

Tractatus Phebosque Phyronii

Die Chronik Tagathas



Teil Eins

Tractatus Phebosque
Phyronii

-

Die Chronik Tagathas



Teil Eins

CIP-Kurztitelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Trost, Björn E. und Klebsch Andreas:
Tractatus Phebosque Phyronii - Die Chronik Tagathas, Teil Eins
1. Auflage, Kaiserslautern; Tagatha Press, 1995

Björn E. Trost, Auf dem Bännjerrück 39,
67663 Kaiserslautern

Andreas Klebsch, Reichswaldstraße 78,
67663 Kaiserslautern

Alle Rechte vorbehalten

© 1986 - 1995 Tagatha Press, Kaiserslautern

© 1995 Andreas Klebsch und Björn E. Trost, beide Kaiserslautern

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetz ist ohne Zustimmung des Verlags und der Autoren strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Satz: Björn E. Trost
Printed in Germany

Tractatus Phebosque Phyronii, Die Chronik Tagathas, wurde auf AMIGA- und PC-kompatiblen Rechnern erstellt.

Vorwort

»Tractatus Phebosque Phyronii«, klingt doch gut, oder? Frei übersetzt, wenn mich meine Lateinkenntnisse nicht im Stich lassen, »Über Phyronia und Phebos«. Mit diesem einen Satz, der ja eigentlich kein vollständiger Satz, sondern in Anlehnung an Caesars »Bello Gallico« ein kleines Statement ist, ist eigentlich schon alles gesagt, was man zum Inhalt dieser Chronik feststellen kann: Über Phyronia und Phebos.

Seit neun Jahren gibt es nun das Briefspiel »Tagatha«. Eine erstaunlich lange Zeit, wenn man bedenkt, daß es auf privater, nichtkommerzieller Basis gespielt wird. In den vergangenen Monaten, in denen ich mich immer wieder mit dieser Chronik beschäftigt habe, mal mehr, mal weniger, habe ich festgestellt, daß es mehr als 100 Reiche gab, bzw. noch gibt. Sicher, die Kontinente Tandor und Taravon haben nicht sehr lange existiert, Phyronia als der »Stammkontinent« hat jedoch die diversen Spielleiterwechsel unbeschadet überstanden. Und da war es meines Erachtens schon längst fälligst, in einer Art Festschrift die bisherigen Ereignisse zu sammeln und neu zusammenzustellen.

Einige Berichte stammen aus alten Götterboten. Diese hat aber nicht jeder Spieler, außerdem sind die alten Ausgabe nicht unbedingt immer so schön gedruckt. Gerade die Exemplare bis zum Gemeinsamen Götterboten lassen vom Layout her einiges zu wünschen übrig. Weiterhin sind nun die Berichte thematisch geordnet, alles Wichtige ist beisammen. Kurz und knapp kann man sagen, daß man mit »Tractatus Phebosque Phyronii« die Geschehnisse von der Erschaffung Tagatha-Trebos', über die Vertreibung Slongas bis hin zur Besiedlung Phebos' nachlesen kann. Und dies ist doch was!

Verantwortlich für die Konzeption, Redaktion, Recherche und nicht zu vergessen die Tipperei ist *Andreas Klebsch*. Ohne sein unermüdliches Engagement wäre die Chronik zu diesem Zeitpunkt nicht zustande gekommen. Danke.

Die Illustrationen stammen von Kai Koch, Rene T. Schwab und Tina Hagner. Auch ihnen an dieser Stelle ein herzliches Dankeschön.

Mir bleibt nun nichts mehr, als dem geneigten Leser beim Lesen viel Spaß zu wünschen. Und wenn dann wieder ein Ungläubiger einen Spruch wie »Was, Du machst immer noch das komische Krams mit den Sechsecken!« losläßt, sollte uns das nicht berühren, denn wir wissen, daß wir in diesen neun Jahren Tagatha eine neue Welt geschaffen habe. »Tractatus Phebosque Phyronii, Teil Eins« ist dabei nur die Spitze des Eisberges.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| Vorwort | 3 |
| Tractatus Phebosque Phyronii | 6 |
| 1 Die Welt Tagatha | 7 |
| 1.1 Geometrica Naturae | 7 |
| 1.2 Die Geschichte Tagathas - Mythen und Legenden | 8 |
| 1.2.1 Die Erschaffung Tagathas | 8 |
| 1.2.2 Die Entstehung Tagathas nach den Celor | 10 |
| 1.2.3 Die Entstehung Tagathas, wie man sie sich im Reiche Rayç erzählt | 11 |
| 1.2.4 Die Schöpfungsgeschichte, wie man sie sich in Avalon erzählte | 12 |
| 1.2.5 Über Tandor | 13 |
| 1.2.6 Die Schöpfung der Welt nach Kendra Pfeifenkraut | 14 |
| 1.3 Die Götter Tagathas | 17 |
| 1.3.1 Die Götter nach der Geschichtsschreibung Azhurs | 17 |
| 1.3.2 Die Götter, was man in Belerian über sie erzählt | 19 |
| 1.3.3 Die Götter, nach Erzählungen aus Arelon | 23 |
| 1.4 Mythische Begriffe auf Tagatha | 26 |
| 1.5 Die Zeitalter | 31 |
| 2 Der Kontinent Phyronia | 33 |
| 2.1 Sagen und Legenden Phyronias | 33 |
| 2.1.1 Die Solonen - Ihr Reich und ihr Untergang | 33 |
| 2.1.2 Die Waldpest | 36 |
| 2.1.3 Die Insel der Elemente | 37 |
| 2.1.4 Das Schwert der Ja Kar | 38 |
| 2.1.5 Das Geheimnis des Berges | 39 |
| 2.1.6 Die Steine von Dondr | 40 |
| 2.1.7 Der Große Krieg | 42 |
| 2.1.8 Die Erforschung des Ewigen Eises, oder: Jenseits von Dumiar | 42 |
| 2.2 Die Reiche Phyronias | 48 |
| 2.2.1 Adalien | 50 |
| 2.2.2 Azhur | 51 |
| 2.2.3 Belerian | 59 |
| 2.2.4 Belegost | 59 |
| 2.2.5 Caladineikos | 60 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 2.2.6 | Caledonien | 60 |
| 2.2.7 | Cargon | 64 |
| 2.2.8 | Gondor | 64 |
| 2.2.9 | Lasendos | 69 |
| 2.2.10 | Melnibone | 69 |
| 2.2.11 | Psi | 70 |
| 2.2.12 | Rayç | 75 |
| 2.2.13 | Sicmeobee | 80 |
| 2.2.14 | Trapezunt | 85 |
| 3 | Der Kontinent Phebos | 86 |
| 3.1 | Sagen und Legenden um den vergessenen Kontinent | 86 |
| 3.1.1 | Der vergessene Kontinent | 86 |
| 3.1.2 | Die Legende von Arelon | 87 |
| 3.1.3 | Die Sage vom Trollschild | 89 |
| 3.2 | Die Reiche des neuen Kontinents | 90 |
| 3.2.1 | Tir Tairingate, das Land am Arlon | 90 |
| 3.2.2 | Arelon - das Reich der Elben | 92 |
| 3.2.3 | Das Buch der Herrscher Manetherens | 97 |
| 3.2.4 | Tagebuch eines Reisenden aus Karkildon | 100 |
| 4 | Anhang | 103 |
| 4.1 | Wissenswertes über Tagatha-Trebos | 103 |
| 4.1.1 | Kontinente | 103 |
| 4.1.2 | Reiche | 103 |
| 4.1.3 | Kriege | 108 |
| 4.1.4 | Götterboten | 109 |
| 4.1.5 | Informationsquellen | 109 |
| 4.2 | Das Tagatha-Lexikon | 110 |

Tractatus Phebosque Phyronii

Unter den Gelehrten erzählt man sich eine kleine Anekdote. Sie handelt von einem Bibliothekar, der in der Großen Bibliothek seines Herrn die Übersicht verlor und drohte, in den Fluten aus Protokollen und Pergamentbergen zu ertrinken. Er konnte arbeiten, bis er vor Erschöpfung zusammenbrach, und nicht wenige Nächte verbrachte der junge Mann damit, gegen die Übermacht der Unordnung anzukämpfen. Nicht selten verfluchte er seine Vorgänger, die ihm diese Arbeit hätten ersparen können, wenn sich jeder nur ein wenig Arbeit gemacht hätten, um die Bibliothek in Ordnung zu halten. Während seines Fluchens tauchte des Nachts plötzlich ein geflügelter Dämon im Schein der Kerze auf und bot dem überforderten Manne an, ihm bei seiner Arbeit behilflich zu sein, damit er möglichst schnell den Überblick wiederfinde.

Dankbar für die unerwartete Hilfe schlug der junge Bibliothekar arglos ein. Und tatsächlich, im Laufe einer Nacht hatte der Dämon sämtliche Folianten durchgelesen, neu beschriftet und sortiert und sogar einen Katalog erstellt, wofür dem Bibliothekar etliche Monate nicht ausgereicht hätten. Als er jedoch glücklich in dem neuen Katalog blätterte, stellte er fest, daß die Auflistung nicht ganz vollständig war, denn einer der Folianten, die er erst wenige Tage zuvor in mühevoller Arbeit bearbeitet hatte, in der Auflistung fehlte. Doch nicht nur dort, in der gesamten Bibliothek war der Band nicht mehr aufzufinden. Wütend stellte er seinen Helfer zur Rede, als dieser ihm mit dämonischen Grinsen eröffnete, daß dies zum Teil ihres Handels gehöre. Schließlich könne man nicht alles haben, entweder war die neue Ordnung vollständig oder sie sollte über Nacht und bequem zu Ende gebracht werden. Der Bibliothekar hatte sich für das letztere entschieden, und auch Dämonen müssen ja von etwas leben, also hatte der Geflügelte einige der Bände einfach verschlungen...

Als Mitarbeiter der Großen Bibliothek ist es mein Bestreben, dem geneigten Leser nur einen Überblick über meine Arbeit zu verschaffen. Diese umfaßt die Mythen und Legenden, als auch die anhand von Dokumenten und gesammelten Briefes überlieferte Geschichte der Kontinente Phyronia und Phebos. Mit einbezogen wurde die Schöpfung der Welt Tagatha und deren Götter Wirken. Es werden sich sowohl Kopien und überarbeitete Quelltexte, als auch neugefaßte Zusammenfassungen finden.

1 Die Welt Tagatha

Auf Tagatha gibt es zur Zeit nur eine Ebene der Existenz. Es ist die Ebene Trebos, die mit unserer Welt vergleichbar ist. Auf ihr leben die unterschiedlichsten Rassen, Wesen, Tiere und Pflanzen. Diese Ebene heißt Tagatha-Trebos. Ihre Geschichte ist jung, ihre Sagen und Mythen jedoch uralt. Sie ist reich an Legenden und Geheimnissen der Vergangenheit. Eine andere Ebene ist die der Götter, die jedoch nur von den Götterboten überblickt werden kann. Normalsterbliche haben zu ihr keinen Zutritt. Doch die Götterboten wandeln zwischen der Ebene der Götter und der Menschen, um den Willen der Götter zu übermitteln. Über die Form der Welt Tagatha wird gestritten, doch die weitläufig verbreiteste Lehrmeinung stellt Tagatha als einen Torus dar, durch den regelmäßig Mond und Sonne kreisen. Aber von der Kugel über Dreiecke und Quader, Scheiben gibt es kaum eine Lehrmeinung, die es nicht gibt. Hierzu Auszüge eines Bericht des Rayçer Gelehrten Segia al phatron aus dem Jahre 103:

1.1 Geometrica Naturae

Immer höhere Wellen schlägt der Disput um die geometrische Natur Tagathas in den Zentren der freien Wissenschaften. In Ir Akrest kam es bereits zu ersten Spontandemonstrationen, den größten seit Einführung des Goldkegels. Doch worum geht es? Bereits seit längerer Zeit wird in Ir Akrest die geometrische Natur der Welt diskutiert. Das Folgende sei eine Auflistung der wichtigsten Theorien:

- Dominierend ist das Sechsecksystem Nanzuels v. Henduath, welches auf den Beobachtungen des Sternenguckers Joelinhas beruht. Es besagt, daß sich die verschlungenen Bahnen der Gestirne durch sechs fixe Punkte (sogenannte Zenithe) im Himmel durcheinanderbringen lassen.
- Ebenfalls eine Scheibentheorie stammt vom Abt Straktus der Klosterpyramide von Atazia. Er kommt mit vier Himmelsrichtungen und einem Zenith aus.
- Von einigen radikalromantischen Sekten aus dem lichten Neldrien wird die Gleichberechtigung aller Richtungen und daraus folgend die Kugelgestalt Tagathas energisch angestrebt.
- Der Gelehrte W.R.Mut versucht dagegen, alle Geometrie auf den täglichen Kneipengang zurückzuführen. Diese Theorie erfreut sich vor allem in den Gassen von Ir Akrest einer hartnäckigen Beliebtheit.
- Nur von geringer Popularität ist die Meinung eines kürzlich gestürzten Regierungsmitgliedes, außerhalb seiner Heimat habe die Welt keine geometrische Realität.
- Die Priesterschule von Pot lehrt die Existenz Tagathas als eine Ansammlung von

Kontinenten im ewigen Oceanus.[...]

Tagatha-Trebos besteht aus vier Kontinenten: Phyronia, der erste Kontinent, Tandor, Taravon und Phebos. Kontakte sind nur jeweils zwischen Tandor und Taravon, Phyronia und Phebos möglich. Unmöglich ist z.B. das Segeln von Phyronia nach Tandor. Phyronia liegt südlich von Phebos, noch ist allerdings kein Schiff nach Phyronia gesegelt. Im Osten und Westen sind beide Kontinente miteinander verbunden. Die Kontinente Phyronia und Phebos bilden also eine Zylinderform. Im Norden und Süden sind unendliche Gewässer, die unbefahrbar sind. Die Überwachung des Kontinents Phyronia teilten sich lange Zeit die Götterboten Irunatha und Eiru, in jüngster Zeit übernahm diese Aufgabe der Götterbote Tuime, der auch für den Kontinent Phebos sich verantwortlich zeichnete.

1.2 Die Geschichte Tagathas, Mythen und Legenden

1.2.1 Die Erschaffung Tagathas

Vor langen Jahren existierte nur ein Wesen im Nichts: Aiu, das Vollkommene. Aiu war vollkommen, Es war Frau und Mann, Es war Leben und Tod, Es war gut und böse, Es war Ordnung und Chaos, Es hatte keinen Vater und keine Mutter, Es lebte.

Dann teilte sich Aiu in viele Myriaden von Teilen. Es teilte sich in Wasser und Luft, in Erde und in Feuer, in Menschen und Götter, in Bäume und Tiere, in Ideen und Flüche, in Hunger und Leid, in Freude und Glück.

Die Götter waren von Anbeginn die mächtigsten Wesen. Sie allein waren in dieser Zeit fähig, etwas zu tun. So trieben sie im Chaos, und der mächtigste und weiseste unter ihnen, Hreson, der Gottvater, scharte die anderen Götter um sich. So trieben sie lange im Strom der Zeit und im Chaos, das sie umgab, und versuchten, sich über ihr Vorgehen zu einigen. Schnell wurde klar, daß der Ordnung der Vorrang gegenüber dem Chaos zu geben war. Doch es war äußerst schwierig, Ordnung herzustellen, und die Götter verwandten viele Zeitalter darauf, die Welt Tagatha-Trebos zu schaffen, die sie als fast vollkommene Ordnung ansahen.

Man hatte sich schnell darauf geeinigt, nur schöne Dinge und gute Wesen auf die Welt zu bringen. Nur eine Göttin war dagegen gewesen, die Tochter Hresons, Slonga. Daraufhin wurde sie aus dem Rat der Götter ausgeschlossen und als Göttin des Todes, der Pest und des Bösen in die Unterwelt verbannt.

Es war den Göttern klar, daß sie Slonga nicht auf ewig bannen konnten, denn sie war trotz allem eine Göttin. So nahmen sie ihr den Focus ihrer Macht, einen schwarzen Edelstein, und übergaben ihn der Rasse, die sie auserwählt hatten, die Herrscher über Tagatha-Trebos zu werden, den Solonen. Diese bewahrten den Stein in Tuhlamor, der Feste der 13 Türme auf.

So lebten zu Anbeginn neben den Tieren und den Pflanzen, nur die Solonen, die Elben und die Halblinge auf Tagatha.

Doch Slonga war nicht tatenlos geblieben. Sie durchstreifte das Chaos und fand Dämonen, Drachen, Orks, Goblins, Trolle sowie schlechte und böse Menschen. Aber die durch ihre Zahl und ihre relativ große Macht mächtigen Chaoskrieger machten den Hauptteil ihrer Streitmacht aus. Die Chaoskrieger waren schwächer als Dämonen, Trolle und Drachen, aber so zahlreich wie die Orks und Menschen und eine Spur kräftiger und geschickter als diese.

So überfielen die Chaoskrieger, mit der Unterstützung von Drachen und anderen starken Wesen sowie der Orks und Goblins, die Solonen, Elben und Halblinge. Sofort war den Göttern klar, daß ihre Schützlinge allein nicht standhalten konnten. Aber da sie auf einen Krieg nicht vorbereitet waren, sandten sie zunächst einmal Halbmenschen und Menschen, die sie auf Tagatha-Trebois fanden, um damit den auserwählten alten Rassen Hilfe zu schicken.

Die Verbündeten schlugen Slonga zurück, die mit diesem Vorgehen der Götter nicht gerechnet hatte. Neben den alten Rassen bildeten sich nun auch große Menschenreiche, ewige Imperien, die durch Bündnisse befreundet waren.

Die Götter hatten sich das Erscheinen der jungen Rassen anders vorgestellt, aber ihnen war keine andere Wahl geblieben, wollten sie die alten Rassen retten. Aber Slonga war nur geschwächt und geschlagen, nicht jedoch vernichtet und vertrieben.

Während die anderen Götter dem unendlichen Chaos, das einst Aiu gewesen war und Tagatha nun wie ein Meer umgab, immer neues Land abgewannen, suchte Slonga nun neue Krieger und Monster. Sie bereitete einen zweiten Krieg vor, der sie ans Ziel ihrer Wünsche, ihrem schwarzen Edelstein, dem Focus ihrer Macht, bringen sollte.

Dann schlug sie los. Stürme erfüllten die Welt, Meere traten über die Ufer, Landmassen sackten ab, die Säulen der Unterwelt erzitterten. Türme stürzten ein und Berge verschoben sich. Die Chaoskrieger und ihre Helfer strömten wie schwarze Tinte über Tagatha-Trebois und unterwarfen alles, was sich ihnen in den Weg stellte. Menschenreiche wurden zertreten und Solonen und Elben hinweggefegt. Unaufhaltsam strömte die schwarze Flut auf die Feste der 13 Türme zu und nichts schien sie aufhalten zu können. Doch die Götter waren bereit. Sie schickten Grehus und Irunatha auf die Welt, die zwei



Götterboten, um die Heere der Menschen und Halbmenschen zu einen und sie auf den richtigen Weg zu führen. So wurde Slonga ein zweites Mal geschlagen und diesmal vernichtend.

Einen Sieg konnte Slonga aber verbuchen. Die Solonen, die Bewacher ihres Edelsteins, hatte sie fast völlig ausgerottet. Ein einst mächtiges und stolzes Volk, das Volk der Götter, war von ihr vernichtet worden. Zwar würde sie wahrscheinlich in nächster Zeit, da sie keine Menschenopfer mehr erhielt, nicht mehr so mächtig sein, aber falls sie einen skrupellosen, machthungrigen Herrscher fand, der ihr genügend Blut seines eigenen Volkes zu trinken gab, würde ihre Macht erneut wachsen. Und nach einer gewissen Zeit könnte sie ihre Chaostrieger ausschicken, um die Feste der 13 Türme mit den wenigen Bewachern zu überrennen, und ihren Focus zu sichern. Dann würde ihr keiner mehr im Weg sein.

Nach dem großen Krieg fanden sich überall Sippschaften und Familien zusammen, die in der Zeit vor dem Großen Krieg das Land beherrscht hatten. Sie sammelten die noch Verbliebenen und begannen, die versprengten Chaostrieger zu vertreiben. Überall kämpften Menschen und Halbmenschen gegen die ehemaligen Krieger Slongas und versuchten, ihr Land zu sichern.

Bald begannen sie, sich auszudehnen und zu siedeln. Denn überall auf Tagatha leben derzeit Menschen, die noch keinen wirklichen Herrscher haben und nur darauf warten, wieder einem stolzen König zu dienen...

1.2.2 Die Entstehung Tagathas nach den Celor

Manche Völker Phyronias sehen die Schöpfung ihrer Welt mit ihren eigenen Augen. Als Beispiel soll die Geschichte dienen, die sich das Volk der Celor im untergegangenen reich Draconian erzählten:

Am Anfang, als das Universum noch öde und leer war, zog TIGWIN - das bedeutet in der Sprache der Celor große Schwinge - einsam durchs All. Nach langer Zeit des Suchens entdeckte er eine kleine Kugel, die im Universum schwebte. Er besah sich diese kleine Kugel sehr lange und dachte nach. Schließlich wollte er sie zu einer Heimstatt für Wesen nach seiner Art formen. Er trennte Wasser und Land voneinander und bevölkerte die Welt mit Tieren und Pflanzen aller Art. Zum Schluß riß er sich ein Büschel Haare aus der Brust und ließ sie auf die Welt herabsinken. Im Fall bildeten sich aus den Haaren des Göttlichen die Celor.

Alle Celor sammelten sich auf einem Kontinent und sie begannen, das Land um sie herum zu besiedeln. Dabei gelobten sie, im Einklang mit TIGWINs Gesetzen und der Natur zu leben. Als TIGWIN sah, daß alles recht war, machte er sich auf, andere Welten zu suchen, die er noch formen könnte. Er versprach aber seinen Geschöpfen, irgendwann zurückzukehren. Einige Jahrzehnte nachdem TIGWIN gegangen war, bemächtigten sich andere Götter der Welt und begannen, sie nach ihrem Willen zu formen. Viele der Pflanzenarten und Tierrassen wurden unabsichtlich von ihnen vernichtet. Auch die Celor standen

kurz vor der Auslöschung.

Glücklicherweise fand ein junger Celor eine Kralle TIGWINs, die dieser bei der Formung der Welt verlor. Diese Kralle bewahrte mit ihren göttlichen Kräften die Celor davor, von den Neugöttern vernichtet zu werden. Am Ende des Neuformungsprozesses tauchten die Menschen auf und mit ihnen kam auch das Böse. Alles weitere kann in der Geschichte der Menschen nachgelesen werden.

1.2.3 Die Entstehung Tagathas, wie man sie sich im Reiche Rayç erzählt

Durch eine göttliche Intuition erhielt ich, Arwed el-Cilbar, die wahren Begebenheiten über die Erschaffung Tagathas mitgeteilt, die mir der Göttervater Hreson in seiner unendlichen Güte und Weisheit äonenlanger Zeit durch seinen göttlichen Gesandten, dem ehrenvollen und respektverdienenden Irunatha, des Nachts übermittelte. Die mir in Bildern vermittelte Geschichte Tagathas versuche ich, unter Berücksichtigung aller mir dadurch bekannt gewordener Tatsachen und Ereignisse, so genau wie möglich hier wiederzugeben, wobei man schließlich eine gewisse Subjektivität nicht auszuschließen vermag.

Vor unendlicher Zeit, als Hreson und Tagatha noch alleine in den Lüften des Himmels wandelten, als das Sein sich noch in seinen Anfängen befand, sollte auch die Stunde kommen, wo Gottvater und Gottesmutter beschlossen hatten, sich Kinder nach ihrem Ebenbild zu schaffen. Jeder durfte sich nur Kinder nach seinem Geschlecht erschaffen und somit wurde auch die Geburt der Welt Tagatha festgelegt, auf der die ihre Kinder in Frieden miteinander leben sollten. So kam es, daß vom Anbeginn der Tage die Halbgötter, die Kinder Hresons und Tagathas, ursprünglich in menschlicher Gestalt unter der Sonne Tagathas wandelten und sich an den einfachen Dingen des Lebens erfreuten. Die Halbgötter waren natürlich unsterblich, so daß man denken könnte, daß diese Art von Leben bis in aller Unendlichkeit so ablaufen würde. Doch eines Tages traf Hreson eine wichtige Entscheidung, die das Leben auf Tagatha wesentlich veränderte...

Nachdem Hreson nun überzeugt war, daß ein friedliches, harmonisches Zusammenleben unter menschlichen Wesen funktionieren würde, erhoben er und seine Gemahlin ihre Kinder zu einem gottähnlichen Status, die dem ihrem fast gleichkam. Jedes ihrer Kinder bekam ein Gebiet, über dem sie göttliche Herrschaft eigenständig ausüben durften, damit für Tagatha auch Verantwortung übernahmen und nur dem Gottvater und der Gottesmutter Rechenschaft über ihre Handlungen schuldig waren. So sind die neun Götter bis in die heutige Zeit Tagathas in fast allen Religionen bekannt. Außerdem durfte sich jedes ihrer Kinder nach eigenem Vorstellungen und Gedanken Wesen erschaffen, die nach ihrem eigenen Ebenbild gestaltet und Leben auf Tagatha schaffen sollten.

