedes aber auch das des Todes.

Es gab keinen Kämpfer, der nicht vor einer Schlacht zu Brazos betete, dass er ihm wohlgesonnen sein möge, keinen Schmied, der nicht seine Werkzeuge am Schrein Brazos weihen liess, und keine Familie, die nicht zu Brazos betete, dass der Tod in schlimmen Zeiten ihre Lieben verschonen möge.

Über alle Lande wurden den Göttern Tempel und Schreine erbaut, und selbst wenn ein Tempel hauptsächlich einem von Ihnen geweiht war, fanden sich dennoch immer auch Aspekte der anderen Drei dort, denn Erde, Wasser, Luft und Feuer bilden einen ewigen Kreis, eines kann ohne die anderen nicht existieren.

Und in dieser Blütezeit waren die Götter zufrieden, denn alle ihre Schöpfungen waren ihnen treu ergeben, und die Menschen sorgten durch ihre Unvorhersehbarkeit für immer neue interessante Seiten der göttlichen Schöpfung.

Soch nach einigen Jahrhunderten wendete sich das Blatt.

Die Menschen fingen an, das Gleichgewicht allen Lebens nicht mehr zu respektieren und begannen, das Land auszubeuten. Sie legten immer mehr Höfe, Felder und Gärten an, ihre Städte und Dörfer wuchsen und wuchsen, und Wälder und Wiesen wurden dafür vernichtet, so dass zahlreiche Tiere, Pflanzen und andere Wesen keinen Raum zum Leben mehr fanden.

Dies verärgerte die Götter, waren doch nicht nur die Menschen, sondern alle Wesen ihre Geschöpfe und Kinder, und sie ließen zur Strafe Krankheit und Verderben über das Land kommen, auf dass die Menschen daraus lernen sollten.

Soch sie hatten den angewachsenen Hochmut unter den Menschen unterschätzt, und die Maßnahme der Götter erreichte das Gegenteil von dem, was bezweckt war.

Durch das Schreckliche, was die Götter über die Welt gebracht hatten, wandten sich die meisten Menschen von ihnen ab und hörten auf, an sie zu glauben. Schreine zerfielen, Tempel wurden niedergedrückt oder für andere Dinge verwendet, man hörte auf zu beten und brachte keine Gaben mehr dar.

Die Menschen gewöhnten sich daran, dass das Leben scheinbar auch ohne die Götter und deren Segen immer weiterging.

So gerieten die Götter über weite Teile der Welt Jahrzehnt um Jahrzehnt, Jahrhundert um Jahrhundert immer mehr in Vergessenheit.

Es gab jedoch eine Gegend, einen kleinen Flecken Erde im Norden der Mittellande, in der trotz allem Schrecklichen den Göttern die Treue gehalten wurde. Hier gab es Tempel, zwei Orden und eine Hohepriesterin.

Diese Hohepriesterin war einzigartig, denn sie wurde von Generation zu Generation direkt von den Göttern auserwählt und den Gläubigen gesandt, auf dass sie die Worte und den Willen der Götter verkündete, aber auch vor den Göttern für das Wohl der Menschen eintreten möge.

Es muss so das Jahr um 1000 *N*S*H*V* gewesen sein, als auch dieser letzte, den Göttern treue Fleck Erde den Folgen des Unglaubens zum Opfer fiel.

Die Gottlosen fielen dort mit einer riesigen Übermacht ein und feierten ein Fest der Zerstörung.

Sie brachten einen der beiden Orden komplett nieder und töteten alle, die sich ihnen in den Weg stellten. Und es geschah die größte Katastrophe - sie nahmen die Hohepriesterin gefangen und töteten sie.

Waren die Götter vorher verärgert und verstimmt über ihre Kinder, die Menschen gewesen, so war dies nichts im Vergleich zu dem Zorn, der sie nun ergriff. Sie sahen, dass sie in der Erschaffung von Wesen, die so unberechenbar waren wie die Menschen, zu naiv gewesen waren, indem sie glaubten, dass sie ihnen immer treu und ergeben sein würden.

So beschlossen sie, zu handeln.

Sie entschieden, keine Hohepriesterin mehr in die Welt zu entsenden.

Nicht mal die Verzweiflung der letzten, übriggebliebenen Gläubigen über den Tod der Hohepriesterin konnte sie milde stimmen. Sie hörten die Gebete, aber sie erhörten sie nicht. Stattdessen sandten sie eine Botschaft an die Menschen.

Die Überlieferung ist hier etwas ungenau was die Art und Weise dieser Botschaft anbetrifft.