Nur die Gottestochter Slonga widersetzte sich den Plänen Hresons, beanspruchte die gleiche Macht, die Hreson selbst hatte und verlangte die Verleihung solcher Kräfte von ihrer Mutter. Diese wurde aber mißtrauisch gegenüber ihrer Tochter und berichtete ihrem Gemahl davon. Dieser sah sich in seinem schon lange gehegten Verdacht, daß Slonga ihre Kräfte dem Bösen dienlich machen wollte, bestätigte und verhängte daraufhin einen so star-

ken Bann über Slonga, daß sie anscheinend für immer im ewigen Nichts leben sollte. Doch während ihrer Verbannung schuf sich Slonga die finsternen Wesen, die sich selbst ihre Götterkollegen nicht in ihren schlimmsten Träumen hätten ausmalen können. Sie schaffte unter Mithilfe eines ihrer Geschwister den Sprung nach Tagatha zurück, um diese Welt zu verwüsten.. Sie wollte sich in schier unvorstellbarem Haß rächen und die Herrschaft über Tagatha und die anderen Götter an sich reißen. Da Slonga ihre Macht aber stark überschätzte und sich die freien Völker Tagathas zu einem einmaligen Bund zusammenschlossen, gelang es schließlich, Slonga dahin zu schicken, woher sie gekommen war.

Doch Slonga konnte mit Hilfe des Verräters in den Reihen ihrer Geschwister ein zweites Mal auf Tagatha zurückkehren, und wiederum wurde sie zurückgeschlagen. Da sollten in Zukunft die Wächter Tagathas, die Götterboten Grehus und Irunatha, sich um das Geschehen der Welt kümmern und den Göttern regelmäßig Bericht erstatten. Eine gewisse Zeit verlief das Leben auf Tagatha in ruhigen und geregelten Bahnen, aber plötzlich verschwand Grehus auf sonderbarste Weise. Nun befürchteten alle einen dritten großen Krieg. Hreson beauftragte daraufhin alle ihm unterstehenden Götter, Slonga zu finden und diese endgültig zu vernichten. Doch konnte keiner sie finden, selbst Hreson und Tagatha selbst nicht. Noch immer herrscht Krieg unter den Völkern Tagathas, wenn auch in kleineren Formen, und niemand weiß bis heute, wo Slonga abgeblieben ist...

1.2.4 Die Schöpfungsgeschichte, wie man sie sich in Avalon erzählt

Diese Werk eines unbekanntes Geschichtsschreibers wurde beim Pflügen von einem Bauern gefunden. Dieser brachte es zu König Zagon von Avalon.

... Es war in einer längst vergangenen Zeit, da war das ganze Universum in ewiges Nichts getaucht. Nur die Götter existierten schon. Es war die Zeit, als gerade die Kriege zwischen den drei Göttergeschlechtern zu Ende gingen. Das erste Geschlecht war das der heute lebenden Götter. Sie lebten in der Rubinburg und hatten rubinrote Drachen als Reittiere. Das zweite Geschlecht waren die Saren. Sie lebten auf der blauen Burg und hatten riesige blaue Vögel als Kampftiere. Das dritte Geschlecht waren die Andaronen, die auf der grünen Burg lebten und grüne Pegasi als Fluchttiere hatten. Von den ehemals sechs Saren lebten nur noch zwei, Adran und Marspian. Die beiden schlossen sich den Andaronen an.

Als es an der Zeit war, griffen die sich überlegen fühlenden Andaronen und Saren die rubinrote Burg an. Der Kampf tobte tagelang, doch schließlich waren nur noch fünf Angreifer übrig. Es waren die Saren Adran und Marspian, Asta, Mantoras und Epiphastes. Diese gelangten in den Hof der Rubinburg. Da ergriff selbst Hreson, der es ablehnte, andere Wesen zu töten, seine Waffe, einen schweren Bihänder, um dessen Klinge Flammen loderten. Mit diesem hieb er Adran den Kopf ab. Marspian sah dies, während er mit Slonga kämpfte, und wendete sich voll Wut Hreson zu. Da stieß ihm die Heimtückische den Speer in den Rücken. Marspian war tot, doch blieb der Speer fest im Körper des toten Gottes stecken und zerbrach, als Slonga ihn herausziehen wollte.

Als Asta dies bemerkte, rannte sie mit gezogenem Schwert auf die Wehrlose zu, in der Meinung, Slonga wäre leichter zu töten als Bugur, der sie gerade hart bedrängte. Doch

Bugur reagierte blitzschnell. Er zückte den Bogen und erschoss Asta. Mantoras und Epihastes ergriffen die Flucht, doch vor dem Burgtor lauerten Gothers und Sima. Sie metzelten die Flüchtenden nieder. Aus dem Blut der Erschlagenen bildete sich ein Strom, in dessen Bett ein riesiger Baum zu wachsen begann. Er wurde Baum des Lebens genannt. Als kein Blut mehr nachfloß, starb der Baum. Dies bemerkten die Götter und schickten sich an, die Früchte des Baumes zu pflücken. Trelon warf die Früchte ins All. Daraus entstanden die Planeten. Natrus formte das Land zu Bergen und Ebenen. Bugur ließ es regnen und teilte die Welt in trockenes Land und Meer. Falion umgab die Welt mit ihrem Atem. Und Tagatha pflegte die in der Erde ruhenden Samen. Die Samen gingen auf und es entstand das Leben.

1.2.5 Über Tandor

Tandor, weit entfernt und diesseits gelegen von Taravon. Ein Kontinent, uns völlig unbekannt, oh Herrscher Tagathas, und doch dringen Gerüchte von dort herüber, die uns Sorgen machen sollten. Das Chaos herrsche dort drüben..., so heißt es und viele Reiche wandern unter den Zeichen von finsternen Schatten. Slonga und ihre Chaoskrieger leben dort, so wie man vom Hörensagen zu erfahren bekommt und die Göttin der Krankheiten und, Gebrechen und des Todes hat dort schon viele ihrer Vasallen als Herrscherkönige eingesetzt.

Slonga ist die Inkarnation des Bösen selbst und Tandor soll ihre neue Heimat und Ausgangsbasis werden. Schon jetzt sind sich sammelnde Chaoshorden in den Ländern Tandors gesichtet worden, beginnen die letzten Bastionen des Guten bzw. der rechtschaffenden Reiche zu brandschatzen und zu plündern. Tandor ist ein riesiger Kontinent, seine Ebenen erstrecken sich bald über ganz Tagatha-Trebo und werden im Bösen wiedergeboren, wenn Slonga neues Land aus der Urkraft der Erde entstehen läßt...

Die Welt wird sich verändern, das neue Dunkel setzt wieder ungeahnte Energien frei, und der dritte Große Krieg steht bevor, der diesmal von den Kontinenten ausgetragen wird. So lasset den Frieden unter Euren Reichen ruhen. Wir müssen die Slonga-Pest ein für allemal auf Taravon ausrotten. Alle Reiche, die sich offen zu Slonga bekennen, müssen bald der Vergangenheit angehören. Gemeinsam müssen wir gegen Tandor vorgehen, obwohl die Mittel der Gewalt grundsätzlich zu verabscheuen sind, aber eine andere Sprache verstehen die dem Chaos zugewandten Reiche Tandors nicht, oh Herrschende und Beherrschende Taravons. [...] Man glaubt, sich damit auf Tagatha durchsetzen zu können. Daß Slonga existiert, ist leider nicht von der Hand zu weisen, und deswegen erst recht! So viel Verderben und Leid, wie die Todesgöttin über uns brachte, reicht wohl endgültig. Rettet die letzten Überbleibsel der Ordnung auf Tandor, erobert die kalten Schattenreiche Slongas! [...]

1.2.6 Die Schöpfung der Welt nach der Halblingpriesterin Kendra Pfeifenkraut

Einst war da nichts, oder eben doch alles, und es hieß Aiu. Es teilte sich in ganz, ganz viele Teilchen, die überall rumflogen und überall war Chaos. Überall?

Nein. Aus dem alten Geist Aiu bildeten sich acht gestaltenlose Wesen. Und nur einer von ihnen, Hreson, schaffte es, sich Form zu geben. Aus dem Chaos schuf er eine große, gemütliche Höhle, in denen er nun auch die anderen Wesen um einen schönen runden Tisch versammelte. Damit sie sich alle erstmal erholen konnten, schuf er zudem acht riesige Plüschessel, in die sich auch die anderen voll Wonne fallen lieben. Doch noch immer hatte nur Hreson Gestalt und er fing an sich zu langweilen.

Er suchte im Chaos und fand eine große Pfeife, die Pfeife Cana, und als er noch weiter suchte, einen wundersamen Beutel voll Pfeifenkraut, den Beutel Bis. Und beides gab ungeheure Möglichkeiten die Zeit zu nutzen. So setzte er sich auf seinen Sessel und stopfte sich die Pfeife. Voll erschrecken stellte er jetzt jedoch fest, daß er gar kein Feuer hatte. Mit einem Wink seiner Hand gab er nun auch den anderen sieben Wesen Gestalt und gab ihnen ihre Namen:

»In Dir wohnt die Tugend - Dein Name sei Natrus.
In Dir ist die Hoffnung - Du seist Trelonis.
In Dir ist die Liebe - Du seist Sima.
In dir wohnt der Haß - du seiest Slonga.
Du bist mit Sturheit geschlagen - Dein Name ist Gothers.
Du bist der Kräftigste - Du sollst Vugur genannt werden.
Du trägst die Verzweiflung - Du seist Falion.«

Als Hreson sie nun alle benannt hatte, stand er feierlich auf.

»Hat mal jemand von Euch Feuer?«

Alle waren zunächst von dieser elementaren Frage vor den Kopf gestoßen. Vugur hatte sich am schnellsten wieder gefaßt.

»Schon, irgendwo in meiner Tasche.«

Er suchte angestrengt und es fing schon an zu Donnern, als Hreson wieder seine Stimme erhob:

»Kann ihm mal vielleicht einer von Euch Licht machen?«

Inzwischen waren auch Natrus und Slonga zu sich gekommen. Natrus antwortete wahrheitsgemäß mit »ja« und schuf ein helles Licht, als er nochmals von Hreson dazu aufgefordert wurde. Slonga dagegen warf Vugur nur eine matt schimmernde Scheibe zu und rief:

»Mach's Dir doch selbst.«

Dies war die Geburt von Sonne und Mond. Auf jeden Fall fand Vugur in dem Licht der Sonne nun das Feuer, nahm es aus der Falte seines Gewandes und reichte es Hreson. Dieser konnte nun endlich Cana entzünden, sog gewaltig ein und blies einen gewaltigen Rauchkringel in die Luft über den Tisch. Und da Hreson ein Gott war, und das Kraut kein normales Kraut, verwirbelte der Rauch nicht etwa, sondern wurde fest und nahm Form an. Die Welt war geschaffen. Nun gab er Cana weiter an Falion. Doch als sie zog, mußte sie fürchterlich anfangen zu husten und keuchte den ganzen Rauch quer durch den Raum.

»Sieh Dir an, was Du angerichtet hast. Überall fliegt jetzt Dein Kram durch die Luft. Bring das wieder in Ordnung«

Hreson war echt erregt und auch Vugur war sauer und versuchte mit den Händen den Qualm um seinen Kopf zu vertreiben. Und als er dabei, kräftig wie er war, gegen die Welt stieß, die einst glatt und flach war, hatte diese lauter Furchen und Hügel, Schluchten und Gebirge. Da wurde Hreson noch ärgerlicher:

»Falion, nun bring Deinen Rauch hier raus.«

Da nahm die Göttin verzweifelt einen Bohrer und grub lauter Löcher in das Gestein ihrer Höhle, so daß der Rauch abziehen konnte. Tränen liefen Ihr über das Gesicht und das grelle Chaos schien nun leicht durch die tiefen Löcher auf die Welt. Und während Slonga sich an den Schmerz der Göttin labte und ihre Tränen auffing, rief sie:

»So schmeißt die Schlampe doch einfach raus!«

Doch Hreson wies sie zurecht:

»Slonga, hüte Deine Zunge. Aber Du hast schon recht. Strafe muß sein. Du, Falion, wirst von nun an all die verirrtten Rauchschwaden einfangen und die Dinge, die sich von unserer Welt lösen. Was gut ist, wirst Du wieder in sie hinein bauen, das Schlechte beförderst Du bitte wieder nach draußen in das Chaos.«

Da wurde Falion noch trauriger und noch mehr Tränen liefen Ihr über das Gesicht. Slongas erste Gefäß war schon voll und sie goß es über die Welt, um die Schöpfung zu bedecken. Doch zu all Ihren Ärger gefiel es den anderen Göttern, wie das glitzernde Naß sich über die Welt ergoß und die Täler und Risse füllte. Hreson lobte sie gar dafür und erklärte sie zur Göttin der Meere.

Lange Zeit nun saßen die Götter an dem Tisch der Welt, pafften die Pfeife und hauchten so der Welt leben ein. Teilweise vermischten sich auch die Rauchschwaden und so vermischte sich bei der Schöpfung auch der Geist der Götter in den Dingen, die sie erschufen.

»Unsere Welt ist nun fast fertig. Nun wollen wir sie mit Lebewesen, die uns gleichen, besiedeln. So will ich zuerst ein Volk erschaffen, Solonen sollen sie heißen. Vugur, Du halte mir die Pfeife.«

So wurden die Solonen geboren. Und sie waren nicht nur wissend und weise, sondern auch stark. Dann wandte sich der Göttervater an Natrus:

»Du hast uns Licht gemacht. Dafür sollst Du ein eigenes Volk erhalten.«

Vugur gab die Pfeife weiter an Falion, Falion an Sima und Sima gab sie dann Natrus. Die Blicke der beiden Götter trafen sich und beide waren voll Liebe. Da gab Sima dem Sonnengott einen langen Kuß, der diesen erst zurückhaltend, dann hingebungsvoll erwiderte. Dann sog er an der Pfeife und die Elben hatten nicht nur die Tugend, sondern auch die Liebe in sich.

»Du, Gothers, hast so vieles geschaffen, was unseren Völkern dienen wird. Auch Du sollst ein eigenes Volk erschaffen.«

Doch Gothers wollte zunächst nicht, ein weiterer Kuß von Sima überzeugte ihn, und den eifersüchtigen Blick Natrus' wischte sie mit einem Lächeln zu ihm aus seinem Gesicht. So wurden die Halblinge erschaffen, die voll Liebe zu der Natur und allen anderen Dingen waren. Das ist auch der Grund, warum sie so gerne Barfuß gehen. Sie wollen die Schöpfung bei jedem Schritt spüren. Dafür sind sie aber auch manchmal extrem dickköpfig.

»Darf ich nicht auch ein Volk erschaffen, Vater?«

Slonga hatte die Pfeife ergriffen und blickte Hreson bittend an.

»Nein Tochter, Du nicht. Wir wollten doch nur schöne Dinge erschaffen, Dinge, die harmonieren. Doch Du trägst den Haß in Dir und würdest nur Böses erschaffen.«

»Nein, das werde ich nicht!«

Slonga wurde zornig, sog auch an der Pfeife und blies den dunklen Rauch auf die Welt. Die anderen Götter sprangen auf, versuchten den Nebel abzuwehren, doch sie schafften es nicht. Ihr Vater war außer sich.

»Tochter, was hast Du getan? Geh hinaus und gib den Schlüssel ab. Von nun an wirst Du diese Höhle nicht mehr betreten. Du seist ab jetzt die Göttin des Chaos. Denn das Chaos wird es sein, das dich von nun an umgeben wird.«

Slonga wollte nicht und schrie, schrie, sie würde alles vernichten. Da ging Vugur auf sie zu und packte sie. Gerade er ihr die Pfeife nehmen wollte, spie sie hinein. Von nun an würde alles neu erschaffende ihren Keim des Hasses in sich tragen. Nachdem Vugur ihr die Pfeife entwendet hatte, riß er ihr ihren Schlüssel von dem Band, das sie um den Hals trug. Wiederum glühte der Zorn hoch in ihr wie ein Vulkan und sie schleuderte ein großes Gefäß mit Tränen auf die Welt, so daß nun wirklich weite Flächen überschwemmt waren. Mehr konnte sie nicht mehr anrichten. Sie wurde vor die Tür gesetzt und hörte, wie sie krachend ins Schloß fiel. Von nun an sammelte sie Dinge im Chaos und schuf weiter dunkle Wesen, die ihr Gesellschaft leisteten. Und gelegentlich schaffte sie es auch, ein paar die-

ser Wesen in die Höhle und auf die Welt zu schleusen.

In der Höhle war indes- sen wieder Ruhe eingekehrt. Falion war nun Göttin der Meere, was mehr als gerecht war, immerhin waren es ihre Tränen. Natrus hatte sein Licht näher an die Welt ge- bracht und ließ sie mit der Scheibe im Schlepptau um die Welt kreisen. So gab es zwar nun sehr heiße und sehr kalte Regionen, aber dies be- deutete auch mehr Vielfalt auf der Welt. Auf jeden Fall war so wieder ein großer Teil des Landes nicht mehr unter Wasser.



Die Welt war so zwar nicht ganz, wie sie Hreson geplant hatte, aber es war trotz allem eine Welt, und sie hatten sie erschaffen. Den Schlüssel Slongas gaben sie den Solonen zur Aufbewahrung. Bald merkten sie, daß es ein Fehler war, denn die böse Brut Slongas, die aus ihrem Rauch entstanden war, marschierte nun auf die Festung der Solonen zu. Um Hilfe zu schicken, ließen die Götter wieder die Pfeife kreisen, und die Menschen wurden geschickt, um den edlen Rassen zu helfen. So war das Böse so gut wie vertrieben von der Welt und nur in den Tiefen der Meere und der Berge lauern noch die Monster. Doch der Keim Slongas war in den Herzen der Menschen und in vielen anderen Dingen, die noch geschaffen werden mußten.

1.3 Die Götter Tagathas

1.3.1 Die Götter nach der Geschichtsschreibung Azhurs

Hreson - der Sonnengleiche: Oberhaupt der Götter. Mann der Tagatha. Hüter der Gestirne. Wahrer der kosmischen Ordnung, der Harmonie und der Gerechtigkeit. Herr über das Licht und über die Zeit. Beschützer der Herrscher und der Richter

Eigenschaften: Streng, gerecht, gebieterisch, aufbrausend.

Auserwählte: Barbaren-Fürsten.

Geweihter Mond: 3.

Tagatha - die Mondgleiche - die Frühlingsgöttin: Göttin der Liebe, der Barmherzigkeit und

der Fruchtbarkeit. Frau des Hreson. Hüterin des Ewigen Lebens. Beschützerin der Künstler und der Heiler.

Eigenschaften: Sanft, fürsorglich, milde, weise.

Auserwählte: Elben.

Geweihter Mond: 4.

Falion - die Erstgeborene: Göttin der Luft und des Wissens. Gebieterin über die Vier Winde, Hüterin der Wahrheit, der Schrift und der Sprache. Herrin der Drachen. Beschützerin der Gelehrten und der Forscher.

Eigenschaften: Erhaben, besonnen, rastlos, neugierig.

Auserwählte: Bewohner der Lüfte.

Geweihter Mond: 5.

Natrus - der Erdgewandte: Gott der Erde. Wahrer von Ehre und Freundschaft. Herr über alle Berge und Festungen. Hüter des sagenhaften Schatzes der Erde. Beschützer der Handwerker und der Bergleute.

Eigenschaften: Gesellig, ehrenhaft, kraftvoll, geizig.

Auserwählte: Zwerge.

Geweihter Mond: 6.

Vugur - der Wassergewandte: Gott des Wassers. Herr über die Meere, Seen und Ströme. Gebieter über den Regen. Beschützer der Seefahrer und der Fischer.

Eigenschaften: Unberechenbar, eigensinnig, selbstlos, mutig.

Auserwählte: Bewohner des Wasser.

Geweihter Mond: 7.

Trelon - der Feuergewandte - der Sommergott: Gott des Feuers. Herr über Blitz und Donner. Hüter der Ewigen Flamme und der Inneren Hitze. Zwillingsbruder von Perma. Beschützer des Lebens, Zerstörer des Lebens.

Eigenschaften: Ehrgeizig, launisch, widersprüchlich, impulsiv.

Auserwählte: Orks, Gnome, Trolle.

Geweihter Mond: 8.

Sima - die Ruhmesgewandte: Göttin der Krieger und der Magie. Herrin über Mut, Ruhm und Rache. Hüterin der Jagt und des Wettstreites. Beschützerin der Krieger und der Zauberer.

Eigenschaften: Kriegerisch, unbesiegbar, leidenschaftlich, ruhmreich. Auserwählte: Solonen.

Geweihter Mond: 9.

Gothers - der Menschengleiche - der Herbstgott: Gott der Pflanzen und der Tiere. Wahrer

der Vielfalt und des Wohlstandes. Hüter der Wälder. Beschützer der Bauern und der Hirten.

Eigenschaften: Selbstlos, friedlich, gütig, vorsichtig.

Auserwählte: Alle Menschen.

Geweihter Mond: 10.

Slonga - die Todesgewandete: Göttin des Todes und des Chaos. Herrin über die Unterwelt und die Finsternis. Beschützerin der Krankheiten, des Verderbens und des Verrates. Beschützerin der Verräter und der Verbrecher.

Eigenschaften: Unersättlich, listig, fordernd, gewissenlos.

Auserwählte: Chaostrieger.

Geweihter Mond: 11.

Perma - die Eisgewandte - die Wintergöttin: Göttin der Kälte und des Frostes. Herrin über das Ewige Eis. Gebieterin über den Schlaf und die Träume. Zwillingschwester des Trelon. Beschützerin der Kaufleute und der Händler.

Eigenschaften: Berechnend, geduldig, geheimnisvoll, furchtlos.

Auserwählte: Bewohner des Eislandes.

Geweihter Mond: 12.

1.3.2 Die Götter, was man in Belerian über sie erzählt

Wohl viele Kulte und Glaubensrichtungen sind es, die die Weite der Welt beherbergt. Allein die Religion, die als die ursprüngliche aller Völker Tagathas gezählt werden darf, ist die Lehre der acht großen Götter.

In nahezu jedem Lande Staatsreligion, und uns doch fremd und faszinierend erscheinend, verlieren sich ihre Wurzeln im Dunkel der Zeiten vor Anbeginn der Bevölkerung Tagathas.

Derlei sind viele der Kulte, die sich inzwischen um die acht Götter ranken, daß selbst die Zuständigkeiten der einzelnen Götter von Land zu Land etwas zu differieren wissen. Jedoch sind die Kirchen und Schulen mitsamt ihren Heiligen wahrhaft alt und ehrwürdig, und die Einsprengsel lokalen Volksglauben derlei viele, daß eine einfache und allgemeingültige Abgrenzung vielfach schlichtweg mit nicht möglich war. In solchen Fällen wagte ich, die ältesten mir zugänglichen Quellen anzugeben oder auch, sofern deren Meinung sich widersprachen, die häufigste der Deutungen aufzuzeigen. Möge also der verehrte Leser über kleinere Unstimmigkeiten zwischen seinem Umfeld und den hier genannten Beschreibungen mit einem gnädigen Auge hinwegblicken.

So schreibe ich, Nuroi elh'Dhennrai, Vorsteher des Tempels der Tagatha zu Eithel Ivrin.

Die älteste aller ist Tagatha, die Mutter der Götter und Schutzherrin der Liebe. Ein anderer ihrer Namen ist die Göttin der Fruchtbarkeit und Schützerin der Künste, so daß auch viele Barden und Maler ihre Hilfe anrufen. Seltener wird sie auch die Göttin der Weisheit und der Wissenschaften genannt, in welcher Funktion sie auch die edlen Herrscher dieser Welt lenkt und schützt.

Als ihre Farben werden vornehmlich Weiß und Gold genannt, immer jedoch in Kombination miteinander, weshalb sie auch in den meisten Kulturen ihre Priester in eben jenen Farben kleiden. Ihr Symbol ist in fast jeder Darstellung die Spindel, doch auch mit einem Torus (als Symbol der Welt ihres Namens) wird sie hin und wieder dargestellt.

Die ihr Geweihten findet man oft an den Höfen der Fürsten, wo sie oftmals geschätzte Berater und Vertraute der gekrönten Häupter darstellen. Nur sehr selten begegnet man einem Priester der Göttermutter auf Reisen, jedoch verfügt in den meisten zivilisierten Ländern jede größere Stadt über einen Tempel dieser Göttin.

Hreson, der Göttervater und Gemahl der Göttin, herrscht über die Sonne und die Gestirne des nächtlichen Himmels. Auch wird er oft zusammen mit Tagatha als Schutzpatron der acht ehrenwerten Wissenschaften genannt, gleichwohl dieser Titel manchmal auch Tagatha allein zugeschrieben wird.

Seine Farbe ist das strahlende, unvermischte Weiß, manchmal auch als die heraldische Farbe Weiß, also als Silber, gedeutet. Seine Symbole sind zumeist Darstellungen der Gestirne, jedoch wurden ihm auch schon oft Schriftrollen oder Attribute der Gelehrten beigegeben.

Auch seine Priester durchwandern weniger oft das Land, und ebenso wie die Geweihten seiner Gemahlin sind sie oft geschätzte Ratgeber an vielen Höfen dieser Welt. Oftmals jedoch auch sind sie berühmte Scholaren und Studioso, und manch ein Institut schätzt sich glücklich, einen der von ihm Auserwählten unter seinem Dache zu wissen.

Die sanfte Falion, die Erstgeborene der Tagatha ist die Herrin der Lüfte und Vermittlerin zwischen den Bewohnern der Welt, den Tieren und Pflanzen und - vor allem - zwischen den Göttern selbst. Die Rolle der Vermittler zwischen den Bewohnern Tagathas (der Welt) und den Göttern wurde bis vor kurzem ausschließlich von den Götterboten versehen, jedoch scheinen kürzlich aufgetretene Verschiebungen im göttlich-sphärischen Gefüge der Welt auf einen Wandel hinzudeuten, sodaß einige landeskirchen der Falion bereits begannen, gar die weitere Rolle der Götterboten als Mittler zwischen Gott und Elf (oder Mensch, Zwerg, etc.) in Frage zu stellen.

Falions Farben sind Gelb-Weiß, grüngelb oder reines Gelb, was starken regionalen Schwankungen unterliegt. Auch die Verwendung von Blau-Weiß als ihre Symbolfarben wurde in einigen Kirchen beobachtet. Ebenso weit gestreut wie die Farben der Gewänder ihrer Priester sind auch die Symbole, die ihr bei Darstellungen beigegeben werden. Auf vielen Zeichnungen ist dies eine symbolische Wolke oder ein Wirbelsturm, doch vor allem bei Statuen werden auch Vögel, vor allem kleinere Singvögel, als Symbol der Göttin der Luft benutzt. Doch selbst die pfeilschnellen Falken, die auch ihre jüngere Schwester Sima als

Schutzherrin des Windes und der Unrast mitunter als Symboltiere trägt, sowie mächtige Adler oder geflügelte Drachen - wie auch viele andere Flügeltiere aus Land und Mythologie - werden gerne mit der Herrin Falion in Verbindung gebracht. Persönlich widerstrebt mir - seien meine eigenen Worte hier gnädigst gestattet - die Verbindung der sanften Botschafterin mit so furchterregenden Bestien wie dem großen Drachen oder dem Aar, doch mögen viele der Gläubigen dies vielleicht anders gesehen haben. Auch eine bloße Feder jedoch ist mancherorten ein Symbol der Falion, ihre Sanftheit aufs trefflichste unterstreichend.

Ihre Priester kennen kaum feste Tempel, gehuldigt wird ihr oft in den Häusern ihrer Mutter. Diejenigen, die ihr Leben der Falion weihen, sind oft unterwegs, teilweise als Überbringer von Botschaften (hin und wieder mag es sogar geschehen, daß ein Priester sich nur in dieser Eigenschaft in den Dienst einer Stadt oder eines Fürsten stellt - aber dies ist eher selten zu nennen), oft aber eher als Vermittler zwischen zerstrittenen Reichen und Fürsten. Allgemein aber ist die Priesterzahl der Falion wohl die kleinste von allen acht guten Göttern, und manche Länder verfügen wohl über gar keinen ihrer seltenen Geweihten.

Der wilde Natrus, Beschützer der Erde und derer, die von oder aus ihr Leben fristen, ist der Zweitgeborene der Kinder der Tagatha und des Hreson. Als ruhig und beständig wird er beschrieben, doch heißt es, er liebe auch die wilden Berge und herrsche über die dunklen Geheimnisse tief unter der Erde. Sein Zorn seien die schrecklichen Erdbeben und Lawinen, die das Antlitz der Welt zu verändern vermögen. Er ist vor allem der Schützer der Bauern und Bergleute, doch auch Reisende, vor allem jene, die ihr Fortkommen den langsamen Wagenzügen und Karawanen großer Handelszüge anvertrauen, erbitten seine Gunst. Vor allem dieser Punkt jedoch variiert landesabhängig sehr stark, und in den Grenzen mancher Reiche erbittet selbst der Krieger inmitten seines Heerhaufens seinen Seegen.

Die Kirche des Natrus hat in fast jedem Reiche viele Geweihte. Vor allem in kleinen Siedlungen findet man fast immer zumindest einen Schrein oder ein Gebetshaus des Gottes der Erde, ist er doch oftmals der Hauptgott der Landbevölkerung. Je größer eine Stadt jedoch ist, umso unwahrscheinlicher wird es, einen seiner Priester anzutreffen, geschweige denn eines seiner Häuser zu finden. Die heiligen Plätze des Natrus liegen immer in freier Natur, im Gegensatz zu den Heiligtümern der Tagatha und des Hreson (und der meisten der anderen Götter), deren geheiligten Stätten oftmals Wunderwerke der Baukunst darstellen. Die Bethäuser und seltsamen Tempel des Natrus liegen oftmals auch in Höhlen oder - in Ermangelung solcher - zumindest teilweise unterirdisch. In den Hauptraum eines typischen Tempels des Natrus führen immer einige Stufen hinab; wo sich Geld und Zahl der Gläubigen als groß genug erweisen, liegt er auch gänzlich unter der Erde.

Nach dem Verrat und der Bezwingung Slongas wird er auch hin und wieder als Gott der Toten und Schützer der Seelen jüngst Verstorbener genannt, er geleitet, nach der Mythologie einer jüngeren Sekte, die Toten zurück zur Allmutter Tagatha, unterstützt bei dieser Tätigkeit jedoch von der sanften, klugen Falion.

Seine Farben sind Rot, Braun, Rot-Schwarz oder Braun-Schwarz, niemals jedoch Schwarz allein, was der verfluchten Slonga allein vorbehalten bleibt. Seine Symbole sind mannigfaltig und reichen von einer Handvoll Erde bis hin zu den zwei- und mehrbeinigen Bewohnern derselben. Lokal wird er auch als Herr der Zeit gedeutet (Farbe: Grau), mit

dem Symbol einer Sanduhr, jedoch teilt er sich diesen Titel auch mit dem schaffenden und niederreißenden Trelorn, der in anderen Reichen Wächter der Zeit und Herr der Vergänglichkeit und der Ewigkeit geheißen wird.

Geweihte des Natrus findet man vornehmlich auf dem Lande, auf Wanderschaft vor allem dann, wenn sie ihren frommen Dienst in winzigen Bauernsiedlungen versehen, die über keinen eigenen, ständig am Ort lebenden Priester verfügen. Viele Ehen der Landbevölkerung werden unter seinem Segen geschlossen, nicht, wie zumeist in den Städten üblich, unter dem seiner mächtigen Mutter. Oftmals ist es auch so, daß der einzige Priester der Acht, den ein Bauer in seinem Leben überhaupt zu Gesicht bekommt, der ortsansässige Natruspriester ist.

Die jüngeren Brüder des Natrus sind Vugur und Trelorn, oftmals auch nur die Zwillinge geheißen. Denn Zwillinge sind sie, ist auch ihre Erscheinung so verschieden, wie sie nur sein kann. Der wandelbare, schnelle Vugur, der Herr des Wassers und Beschützer der Seeleute und Fischer (und der Marine beinahe jedes Reiches) sowie der Reisenden (hauptsächlich jener zur See, wobei dies allerdings nicht allgemeingültig so ist; gelegentlich jedoch ist er auch als genereller Schutzpatron aller Reisenden genannt) und sein so unähnlicher Bruder, der gewaltige, leicht außer sich geratene Trelorn, Herr des Feuers und Patron der Schmiede (und in manchen Kirchen und Ländern auch der verzehrende Beherrscher der Zeit) befinden sich, schenkt man den Prophezeiungen glauben, ebenso oft in erbittertem Widerstreit, wie sie, in faliongefälliger Eintracht, ihre grundverschiedenen Elemente gebändigt und beruhigt nebeneinander existieren zu lassen vermögen.

Vereint sind sie jedoch durch eben jenen Wesenszug, der sie so oft und immer wieder aufs neue zu entzweien weiß: Ihre mitunter unbeherrschbaren, wilden Ausbrüche roher, elementarer Macht, wie sie vielleicht außer ihnen, aber in milderem Maße und niemals ohne Anteil der Zwillinge nur noch der Herr der Erde und die Göttin des Windes zu entwickeln wissen, die Strafe, die den Ketzern droht: Die wilde Sturmflut, die die Nußschale auf dem Meer ebenso zu ertränken vermag wie die stolze, bewehrte Hafenstadt, die Feuersbrunst, gewachsen aus dem Blitz des Sturmes oder der Flamme eines Schmiedefeuers, die binnen Augenblicken alles hinwegreißt und ganze Landstriche zu verwüsten vermag.

Die Farbe Vugurs ist das Blauviolett der tiefen See, das Blaugrün des Meeres an einem stürmischen Tag und Weiß-Violett oder Weiß-Blaugrün, wobei das Weiß die Farbe des Schaumes der Wogen seines Elementes zugleich die Klarheit eines einzigen glitzernden Tropfens darzustellen vermag. Sein Symbol ist der Wassertropfen ebenso wie die Kreaturen der See, vorzugsweise und am weitesten verbreitet der Wal und der Delphin. Nur sehr selten einmal sieht man ihn auf einer Darstellung von einem Schiff begleitet.

Trelorns Metall ist das Rotgold, es wird als seine Farbe oft Gold zusammen mit Rot genannt, auch Grau, wo er als Herr der Zeit, angetan mit dem Symbol des Rades oder der Sanduhr, verehrt wird. Hammer und Amboß, uraltes Symbol der Schmiedekunst, ist sein Kennzeichen, mitunter begleitet vom Rad der Zeit. Fast ausnahmslos überall sind diese seine Symbole, lediglich in einer alten Schrift war der Blitz als sein Wahrzeichen zu finden.

Die Priester des Vugur zeichnen sich oft durch eine besondere, eigentümliche Rastlo-

sigkeit aus, wohlgefällig dem Herrn der See. Ziellos, getrieben von den Stürmen, die Sima im Kampf mit Vugur erschafft, durchwandern sie die weiten Lande Tagathas, oft allein, jedoch hin und wieder auch in Begleitung einer ganzen Gruppe von Getreuen oder Freunden. Tempel dieses Gottes findet man jedoch vor allem am Meer, an großen Seen und Strömen und häufig auch in Wüstengebieten; auf seine Priester vermag man dagegen fast überall zu treffen.

Als besonderes Zeichen der Demut und Ergebenheit seines Gottes gegenüber - und Zeichen des hohen Maßes an Vertrauen, welches in ihn gesetzt wird - gilt es bei ihnen, sich nur in einer Nußschale hinaus aufs Meer treiben zu lassen und zu hoffen, vom Gott errettet und an eine sichere Küste getrieben zu werden. Vor allem kommt dies als Bestätigung oder als Buße für eine schwere Verfehlung vor. Neben den dem Vugur und der Sima Geweihten sind sie die kriegerischen unter den Priestern der Acht Götter, wobei ihre Waffen zumeist aus Kampfstab, Harpune oder Dreizehn bestehen. Doch mitunter gibt es auch unbeherrschtere unter ihnen, die, einmal in Wut geraten (und das mag recht schnell geschehen, ist ihr Gemüt oft so stürmisch wie das Element ihres Gottes), sich auch mit den Fäusten beachtlich gut durchzuschlagen verstehen.

Etwas weniger wanderfreudig als die Priester des Vugur sind die Geweihten des Trelorn, wogegen jedoch kaum eine größere Siedlung ohne zumindest einen Schrein dieses Gottes auskommen muß. Es heißt, daß diese Priester mit Unterstützung ihres Gottes mit Hammer, Eisen und Amboß geradezu Wunderbares zu vollbringen vermögen. Grundkenntnisse der Schmiedekunst sind Pflicht für einen Geweihten des Trelorn, weshalb diese auch während der Novizenzeit eines jeden vermittelt werden. In manchen Kulturen der Trelorn - jenen, die ihn als Herrn der Zeit verehren - wird es auch gefordert, daß seine Priester ein Musterbild an Langmut und Meister der Meditation darstellen - fürwahr kein einfaches und billige Ansinnen.

1.3.3 Die Götter, nach Erzählungen aus Arelon

Eine Einführung

Groß ist die Zahl der Götter und viele verschiedene Namen wurden Ihnen von den Völkern gegeben. Wir wollen uns hier auf die Namen beschränken, die die Solonen benutzen. Aber trotzdem ist das ganze noch recht wirr. So hatten manche Götter selbst wiederum Götter erschaffen und ihnen Aufgaben zugeteilt, und diese wurden manchmal mehr verehrt als die Götter selbst. Und manchmal hatte ein Gott nicht nur zwei Namen, sondern gelegentlich teilen sich zwei Götter auch einen. Zu allem Überfluß teilten sich dann auch noch Gottheiten eine Aufgabe. So hatte zum Beispiel Sima, die Göttin der Liebe, die Hilfe von Goja, die die Lebewesen im Süden betörte und im Norden tat dies Mela. Die Familie der Götter ist also sehr groß mit etlichen Verzweigungen.

Doch wollen wir uns hier auf die ersten acht Götter beschränken, wie sie aus Aiu entstanden sind. Alles andere würde diesen Rahmen sprengen. Die Solonen und Elben beschränkten Ihre Verehrung eh auf diese acht Götter. Die anderen sind für sie nur mehr Diener und zudem sind sie teilweise später erschaffen worden als Ihre eigenen Rassen.

Die Halblinge halten das etwas anders. Sie finden sich selbst nicht so wichtig und hochblütig. So verehren sie fast alle Götter, die sie kennen. Und da sie fast allen Dingen, die ihnen lieb sind, einen Gott weihten, kennen sie eine ganze Menge. Sie fühlten sich nicht so auserwählt und leben lieber in der Gemütlichkeit ihrer Höhlen, anstatt die Verantwortung für die ganze Welt an sich zu reiben. Vielleicht ist daher ihre Version der Schöpfungsgeschichte etwas besonderes, weshalb sie etwas später auch niedergeschrieben steht, auch wenn sie in der Überlieferung einiges an Wahrheit eingebüßt haben dürfte.

Nun aber zunächst einmal das, was jedes Solonen und Elbenkind über die Götter wußte:

Zuerst war Aiu. Es war Licht und Schatten, gut und böse. Als es sich teilte, war überall Chaos. Doch da das eine nicht ohne dem anderen existieren kann, gab es auch Ordnung. Das klare Bewußtsein von acht Wesen bildete sich aus, doch nur eines von Ihnen hatte die Kraft, sich selbst Form zu geben. Als er Gestalt angenommen hatte, gab er sie auch den anderen Wesen und wurde voran von ihnen Vater genannt. Die alten Rassen nannten ihn Hreson, Vater der Götter.

Acht Götter gab es nun und in allen war ein Teil Aius. Hreson hatte die Weisheit und das Wissen übernommen, Natrus die Tugend und Ehrlichkeit. Die Hoffnung trug Trelonis, die Liebe Sima im Herzen. Die Kraft hatte Vugur inne, mit der Verzweiflung lebte Falion. Die Dickköpfigkeit hatte Gothers inne, der Hab ging auf Slonga über. Nach diesen Eigenschaften verteilte Hreson die Aufgaben an die Götter.

Eine Übersicht

Hreson, der Göttervater Er gab den anderen Göttern ihre Form. Er gab der Welt ihre Form. Er schuf die Solonen und die »guten Drachen«, er schuf die großen Adler und die Götterboten. Sein ist die Weisheit und das Wissen.

Natrus, der Sonnengott Er schuf die Sonne und die Sterne, er gab den Einhörnern und den Elben das Leben. Viele Tiere und Pflanzen sind sein Werk, vor allem viele der hohen und Schatten spendenden Bäume. Sein ist die Ehrlichkeit und Tugend.

Trelonis, Gott der Lüfte Er schuf die meisten Tiere der Lüfte, mit Hreson zusammen die Pegasi. Er erschuf die Inseln im Meer, die Oasen in der Wüste. Er erschuf die Delphine, die die Ertrinkenden retten und die Hunde, die vor bösen Tieren schützen. Sein ist die Hoffnung.

Vugur, Gott des Feuers Er erhob die Berge zu Gebirgen, er läßt Blitze zucken und Donner grollen. Er läßt Stein Feuer spucken und wacht über die Glut der Herde. Mit Gothers erschuf er die Zwerge. Sein ist die Kraft.

Gothers, Gott der Erde Er schuf die Felder und Wiesen, die Kühe und Schafe. Er schuf das Gestein der Berge und Hügel. Er läßt die Früchte gedeihen und die Esel bocken.

Mit Vugur schuf er die Zwerge, mit Sima die Halblinge. Sein ist die Starrheit und Dickköpfigkeit.

Falion, Göttin der Meere Zunächst war sie Göttin des Todesreiches, wo Dinge, die einst in Ordnung waren und nun ins Chaos gestürzt waren, wieder zu neuen Dingen geformt wurden, oder ganz die Welt verlassen mußten. Sie schuf die Meere und Flüsse und war so später Göttin der Meere und des Wassers. Doch es gelang ihr nur oberflächlich, das Meer mit guten Tieren zu bevölkern. In der Tiefe hausen immer noch die dunklen Geschöpfe der Slonga. Ihr ist die Verzweiflung gegeben.

Sima, Göttin der Liebe Sie schuf all die Dinge, die das Herz erfreuen. Schmetterlinge und Blumen, Gänseblümchen und Rosen. Mit Düften und Farben betört sie die Lebewesen zu Liebe und Sehnsucht. Ihr ist die Liebe gegeben.

Slonga, Göttin der Unterwelt Sie war zunächst die Göttin des Wassers und schuf mit den Tränen Falions die Meere und Seen, die Flüsse und Gräben. Doch als sie immer bössere Kreaturen erschuf und mit Hreson in Streit geriet, der eigentlich nur gute Dinge schaffen wollte, wurde sie die Göttin der Unterwelt, und alle durch und durch bösen Geschöpfe, Orks und Goblins, Chaoskrieger und Trolle sind ihre Werke. Damit sie nicht weiter Dinge erschaffen konnte, nahm man Ihr den Focus Ihrer Macht. Doch sie schaffte es trotzdem, den Keim des Bösen in Ihrer Verbannung allen Dingen einzuhauchen, die von nun an erschaffen wurden. So vor allem in den Menschen und vielen Tieren.

Die Gebete

Hreson wird bei fast allen Gelegenheiten angebetet, vor allem bei Herrschern ist sein Segen sehr begehrt.

Zu Natrus beten die Menschen, wenn sie bei Dunkelheit auf Licht hoffen, wenn sie die Wahrheit wünschen, wenn man um Schutz vor dem Bösen bittet. Zur Wintersonnenwende wird im zu Ehren ein großes Fest im 6. Mond gefeiert.

Zu Trelonis beten all die Menschen, die Hoffnung brauchen. Durstende in der Wüste, Ertrinkende im Meer, Kranke und Suchende. Oft lesen die Völker an dem Flug der Vögel und bekommen daraus neue Hoffnung für Ihr Leben.

Zu Vugur beten die Krieger und Kämpfer, die Schmiede und Bergarbeiter und so vor allem die Zwerge. Aber er wacht auch über die Herdfeuer. Er ist der Kämpfer der Götter und geschieht großes Unrecht, so spucken Berge Feuer, Donner grollt und Blitze zucken.

Zu Gothers beten die Bauern und Hirten. Vor allem zur Erntezeit werden große Feste ihm zuliebe gefeiert. Die größte Ehre eines Winzers oder Brauers ist der Ausspruch »Selbst Gothers hätte keinen besseren Tropfen machen können!« Aber mancher Zwerg mußte sich auch schon anhören, daß er noch dickköpfiger als Gothers sei.

Zu Falion beten all die Verzweifelten und Hoffnungslosen. Für all die, die keine Ret-

tung mehr sehen. Die Todgeweihten und Sklaven, Hinterbliebene und Hungernde. Vor allem Menschen geben sich schnell in solchen Situationen auf. Und während die Solonen und Elben noch zu Trelonis beten, würden die jungen Rassen schon lange zu Falion beten. Viele haben sich schon in ihren Tränen ertränkt. Die Seefahrer bitten sie um ruhige See und gute Überfahrt.

Zu Sima beten all die Liebenden, aber auch die nach Liebe hoffenden. Oft werden die Blätter einer Blüte nach der Liebe des Liebsten befragt.

Zu Slonga beten alle, die dem Bösen verfallen sind.

1.4 Mythische Begriffe auf Tagatha

Viele Rätsel, Geheimnisse und Mythen werden auf Tagatha verbreitet. Hier habe ich die wichtigsten gesammelt und aufgeschrieben.

Altäre der Götter

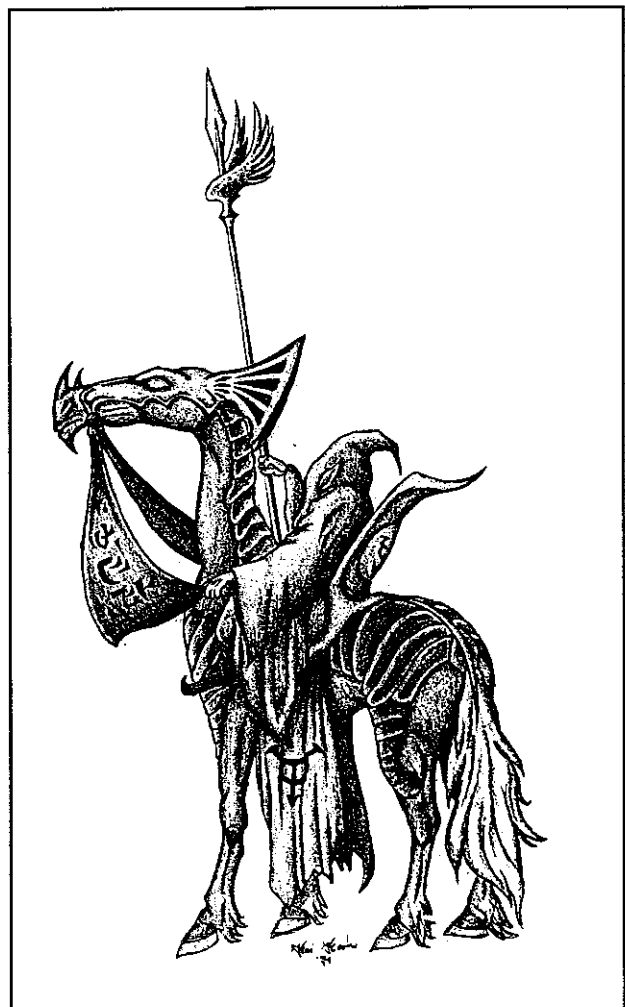
Diese schweren Marmorblöcke stellen eine direkte Verbindung zu den Göttern bzw. den Götterboten her. Sie stammen aus der Zeit der ersten Menschen auf Tagatha und sind die Geschenke der Götter an die Menschen. Amphoren der Götter Als in den ersten Kriegstagen die Götter noch auf Tagatha weilten, feierten sie jeden Tag große Gelage, um den Solonen mit Hilfe des Weines frischen Mut zu geben, denn der Wein in den Amphoren verwandelt sich darin in einen Heiltrank.

Amphoren der Götter

Als in den ersten Kriegstagen noch die Götter auf Tagatha weilten, feierten sie jeden Tag große Gelage, um den Solonen mit Hilfe des Weines frischen Mut zu geben, denn der Wein in den Amphoren verwandelt sich darin in einen Heiltrank

Buch der Wahrheiten

Es befand sich einst in den Händen der Göttin Falion; Slonga zerstörte es aber, da sie befürchtete, ihre Agenten bei den Solonen könnten durch das Buch entdeckt werden, denn Fragen, die in ihm



niedergeschrieben wurden, wurden wahr beantwortet. Dies konnte Slonga nicht verhindern, da es ein Geschenk an Falion aus besseren Tagen war. Seine Seiten kann man heute noch auffinden.

Cuhlamor

Schwarze Pyramiden. Goldene Türme. Fruchtbarste Felder. Schaltstelle der Gerechtigkeit. Begriffe einer Legende.

Elbhorn Fengil

Wer es erklingen läßt, reinigt die Luft und läßt eine frische Brise wehen. Der Herrscher, der es besitzt, hat ein gesundes Volk. Aber auch das Chaos kann das Horn hören und könnte magisch davon angezogen werden. Der Anblick des lichten Instruments vertreibt aber die Ausgeburten der Dunkelheit wieder.

Ewige Armee

Als die Solonen gegen die Horden Slongas rüsteten, waren einige nicht mit dem Kampf einverstanden, denn sie wollten den Frieden einhalten und Slonga gewähren lassen. So blieben sie ohne Waffen und ohne anderen Schutz in den offenen Städten zurück und wurden dann auch bald von den Chaoskriegern überrannt. Durch ihre Schuld und ihre Fehler konnten sie aber nicht in das Reich des Todes eindringen und so wandeln sie noch heute umher, auf der Suche nach den Kriegern des Chaos, um im Kampf gegen sie zu fallen und so endlich nach all den Jahrhunderten zu sterben.

Götterbarke

Sie trug die Könige der Solonen einst auf die Ebene der Götter, um sich dort zu beraten, und sie erschien immer mit den Göttern, wenn sie sich in den Tempeln zeigten. Niemand kann ihr folgen, denn sie ist schneller als alles andere und ständig von einem Nebel umhüllt, den niemand durchdringen kann.

Göttliche Wagen

Auf ihnen fuhren die Götter dereinst zu den Schlachten gegen das Chaos und Slonga. Die Zahl der Zeit, die diese Wunderdinge benötigen, um von einem Ort zum nächsten zu fahren, auch wenn dieser viele Tagesmärsche entfernt ist, ist nicht meßbar.

Großer Krieg

Er zerstörte den ursprünglich göttlichen Freien und brachte allen Rassen gegeneinander auf. Es starben Tausende, die gemeinsam gegen das Chaos kämpften.

Gürtelschnallen der Götter

Als Zeichen ihrer Macht trugen alle Götter bis zum Großen Krieg an ihren Gewändern Gürtelschnallen aus purem Gold. Sie hatten die Form von Buchstaben, und zwar immer den Anfangsbuchstaben des Gottes, der sie besaß. Die größte Gürtelschnalle mit 30 cm Höhe besaß Hreson, der Göttervater. Symbolisch dafür, daß die Bewohner Tagathas von den Göttern unabhängig leben sollten, legten die Götter ihre Gürtelschnallen nach dem ersten Krieg ab und versteckten sie an zwölf Orten überall auf Tagatha-Trebus.