In einigen Legenden ist die Rede davon, dass der Geist der letzten Hohepriesterin den Überlebenden des kleinen Landes im Norden erschien und verkündete, dass von nun an die Götter nur noch beobachten würden, wie sich die Menschen entwickelten, aber nicht mehr in deren Geschehnisse eingreifen würden. Die Menschen seien nun auf sich alleine gestellt und es stehe ihnen frei, sich die Gunst der Götter zurückzugewinnen, indem sie sich in der Zukunft als würdig erweisen mögen.

Andere Überlieferung sprechen davon, dass alle vier Götter Avatare an die wenigen noch vorhandenen Schreine entsandten, die diese Botschaft überbrachten.

Wie es nun auch gewesen sei, die Menschen waren nun ohne göttlichen Beistand, und sollten nach dem Willen der Götter daraus lernen und reifen, bis sie der göttlichen Gnade wieder würdig seien.

Leider wurde die Lage über die Jahrhunderte nicht besser. 1200 n*U*Z fielen die Christen in das kleine Land im Norden ein. Ohne den Schutz der wahren Götter war jeglicher Widerstand gegen die Brutalität und Entschlossenheit der Christen zum Scheitern verurteilt, so dass die Christen die Herrschaft übernahmen. Im Norden glaubte man immer noch an die alten Götter aber nur in der größten Heimlichkeit. Keiner wagte, seinen Glauben offen auszuüben, denn die Konsequenz, mit der die Christen die, die sie Heiden und Ketzer nannten, verfolgten und vernichteten war berüchtigt und gefürchtet..

Aber auch die Christen wurden schwächer, als ein König namens Serkis Mundur, später mit dem Beinamen „der Wahnsinnige“ bedacht, an die Macht kam. Er wuchs sich schnell zum Tyrannen aus. Er wurde - wie es den Menschen oft anhaftet - durch seine Macht verführt und geblendet und verfiel der Wahnvorstellung, dass er Herrscher über alles sei. Er sah sich als gottgleich an und verbat jegliche andere Religion. Er selbst sei es, der als Gott zu verehren sei, er sei es, um dessen Gnade und Günst die Bevölkerung zu beten habe, er sei es, dem Opfer in jeglicher Art darzubringen seien.

Da er aus dem Christentum hervorgegangen war, hatten die Christen, die ihn als einen der ihren angesehen, diese Entwicklung zu spät erkannt und wurden von der Gnadenlosigkeit der Häscher des Königs ebenso überrascht, wie vorher die Anhänger des alten Glaubens von den Christen überrumpelt worden waren.

So waren sowohl der alte Glaube, als auch das widerliche Christentum bald so gut wie ausgemerzt, als die Epoche Serkis, des Wahnsinnigen ihren Höhepunkt erreichte.

Zediglich fünf Ritterhäuser blieben in diesen dunklen Jahren dem alten Glauben und ihren Göttern treu und pflegten die alten Lehren in aller Heimlichkeit weiter. Es waren dies die Häuser von Traunstein, Fromwell, de Sophile, von Argon, und die Familie Hartmut des Zänkers .

In diesen Zeiten erkannten die Götter, dass es auch für das kleine Land im Norden kaum noch Hoffnung für Rettung gab, da der Unglaube schon zu tief verwurzelt, die Gottlosigkeit zu weit verbreitet war.

Sie richteten ihre Blicke auf die fünf treuen Familien, blickten in die Tiefen ihrer Seelen und sahen Gutes dort. So schmiedeten die Götter einen Plan - diese Fünf Familien sollten die Grundlage bilden für einen neuen Anfang - in einem neuen Land auf einer neuen Welt.

Der Neubeginn

Die fünf Ritter sahen in dem Tod des Königs eine Chance. Das Christentum lag niedergeschmettert am Boden, und nach dem Tod des Tyrannen verschwand auch die von ihm erzwungene Verehrung seiner angeblichen Göttlichkeit erstaunlich schnell.

So glaubten die Fünf ihren Glauben nicht mehr geheim halten zu müssen, und es kam so, dass sie versuchten, die Menschen wieder zu den wahren Göttern zu führen.

Doch nach den vergangenen Jahrzehnten der religiösen Unterdrückung und des Zwanges waren die Menschen abgestumpft und hart geworden, und hatten für die wahren Götter

und deren Gefolge nur Spott und Hohn übrig. Dieses steigerte sich mit der Zeit so weit, dass es in Hass überschlug, und die Fünf mussten um ihr Leben und das ihres Gefolges bangen.

Was nun geschah, darüber sind sich die meisten Legenden einig, nicht jedoch über den genauen Zeitpunkt. Es muß so zwischen 1379 und 1381 N*S*L*V geschehen sein, was nun beschrieben wird.