Helrubscha

Die Liste der auf Tagatha-Trebos versteckten Zauberbücher. Wer sie alle besitzt, hat die Macht eines großen Gottes. Doch die Liste ist keine Garantie für den Besitz der Zauberbücher.

Inseln der Richtung

Als die Götter Phyronia erschufen, richteten sie sechs pfeilförmige Gebirgsinseln so aus, daß jeweils zwei Inselpaare den Weg zu heiligen Orten zeigten. Da die Inseln über ganz Phyronia verstreut sind, ist es den heutigen Herrschern von Phyronia nur zusammen möglich, die von den Göttern bewohnten Orte zu finden.

Riffe der Götterboten

Als Hreson die Götterboten nach Phyronia schickte, um ein Bindeglied zwischen den Solonen und den Göttern zu schaffen, machte er den Götterboten ein Geschenk. Er erschuf Riffe in der Form ihrer Namen. Dies entsprach der Eitelkeit der Götterboten, so daß sie beschlossen, jedem, der auf ein solches Riff fährt, als Entschädigung für den Verlust des Schiffes ein heiliges Artefakt und die Enthüllung eines Geheimnisses zu schenken.

Ring von Faruk

Er gehörte einem Riesen. Derjenige, der ihn findet, folgt großen Spuren. Man hüte sich vor lautem Schrei, sonst eilt der Ries' herbei. Menschenfleisch, das ißt er gern, drum bleibt dem Ringe fern! Was wohl an dem alten Vers dran ist?

Ringe der Magier

Sie stammen noch von den ersten Magiern der Solonen ab, die ihre Kraft direkt von den Göttern bekamen. Die Ringe waren Geschenke der Götter an sie und jeder Magier bekam dadurch geheime Fähigkeiten. Der eine konnte auf einmal auch die übelsten Krankheiten und Wunden heilen, ohne daß es ihn anstrengte, und andere ließen ihren Träger auf einmal an allen Fronten gleichzeitig erscheinen.

Rollen von Phyronia

Als vor langer Zeit Aiu aus dem Nichts tauchte und Tagatha-Trebos erschuf, nahm er einen Ring von seiner Hand, benetzte ihn mit seinen Tränen und hauchte ihm Leben ein. Alsdann nannte er diesen Ring »Phyronia« und »Phebos«, die beiden Kontinente waren geschaffen. Er überlies den Ring, der nun das Leben darstellte, sich selbst und zog weiter, neue Welten zu erschaffen. Von Tagatha-Trebos, die ihm die liebste aller Welten war, machte er sich ein genaues Abbild. Diese Karte enthielt jeden Wald, jeden Fluß und jeden Turm. Sie hatte nur einen Nachteil: Sie war zu groß. So entschloß sich Aiu, die Karte in sieben Streifen zu teilen, die er wiederum zu Rollen zusammenrollte. Wer im Besitz diese Rollen ist, hat alle Macht über Phyronia, denn nur er kennt die genaue Geographie.

Rüstungen der Götter

Sie schützen den Herrscher und das Heer vor schwarzer Magie und wunden das Chaos, wenn sie getragen werden. Aber sie haben noch einen Nachteil, denn wer sie immer trägt, wird sie nie mehr ausziehen können. Sie stammen aus dem Krieg der

Götter gegen Slonga und ihre Chaoskrieger.

Seeschlange Rainaan

Der Sage nach war es einst eine schöne Elbin, die eine stolze Seeflotte befehligte. Ihr Unglück war, daß sie Slongas Flugschiff Kai-dor begegnete, auf dem die Göttin gerade weilte. Slonga war eifersüchtig ob der großen Schönheit und verwandelte die Flotte zu Stein und Rainaan in eine Seeschlange.

Sessel der Götter

Diese Sessel stammen aus den Tagen, in denen sich die Götter berieten, wie sie die Welt erschaffen sollten. Ein Herrscher, der in einem solchen Sessel sitzt, wird von der göttlichen Klugheit, die in ihnen ruht, erfüllt.

Sieben Schleusen von Phebos

Als der Große Krieg, der die zweite und endgültige Befreiung Tagatha-Trebos' von Slonga herbeiführte, noch tobte, wurden viele Schlachten zwischen Slongas Schergen und den Götter geführt. Oftmals mußten die Götter zurückweichen, mußten neue Wege finden, um das Chaos zu vertreiben. Da Tagatha-Trebos ein sehr großes Gebiet ist, beschlossen sie, die vier Kontinente Phyronia, Phebos, Taravon und Tandor durch unbezwingbare Eiswüsten voneinander zu trennen. Zwischen Phyronia und Phebos erschufen sie jedoch sieben Schleusen, die ein Durchkommen ermöglichten. Als das Chaos sich auf Phyronia sammelte, schlossen sie alle sieben Schleusen, um dann gezielt die dunklen Herrscher einzukesseln und zu vernichten. Diese Tore sind auch heute noch geschlossen. Man munkelt, daß an der Hauptschleuse mit den drei Zeptern der Herrschaft alle Tore geöffnet werden können...

Silberne Schalen von Sdain

Ein kleiner Elbenstamm, die Familie der Sdain, transferierte dereinst ihr ganzes Wissen in die silbernen Schalen aus Angst vor Slonga. Zurecht, denn Chaoshorden töteten alle Familienmitglieder. Die Schalen, die ein reiches Wissen enthalten und den guten Herrschern gegen das Böse helfen, sinnen nach Vergeltung. Sie sollen schon manchen Herrscher gegen das Chaos geführt haben und unterstützen dessen Truppen.

Slonga

Schwarze Göttin, Tochter des Gottvaters Hreson, Beschützerin des Chaos, Herrin der Unterwelt und der finsternen Wesen. Schuldige am Großen Krieg.

Solonen

Die einstigen Herrscher auf Phyronia, jetzt in alle Winde verstreut. Sie erbauten Tuhlamor und Cuhlamor. Von ihnen stammen die meisten Herrscherhäuser auf Phyronia ab.

Stäbe der Zauberer

Die Magier der Solonen waren Meister ihres Faches. Sie konnten schon fast eine neue Schöpfung beginnen, doch als sie merkten, daß mit der Macht in ihnen auch die

Bereitschaft wuchs, mit Slonga zusammenzuarbeiten, legten sie alle Macht in ihre Stäbe. Nur wenn sie gebraucht wurden, floß die Kraft auf sie über. Die meisten ihrer Zauber aber sind heute unbeschreiblich. Doch sei gewarnt, der die Macht der Stäbe nutzt, denn er wird bald Slonga verfallen.

Standarten der Solonen

Als die Solonen in den Schlachten gegen Slonga ausstarben, ging ein Teil ihrer Fähigkeiten und Macht auf ihre Feldzeichen über. Bisher wurde lediglich eine Standarte wiedergefunden. Jede Armee, die eine Standarte besitzt, wird im Kampf von ihr moralisch gestützt, so daß sie weniger Blut verlieren wird.

Tor nach Phyronia

Einst, als während des Großen Krieges Hreson die beiden Kontinente Phebos und Phyronia durch riesige Eiswüsten voneinander trennte und nur sieben Schleusen schuf, errichteten die Krieger Slongas, die auf Phyronia zurückblieben, Dimensionstore, um zu ihren Genossen zu gelangen. Als Hreson dies bemerkte, zerstörte er in seinem Zorn alle Tore, die in die Unterwelt führten. Eins jedoch ließ er bestehen, da es eine direkte Verbindung von Phebos nach Phyronia herstellte. Die Hresonpriester befreiten es vom Chaos und bewahrten den Schlüssel dazu an einem sicheren Ort auf. Jahre später übergab Hreson den Schlüssel an die Götterboten, die wiederum den Zugang zu dem Tor ausgewählten Diplomaten gestatten.

Tore der Solonen

Einst schützten sie die Burgen der Solonen vor den Angriffen der Chaoskrieger, denn keine Magie kann sie öffnen und keine Gewalt kann sie zerstören. Tote Armee Die Magier der Solonen beschworen in den letzten Tages des Kampfes die tote Armee aus dem Reich des Todes, doch ihr Zauber war nicht schnell genug. Bevor sie erschien, war alles vernichtet, und keiner war mehr da, der die Armee hätte befehligen können. So irrt sie noch heute umher, um die Magier zu finden, die sie beschworen haben, indem sie alle Magie aufspüren und den Zaubernden mit sich nehmen.

Tuhlamor

Letzte noch existierende Stadt der Solonen, die einstige Hauptstadt. Feste der 13 Türme. Tor zur Unsterblichkeit und zu ewigen Leben.

Unendlicher Tunnel

Als die Solonen in den Haupttempel der Slonga vordringen wollten, mußten sie viele Gebirgsketten überwinden. Doch ein normales Heer hätte viele Jahre gebraucht, um die Gebirge zu umgehen, so gaben die Götter ihnen den Stein des ewigen Tunnels. Damit konnten sie durch die Berge gehen, als ob sie nicht vorhanden wären.

Unzerbrechliche Kettenglieder

Aus der Kette gesprengt, die Slonga einst bannte, sind diese Kettenglieder über ganz Tagatha-Trebo verstreut. Magier können mit diesen Kettengliedern die Befehlshaber einer feindlichen Armee in ihren Entscheidungen beeinflussen.

Wald des Tuime

Als die Götterboten Grehus und Irunatha noch auf Tagatha herrschten, holten sie sich zwei junge Nachkömmlinge der Solonen, die sie in die Kunst des Götterbotendaseins einwiesen. Ihre Namen waren Eiru und Tuime. Als nun die Zeit gekommen war, schickte man sie nach Phebos, um dort einen neuen Kontinent aufzubauen. Diese Bewährungsprobe sollte eine Dekade dauern, doch es kam, daß Eiru lange vor dieser Zeit nach Phyronia zurückberufen wurde, um dort als Götterbote tätig zu sein, denn Irunatha und Grehus wurden in die Götterebene berufen. Tuime indes vollendete alleine das Werk auf Phebos ehe auch er kurz darauf als Nachfolger von Eiru auf Phyronia zurückkehrte. Seinen Wald auf Phebos aber verlies er nie. Dorthin kehrte er auch vor kurzem zurück, als die Götter ihn nach Phebos befahlen, um sich dort um die jungen und aufstrebenden Reiche zu kümmern.

Zepter der Herrschaft

Lange vor dem Ersten Krieg wurden den Solonen von den Göttern drei Zepter überreicht, die ihnen als Zeichen der Herrschaft dienen sollten. Sie verehrten sie und wußten nicht, daß sie die Schlüssel der Tore sind, die Phyronia von Phebos trennen.

Zwölf weiße Edelsteine

Als die Solonen von den Göttern den schwarzen Edelstein Slongas zur Aufbewahrung erhielten, fertigten sie zwölf kleinere Gegenstücke, die die Besitzer gegen die Macht des schwarzen Edelsteins schützten. Während des Großen Krieges hat jeder der Hohepriester einen weißen Edelstein getragen.

1.5 Die Zeitalter

Um die Geschichte der Welt klarer gliedern zu können, haben die Historiker sie in Zeitalter aufgeteilt. Zur Zeit leben wir im Dritten Zeitalter, wobei anscheinend das vierte kurz bevorsteht, beginnend mit der Wiederkehr des Chaos.

Das erste Zeitalter

Das erste Zeitalter begann mit der Teilung Aius und der Entstehung der Götter. Es handelt von der Erschaffung der Welt, von der Erschaffung der Solonen, Elben und Halblingen, die diese zuerst bewohnten. Und es erzählt von der Slonga, die unzufrieden mit Ihren Aufgaben sich gegen Hreson lehnt und in der sonst heilen Welt die Saat des Bösen legte.

Dieses Zeitalter endet mit Slongas Scheitern, die Welt zu erobern, und der Erweckung der Menschen und Halbmenschen. So beginnt

Das zweite Zeitalter

Die Menschen beginnen, große Reiche zu bauen und mächtige Bündnisse zu schlie-

ßen. Doch die Saat Slongas findet fruchtbaren Boden. Bald herrscht Zwietracht zwischen den Völkern und Slonga schickt erneut Ihre Armeen gegen die Solonen. Diesmal kommt alle Hilfe zu spät, und nur mit vereinten Kräften der Menschen unter Führung der Götterboten gelingt es erneut, Slonga zu unterwerfen und mit einem noch stärkeren Bann an die Unterwelt zu fesseln. So beginnt

Das dritte Zeitalter

Die Solonen sind fast vollkommen ausgerottet und die Menschen blieben ohne Führung zurück. Die Elben haben sich zurückgezogen, auch die Halblinge werden kaum noch gesehen. Dies ist das Zeitalter der Menschen. Lange wird Krieg geführt, doch am Ende scheint die Vernunft zu siegen. Barbaren entpuppen sich als gebildete Staatsleute, der Frieden wird als höchstes Gut geehrt, und sogar die Elben kehren zurück, wieder fruchtbaren Boden für Ihre Lehren findend. Und Azhur ist kurz davor, die große Schleuse zu öffnen. Doch dann wurden Slonga neue Tore geöffnet und erneut strömt das Chaos über die Länder. So beginnt - bald -

Das vierte Zeitalter

wenn wir es schaffen, sie zu besiegen und erneut zu vertreiben.

2 Der Kontinent Phyronia

2.1 Sagen und Legenden Phyronias

Fast jedes Reich kennt seine Legenden zum Großen Krieg oder zu einer Besonderheit, die sich innerhalb seiner Grenzen findet. Hier sind die schönsten und bekanntesten aufgeführt, manche bereits von Harfnern und Geschichtenerzählern längst versunkener Reiche.

2.1.1 Die Solonen - Ihr Reich und ihr Untergang

Dieses Drama der Geschichte Tagathas spielte sich auf Phyronia, dem Kontinent der Menschen, in weiter Vergangenheit und Dunkelheit ab. Nur ein geringer Teil des Mächtigen hat bis in unsere Zeit hin überdauert, nur das Stärkste im Starken blieb beständig und erreichte unsere Zeit. Vieles wird vergessen, vieles ist vergessen, doch die Sagen von den Solonen, den Mächtigen, leben weiter in den Gedanken und Sehnsüchten der Menschen. Die Heldentaten und der Ruhm der ältesten Rasse ist unvergänglich, obwohl ihre Bauwerke längst wieder zu Staub zerfallen sind, so groß, mächtig und erhaben sie auch anzusehen waren. Von göttlicher Hand geschützt und versorgt konnte kein anderes Volk sich mit ihnen vergleichen. Sie waren die erwählte Rasse.

Doch es gab auch andere Völker. Teils lebten sie in friedlicher Nachbarschaft mit den Solonen, teils kamen sie von Stränden vom anderen Ende Tagatha-Trebos'. Viele hatten jedoch nur den einen Wunsch, auf Phyronia zu leben und zu arbeiten. Es war göttlicher Wille, daß es nie Streit unter ihnen gab, und alles war gut. Es gab elbstämmige aus dem Lande, welches hinter der Dämmerung liegt, und Zwerge aus dem hohen Norden und Osten; dann sind noch die Südvölker zu nennen, welche regen Handel auf dem Wasser betrieben und in alle Länder fuhren, beladen mit den Kostbarkeiten ihres Handwerks.

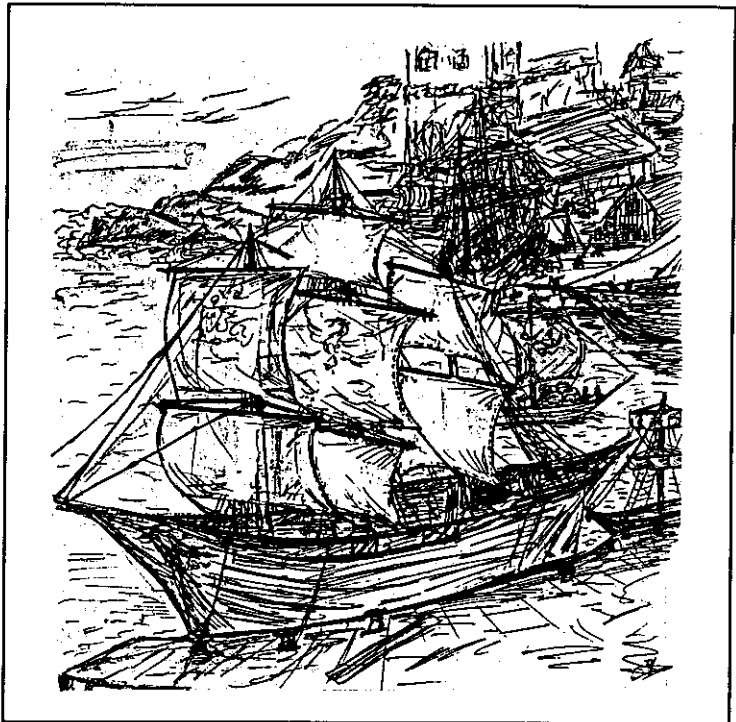
Die Elben aus dem Norden besuchten oft die Strände Phyronias, sie hielten sich aber nie lange auf, denn sie waren auf der Suche nach dem Ort des Geistes. Einem Normalsterblichen blieb es immer ein Geheimnis, was es mit diesem für die Elben heiligen Ort auf sich hat. Es wurde sogar zum Tabu erklärt, darüber zu reden. Es war elbisch und darum nicht gut für die jungen Solonen, die sich nur zu gerne von der Abenteuerlust der Elben anstecken ließen und in die Weiten der Ozeane vorstießen. Doch gab es auch Elben, welche glaubten, den Ort des Geistes auf Phyronia gefunden zu haben, andere suchten den Kontinent danach ab. Ob jemals ein Elbe diesen Ort fand, ist ungewiß, gewiß ist allerdings, daß es einige von ihnen vorzogen, für immer auf Phyronia zu leben. Sie wurden seßhaft in den Wäldern, welche sie sehr mochten und auch heute noch mögen. Alle Elbstämmigen, die heute auf Tagatha-Trebos leben, sind zumeist Nachfahren dieser Elben, welche ihr Glück auf Phyronia suchten.

Eines Tages brach dann das Unheil über die Solonen herein. Es spielte sich zunächst

auf Götterebene ab. Slonga, die Tochter Hresons, war nicht mehr mit ihrem Los als Göttin des Wassers einverstanden. Sie stellte sich offen gegen ihren Vater und verlangte, als wichtigste Göttin von den Menschen verehrt zu werden. Hreson war sehr erzürnt darüber, daß sich seine Tochter gegen ihn und seine Weisheit stellte. Da sie sich durch nichts von ihrem Vorhaben abbringen ließ, willigte Hreson schließlich ein, daß sie die wichtigste Göttin werden sollte, die Göttin des Todes.

Als Slonga auch damit nicht einverstanden war, denn sie mochte den Tod noch weniger als das Wasser, verbannte Hreson sie in seinem Zorn in die Unterwelt der Toten, von der es keine Rückkehr mehr für sie geben sollte. Slonga haßte nun ihren Vater und versuchte auf vielerlei Art ihm zu schaden. Und so kam sie sehr bald auf den Gedanken, die friedlichen Solonen auszulöschen, welche Hresons erwählte Menschen waren.

In der Dunkelheit des Todes und in vielen Jahren scharte Slonga viele üble Wesen aus grauester Vorzeit um sich. Ihre gefürchtetsten Diener waren die Chaoskrieger. Sie waren zwar keine Götter und auch nicht unsterblich, stammten jedoch noch von Aiu, dem Vollkommenen ab, welches das Erste war. Die Chaoskrieger waren und sind die härtesten Kämpfer und kaltblütigsten Krieger unter der Leitung Slongas, sie kennen keine Furcht und verabscheuen das Lebende. Zusätzlich zu dieser schon gewaltigen Streitmacht fand sie noch Trolle, böse Menschen und Zwerge, Oger und Drachen. Von den fähigsten und magiebegabten Handwerkern ließ sie Gutaliuh als ihre Waffe und Herrschaftssymbol herstellen. Doch sie wußte, daß sie niemals auf Phyronia erscheinen konnte, da ein göttlicher Bann auf ihr lag. Und so schickte sie eines Nachts ihr Heer durch die endlose Gruft nach Phyronia.



Die Solonen indes bekamen den Streit unter den Göttern durch Veränderungen in der Natur zu spüren. Es brachen wieder Vulkane aus, die schon zu Urzeiten erloschen waren, Überschwemmungen und Ernteauffälle in den Stromländern waren die Folge. Die Elben aus dem Norden kamen nun nur noch sehr selten und schließlich überhaupt nicht mehr. Man befragte die Orakel, opferte wunderbare Tiere und erhielt lange Zeit keine Antwort. Es schien, als hätten sich die Götter von ihnen abgewendet. Die Priester verzweifelten fast, bis dann endlich eine einzelne Botschaft ankam:

»Hreson, der Göttervater, warnt die Solonen, die auserwählte Rasse. Slonga, die Göttin des Todes, führt Böses im Schilde. Seid auf der Hut.«

Diese Botschaft ließ die Solonen viel Ungutes erraten. Sie waren nun gewarnt und begannen sofort mit dem Bau stärkster Verteidigungsanlagen. Neue Waffen wurden geschmiedet und Türme erbaut. Die Hauptstadt des Reiches, Tuhlamor, wurde mit 13 Türmen die mächtigste Feste auf Phyronia. Seit jeher waren die Solonen ein Reitervolk gewesen, welches die Solonenwaffe in früher Vorzeit erfand, um gegen das Böse, welches einst auf Phyronia lebte, zu kämpfen. Nun wurden diese Waffen neu geschmiedet und mit neuer Zauberkraft versehen. Und dies war der Solonen Fehler und Untergang.

Noch in der Nacht, in der Slonga ihr Heer ausschickte, erreichte es auch den Kontinent von der See aus, vom Inland und der Luft her. Es war mit den härtesten Klingen der Unterwelt ausgerüstet und mit der Magie Slongas versehen, welches die Solonenwaffe entmachtete.

»...und das Ende des Ewigen Friedens scheint sich abzuzeichnen. Wilde, bisher unbekannte Volksstämme brechen plötzlich über unser Land herein. Wir sind verzweifelt. Eine Stadt nach der anderen wird von den Chaoskriegern, wie wir sie nennen, berannt und erobert. Unsere göttliche Solonenwaffe ist ohne Kraft, es scheint ein höherer Zauber auf dem Waffen der andere zu liegen. Die berittenen Solonen, die sich offen gegen den Feind stellten, der noch dazu von Drachen unterstützt wird, werden längst beweint, sie fielen ohne den Hauch einer Chance zu haben gegen eine zu große Übermacht. Der Kampf dauert nun schon zwei Monde, und die Götter scheinen uns vergessen zu haben. Noch ist Tuhlamor frei von den Kriegern Slongas, aber das Ende zeichnet sich ab. Am frühen Morgen kam unser Heerführer Tata in die Stadt zurück. Sein Heer ist geschlagen, über die Hälfte der Truppen ist gefallen. Unsere Verbündeten werden zu spät kommen, das Ende ist gewiß...

Mit den letzten geschlagenen Nachzüglern schließen sich die starken Tore, gegen Slonga werden sie aber zu schwach sein. Mit leiser und gebrochener Stimme schilderte Tata heute morgen vor dem Herrscher, wie er in einen geschickt getarnten Hinterhalt geraten ist. Selbst die Gebirgsadler vom Opulentusgebirge konnten ihn nicht mehr warnen. Sie waren auf dem Weg gewesen, die heilige Pyramide Cuhlamor zurückzuerobern. Ein von Anfang an wahnwitziger Plan. Niemand scheint allerdings mit einem derartigen Überfall gerechnet zu haben. Trotz der geschickten Taktik der angreifenden Chaoskrieger, konnten diese nicht vermeiden, daß viele von ihnen ihr Scheinleben lassen mußten.

Es sterben bestimmt ebensoviele Chaoskrieger wie Solonen, doch es gibt zu viele von ihnen, als daß dies als ein Erfolg zu nennen wäre. Die Solonen sind zwar eine langlebige Rasse, man sagt ihr sogar Unsterblichkeit nach, dafür aber nicht sehr zahlreich. Vor der Invasion lebten etwas eine halbe Million Solonen. Nach den Brandschatzungen und den Toten in der Schlacht sind es vielleicht noch 20.000 - 50.000, die meisten davon in Tuhlamor und Umgebung. Die Chaoskrieger machten alles nieder, was sie fanden, und jetzt stehen sie unmittelbar vor der Stadt...«

Das Ende kam sehr rasch. Nachdem Slongas Truppen die Stadt erobert hatten, erschien sie selbst, vom Bann erlöst. Und mit ihr erschien Gutaliuh, ihre Peitsche. Den wenigen überlebenden Solonen nahm sie den eigenen Willen und machte sie somit zu Sklaven. Ihre Chaoskrieger lernten den Gebrauch der Solonenwaffe, denn obwohl sie einen Teil ihrer Kraft eingebüßt hatte, war sie noch viel hochwertiger als die beste Unterweltklinge. Endlich, aber viel zu spät, kamen dann die Verbündeten der Solonen. Es waren jedoch nur kleine Abteilungen, die zudem noch ermüdet waren von der langen Reise. Man hatte die Sachlage vollkommen unterschätzt. Wenige kehrten lebend in ihre Länder zurück. erholte sich aber zunächst einmal von ihren Verlusten und sonnte sich in ihrer neuen Stellung als höchste Göttin, um dann von neuem loszuschlagen...

Doch dazu sollte es nicht mehr kommen, denn inzwischen hatte sich eine starke Macht aus allen Reichen Tagatha-Trebos' gebildet. Dies war erst jetzt möglich gewesen, nachdem man gesehen hatte, daß nur die vereinte Kraft aller gegen Slonga eine Chance hat. Die Heerführung erhielten Forl und Gorudun aus dem Fürstenhaus der Solonen. Unter ihrer Führung konnte Slonga bald vernichtend geschlagen und wieder in die Unterwelt verbannt werden.

»Der Sieg für die eigenen Truppen! Welch unglaublicher Jubel nach dem ersten Angriff gegen die Schergen Slongas. Slongas Vorhut und ihr Hauptheer sind vernichtet bzw. empfindlich geschwächt. Das Chaos flüchtet, wo die vereinten Truppen auftauchen. Cuhlamor befreit, die Truppen stehen vor Tuhlamor. Die Menschen auf der Straße liegen sich vor Freude in den Armen. Der Krieg wird bald zu Ende sein. Zur rechten Zeit haben die Götter eingegriffen und das Kriegsglück hat sich zu unseren Gunsten gewandt. Teilweise will man die Götter sogar selbst haben kämpfen sehen...«

Tuhlamor ist zurückerobert, Slonga ist verschwunden, denn Hreson hat sie mit einem stärkeren Bann wieder in die Unterwelt geschickt. Auch hat er den Rassen die nun auf Phyronia leben ein Geschenk gemacht, die Helrubscha. Dies ist die Liste der Zauberbücher, die auf dem Kontinent versteckt sind. Das Volk, das sie findet ist für würdig befunden, die Nachfolge der Solonen anzutreten, die nach dem Ende des Krieges stark dezimiert in alle Winde zerstreut wurden.

2.1.2 Die Waldpest

So warnte man im Reich des Silbernen Löwen einst die Kinder, das Fremde nicht mit arglosen Augen zu betrachten, sondern ihm zu mißtrauen: Einst wollte ein Fürst die anderen Reiche unterjochen, doch ohne Krieg. So ließ er seinen Hofmagier kommen, auf daß er ihm einen Elementargeist beschwöre, der die Felder der anderen Reiche vertrocknen lassen würde. Doch dem Magier unterlief ein Fehler. Er wurde in die Ebenen des Chaos entführt und der Herrscher wurde verflucht. Nicht die Felder der anderen Königreiche sollten verdorren, sondern seine eigenen. Dabei wurde die Waldpest freigesetzt, eine Pflanzenseuche, die selbst die Götter fürchteten.

Zuerst starb der Wald, dann die Ähren auf den Feldern und schließlich durch die Ne-



bel der Verwesung auch die Menschen. Viele starben an der Seuche und noch viel mehr in der Hungersnot. Ganze Reiche gingen so über Nacht zu Grunde. Ganze Armeen von Ärzten, Heilern, Magiern und Gelehrten konnten der Pest nicht Einhalt gebieten. Wunderheiler und Scharlatane machten in diesen Zeiten gutes Geld mit allerlei wirkungslosen Heilmitteln und Zauberarzneien. Man versuchte die Pest zu bannen, indem man alles austräucherte, Tote verbrannte und die vollen Felder dem Feuer übergab. Doch die Pest forderte weitere Opfer.

Die Gilde der Magier wurde befragt, was man tun können, doch sie wußte keinen Rat. Die Tempel der Götter wurden von Verzweifelten bestürmt, doch diese hüllten sich in Schweigen. Es heißt, diese Geschichte habe sich auf einem fernen Kontinent zugetragen, der heute öd und menschenleer zu den Göttern blickt. Und weiter heißt es, daß ein Schiff diesen Kontinent anfuhr und die Waldpest zu uns brachte, vor etwa hundert Jahren. Also mißtraut dem Fremden, nähert euch nicht und zügelt eure Neugier.

2.1.3 Die Insel der Elemente

In den Weiten des Meeres vor Klal lag einst das Reich von Kjer auf der Insel der Elemente. Das Volk, die Jers, waren von den neuen Göttern dazu auserkoren, die Quellen der Erde, des Wassers, der Luft und des Feuers zu bewachen. Sie lagen in den Bergen der Insel, verstreut in Höhlen, die man nicht sieht, versteckt vor den Augen der Finsternis und des Chaos. Doch das Volk wurde alt und vergaß die Aufgabe. Nur ein Befehl war noch erhalten:

»Laßt keinen Fremden auf die Insel und verteidigt die Berge mit eurem Leben!« .

Der letzte Herrscher namens Bagita, den man Sohn des Meeres der Tiefen nannte, wollte sich nicht damit abfinden, daß nach ihm niemand mehr die Aufgabe seines Volkes erfüllen kann, wenn sein Volk in die Vergessenheit abtauchen sollte. So beriet er sich mit seinen Magiern und Astrologen und ersann einen Plan, gleichsam grausam wie genial. Er ließ sein Volk in ewigen Schlaf versinken. Nur ein einziger sollte über die Insel wachen. Und wenn seine Zeit abgelaufen war, einen anderen wecken und in Frieden sterben. Danach soll das Volk der Jers noch heute die Quellen bewachen und auf ein Zeichen der Götter warten, daß ein anderes Volk sie endlich von ihrer schweren Aufgabe ablöst. Doch solange dies nicht geschehen ist, wird stets einer auf der Insel wachen und die Quellen mit

den Quellen selbst verteidigen.

Denn wer die Quellen kontrolliert, kontrolliert auch die Elemente selbst, und kann sie nach Belieben verändern und lenken. Viele haben schon versucht, die Insel zu erstürmen, doch ist keiner auch nur in die Nähe der Berge gelangt. Alle sind inzwischen begraben, verbrannt, ertrunken oder erstickt. Seit den ersten Angriffen liegen die Leichen dort wie Steine auf dem Boden, und ein giftiges Gas steigt überall auf. Es tötet jeden Eindringling, der es wagt, einen Fuß auf die Insel zu setzen. Doch es geht die Sage um, daß man es schaffen kann, wenn man nichts trägt, das die Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft angreifen können. Doch scheinbar ist dies bisher niemandem gelungen...

2.1.4 Das Schwert der Ja Kar

Dereinst lebten in den Weiten der Wüste von Hamnar Wesen, die nur in ihren Träumen lebten, denn sie waren schon zu alt, um mit ihrer Hände Arbeit ihr Leben zu erhalten. Ihre einzige Stadt Ja Kar, die schöne, wurde schon oft von den Barbaren bedrängt, denn sie barg riesige Schätze. Zwar wehrte die Stadtmauer sie immer wieder ab, doch starb auch sie langsam mit ihren Erbauern. Die Stadt der Träume war also dem Untergang geweiht, doch die Träumer wollten sich so nicht preisgeben. So schufen sie ein Schwert von unglaublicher Größe und Macht, um damit ihre Stadt für alle Ewigkeit zu beschützen.

Als dann die Stadt mit ihrem letzten Bewohner starb, erstarkte das Schwert und lebte dann für seine Aufgabe. Es wehrte alle ab, die sich Zutritt zur Stadt verschaffen wollte: Abenteurer, Barbaren, Händler, Könige und Bettler. Selbst die Zeit schien aus der toten Stadt vertrieben, und die Kälte der Einsamkeit machte sich in der einstmalig so schönen Stadt breit.

So vergingen in der Welt Jahrtausende, doch in der Stadt nur wenige Augenblicke, und das Schwert von Ja Kar hütete den Schatz. Leider war dies so nicht der Gedanke seiner Erschaffer gewesen. Sie wollten die Stadt gehütet wissen, für den letzten Tag der letzten Schlacht zwischen Ordnung und Chaos, als letzte Trutzburg des Guten, ein Geschenk an die Götter. Doch die Götterboten verstanden die Nachricht nicht, die sie in der letzten Stunde Ja Kars erhielten. Sie sahen es als eine Gleichstellung mit den Göttern an und strafte die Stadt für ihre vermeintliche Gotteslästerung. Und die Stadt war dann nicht nur einsam, sondern auch für jedermann ein häßliches Trümmerfeld, wenn auch die Häuser und Wehrgänge noch immer stehen. So vergingen wiederum Jahrtausende, doch war für das Schwert alles so enttäuschend, daß es sich aufmachte, um die Götter zu finden, um die wahre Aufgabe der Stadt zu offenbaren. Doch es fand nur die Götterboten, und diese strafte es für seine Frechheit und verwandelte es zu Stein.

Enttäuscht ergab sich das Schwert in sein Schicksal, doch erhob sich in einem letzten Zug gegen die falsche Strafe: Es versteckte die Stadt für jedes Wesen, ob Mensch oder Gott im Chaosstrom. Sich selbst setzte es auf den höchsten Berg und wartet dort noch heute auf einen Befreier, der den Irrtum aufklärt und seine Aufgabe erfüllt.

2.1.5 Das Geheimnis des Berges

Man fand diese Sage in einem der seltenen Geschichtsbücher aus den Beständen des Zwergenkönigs Garmarit, dessen Reich seine Pforten zur Oberwelt inzwischen geschlossen hat.

Als die Zwerge einmal neue Berge erschließen wollten, fuhren sie auf Schiffen über das angrenzende Meer und fanden dort ein Land, das fruchtbar und friedlich war. Etwas entfernt von der Küste fanden sie dann auch eine Berggruppe. Sie war eigenartig angeordnet, denn es waren acht kleine und ein großer Berg. Der große stand in der Mitte eines Kreises, den die anderen bildeten. Als sie die ersten Stollen in die kleineren Berge getrieben hatten, fanden sie große Mengen an Gold und Edelsteinen. Aber sie wurden noch gieriger, und so gruben sie auch am großen Berg. Dort fanden sie nach wenigen Tagen eine große Höhle, die gefüllt war mit Diamanten, Gold und Silber.

In ihrer Gier rafften sie alles zusammen und kamen im nächsten Jahr mit einer größeren Zahl Zwerge und gruben weiter, bis sie auf eine weitere Höhle tief unter dem Kreis stießen. Dort fanden sie Häuser aus Kristall und Straßen, die mit Gold gepflastert waren. Von der Schönheit und der Menge der Schätze verwirrt, rissen sie alles ein und bauten sie unter Sonne wieder auf, auf daß alle diese Kunstwerke sehen sollten. Doch als die Sonne aufging, spiegelte und brach sich das Licht in all den Schätzen, so daß sie geblendet waren und in die Höhle flüchteten, um sich vor dem Licht zu schützen. Nur in der Nacht kommen sie mit verbundenen Augen hervor, um Nahrung zu suchen.



Der Berg und die Höhle machten sie einsichtig für ihren Frevel. Und sie erkannten, als sich ihre Augen an die Dunkelheit gewöhnt hatten, auch die verborgenen Teile der Höhle und fanden dort Tempel aus reinem Licht. Dort flehten sie den Sonnengott an, solange sie mit dem Abbau draußen beschäftigt waren, die Sonne und die Sterne im Dunkeln zu halten. Der Sonnengott war aber erzürnt über die Schändung, die Götterstadt Buralim abgerissen und unter dem Himmel aufgebaut zu haben. So müssen die Abkömmlinge der Zwerge für immer unter der Erde leben und warten, bis die Sonne und die Sterne ihr Licht für immer verbergen.

2.1.6 Die Steine von Dondr

Es geschah bei der Schaffung Phyronias, daß sich Hreson mit seiner Tochter Slonga über die Bedeutung des Todes auf der Welt stritt. Zu dieser Zeit hielten sich beide auf dem Dach der Welt auf, einem schier unendlichen Gebirge, von dem aus sie die Welt beobachteten und ihre Schöpfungen handeln sehen konnten. Hreson sah den Tod als eine mehr lästige als nützliche Ergänzung zu den Institutionen des Lebens an, die ja mehr Freud als Leid unter den Menschen und allen anderen Wesen stiften sollte.

Slonga hingegen sagte, daß die Wesen der Welt die Götter fürchten sollten, damit sie ihnen den rechten Respekt entgegenbringen mögen. Dazu wäre der Tod unerlässlich, da sonst die Schöpfungen aus den Fugen geraten würde. Daraufhin entgegnete Hreson, die Liebe der Solonen zu ihren Göttern sei so groß, daß eine Schranke der Furcht nicht notwendig sei. Außerdem sagte er, seien die Solonen so gut und ebenfalls so gottergeben, daß er den Tod für eine überflüssige Regelung der Existenz halte. Schließlich seien die Solonen wie die anderen Wesen der Welt doch auch Abbilder der Götter, so daß sie wie diese nicht an dem Alter und der Krankheit wie am Tode leiden sollten. Slonga schien nichts erwidern zu wollen, doch sie zeigte Hreson ein paar Solonen, die sich um den ersten Greisen scharten, der ihnen erschienen war. Es war ein Solone, der an den Folgen des Alters litt, eine runzlige Haut hatte, einen langen grauen Bart und eine kahle Kopfhaut. Weiterhin zeigte sie ihm viele Tiere, die an Krankheiten verendeten und einen qualvollen Tod starben. Sie war mit ihrem Werk sichtlich zufrieden und bedeutete Hreson, daß dies noch der Anfang des neuen Weges dieser Welt sei, den sie in jede Schöpfung der Welt hineingelegt hätte, damit sie ihren Willen erhalte.

Hreson war außer sich vor Zorn. Er brüllte Verrat und schrie Zeter und Mordio. Und als er wieder zu sich kam und in dem düsteren Gewitter, das er mit seinen Gedanken erzeugt hatte, Slonga sah, die sich amüsierte und sich vor Lachen den Bauch hielt, da ging sein unermeßlicher Zorn mit ihm durch. Er schlug mit seiner Faust auf das Dach der Welt und spaltete es damit. Danach wandte er sich Slonga zu. Sie erkannte die Zeichen der Zeit und versuchte zu fliehen. Doch die um die Mulde des Faustschlags aufgeworfenen Klippen waren zu hoch und der Zorn des Hreson zu heftig, als daß sie hätte fliehen können. So ergriff der rasende Göttervater seine Tochter und rang lange mit ihr um den Sieg. Dabei rissen sie schreckliche Wunden in das Dach der Welt und was davon übrig war. Schließlich gewann Hreson und warf sie vom Dach der Welt herunter.

Er war von seinem Zorn befreit, doch sah er mit um so klarerem Blick, was seiner

und der anderen Götter Schöpfung angetan worden war. Er sah all das Leid, erkannte, daß all die niederen Gefühle wie Neid, Haß, Gier, Habsucht und deren Manifestationen die so schön gedachte Welt verunreinigten, die die Götter mit all ihren guten Gefühlen und Wünschen erbaut hatten. Er erkannte, daß nichts in der Welt mehr ganz rein von den niederen Beweggründen der Slonga war. Er erkannte auch, daß es nun an den Wesen der Welt lag, die Einflüsse des Chaos zu unterdrücken, wenn sie diese auch wohl nie ganz aus der Welt verbannen konnten. Darüber wuchs seine Trauer so schnell wie zuvor sein Zorn gewachsen war. Hreson weinte bitterlich. Seine Tränen fielen in die Mulden im Dach der Welt, wo sie im Boden versickerten und sich in den Hohlräumen der Steine sammelten und zu den größten Quarzen des Kontinents Phyronia wurden. So entstanden die Steine der Hochebene von Dondr, wie die Mulde im Dach der Welt später heißen sollte.

Es geschah nun zur Zeit der Solonenkriege, daß die Magier der Solonen bei ihren Forschungen über das Geheimnis von Leben und Tod sich die Hochebene von Dondr als Ort der Forschungen aussuchten, da ihre Seher ihnen von der Begegnung der Götter auf dem Dach der Welt berichtet hatten und von der Entstehung der Hochebene. Die Magier fanden in dieser Hochebene denn auch eine bisher nicht dagewesene Menge an ungewöhnlich geformten riesigen, dunklen Quarzsteinen. Diese Steine waren etwa einen Meter im Durchmesser und hatten die Form von Tränen. Man identifizierte sie als die Tränen von Hreson, die infolge der langen Zeit in der Erde versunken waren. Man versuchte unzählige Beschwörungen an den Steinen, die jedoch den Versuchen stets standhielten. Einige Magier erlitten sogar ernsthafte Verletzungen, als sie versuchten, die Steine zu beschädigen. Für weitere Forschungen blieb nicht sehr viel Zeit, da die Heerscharen Slongas schon durch die Ebenen des späteren Taka-Tuka-Landes zogen, um die Magier bei ihren Mächenschaften zu erwischen.

So taten sich denn auch alle Solonenmagier zusammen, die bisher doch recht verschiedene Vorstellungen von der Erschaffung der Armee der Unterwelt hatten, denn dies war die einzige Dimension, die die Magie der Solonen noch nicht ganz durchdrungen hatte. Die so vereinten Magier veranstalteten ein großes Ritual, bei dem sie die Steine in der Erde vergruben, in der man sie gefunden hatte. Durch dieses Ritual wurden denn die Erdmassen in der Hochebene zu einer waren Brutstatt, an der sich eine Armee der Reiche des Todes erhob und in die Ebenen des späteren Lasendos abzog. Die Magier waren so überrascht von dem, was sie entfesselt hatten, daß sie es nicht schafften, mehr als nur Bruchteile der Armee an die Steine zu binden, so daß sie von den anstürmenden Slonga-Heerscharen überrannt wurden. Selbst die große Zahl an Magiern konnte den Chaoskriegern nicht widerstehen, da sie ja zuvor mit all ihren Kräften die Tote Armee erschaffen hatte. So fielen die Magier der Solonen.

In ihrem Triumph vergaßen die Chaoskrieger die Steine und so blieben diese in der Erde der Hochebene von Dondr begraben und schliefen dort, ihrer Energien beraubt, einen langen und tiefen Schlaf. Als nun einige Bauern einen Brunnen ausgraben wollten, fand es sich, daß sie eine der Tränen Hresons ausgruben und sie sofort an der Hof in Manaratu brachten, wo die Kräfte erforscht und mit Hilfe der alten Überlieferungen sogar gemeistert wurden.

2.1.7 Der Große Krieg

Es kam so, wie es kommen mußte. Abu Cars Truppen standen schließlich den Chaoskriegern gegenüber. Zuerst konnten die feindlichen Soldaten vor lauter Rauch rein gar nichts sehen. Dies gehörte zur Taktik der Girkmanen. Sie zündeten trockenes Gras an und rückten hinter dem Rauchvorhang vor, unsichtbar für den Feind. Dabei warfen sich die Geirkmanen nicht etwa auf die Feinde oder ließen sich auf einen Nahkampf mit ihnen ein, sondern galoppierten nur an deren Front entlang, um sie mit Pfeilen zu überschütten. Nicht umsonst galten sie als die besten Bogenschützen zu dieser Zeit. Unvermutet drehten sie aber ab und ritten in panischer Unordnung davon. Da ertönte bereits Siegesgebrüll aus den Reihen der Chaoskrieger, die den Flüchtigen sofort nachstürmten. Ihre Kampfreiheiten lösten sich auf., denn jeder dachte nur noch an die Beute im feindlichen Kriegslager.

Aber als die Fußsoldaten Slongas den Rauchvorhang hinter sich ließen, sahen sie sich dem eigentlichen Heer Abu Cars entgegen, das sich am ersten Scharmützel nicht beteiligt hatte und - klug zurückgestellt - auf seine Stunde wartete. Für die Chaoskrieger ein schreckenerregendes Bild: Ein Heer in Reih und Glied, mit angelegten Lanzen und gespannten Bögen, während in Slongas Reihen nur Unordnung und Chaos herrschte. Als Abu Car den Befehl zum Angriff gab, trieben die Geirkmanen ihre Pferde den flüchtenden Chaoskriegern hinterher und rieben sie auf. Da meldeten Späher Abu Car das Anrücken eines weiteren Chaosheeres, das die Reiter der Girkmanen um das Vierfache überbot.

Ein Frontalangriff wie bei den Fußtruppen wäre mörderisch gewesen. Also ritt eine kleine Truppe der besten Kämpfer Abu Cars mehrere Scheinangriffe gegen den anrückenden Feind, während Abu Car selbst sein Hauptheer wieder sammelte. Erneut sprengten die schnellen Reiter - Panik vortäuschend - auseinander und entschwanden den Blicken der Slongatruppen. Da sie in mehrere Richtungen auseinanderstoben, konnten die Geirkmanen so einzelne Einheiten zur Verfolgung locken. Als diese die Verbindung zueinander verloren, griff das Hauptheer Abu Cars an. Die Schlacht wogte hin und her und Abu Car erkannte, daß der Pulk der Chaoskrieger zwar überrascht, doch noch nicht gesprengt worden war. Seine eigenen Leute durch das vorhergehende Scharmützel jedoch bereits geschwächt. Also griff er zu einer teuflischen List. Er ließ verkünden, daß diejenigen Chaoskrieger, die sich ergaben, unversehrt wieder ziehen dürften. Und einige der Flankentruppen glaubten diesem Versprechen. Und zahlten bitter für ihren Glauben. Abu Car brach sein Ehrenwort und stürzte durch die Reihen der Entwaffneten und brach so in die Flanke von Slongas Heer. Die Schlacht entartete zum Gemetzel, in dem die Geirkmanen blutige Rache für die langjährige Unterdrückung nahmen.

2.1.8 Die Erforschung des ewigen Eises, oder: Jenseits von Dumiar

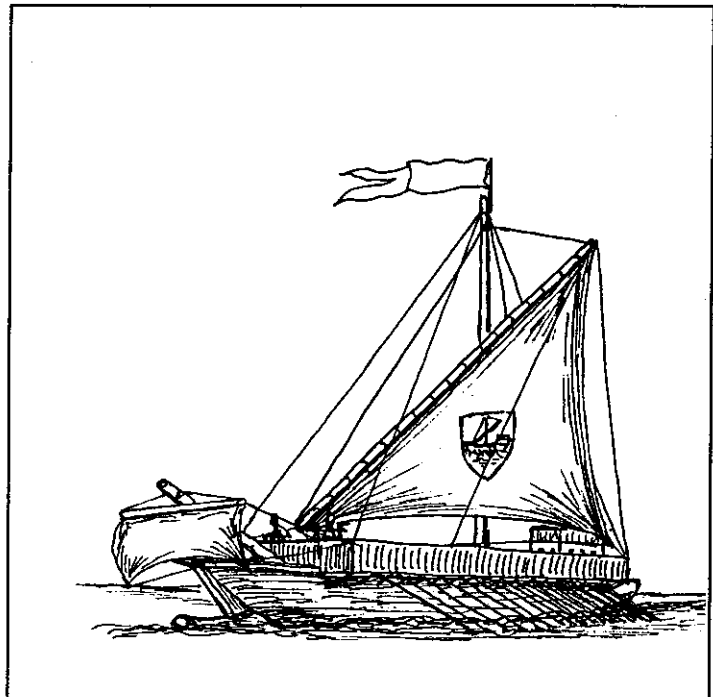
Soer Waller Schrott, Kapitän und Entdecker

San Solon ist eine Insel, wenn auch eine recht große, und so wird es niemanden verwundern, daß die Meere um San Solon schon seit jeher eine große Faszination auf die Bewohner von Caladineikos ausübten. Doch welcher unterschiedlichen Charakter haben diese Meere, welche unterschiedlichen Gefühle wecken diese Meere in den denen, die sich aus den unterschiedlichsten Gründen einem Schiff anvertrauen - sei es ein entdeckungslustiger

Abenteurer oder Reisender, ein erfolgreicher oder erfolgloser Händler, ein Diplomat oder Kurier, jemand, der aus dem einen oder anderen Grunde Caladineikos verlassen will oder muß oder vielleicht einen Freund oder Verwandten besuchen will, der in der fremden Heimat zurückblieb, oder einfach nur ein Fischer - oder aber auf dem Grunde eben dieser Meere leben: die Fischmenschen, die die Küsten von ganz San Solon bewohnen.

Im Nordosten, jenseits von Habarant umschließt die weite Bucht, die sich von Karkabet weit im Norden Sh'donths bis nach Umbuloc im Osten von Sicmeobee zieht, ein emsiges Gewimmel von Handelsschiffen, die für einen ununterbrochenen Strom von Waren und Reisenden zwischen Trapezunt, Psi, Rayç, Sh'donth, Caladineikos und Sicmeobee sorgen. Auch wenn Piraten und zu manchen Jahreszeiten Stürme eine Überfahrt nie zu einer völlig gefahrlosen Angelegenheit werden lassen, glaubt man stets, bekannte Gewässer zu befahren, nicht in der weiten Leere des Ozeans verloren zu sein. Ähnliches gilt für den schmalen Meeresarm, der Rayç von Caladineikos und Sh'donth trennt, selbst wenn hier einige Klippen und Strömungen auf den unerfahrenen Seefahrer lauern.

Und obwohl man weiß, daß man von Caladineikos sehr weit nach Westen fahren kann, so weiß man doch auch, daß man irgendwann, nach genügend langer Fahrt auch wieder in bewohnte Gebiete gelangt: Belerian und, weiter im Norden, Tetradagon. Das Meer im Westen, weniger befahren als der Norden und Osten, ist das »Hausmeer« von Caladineikos, zwar nicht völlig erforscht aber in dem, was man dort zu finden erwartet irgendwie begrenzt, harmlos. Zwischen Belerian und Caladineikos können einfach keine wirklich bemerkenswerten Dinge mehr liegen - so glaubt man zu wissen. Ganz anders der Süden.



Allein der Anblick der Besucher in Dumiar war stets genug, die Gefühle zu vermitteln, der die Bewohner von Caladineikos gegenüber dem südlichen Meer hegten: an und für sich ein unbedeutender Zwischenhalt auf dem Weg von Mauros nach Corona, Aggonares, Moschos, Kliasca und schließlich Iara zog der schlanke hohe Turm doch einen steten Strom von Besuchern an, die diesen südlichsten Punkt von San Solon am Ende des Grünen Südkaps einzig aus dem Grunde als Ziel wählten, daß sie einmal von der Brüstung über das Meer blicken wollten, grübelnd, was jenseits des Horizontes verborgen liege - Elfenreiche, die harmlosen Reisenden zum Verhängnis werden, freundliche Seeschlangen, Inseln ganz aus Gold oder Kautschuk, Tore zu anderen Welten, vielleicht gar das Ende von Tagatha - der RAND.