Die fünf Ritterhäuser pflegten, sich regelmäßig zu versammeln, um ihre Bindung untereinander zu pflegen und gemeinsam den wahren Göttern zu hulldigen.

Es war auf einer dieser Versammlungen, dass während einer Tempelfeier zu Ehren der Erdgöttin drei Priesterinnen auf einmal vom Geiste Arkyras erfasst wurden.

Von innen heraus von göttlichem Licht glühend, erschienen den Versammelten nicht mehr die Priesterinnen, sondern ein junges Mädchen, eine reife schöne Frau und eine Greisin..

„Meine Kinder“ sprach die Frau, „Ihr seid hier nicht mehr sicher, und ich Sorge mich um Euch. Ich sage Euch, flieht von hier, und wir Götter werden Euch helfen, ein besseres Leben in einem anderen Land zu finden“

„Rasch müsst Ihr handeln“ fuhr das Mädchen fort. „und geschwind Eure Segel setzen, und dem Ruf der Freiheit folgen, sonst könntet Ihr des Todes sein - und der wahre Glaube mit Euch. Nehmet Eure Krieger und suchet Euren Weg!“

Die Greisin erhob als letztes das Wort. „Segelt über das Meer gen Nordosten, doch seid der Gefahren eingedenk. Entscheidet weise, wer auf die Reise gehen soll, denn es werden Opfer zu beklagen sein. Schickt die Starken voraus, und lasst die Schwachen dann folgen, wenn ihr das sichere Land gefunden habt.“

„Beweist Euren Mut und Eure Standhaftigkeit“ sprach wieder das Mädchen, „Und wir Götter der Elemente werden an Eurer Seite sein.“

„Kümmert Euch umeinander und beweist Eure Treue und Ergebenheit zueinander, und Ihr werdet am Ende sicher sein“ sagte die Frau.

Die Greisin sagte nichts mehr, sondern hob die Hände, und das glühende Licht, das von ihr und den beiden anderen ausging, erstrahlte heller und heller, so dass die Anwesenden schließlich nicht mehr hinschauen konnten.

Dann erlosch das Licht, und als sich die Augen der Gläubigen wieder erholt hatten, waren dort, wo die Göttin in ihren drei Aspekten als Mädchen, Frau und Greisin erschienen war, nur die drei Priesterinnen, die benommen zu Boden gesunken waren.

.Nach dieser Botschaft Arkyras war es keine Frage mehr, ob gehandelt werden müsse, sondern nur noch wann.

Lange berieten die Oberhäupter der Fünf, Gerion von Traunstein, Sir Douglas Cromwell, Louis de Sophite, Hartmut der Zänker und Zurian von Argon, und letztendlich beschlossen sie tatsächlich zu segeln.

1382 A*S*L*V sollte es losgehen

Ihr Glaube wurde alsbald von den Göttern auf die Probe gestellt. Histras und Soohrus vereinten die Kräfte von Wasser und Luft und ließen die Meere aufbegehren, und einer der Fünf, Sir Douglas Cromwell wurde in die Tiefe gerissen.

Doch die verbliebenen Reisenden hielten am Glauben fest und feierten die Trauerfeier mit Gebeten zu Soohrus.

Sie Götter waren sich angesichts dieser Treue nun sicher, das Richtige getan zu haben, indem sie ihr Vertrauen in dieses Namen gesetzt hatten und ließen die Gefolgschaft nach langer Seefahrt endlich an Land stranden. Aus Dankbarkeit wurden viele und großartige Feste zu Ehren der Götter abgehalten und das Land gedieh.

Die in der alten Welt Zurückgebliebenen trafen nach und nach ebenfalls ein, und brachten das neue Land, mittlerweile Erziel genannt, und dessen Hauptstadt Cromwell zum Erblühen.

In der alten Welt hörte man davon und es kamen immer mehr Menschen. Am Anfang war alles Gut, die Menschen waren dankbar und gläubig, und es wurden neue Orden und Tempel für die Götter gegründet.

Doch noch immer waren die Menschen nicht so weit, aus ihren Fehlern gelernt und die nächste Stufe zur Weisheit erklommen zu haben.

Bis zur heutigen Blütezeit, in der der wahre Glauben wieder bedeutend und gegenwärtig ist und die Verbindung zu den Göttern erstärkt ist, sollte noch viel geschehen.

Davon möchte ich in meinem nächsten Werk berichten, doch hier schließe ich mit dem Ende der Ära der wahren Götter in den Mittellanden und dem Beginn einer Wiedergeburt des Glaubens in einer neuen Welt.