Auch ich stand vor vielen Jahren einmal auf diesem Turm, und damals schor ich mir: ich würde nicht nur darüber grübeln, ich würde es selbst herausfinden. Meine einzige Angst war, daß mir jemand zuvorkommen könnte. Vor drei Jahren, im Herbst 106 sah es dann auch fast so aus: meine steten Schreiben an beide Berater des Ratsvorsitzen (damals noch Lydia Doran und Acsos Cresta) hatten nie Erfolg gehabt, immer hatte es geheißen, man habe im Moment wichtigeres zu tun als das Südmeer zu erkunden. Und als man schließlich doch seine Meinung änderte, beauftragte man ausgerechnet meinen alten Freund und Mitschüler auf der Seefahrtsschule in Iara, Rohalt Armutsohn damit.

Rohalt bekam zwei Geschwader Flugschiffe, einige Segelschiffe und sogar einige Tauchschiffe, die wirklich nur besonderen Zwecken vorbehalten sind mit auf den Weg. Seine Expedition stach von Mauros aus in See und machte langsame aber doch stete Fortschritte. Im Sommer des Jahres 107 jedoch geschah das Unerwartete: Sicmeobee überfiel Caladineikos, der San Solon-Krieg begann. Man benötigte jede Verstärkung, die man bekommen konnte und beorderte fast alle Schiffe zurück nach Norden, um Chio Ree, Begang und andere Städte an der Südküste von Sicmeobee angreifen zu können - man hoffte, damit mehr Truppen von Zhangouce zu binden, als man selbst für die Angriffe einsetzte.

Der Krieg nahm seinen Lauf, und Rohalt erfüllte seine Mission - mit Hilfe einiger Schiffe aus Beleriand - zur Zufriedenheit der Admiralität. Doch kurz vor Ende des Krieges wurde er verwundet - so schwer, daß bald klar war, daß er sterben würde. Man bat ihn um Rat, wer denn nun die Südexpedition weiterführen solle, und er nannte meinen Namen. So brach ich ein Jahr später, im Sommer des Jahres 108 auf, um mir den Traum meines ganzen Lebens zu erfüllen. Zunächst hatte ich nur eine kleine Flotte von See- und Luftschiffen. Wir steuerten Rohalts letzte Koordinaten an und drangen weiter nach Süden vor - stets bedacht, die vertraglich mit Sicmeobee vereinbarte Ost-West-Grenze nicht zu verletzen: eine derartige politische Nebensächlichkeit sollte mir nicht in letzter Minute noch alles zerstören.

Und dann stießen wir auf das ewige Eis !

Nur etwa hundert Kilometer südlich von dem Punkt, den die vordersten Späher von Rohalt erreicht hatten erblickte der Ausguck im Bug des am höchsten fliegendes Flugschiffes etwas, was er zunächst für eine Wolkenformation hielt - er machte uns darauf aufmerksam, daß ein Schneesturm bevorstünde. Doch als wir näherkamen und die Temperaturen noch schneller als schon während der ganzen Reise fielen, wurde immer klarer, daß es sich nicht um Wolken sondern um Eis handeln mußte. Rohalt hatte das Ziel seiner Reise nur um wenige Tage verpaßt.

Ein ständiges Donnern und Poltern warnte uns vor, ebenso wie einige Treibeisschollen, und ein Luftschiff bestätigte schnell, daß die dieser Streifen Küste nicht zum Anlanden geeignet war - wie dem Haifisch stetig neue Zähne aus dem Inneren seines riesigen Mauls nachwachsen, so sah jede einzelne Stelle, an der wieder ein riesiger Brocken Eis ins Meer herabbrach, doch genauso bedrohlich aus wie zuvor. Die Winde an der Küste waren tückisch, und so befahl ich den Flugschiffen zunächst noch zu warten und schickte einige Tauchschiffe vor, da ich davon ausging, daß diese vielleicht sogar eine Kollision mit einer Eisscholle überstehen mochten. Glücklicherweise geriet keines der Schiffe in eine kritische

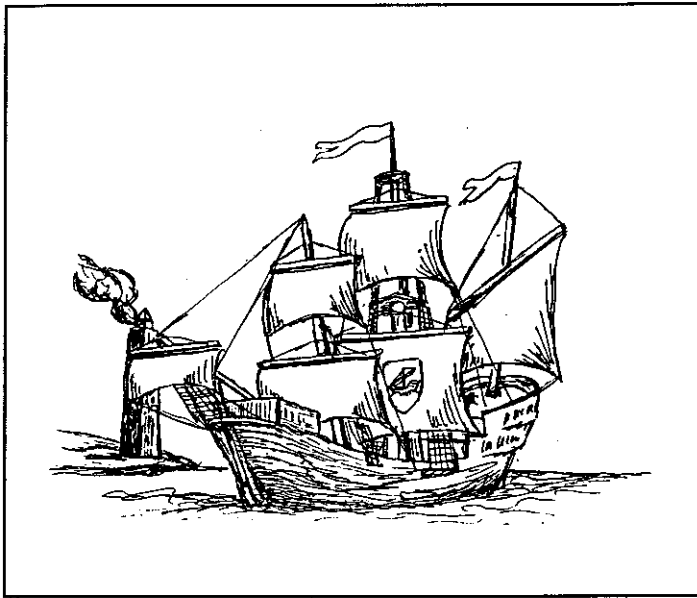
Situation, doch einige Monate später, während der Erkundung der Nordküste sollte sich herausstellen, daß ich damit recht hatte. Nach einer Weile entdeckte eines der Tauchschiffe einen natürlichen Hafen: eine eisfreie Bucht, in der eine heiße Quelle zutage trat und ins Meer floß. Ich ließ die Segelschiffe dort ankern und mich an Land rudern. Im Spätherbst 108, an einem sonnigen und windstillen Tag, rammte ich die Fahne von Caladineikos, den schwarzen Arralaan vor den drei goldenen Pfeilen auf grünem Grund, in den eisigen Boden und nahm die Eislande für Caladineikos in Besitz.

Wir brachten die Vorräte an Land und errichteten ein Lager. Einer Bitte von Rohalt folgend nannte ich diesen ersten Stützpunkt Tres Fraudes, nach Rohalts Tochter Tres Fraudes Armutsohn (später würde ich noch die Gelegenheit haben, einen weiteren Stützpunkt nach einem Sohn von Rohalt, Plus Fraudes zu benennen.). Jetzt hatten die Flugschiffe endlich die Möglichkeit, halbwegs risikolos das Landesinnere zu erreichen (sie flogen über die Bucht an, so daß sie zur Not einfach im Wasser notlanden konnten und sich in Tres Fraudes an Land retten konnten). Vom Landesinneren aus, und stets der rettenden See in Ausblick erprobte man die Luftströmungen an der Küste, und zum Glück mußte nicht mehr als ein paar Luftschiffe wassern, und keines dieser Schiffe wurde beschädigt. Schon bald wurde offensichtlich, wie ideal Tres Fraudes gelegen war: einige Hügel schirmen die Bucht vor den eisigen Winden ab, die überall sonst Wolken von Schneeflocken in die eisige See treiben. Das Wasser der Quelle ist nicht nur warm, sondern auch klar und frisch. Es gibt seltsame arm- und beinlose Pelztiere, die eine großen Teil der Zeit im Meer verbringen und deren Jungtiere (sie haben ein schneeweißes Fell) äußerst schmackhaft sind (dessen Verzehr uns aber leider nach einer Weile von unserem Expeditionsdruiden untersagt wurde. Dies führte beinahe zu einer Meuterei, da das Salzfleisch und die Schiffskexse nicht mehr im appetitanregendsten Zustand waren. Zum Glück konnte der Druide die Männer mit einem Hering-zu-Brokkoli-Zauber besänftigen.), die wir nach einer Weile zum Fischfang abrichten konnten (sie lassen sich mit Oliven ködern). Der Boden ist zwar hart, aber wegen der Quelle immer noch weicher als an anderen Stellen, so daß es möglich ist, Gebäude zu errichten oder - ausreichend geschützt - sogar einige Gebirgspflanzen anzubauen.

Nach etwa zwei Wochen schlug eine Wache urplötzlich Alarm - aus dem dichten Schneetreiben heraus näherten sich einige Gestalten. Es stellte sich heraus, daß dieses Land anscheinend doch nicht völlig unbewohnt war: es handelte sich um Menschen, nicht nur in dicke Felle gehüllt, sondern auch einen dichten Pelz tragend, so daß sie fast wie eine Kreuzung aus Mensch und Tier aussahen. Trotz dieser Äußerlichkeiten sind die Twökflyt, wie sie sich selbst nennen, nicht nur sehr lebhaft, sondern auch überaus klug. Sie leben in unterirdischen Städten, die tief ins Eis gegraben sind, züchten dort Pilze verschiedenster Art und halten Tiere (Ybcosen, eine Art Schneeschweine, außerdem Quinnten, die etwa aussehen wie Perlhühner). Die Twökflyt haben ein ausgezeichnetes Gedächtnis, und was sie einmal gehört oder gelesen haben, vergessen sie nie wieder. So kam es, daß sie unsere Sprache in atemberaubender Geschwindigkeit erlernen konnten.

Allerdings ist Ihr Gedächtnis gleichzeitig auch ihr Fluch: die Gnade des grauen Schleiers, den unser Geist bisweilen über unsere Erinnerungen webt, um uns vor Schaden zu bewahren, bleibt ihnen versagt: viele der Twökflyt, die einmal etwas Schreckliches erlebt haben, können dies nicht verarbeiten und werden wahnsinnig oder nehmen sich das Leben

- in der Tat die häufigste Todesursache dieser bedauernswerten Leute. Sie erzählten davon, daß tief im Inneren des Landes ein Wesen leben soll, dessen Name übersetzt wohl so etwas wie »der Schneeteufel« heißt. Seine Schergen sind es wohl, deren bloßer Anblick so viele der Twökflyt in den Tod treibt.



Doch für mich war klar, daß ich nicht lange hier verweilen konnte. Ich übertrug einem zuverlässigen Mann die Leitung der Angelegenheiten vor Ort, traf Vorkehrungen für die weiteren Erkundungen der nahen Umgebung und an der Küste entlang, ließ mit dem Bau eines AHK-Empfangsfeldes beginnen und schrieb einen ausführlichen Bericht. Dann untersuchte ich die Ausrüstung, die mir zur Verfügung stand. Diese wurde von Tag zu Tag besser, denn die Nachrichten von der Entdeckung des Eislandes hatte den Rat in helle Aufregung versetzt

- jetzt waren sie plötzlich interessiert. So standen uns zahlreiche Flugschiffe allerneuester Bauart zur Verfügung, Felle, große Mengen Ersatzsegel, Unmengen an Öl, Nahrungsmittel und vor allem die besten und erfahrensten Frauen und Männer, die man in Caladineikos finden konnte. Ich entschloß mich gegen eine kombinierte Land/Luftexpedition - schlicht aus Ungeduld, und auch, weil die Eiswüste einen so zerklüfteten Eindruck machte, daß ich es niemandem zumuten wollte, sich und seine Vorräte dort hindurchzuschleppen.

Wir teilten uns in zwei gleich große Gruppen auf - die eine, unter Kapitän Paphos, sollte sich im Osten halten und ein wenig hinter der zweiten Gruppe bleiben, die - geleitet von mir - den Westen erforschen sollte. Im Morgengrauen machten wir uns auf den Weg. Die Strahlen der Sonne drangen noch nicht in die Bucht von Tres Fraudes, dazu stand sie noch zu tief. Die weißen Segel der Schiffe wurden jedoch schon in helles Licht getaucht, so daß eine doppelte Kette leuchtender Perlen in den Himmel stieg. Leider blieb das Wetter nicht so klar, und schon nach wenigen Stunden bekamen wir Probleme - nach jeder tiefhängenden Wolke, die wir durchflogen, wurde die Eisschicht auf den Segeln und auf dem Rumpf des Schiffes dicker. Wir mußten schließlich dazu übergehen, die Segel ständig zu wechseln - was im Flug nicht gerade ein einfaches Unterfangen ist - und auch den Rumpf mehrmals am Tag von seiner Eisschicht zu befreien. Zum Glück hatten wir genügend Leute dabei, und so wurde von jetzt an ein strenger Schichtdienst eingeführt, also die Besatzung in vier gleich große Gruppen geteilt - im Gegensatz zu der sonst üblichen Minimalwache während der Nacht.

Nach ein paar Tagen überflogen wir an eine große freie Fläche, die wohl mehrere Schiffslängen im Durchmesser maß und fast kreisrund und völlig flach war. Wir warfen einen Anker, und während die Matrosen (oder Aerosen, wie man die Besatzungen der Flugschiffe auch manchmal nennt) sorgfältig die Bewegungen der elastischen Ankerleinen

überwachten als das Schiff seine Kreise am Himmel zog, ließen wir uns in Körben abseilen. Das Eis war ungewöhnlich durchsichtig, und nach ein paar Schritten blickte ich - in die aufgerissenen Augen eines Menschen! Er stand aufrecht, ganz von Eis bedeckt und war augenscheinlich tot, erfroren. Als wir weitergingen, sahen wir noch weitere Tote, dann ein Pferd, einen Karren, Häuser, gar Früchte, die sonst nur in warmen Gegenden wachsen - eine ganze Stadt schien hier im Eis eingefroren worden zu liegen. Schließlich fanden wir eine Frau, die in eine einfache rote Robe gehüllt war, deren Gesichtsausdruck aber Würde und Autorität ausstrahlte. Als ich mich zu ihr herabbeugte, blinzelte sie - sie war noch am Leben ! Wir holten sofort Spitzhacken und begannen, sie aus ihrem Gefängnis zu befreien. Als wir schließlich zu ihr vordrangen, stellten wir fest, daß die Frau völlig steif war und eiskalt. Sie blinzelte noch einige Male, schien sich aber nicht weiter rühren zu können. Also brachten wir sie an Bord und tauten sie auf.

Die Frau konnte auch dann nicht sprechen, gewann aber rasch die Beweglichkeit seiner Gliedmaßen zurück. Zu unserer großen Überraschung schien sie wenigstens Paralingua verstehen zu können, und so konnten wir uns mit viel Mühe halb mündlich, halb schriftlich verständigen. Sie stellte sich als Antiogena vor. Ich fragte sie, wie sie sich fühle, doch auf die Frage schrieb sie nur als Antwort: »Schon lange nicht mehr.« Diese Antwort verblüffte mich ziemlich, aber die nächste Frage - »Was ist passiert?« - kam mir schon über die Lippen, bevor mir klar wurde, daß das, was sie gerade geschrieben hatte nicht nur im übertragenen Sinne gemeint war. Doch sie begann schon auf meine Frage zu antworten, und gleichzeitig trat Khaylos Ghradlos, ein Hresonpriester, der uns für die Reise ... mitgegeben worden war, durch die Tür und erblickte Antiogena. Er schien sich kurz zu konzentrieren. Dann bekam er einen finsternen Gesichtsausdruck und begann etwas in seine Bartstoppeln hineinzumurmeln.

»Jemand in der Stadt hat wohl jemanden anders verärgert.«, schrieb sie. »Da glaubte jemand scheinbar, einen Handel abschließen und seinen Teil des Abkommens nicht einhalten zu können. Und das mochte Assuradipel wohl...« In diesem Moment wurde Ghradlos erst in einen goldenen Schein getaucht und verschwand dann ganz im Licht. Antiogena wurde mit einem etwas verblüfften Gesichtsausdruck in die Sphäre warmen Lichtes gezogen und zuckte entschuldigend mit den Schultern in meine Richtung. Das Schiff glitt weiter auf seiner Kreisbahn entlang - nur die leuchtende Sphäre blieb an Ort und Stelle. Sie glitt glatt durch Rückwand der Kabine, die gleichzeitig das Heck des Schiffes darstellte. Wir stürzten an Deck und sahen die Sphäre hinter uns mitten in der Luft schweben. Auf unseren Bahnen kamen wir noch einige Male knapp daran vorbei, doch sie schien keine Substanz zu besitzen. Doch plötzlich, völlig unvermittelt, verschwand sie, und statt dessen tauchten zwei Gestalten auf - Ghradlos, mit einem frustrierten Gesichtsausdruck und Antiogena, die ihn mitleidig lächelnd anblickte und bedauernd den Kopf schüttelte. Dann begannen beide Gestalten zu fallen. Kurz vor dem Aufschlag verschwand eine der beiden plötzlich, wir wissen aber bis heute nicht, wer von den beiden dies war - denn auch wenn die Mehrheit der Aerosen Stein und Bein schwört, daß die Gestalt, die verschwand, keine Priesterkutte trug, und auch wenn das herzhaft-saftige Geräusch der Landung bis nach oben hin zu hören war, fanden wir keine der beiden Leichen - nur eine Quinte mit völlig zertrümmertem Rückgrad. Die vielen Spalten und Risse im Eis machten eine Suche auch zu einem gefährlichen und zeitaufwendigen Vergnügen.

Wir verließen den rätselhaften Ort wieder und setzten unsere Reise nach Süden fort. Schließlich konnte wir das Meer sehen - wir hatten tatsächlich das »ewige« Eis ganz hinter uns gelassen! Dhes Thodes, Kapitän der Imrazhor, eines unserer Flugschiffe, wollte unbedingt die Ehre für sich in Anspruch nehmen, als erster die Küstenlinie erreicht zu haben und ließ extra Segel setzen. Ich spielte mit dem Gedanken, ihn zur Ordnung zu rufen und selbst voranzufiegen, entschloß mich dann aber, ihn gewähren zu lassen. Auf dem Höhepunkt einer so langen und beschwerlichen Reise sollte ein wenig Übermut erlaubt sein. Diese Entscheidung sollte mir das Leben retten. Denn als die Imrazhor über den Rand der Steilküste segelte, sackte sie weg wie ein Stein. Ich ließ sofort abdrehen und Anker werfen. Wir ließen uns abseilen und gingen zu Fuß bis zum Rand der Klippen. Das Meer war fast dreihundert Meter unter uns, und so weit wir nach Osten und Westen blicken konnten, war die Küste nirgendwo flacher. Tief unter uns konnten wir die Wrackteile des Flugschiffes in der tosenden See treiben sehen.

Die Klippen bestanden aus bläulich schimmerndem Eis, und trotz des pfeifenden Windes war die Oberfläche von nadelscharfen Kanten und Spitzen übersät - dieses Eis muß so hart sein, daß jedes Schwert dagegen wie eine Waffe aus Zuckerwerk wirkt. In der Tat stellten wir fest, daß sich der blanke Felsboden, der an manchen Seelen zutage tritt, weit- aus besser für die Errichtung von Bauwerken eignet - nicht, weil er solider ist, sondern im Gegenteil, weil er leichter zu bearbeiten ist ! Und hier, an der Steilküste, die das ewige Eis im Süden abschließt, enden auch bis heute alle unsere Vorstöße in diese Richtung. Der ste- te und äußerst starke Wind bläst - wie wir mit kleinen Handdrachen feststellten - fast senk- recht nach unten und macht die Benutzung von Flugschiffen und alle Abstiegs- oder Ab- seilversuche unmögliche - alle, die es gegen meinen ausdrücklichen Befehl trotzdem ver- suchten, haben mit ihrem Leben dafür bezahlt oder aufgegeben.

Wir sind inzwischen an der Nord- und an der Südküste weit vorgedrungen und haben auch an jeder Küste noch einen weiteren Stützpunkt errichtet (Ijsblok im Norden, Plus Fraudes im Süden) - doch wenn wir nicht doch noch auf eine der sagenhaften Schleusen von Phyronia stoßen sollten, wird Plus Fraudes an dieser auf so schreckliche Art schönen und wilden Küste das nächste Dumiar - der Ort, von dem aus die Bürger von Caladineikos nach Süden starren und sich fragen, was wohl jenseits des Meeres liegen mag.

2.2 Die Reiche Phyronias

Im Gegensatz zu den nebelumschleierten Sagen und Legenden der Reiche läßt sich eine nachvollziehbare Geschichtsschreibung erst mit der Erkundung Phyronias finden, die hundert Jahre nach der Vertreibung Slongas ihren Anfang nahm. In den letzten zehn Jahren vollzog sich der Wandel, in dem die Reiche Phyronias das Große Chaos überwandern und sich dem Aufblühen der (meist menschlichen) Zivilisation widmen. Letztendlich beginnt über einzelne Reiche erneut der Kontakt zum Nachbarkontinent Phebos. In folgender Auflistung versuche ich, einen Überblick über die Ereignisse seit Beginn der Erkundung zu geben. Die Zeitangaben beziehen sich auf das Jahr der zweiten Vertreibung Slongas.

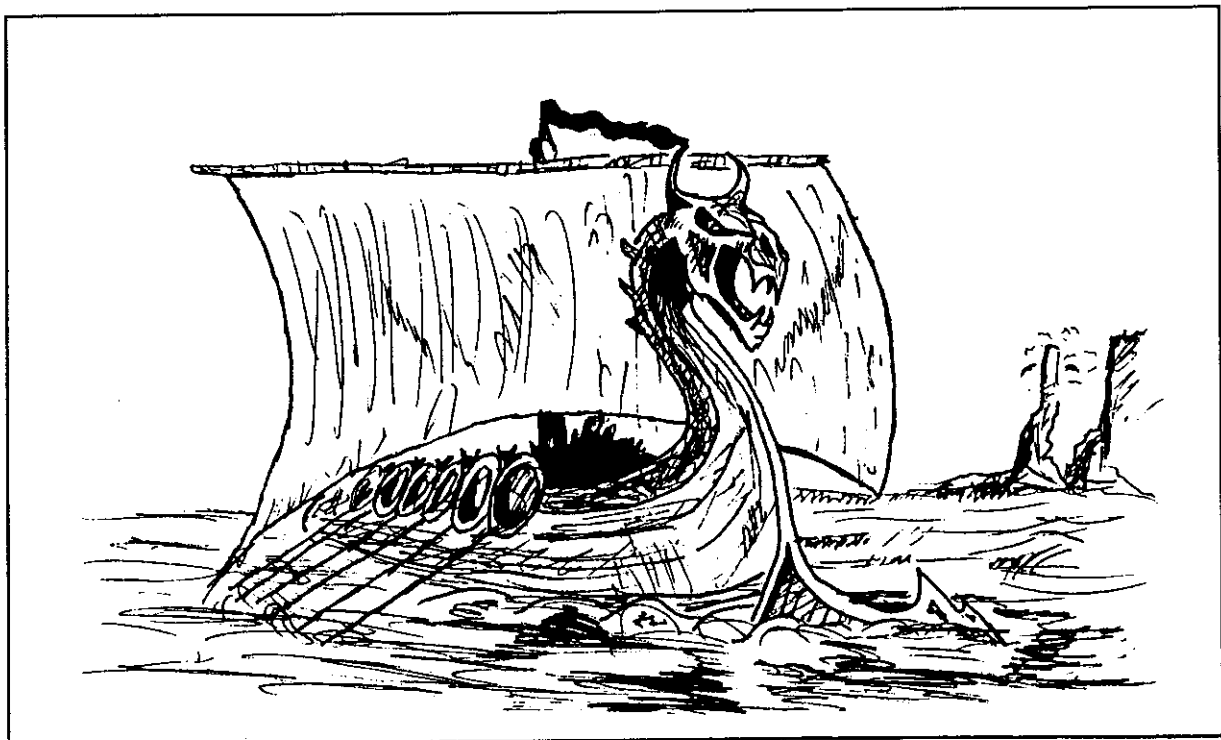
Verschiedene Reiche beginnen 101 nBvS mit der Erforschung Tagathas. Im Jahr 102 erschüttert die schwarze Pest wütend über Phyronia. Kleinere Reiche wie Draconian fallen ihr vollständig zum Opfer. Dafür bietet Heltor Morgan, der Spionagekaiser, das erste Mal seine Dienste an. Im 2. Mond 102 werden die ersten Spiele zu Tagatha in Mel Solad abgehalten. AION, der Götterbote Tandors, ruft am 1.2.103 die Ersten Weltspiele aus.

Zum Jahre 103 einigten sich die Götterboten der Kontinente Phyronias, Tandors und Taravon, ihre überantworteten Gebiete gemeinsam zu verwalten. So wurde es möglich, daß sich die Reiche auch über die Kontinente hinweg austauschen konnten. Doch bereits gegen Ende des Jahres 103 erschüttert ein großes Erdbeben Phyronia. Der Kontinent wird geteilt, und die Götterboten Irunatha und Eiru teilen sich die Arbeit.

Die Zweiten Weltspiele unter Leitung von AION finden am 31.2.104 in Sirrah/Tandor statt. Erstmals seit dem Großen Krieg gegen Slonga tauchen am 15.04.105 auf dem Gebiet des untergegangenen Reiches Marvenna tauchen Chaoskrieger unter dem Heerführer Koru al Gandas auf.

Am 10.6.105 endet die Zusammenarbeit der Götterboten und der Kontakt zwischen den Kontinenten bricht ab. Doch bereits im 6.Mond 105 tauchen in Phyronia erste Gerüchte über einen versunkenen Kontinent namens Phebos auf. Im 9.Mond 105 setzt Athanuristan einen Preis von 500.000 GS für die Entdeckung des Nordpols aus. Er wurde bis heute noch nicht ausgezahlt.

Dieser Aufruf wird am 20.10.106 vom Götterboten Eiru offiziell bestätigt. Nach gescheiterten Versuchen der Zwerge eröffnet am 20.10.106 die Bank von Torena ihren internationalen Handel, bisher erfolgreich. Am 20.12.106 gibt Gwaiduar bekannt, derzeit Führer des AHK, daß Teleportsendungen verschwinden.



Das Orkreich Morluck tritt unter seinem Anführer Hurrag im 8. Mond 107 an die Öffentlichkeit und verhöhnt die hresongläubigen Reiche. Ein Konflikt mit Aslaan, dem Herrscher Cargons bahnt sich an. Schließlich löst der Götterbote Tuime im 11. Mond 107 Eiru ab, der abberufen wird. Eine Zeit des Friedens bricht an, da Tuime viele Krisenherde entschärft. Doch im gleichen Mond ruft ein Unbekannter zum Anti-Caledonien-Pakt auf, ein Zusammenschluß der Reiche, um dem Riesenreich Caledoniens ein Ende zu bereiten.

Auch Gwaiduar scheidet am 5. Mond 108 aus und der AHK bleibt vorerst verwaist, bis sich Sicmeabee und Toreenna die Weiterführung anbieten. Nun stellen sich alte, große und bekannte Reiche vor, die die junge Geschichte Phyronias häufig mit beeinflußt haben, heute noch beeinflussen und morgen hoffentlich nicht dem Zahn der Zeit zum Opfer fallen werden.

2.2.1 Adalien

Nördlich des Meeres der Mitte liegt das alte Reich Adalien, gleich nordöstlich des großen Caledoniens. Hier liegen jedoch nur Fragmente der bewegten Reichsgeschichte vor. 67 Jahre nach der Vertreibung Slongas wird in Adalien das Wahlkönigtum eingeführt. Dies setzten die Historiker als Grundstein einer einheitlichen Reichsordnung in Adalien fest. 101 beginnt die Erkundung der umliegenden Reichsgebiete. Am 16.11.101 kam es bereits zu Grenzkonflikten mit Gondor, der dem Ansehen Adaliens über Jahre schweren Schaden zufügte. Gerüchte kursierten in anderen Reichen, der König Adaliens, Tarsius, stehe mit Slonga im Bunde.

Aus der Zeit des Konfliktes mit Gondor stammt folgendes Gedicht, das im Götterboten von Gondor veröffentlicht wurde:

Für Adalien: Lied freier Landsleute

Wohlan! es geht! es ist gegangen!
 Uns segnet Gottes Vater-Blik;
 laßt Sklaven vor Despoten bangen!
 Die feige Brut verdient kein Glück.
 Laßt uns der Freiheit würdig werden!
 Sie ist des Menschen bestes Gut,
 Und fließt für sie auch all sein Blut -
 Genießt sein Sohn doch Glück auf Erden.
 Wohlan! die Wahl ist leicht!
 Nur Freyheit oder Tod!
 Weh dem! Fluch dem!
 Der es je wagt und unsrer Freyheit droht!

Wenn künftig unsre Saaten blühen
 Dann ärnten wir, nur wir sie ein;
 So werden dann auch unsre Mühen
 Velohnt durch Gottes Gaben sein.
 Kein Fürstenknecht darf uns mehr kränken,
 Nur dem Gesetz gehorchen wir,
 Und dieses macht uns nicht zum Thier
 Es sichert uns vor bösen Ränken.
 Wohlan! Die Wahl ist leicht! ...

Wir selbst, wir machen die Gesetze,
 denn wer weiß besserm was uns nützt?
 Dadurch behalten wir die Schätze,
 Die dann kein Schwelger mehr besitzt.
 Wir wählen uns gerechte Tichter,
 Die keines Schurken Golg besticht;
 Vertrauen wekkt ihr Gesicht
 Schrökt nicht wie jene Amts-Gesichter.
 Wohlan! Die Wahl ist leicht! ...

Seht diesen Baum all' Ihr Despoten!
 Wir pflanzten unsern Rechten ihn;
 Und in des Vaterlandes Boden
 Soll er noch unsern Enkeln blüh'n.
 Wir wollen ihn mit Muth beschützen,
 Bis die Gerechtigkeit gesiegt;
 In seinem Schatten dann vergnügt
 Am Abend unsres Lebens sizzzen.
 Wohlan! Die Wahl ist leicht! ...

Vielleicht gab der Tod von Tarsius 102 den Anlaß, die Königsherrschaft in Adalien abzuschaffen und eine Volksrepublik auszurufen, die gegen Ende des Jahres gar zur Sozialistischen Volksrepublik umbenannt wurde. Im 6. Mond 105 gibt Adalien den Zusatz Sozialistisch auf und ändert seinen Namen in Volksrepublik. Führerin der Volksrepublik wird Lady Gothia.

Besonders bedeutend war den Adaliern stets ihre Freiheit. Das drückt sich insbesondere in ihren zahlreichen Liedern aus. Bekannt ist in den anderen Reichen die Kunst der Theaterdichtung, die in Adalien als Mundart besonderen Stellenwert einnimmt.

2.2.2 Azhur

Azhur ist das altherwürdige Kalifat weit im Osten, das die Versammlung von Tagatha in Port Paralto beherbergt. Beherrscht wird das Wüstenreich von der Dynastie der Acronn.

Der Großmogul-Kalif Sonol gab später dieses Amt an seinen Sohn Orlando weiter Ursprünglich ein Kriegsbund verschiedener Stämme, sollen sie von einem Solonenhäuptling zum Reiche Azhur vereinigt worden sein. Da sich das Reich des Ostens nie aus der großen Politik herausgehalten hat, wird die Geschichte Phyronias von der Politik Azhurs geprägt: Am 30.2.102 tritt Großmogul-Kalif Sonol Acronn, der Sohn des Kailfen Khahad Acronn Solonenfreund, seine Herrschaft in Azhur an.

Zu Beginn des Jahres 103 war Azhur Gründungsreich der Fruchtlösen Allianz, einem Bund mit Lasendos und Rayç. Bereits im Mond der Tagatha 103 rief der Großmogul-Kalif den Internationalen Trebos-Phyronia Rat ins Leben, mit Sitz in der unabhängigen Provinz Port Paralto. Mitglieder zu Beginn sind unter anderem Caladineikos, Rayç und das Königreich Trapezunts. Am 29.5.103 beginnen die Namensauseinandersetzungen zwischen Gondor und Azhur. Die Furchtlose Allianz veröffentlicht die Schwarze Top Ten, um den Mißbrauch von Reichsnamen und Geschichten einzuschränken. Hiermit findet die Anti-Foolhardy-Kampagne ihren Anfang, die schwere Konflikte mit Gondor und anderen Reichen nach sich führt. Im Zuge dieser Kampagne änderte der Großmogul-Kalif seinen Namen unverwechselbar in Sonol Acronn.

Zusätzlich spitzt sich im 6.Mond 105 ein Konflikt mit Lasendos zu und es kommt zum Krieg. Gondor greift auf Seiten von Lasendos ein. Erst Monate später werden Gerüchte über einen Friedensschluß Azhurs mit Lasendos laut. Darüber hinaus machen sich erste Anzeichen eines Herrscherwechsels in Azhur bemerkbar. Während des Azhur/Lasendos-Krieges greift der Barbar Raufin, der Bär, für Azhur ein. Ihm wird daraufhin eine eigene Provinz gewährt. Am 1.6.105 gibt Azhur den Vorsitz des ITPR nach Daaron weiter.

Zum 3.8.105 entdeckt Azhur eine Passage nach Westphyronia. Die Besiedlung von Tandocohr beginnt. Sonol Acronn dankt am 25.5.106 zugunsten seines Sohnes Orlando ab. Der Titel »Großmogul« wird aufgegeben. Bereits im 7.Mond 106 gibt Daaron den Vorsitz über den ITPR auf, das Exekutivkomitee löst sich auf. Daher übernimmt der Azhuraner Ukbadt Fas provisorisch die Leitung. Erste Amtshandlung ist die Entsendung ins Krisengebiet Gondor-Lasendos/Azhur, um den Waffenstillstand zu überwachen. Am 15.1.107 erhält schließlich Nebue den Vorsitz über den ITPR. Nach dem Untergang der Bündnisreiche Hesperia und Daaron erklärt Azhur am 5.2.107 als einzig verbleibendes Mitglied die Südliche Allianz für aufgelöst und Okijada für untergegangen.

Nach einem Angriff auf Rayç erklärt Azhur Psi am 10.6.107 den Krieg, um seinem Bündnispartner beizustehen. Azhur tritt hiermit in den Grabenkrieg ein. Ebenso wird Sicmeabee der Krieg erklärt, nachdem Zhangouce in Caladineikos wegen eines angeblichen Bürgerkrieges einmarschiert. Diese Erklärung setzt den Beginn des San-Solon-Krieges. Nach der Aufdeckung der Verbindung Nebue/Sicmeabee beschuldigt Kalif Acronn am 1.6.108 den Vorsitzenden des ITPR Irganan aus Nebue, die Versammlung für persönliche Zwecke zu mißbrauchen, wie z.B. Gelder der Gemeinschaft zu veruntreuen. Damit wird die freie Provinz Orocent, dem Sitz des ITPR, von azhuranischen Truppen besetzt und der ITPR aufgelöst. Erst später soll eine Nachfolgebund, die Versammlung von Tagatha unter Führung des alten Kalifen Sonol Acronn folgen.

2.2.2.1 Die Geschichte Azhurs

Die Geschichte Azhurs beginnt vor ca. 500 Jahren, als ein nomadisches, mit den Knarziden Trapezunts verwandtes, Volk - Turtusi genannt - von Westen her durch die Ebenen Lasendos in den Südosten Phyronias kam, sich in der Umgebung der Malende Berge ansiedelte und dort zahllose kleine Fürstentümer bildete. Ebenfalls zu jener Zeit begannen die Geutani, ein friedliches Seefahrer- und Händlervolk aus dem Golf der Heißen Winde, an der Ostküste Phyronias Siedlungen und Häfen anzulegen. Die Solonen des Golfes der Heißen Winde, die am Delta des Tschalá Stromes bereits seit Menschengedenken eine Siedlung unterhielten, hatte keine Versuche unternommen, ihren Einflußbereich über ihre Stadt Gort na hinaus zu erweitern.

Die Turtusi waren seit jeher ein recht kriegerisches Volk, und so begannen sie ab 450 vBvS ihr Herrschaftsgebiet von den Milinka Bergen bis an die Küste des Golfes der Heißen Winde und die des Südmeers hin auszudehnen, wo sie auf die Geutani und die Solonen stießen. Da die Turtusi jedoch keine Seefahrer waren und erkannten, daß der Handel mit diesen beiden Völkern für sie vorteilhaft wäre, unternahmen sie keine Versuche, die entdeckten Siedlungen zu erobern. Die Kriegsherren des Wüstenvolkes unternahmen vielmehr Beutezüge in die fruchtbaren Ebenen Lasendos und stritten bisweilen heftig um die Vorherrschaft unter den einzelnen Stämme untereinander. Mit der Zeit setzten sich so die stärkeren Stämme durch, der größte unter ihnen gründete um 350 vBvS das erste große Reich der Region: Turtusistan. Da ein solches Staatsgebilde auch festere Strukturen erforderte, wurden die Turtusi teilweise sesshaft und gründeten Siedlungen, von denen Chaarubahr, der große Thron, die bedeutendste war.

Turtusistan reichte in seiner Glanzzeit vom Golf der Heißen Winde bis zum Meer des Südens und vom Ozean der Vier Winde bis weit in die Ebenen von Lasendos hinein. Um 250 vBvS zerfiel das Reich jedoch aufgrund von Streitigkeiten der herrschenden Familie in drei selbständige Teile: (Neu-) Turtusistan, Zynthiastan und Myronetsched. Erstes umfaßte den nördlichen Teil der Nurmüt Wüste und der Milinka Berge, sowie die lasendorischen Gebiete, zweites den südlichen Teil der Wüste und der Berge und drittes die Gebiete am Tschalá Strom. Während im folgenden Jahrhundert Turtusistan und Zynthiastan weitgehend den traditionellen, teilweise noch nomadischen Lebensstil folgte, wurde Myronetsched, das am fruchtbaren Tschalá Strom lag und stärker dem Einfluß der Solonen und Geutani ausgesetzt war, zu einem aufstrebenden Reich mit großen Städten, einer komplexen Verwaltung und einer vielfältigen Kultur. Ihre Sprachen vermischte sich nach und nach mit dem Geutanischen und zeigte immer weniger Übereinstimmungen mit dem Turtusisch. Seit dem Jahr 150 vBvS kann man davon sprechen, daß die Bewohner Myronetscheds eine eigenes Volk bildeten - die sogenannten Tschalai.

Die Geutani unterhielten derweil zahlreiche blühende Stützpunkte an der gesamten Ostküste Phyronias von denen die bedeutendsten Gymel, Nolwyhr und Cernowyhr am Golf der Heißen Winde, Tiasch, Gal-Geutania, Usyschia, Geutanor und Wilfmidor am Ozean der Vier Winde, sowie Galinos, Cilon, Hresonos und Paralto am Südmeer waren. Als sich um das Jahre 50 vBvS der Große Krieg abzeichnete, bildeten die Tschalai und die Geutani einen Bund, der dem Schutze der beiden Völker dienen sollte. Da sich weder der Mogul der



Geutani noch der Kalif der Tschalai dem jeweils anderen Herrscher unterordnen wollte, bestimmten sie den Solonen Fürsten Fachaudt, der die Drei Goldenen Zepter der Herrschaft vom Drachen Akchorun erhalten hatte, zum Herrscher (Kalif von 50 vBvS bis 20 vBvS) über ihren Bund, der später als Al-Azhur, die Perle, bekannt wurde.

In die Wirren des Großen Krieges wurde Azhur nur indirekt verwickelt, da die beiden kriegerischen Turtusi-Reiche im Westen einen natürlichen Schutz gegen die Horden der Slongas bildeten. Unter Kalif Mansunol (20 vBvS bis 0) versorgte das fruchtbare Azhur die Nachbarn mit Vorräten und Waren, während seine Flotte

damit beschäftigt war, die Geutani-Stützpunkte gegen See-Schlangen und Freibeuter zu verteidigen. Ein Fürst aus dem Lande Zynthiastan zeichnet sich besonders im Kampf gegen die Chaoskrieger der Slonga aus, al-Uwak (der Bär) wurde er genannt: Er schlug den Versuch eines mächtigen Heeres der Slonga zurück, in den Südosten Phyronias vorzudringen, nachdem das Reich der Solonen gefallen war. Als Dank für seinen Sieg, segneten die Götter sein Land und schenken ihm einen Goldenen Kelch. In seiner Festung Zynthia regiert auch heute noch einer seiner Nachkommen, Fürst Raufin der Bär.

Turtusistan, dem nördlichen Nachbarn, erging es nicht so gut, es verlor im Großem Krieg fast alle seine Gebiete, bis auf die Wüste Nurmut selbst, an die nach der Vertreibung der Chaoskrieger erstarkenden Stämme Lasendos. Azhur wurde derweil von Mißernten und Heuschreckenplage heimgesucht und die Geutani hatten viele ihre Stützpunkte an der Ostküste Phyronias eingebüßt und der Handel der Solonen auf Phyronia lag darnieder. Zu allem Überfluß machten sich zwei der größten Geutnischen Siedlungen, Hresonos im Südmeer und Wilmidor im Ozean der Vier Winde, selbständig und gründeten eigene Reiche. Diese Nachricht und der Verlust der Drei Goldenen Zepter der Herrschaft während einer Zeremonie in Chaarubahr, nutzten einige unzufriedene Tschalai Fürsten aus, um einen Aufstand anzuzetteln und große Teile Azhurs in kleine, gegenseitig verfeindete Fürstentümer zu verwandeln - die sogenannten 100 Tschalai Sultanate .

Der neue Kalif zu Azhur, Bahibar (Kalif von 0 bis 10 nBvS), konnte das Land zwar vor dem endgültigen Untergang retten, jedoch nur als Bruchstück der vorherigen Größe. Alles deutete nun darauf hin, daß Turtusistan wieder aufblühen würde, denn Suibh seine weise Königin, brachte dem Reich von Chaarubahr aus eine neue Glanz-Zeit. Mit ihrem unerwarteten Tod im Jahre 10 nBvS fand dieser Aufstieg jedoch ein jähes Ende, da ihre Dynastie keine Nachkommen auf zuweisen hatte. Nun schien die Stunde Zynthiastan, das stets kleiner als Turtusistan blieb, gekommen zu sein, doch der Fürst des Landes hatte sich dem Dienste der Götter verschieben und blutigen Feldzügen abgeschworen. So kam es daß Jisran Acronn (Kalif zu Azhur von 10 vBvS bis 45 nBvS) das Reich stabilisieren, Khahad sein

sten Reichen Phyronias zu heben.

2.2.2.2 Die Entdeckung Westphyronias

Nach dem großen Erdbeben, das durch den Graben von Sirwenna die West- und Osthälfte Phyronias voneinander trennten, war ein Kontakt zwischen beiden Teilen nur mit Hilfe des Götterboten möglich. Im Jahre 105 schließlich entdeckte Azhur eine Passage. Einige Tagebuchnotizen künden davon:

3.Tag, 10.Mond 102: Bereits im Jahre 102 beginnt Kalif Sonol Acronn ibn al Qatalif al-Mussa Sulamayan mit der Planung einer Expedition in den Ozean der Vier Winde im Osten Azhurs, wo man damals, so auch die besten Astronomie- und Kartengelehrten des Kalifen, den Kontinent Tandor vermutete. Da Sonol Acronn bald erkannte, daß die Langschiffe Azhurs nur für Fahrten im Golf der Heißen Winde und seichten Küstengewässern geeignet waren, rief er die besten Schiffskonstrukteure Ostphyronias zusammen und beauftragte sie damit, ein völlig neues Schiff zu entwerfen, welches den gefährlichen Gewässern des Ozeans der Vier Winde trotzen und Proviant für lange Fahrten lagern könne. Die Konstrukteure verließen, die Weisheit und des Staatsschatz des Kalifen preisend, den prächtigen Audienzsaal in Niomar und begannen sofort eifrig mit der Arbeit an einer großen Hochseegaleere.

10.Tag, 6.Mond 103: Die ersten Hochseegaleeren werden in Niomar am Tschaladelta fertiggestellt. Und fürwahr, die Baumeister hatten gute Arbeit geleistet: Diese mächtigen Schiffe übertrafen alle im Golf der Heißen Winde gesehenen - wenn nicht gar auf ganz Phyronia. Ein wuchtiger, verstärkter Rumpf, der wesentlich mehr Ladung Platz bot als normale Schiffe und selbst bei stürmischer See ruhig im Wasser lag. Drei gewaltige Masten und zwei Doppelreihen Ruder, die schnelle Fahrt bei fast jeder Windrichtung erlauben. Kalif Sonol Acronn, mit der Arbeit der Schiffskonstrukteure sehr zufrieden, ordnet den baldigen Beginn einer großen Expedition in Richtung Osten unter Führung des bekannten Helden Fürst Tibuhir B cri al-Sarifach an.

28.Tag, 7.Mond 103: Zehn Hochseegaleeren verlassen mit 10 Helden, 100 Recken, 3.000 Mann, 4.000 Bogenschützen sowie 2.000 Kamelen, 100 Katapulten und Proviant für viele Monde den Hafen von Niomar. Entlang der Küstenprovinzen Caltanya, Ellrir, Bernilt und Diosiat gelangen sie zum Kap der Tosenen Götter, wo die weisen Priesterinnen im Tempel des Hohen Sonnengottes das Orakel hüten. Hier am östlichen Rand Phyronias beginnt die große Überfahrt gen Osten mit unzähligen Gefahren im scheinbar grenzenlosen Ozean.

9.Mond 103 bis 5.Mond 105: Endlose Monde vergehen auf See. Durch viele Stürme und gefährliche Strömungen kämpfen sich die Schiffe stetig gen Osten voran, ohne jedoch einer der riesigen, in Legenden beschriebenen Seeschlangen zu begegnen. Der Navigator und Astronom Juribah sur Schallis verzeichnet die noch nie von einem Seefahrer Phyronias eingeschlagene Route mit Hilfe der Gestirne und seiner Berechnungen genauestens in einer Karte. Langsam gehen jedoch die Vorräte zu

Ende und die Mannschaften beginnen an den Wahrsagungen des Orakels zu zweifeln, das eine Fahrt von ungefähr 24 Monaten voraussagte. Doch Fürst Tibuhir Brial-Sarifach, der Kommandant der Flotte, duldet keine Zweifel und hält unbeirrt an dem gegebenen Kurs fest.

25.Tag, 5.Mond 105: Die Entdeckung von riesigen Feuer- und Rauchsäulen am Horizont versetzt die Expedition in Schrecken, glauben die Mannschaften doch, am Rande der Welt angekommen zu sein. Nur widerwillig setzten die Schiffe ihre Fahrt fort, und Tibuhir hat alle Mühe, die Kapitäne von den Berechnungen des weisen Juribah zu überzeugen, denen zufolge das große Land hinter den Vulkaninseln liegen müsse!

7.Mond 105: Die Schiffe geraten bei dem Meer der feuerspeienden Inseln genannten Gewässern in gefährliche Riffe und Feuerregen aus den Vulkanen. Bei der verzweifelten Suche, den Klauen der Vulkane zu entkommen, entdeckt Kommandant Tibuhir in nördlicher Richtung eine Passage, auf der die Schiffe ungefährdet weiter nach Osten vordringen können. Die feuerspeienden Inseln fordern von der Expedition jedoch hohen Tribut: drei Schiffe laufen auf Riffe auf und müssen zurückgelassen werden, zwei werden durch den Feuerregen aus den Vulkanen zerstört. Doch mit Vugurs Hilfe gelingt den restlichen Schiffen die Flucht in sichere Gewässer.

3.Tag, 8.Mond 105: Land in Sicht! Nach einer Überfahrt von zig Monden gehen die geretteten Schiffe an diesem historischen Tag in einer friedlichen Bucht des neuen Landes vor Anker und danken dem Herrscher der Meer für seinen Schutz. Das neue Land stellt sich als fruchtbar und reich heraus. Das Klima ist warm, aber nicht so trocken wie im mehr als 30 Provinzen entfernten Heimatland. Wälder und Felder mit exotischen Pflanzen, noch nie gehörte Vogelstimmen und freundliche Eingeborene zeigen, daß die allererste Durchquerung des Ozeans der Vier Winde und die Entdeckung Tandocohr genannten Landes ein voller Triumph ist!

10.Mond 105: Zahlreiche neue Schiffe mit Abenteurern, Kriegern, Forschern und Gesandten des Kalifen stechen von Azhur aus in See, um die Erkundung des neuen Landes voran zu treiben, während in der kleinen Bucht über der rasch wachsenden Siedlung Nova Arcantia auf Westphyronia das Banner von Sonne und Mond heißt wird.

2.2.2.3 Fürst Raufin der Bär, Herr der Zynthia

Im Zusammenhang mit Azhur fällt häufig der Name des Barbarenfürsten Raufin, dessen eigenständige Provinz durch die Großmacht Azhurs geschützt wird. Einen Einblick in die Verhältnisse um diesen besonderen Fürsten gibt vielleicht ein Artikel eines azhurischen Gelehrten aus dem Jahre 105, im sechsten Mond:

Kurze Zeit nach der Übernahme des Throns zu Niormar durch Sonol Acronn kamen azhurische Späher im sechsten Mond des Jahres 102 nach Slonga an die Grenzen des Landes von Fürst Raufin mit demselben Namen, das am Rande der großen Wüste von Nurmut im Milinkagebirge liegt. Schon bald war offen-

kundig, daß Raufin ein guter Nachbar sein würde, zumal er keinerlei Expansionspläne, geschweige denn Kriegspläne hegte, wie uns sogar Irunatha versicherte.

In jenen Tagen war eine solche Einstellung (und ist wahrscheinlich heute noch) sehr außergewöhnlich und beachtenswert. Man zeige mir einen Herrscher, der nicht (mehr oder weniger militant) darauf bedacht ist, seinen Macht- und Einflußbereich ständig auszuweiten! Raufin hingegen beansprucht nicht einmal umliegendes Niemandsgebiet, sondern begnügte sich mit seinen beiden Heimatprovinzen, in denen sich auch seine eindrucksvolle Festung befindet. Das Volk Raufins mag - gemessen an anderen Ländern - ein primitives Leben führen, fernab von großen Städten und Siedlungen, am Rande der unfruchtbaren Wüste und des kargen Gebirges. Jedoch in vieler Hinsicht muß einem dieses Land zivilisierter als die meisten anderen Reiche erscheinen, - Azhur eingeschlossen - zumal ihm eine alte Kultur zugrunde liegt.

Seit Menschengedenken und seit Beginn der Existenz Phyronias lebt dieses Volk im gewaltigen Milinkagebirge. Eine traditionsreiche Priesterschaft, die sich auch auf großartiges Wissen der Magie stützen kann, bestimmt mit einem Hresonkult das religiöse Leben der Bevölkerung. Eine weitere hoch angesehene Gruppe bilden die gut ausgerüsteten und weithin geachteten Krieger, die immerhin an die 60.000 Mann umfassen und die unter anderem auch die Technik der Katapulte beherrschen. Raufins Land besteht, wie bereits gesagt, weitgehend aus ödem Gelände, so daß Ackerbau nur am Rande des Milinkagebirges möglich ist, wo einige Quellen zu finden sind, deren Wasser sich jedoch bald im Sand der Wüste verliert. Eine wichtige Lebensgrundlage bildet deshalb die Viehzucht im Hochland von Milinka, wo das Vieh an vereinzelt Wasserstellen und Brunnen getränkt werden kann und zwischen dem trockenen Gestrüpp genug Nahrung findet. Eine weitere Einnahmequelle stellt das Handwerk dar, das von Teppichwebern bis zu Goldschmieden reicht, wobei einfache, aber kunstvoll gefertigte Gebrauchsgegenstände, oft mit religiösen Motiven oder Darstellungen, einen Großteil der Handwerksarbeit einnehmen.

Die Bevölkerung ist in mehrere Clangruppen und Großfamilien aufgeteilt, die, obwohl von unterschiedlicher Größe, Tradition und Geschichte, sehr friedlich zusammenleben. Die Clanführer bestimmen auf Lebenszeit einen Anführer, der dann als Fürst in der Festung residiert und die wichtigsten Geschicke des Landes lenkt, auch wenn er an diesem Posten nicht viel zu tun hat, da das Land, wie bereits gesagt, sich in der Außenpolitik sehr passiv verhält und auch kein großes Interesse an der Aufnahme diplomatischer Beziehungen zu anderen Ländern zeigt. Im Grunde hätte Raufin eine recht unauffällige Existenz gehabt, wenn nicht plötzlich Falon von Lasendos im elften Mond des Jahres 102 ohne Anlaß und Vorwarnung seinen kleinen Nachbarn überfallen hätte. Das damals schon recht mächtige Reich hätte natürlich keinerlei Schwierigkeiten gehabt, das Heer von Raufin niederzumachen, wenn der Herr der Zynthia nicht sofort mit seinen Kriegern geflohen wäre.

Die erwähnten Kultpriester hatten es nämlich mit ihrem alten Wissen, das vielleicht sogar auf solonische Erkenntnisse zurückgehen mag, geschafft, die Grenzen des Raumes und der Zeit zu durchbrechen und ein Dimensionstor zu öffnen! So konnte sich Raufin mit seinem Heer ohne Blutvergießen nach Westphyronia absetzen, natürlich nicht, ohne Lasendos ewige Rache für seine Vertreibung zu schwören. Von diesem Zeitpunkt an verliert

sich Raufins Spur im fernen Exil auf West-Phyronia.

Nach der hinterhältigen Eroberung durch Lasendos verstrich zunächst einige Zeit ereignislos. Das damals recht kleine und schwache Azhur wagte es nicht, sich lautstark über diese ungeheuerlichen Vorgänge bei Falon zu beschweren, da selbiger auch Azhur gegenüber nicht gerade freundlich gesinnt war und offensichtlich aus Prinzip keine Briefe beantwortet. Wesentlich entspannter und freundschaftlicher wurde Azhurs Verhältnis zu seinem Nachbarn erst nach der Übernahme durch die religiös orientierte Regierung von Oberguru Oratrium, die damals im Krieg mit Gondor lag. In jener Zeit kam Azhur auch auf die Idee, eine auserwählte Forschergruppe in die Festung Raufins zu entsenden, um die große und alte Kultur dieses Landes genauer zu erforschen. Mit der Einwilligung aus Lasendos begann diese Gruppe um Victor Teriotresto, dem Vorsitzenden des mit Magieforschung beschäftigten Hochmeisterforums, seine Arbeit.

»[...] In den Gewölben unter der mächtigen Festung fanden wir zu unseren großen Überraschung nicht nur wertvolle Zeugnisse einer alten Kultur, die man beim Anmarsch der Lasendorianer dort verborgen hatte, wie z.B. einen goldenen Kelch mit magischen Fähigkeiten, sondern auch eine teilweise verschüttete Teleportanlage.«

Eifrig begann das Hochmeisterforum mit der Untersuchung dieser erstaunlichen Anlage, die leider nicht mehr funktionierte. Währenddessen hatte sich die politische Lage jedoch einmal mehr verändert, als Taman von Lasendos an die Macht kam und in Azhur erste Indizien dafür entdeckt wurden, daß Taman eine böse Verschwörung im Schilde führt. In jenen Tagen nahm Sonol Acronn in weiser Vorahnung Kontakt zu Raufin in Westphyronia auf und bot ihm an, seine Rückkehr zu ermöglichen, falls sich Azhurs Befürchtungen bezüglich Lasendos bewahrheiten sollten. Begeistert von der Aussicht, wieder in seine alte Heimat zurückkehren zu dürfen, schickte Raufin einige seiner Priester sowie alle notwendigen Informationen, um die Teleportanlage wieder in Betrieb zu nehmen. Da inzwischen die Beweise über die Verschwörung von Taman gegen die Furchtlose Allianz des Südens in Niomar auf dem Tisch lagen, ordnete der Großmogul-Kalif einen sofortigen Beginn der Instandsetzung an.

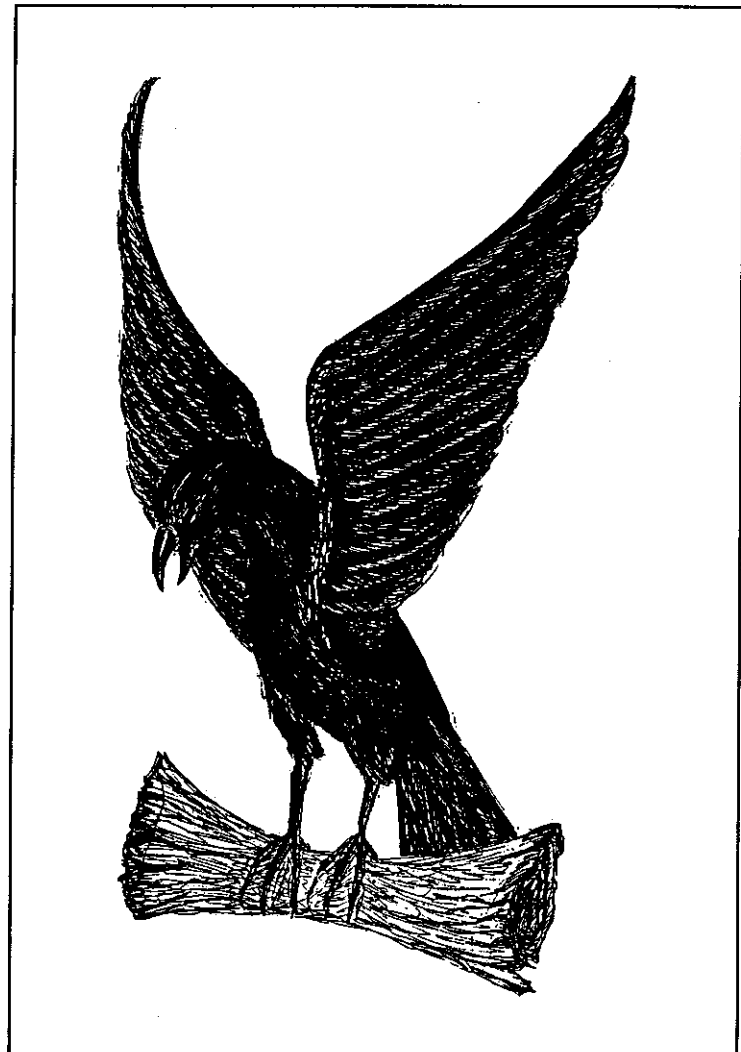
Unter dem Mantel einer geheimen Aktion gelang es der Forschergruppe, die offensichtlich von Lasendos vergessen worden war, das Teleport-Tor wieder zu reparieren. Als dann im neunten Mond des Jahres 104 der Krieg richtig entbrannte, konnte Raufin am Rande der großen Schlachten im Norden und Süden des Milinka-Gebirges seinen Mannen in die Festung teleportieren und die dortige kleine Garnison von Lasendos im Handstreich überwältigen. Seit dieser erfolgreichen Rückkehr und Rache residiert wieder der rechtmäßige Herrscher in der Festung im Milinkagebirge, Fürst Raufin der Bär! An dem weiteren Verlauf der Kämpfe beteiligt sich Raufin zum Dank an Azhur, indem seine Krieger weitgehend verlassene Provinzen des Feindes besetzen und so zu einer Schwächung von Lasendos beitragen.

An großen Schlachten nahmen seine Krieger nicht teil. Mit Beginn der Friedensverhandlungen zwischen Azhur und Lasendos ist wieder die beschauliche Ruhe von einst in das Land des Herren der Zynthia eingekehrt. Auch wenn sich Lasendos zur

Zeit noch gegen eine Anerkennung der Existenz Raufins sträubt, offen über einen neuen Angriff auf das Land nachdenkt und den Fürsten sogar als Chaoskrieger verleumdet, ist die endgültige Rückkehr Raufins eine besiegelte Sache, zumal Azhur keinerlei militärischen Aktionen gegen seinen ehrenwerten Verbündeten dulden wird.

2.2.3 Beleriand

Beleriand, das Reich der Elben, machte sich vor allem nach der Trennung der Kontinente durch seine zusammenhängenden Geschichten im Götterboten einen Namen. Die Elbenrasse der Solosimpe führt die menschlichen Ainu - Kinder des Nordsterns - seitdem derart zufriedenstellend, daß Aufstände weit entfernt liegen. Seit 105 rückt es immer mehr an die Spitze der Reiche Phyronias vor. Seit dem 12. Mond 105 ist die eigentliche Regentin des Reiches, Königin Mischimumu, verschollen, doch führt seitdem der oberste Heerführer Beleg Cuthalion die Amtsgeschäfte souverän weiter. Erst im Jahr 108 kündigte sich ein Wechsel der in Regierung an, als im 8. Mond der Heerführer Beleg Cuthalion provisorisch die Amtsgeschäfte der verschollenen Königin übernimmt.



2.2.4 Belegost

Ein seltsames Reich der Zwerge, offiziell untergegangen, läßt es aber immer noch von sich hören. Insbesondere im Bankgeschäft scheinen die Zwerge immer noch aktiv zu sein.

2.2.5 Caladineikos

Der langjährige Ratsvorsitzende Alexander Golkos dieses an sich alten Reiches präsentierte sich der Öffentlichkeit erst im Jahre 103. Sein Reich teilt sich San Solon, eine Insel im Südmeer, mit Sicmeobee. Zwar ist seine Expansion seit 105 dadurch eingeschränkt, doch organisiert das Reich regelmäßig Sportspiele und ist Sitz des Post-Aralaans, der neben dem Götterboten einzig regelmäßig erscheinenden Zeitung Phyronias. Im gleichen Jahr startete das verrufene Reich Nebue seine Turbo Turbo-Werbeaktion, einer bald ge-

fürchteten und berüchtigten Droge auf ganz Phyronia. Bereits im Jahr 103 wird vor dem Getränk gewarnt. 15.11.104 Die ersten Renntage in Caladineikos. 4.5.106 Aufruf zu den 3.Renntagen in Caladineikos

Im 4.Mond 107 werden Gerüchte über einen Bürgerkrieg in Caladineikos laut. Noch im gleichen Mond, am 5.4.107 beginnt Sicmeobee eine Offensive auf mehrere Handelszentren des Nachbarreiches. Nach dem Angriff Sicmeobees im 6.Mond 107 wird Caladineikos zu einem Brennpunkt des San-Solon-Krieges neben dem Krisenherd Psi/Rayç. Im 8.Mond des Jahres fällt in einer Schlacht die Magierin Lydia Doran. Sie nimmt jedoch den Herrscher Sicmeobees mit in den Tod. Noch im gleichen Mond ergreifen Gondor und Lasendos Partei für Caladineikos. Als weitere Verbündete treten Belerian, Trapezunt und Rayç in die Allianz gegen den Aggressor Zhangouce ein.

Schließlich deckt Caladineikos am 5.5.108 die Verbindungen Nebues, das den Vorsitz über den ITPR hält, und Sicmeobee auf. Zudem werden Motive für den Angriff Sicmeobees und damit den Auslöser des San-Solon-Krieges geliefert. Als Scheinreich von Sicmeobee verkaufte Nebue die Droge Turbo Tubo. Caladineikos war mit seinen Forschungen der Droge auf der Spur, so daß ein Angriff Sicmeobees folgen mußte, um seine Beteiligung am Drogengeschäft zu vertuschen und die Aufmerksamkeit abzulenken.

2.2.6 Caledonien

Der Schriftgelehrte Méredin an seinen Freund den Zauberer Boû-Thadir, Shada-dûs, Roter Turm

»Diese Zeilen schreibe ich Euch am 17. Tag des 1. Mondes im Jahre der Götter 102 nS. Bis sie Euch auf dem langen Karawanenweg erreichen, sind sicherlich viele Wochen vergangen.

Seit meiner letzten Nachricht ist nun fast ein halbes Jahr vergangen, in dem ich ein gutes Stück auf meiner Reise durch Tagatha zurückgelegt habe. Weder Krankheit noch ein anderes Unheil hielten mich auf - den Göttern sei Dank!

Fast einen Mond halten ich jetzt schon im uns bisher unbekanntem Reich von Caledonien auf, und ich muß Euch sagen: Caledonien wird eines meiner faszinierendsten Kapitel in meiner Reisebeschreibung werden - als Land der Gegensätze, das mir noch immer teilweise unverständlich ist.

Schon die Landesnatur ist vielfältig. Einerseits weite, fruchtbare Ebenen, andererseits ragen die grandiosen Gipfel der Skkanden im Osten förmlich in den Himmel hinein. Im Westen brandet das Meer unaufhörlich gegen die wilde Küste, im Süden erstreckt sich dagegen ein Meer aus Sand so weit das Auge reicht und läßt mir seiner Lebensfeindlichkeit jede empfindsam Seele erstarren. Und zwischen all diesen Extremen finden sich auch noch gefährlich urwüchsige Wälder.

Die Menschen, die diese erstaunliche Landschaft bevölkern, sind womöglich noch gegensätzlicher. Auf so engem Raum habe ich auch im entferntesten noch nie so viele un-

terschiedliche Menschentypen gesehen, die in eine Unmenge kleinere und größere Clans aufgespalten sind. In ihrer Vielfalt ist ihnen nur der Stolz auf ihr Land, eine ausgeprägte Eigenwilligkeit und ein unbändiger Freiheitsdrang gemeinsam.

Ach, wovon soll ich Euch zuerst berichten? Vielleicht von den Angehörigen des Seefalken- und des Biberclans, die ich bei meiner Ankunft an der Küste Caledoniens zuerst kennenlernte? Hervorragende, drahtige und braungebrannte Seeleute, die vom Fischfang und dem Schwammtauchen leben.

Oder von den großgewachsenen, meist blond- oder rothaarigen Bergadlern, die den steilen Hängen der Skkanden ihren Lebensunterhalt abtrotzen? Sie sind einer der wildesten und kriegerischsten Clans der Caledonier. Die baumlangen, kräftigen Kämpfer bieten in ihren metallbesetzten, ledernen Ausrüstungen einen wahrlich martialischen Anblick, der allein schon einem Gegner der Fürchten lehren kann.

In den Bergen liegt auch die gewaltige Festung Titania, die den tief eingeschnittenen Paß zwischen den gewaltigen Bergstöcken des Grensholl und des Trollekog beherrscht. Zu beiden Seiten der Festung ragen die unbesteigbaren Felswände viele hundert Meter nahezu lotrecht hinauf. Nach einer alten Legende der Bergadler soll ein über die Eigenwilligkeit der Bewohner erzürnter Gott hier das Gebirge mit einem mächtigen Schlag seiner göttlichen Streitaxt gespalten haben - nun ja, bei der sprichwörtlichen Sturheit dieses Clans kann ich es durchaus glauben, daß es sich so abgespielt hat...

In den Panther- und Bären findet man dann das genaue Gegenteil der Bergadler, wenn man vom Aussehen ausgeht. Klein und flink leben sie hauptsächlich von der Jagd in den Wäldern. Durch ihre grüne Kleidung verschmelzen sie förmlich mit dem Wald und werden oft selbst vom Wild nicht mehr wahrgenommen. Ihre Bogen wissen sie gar trefflich zu verwenden.

Ach, es gäbe noch so viel, was ich Euch gerne berichten möchte. Von dem Löwenclan, dessen in weiße Burnusse gehüllten Angehörige sich mit ihrem untrüglichen Ortsinn selbst in der gefürchtetsten Wüste behaupten können. Oder von den listigen reisenden Händlern der Füchse. Oder auch von den großen, in ihrer Lebensart so unterschiedlichen Clans der Wölfe und Tiger, die weite Teile der Ebenen bewohnen und von der Landwirtschaft leben, und, und, und...

Um das Bild noch weiter zu verwirren, findet man vor allem in den Städten viele ehemalige Flüchtlinge und Reisende aus allen möglichen Ländern, die hier in Caledonien hängengeblieben sind und mit ihren Nachkommen neben den Clan-Angehörigen eine weitere Bevölkerungsgruppe stellen. Sie findet man im Zentrum des Landes, der Hauptstadt Caledonia, und vor allem in der zweitgrößten Stadt des Reiches. Letztere ist wirklich in Fall für sich - geht es im Rest des Landes schon bunt zu, ist die Hafenstadt Trondhaven die vielfältigste Ansammlung von Menschen, die ich auf meinen Reisen bisher erlebt habe, der Schmelztiegel schlechthin.

Alle Menschenrassen scheinen hier vertreten zu sein. Ihr könnt es Euch wahrscheinlich nur schwer vorstellen, aber als ich durch die Gassen der Hafenstadt streifte, wurde ich

immer wieder förmlich erschlagen von dem brodelnden Leben, von der Vielfalt an Sprachen, Hautfarben, Größen und Kleidungsstücken der dichtgedrängten Menschenmassen, von den vielen Farben und exotischen Gerüchen, von den Basarauslagen - ich glaube fast, daß es nichts gibt, was man in Trondheim nicht erhalten kann. Selbst faustgroße grüne Smaragde aus dem sagenhaften Chanat Shem habe ich gesehen.

Die Menschen aus allen Herren Länder, die nach Caledonien gefunden und sich hier niedergelassen haben, etablieren sich hauptsächlich im Handwerk und im Handel und haben ihre verschiedenen Volksprodukte auch hier heimisch gemacht. Um ein Gegengewicht zu den Clans der ursprünglichen Caledonier zu bilden, haben sie sich zu teilweise mächtigen Gilden zusammengeschlossen.

Ihr werdet Euch sicherlich verwundert fragen, wie eine Nation auf so unterschiedlichen Menschen beruhen kann, lieber Freund. Auch ich hätte es nicht für möglich gehalten, wenn ich es nicht mit eigenen Augen sehen würde. Ich habe mich natürlich auch mit der Geschichte meines Gastlandes beschäftigt, die einige Unklarheiten erklärt...

Die verdammenswürdige Slonga hat hier unfreiwillig Geburtshilfe geleistet. Seit alters her waren die Clans in fürchterliche, blutige Kriege und Blutfehden verwickelt. Dann brach der Große Krieg über Tagatha-Treboas herein. Einer der mächtigsten Heerführer Slongas, der grausame Koru al-Gandas, dessen Name verflucht sei bis in alle Ewigkeit, überzog das Land mit Krieg, und die Zahl seiner Chaoskrieger war gleich einem Heuschreckenschwarm, der alles verfinstert. Ein Clan nach dem anderen wurde unterworfen, wobei einige eine solche Gegenwehr leisteten, daß sie fast ausgerottet wurden. Zum ersten und einzigen Mal mußten die stolzen und mächtigen Krieger ihr Knie beugen und einem fremden Herrn Tribut zollen.

In dieser Lage, gedemütigt unter fremder, unerbittlicher Knute, erhob der Führer der Bergadler, Hardanger, den man später den Großen nennen sollte, seine Stimme in den geheimen Versammlungen der Clans. Ihm gelang das schier Unmögliche - die seit Jahrhunderten verfeindeten Clans schlossen sich zusammen und ein Volksaufstand fegte die verhassten Garnisonen der vom weiterziehenden Heer des Chaosfürsten zurückgelassenen Chaoskrieger hinweg. Nie mehr sollte eine fremde Macht die Clans unterwerfen, das schworen sie sich in der Stunden des Sieges feierlich zu. Dies war die Geburtsstunde der Charta Caledonia, deren Gesetze die Grundlage der Republik Caledonien bilden.

Ja, Ihr lest richtig, der Republik Caledonien. Die Menschen sind zu stolz, um einen absoluten Herrscher über sich thronen zu lassen. Oberstes Entscheidungsorgan ist in Caledonien der Ewige Thing, der seinem Namen alle Ehre macht - er tagt buchstäblich Tag und Nacht. Jeder Clan hat dort eine Stimme. Große und Mächtige leisten es sich, ständig einen Vertreter im Thing präsent zu haben, während die kleineren Clans meist nur bei wichtigen Entscheidungen vertreten sind. Wirkliche Vollzähligkeit ist daher eine äußerste Seltenheit.

Die Atmosphäre im Ewigen Thing mit seinen Debatten könnt Ihr Euch nicht vorstellen. Gelegentlich hatte ich bei meinem Besuch dort den Eindruck, daß Rededuellen zuweilen um ihrer selbst willen geführt wurden - nun ja, vielleicht werden die vorhandenen

Energien der streitlustigen und debattierfreudigen Caledonier so in vernünftige Bahnen gelenkt.

Dem Thing ist die eigentliche Regierung verantwortlich, der Rat der Protektoren, dem elf Caledonier angehören, von denen jeder einen festumrissenen Aufgabenbereich hat. Während zehn dieser Protektoren vom Thing gewählt werden, genießt der Vorsitzende des Rates, der sogenannte Landprotektor, eine Sonderstellung: Er wird für zehn Jahre vom gesamten Volk gewählt! Man stelle sich nur vor, wenn dieser Akt der Gleichmacherei auf Tagatha-Trebo's Schule machen würde, wirklich der Umsturz aller Werte! Wählbar sind übrigens bei diesem unerhörten Vorgang alle Protektoren. Alle zehn Jahre wieder ziehen durch einen Eid auf die Götter zur Neutralität verpflichtete Helfer durchs Land. Sie sammeln die Wahlentscheidungen in Form von Tonscherben ein, die je nach Kandidat eine unterschiedliche Farbe besitzen. In anschließend versiegelten Säcken werden diese Scherben zum Berg der Entscheidung gebracht, der in der Nähe der Festung Titania liegt, dort nach Farben sortiert und aufgehäuft. Der Kandidat, dessen Haufen am höchsten ist, wird neuer Landprotektor. Wo bleibt denn da die Autorität, die ein Herrscher doch besitzen muß? Ob vielleicht doch das Chaos seine Hand im Spiel hat?

Wie dem auch sei, ich habe obiges Spektakel bei meiner Ankunft nur um wenige Tage verpaßt. Der alte Landprotektor, Skarvang der Vorsichtige, wurde abgewählt und der junge Thorvanger neuer Landprotektor. Und dieser scheint für das Land - für mich ein Wunder bei obiger Wahlabsonderlichkeit - tatsächlich die bessere Wahl zu sein. Unter Skarvang war es zu starken sozialen Spannungen gekommen, da die Gilden mit aller Macht einen Anteil an den politischen Entscheidungen forderten, eine traditionsbehaftete oder an einer Aufwertung der Gilden aus wirtschaftlichen Gründen nicht interessierte Clan-Mehrheit eine Aufnahme der Gilden in den Thing aber immer wieder ablehnte.

Der neue Landprotektor brach die alte Mehrheit binnen kurzem auf, so daß nun die zwölf mit Abstand größten Gilden in den Thing aufgenommen und die inneren Streitigkeiten beigelegt wurden. Mit einer erstaunlichen Tatkraft wendet sich Thorvanger, der als Landprotektor auch Befehlshaber der caledonischen Legionen ist, seinem eigentlichen Aufgabenbereich zu - der Außenpolitik.

Unter Skarvang, dem Vorsichtigen, haben sich gewaltige Energien im Lande aufgestaut, die Thorvanger nun freisetzt. Die Nachbargebiete, schon lange von Caledonien wirtschaftlich abhängig, werden jetzt auch formell von der Republik geschluckt, die sich dadurch schnell ausdehnt. Ohne zu übertreiben, glaube ich behaupten zu können, daß Tagatha noch manches von Caledonien hören wird. Dies scheint mir eine gute Stelle zu sein, um diesen Brief abzuschließen. Ich hoffe, Euch geht es gut und wünsche Auch viel Erfolg bei Euren Forschungen.

Möge Hreson über Euch wachen und Irunatha mit Euch sein!«

Méredin

2.2.7 Cargon

Cargon ist erst ein junges Reich, tritt dabei jedoch die Nachfolge des untergegangenen Reiches des Silbernen Löwen, einer alten Macht im Nordwesten des Kontinents. Damit teilt sich das Königreich, das erstmals im 12. Mond 105 durch ein Preisausschreiben auf sich aufmerksam machte, eine alte Geschichte mit dem Mammut Caledonien. Denn nach cargonischer Lehrmeinung gingen beide Reiche aus dem Großreich (Alt-)Cargon hervor, das in den Wirren des Zweiten Großen Krieges unterging. Während sich im Osten die Clans Caledoniens herausbildeten, etablierte sich im Westen um die alte Hauptstadt Aragath das Reich des Silbernen Löwen.

Als in Aufständen nach dem ursprünglichen Herrschergeschlecht Cargons gerufen wurde, nahm schließlich Aslaan die Führungsrolle seiner Vorfahren an und setzte mit der Übernahme des Herrscherzepters den Grundstein für die Neugründung Cargons. Aufsehen erregte das Reich im 6. Mond 107 durch die Volksfront von Cargon unter Tiso Rio, die Azhur aufforderte, die Provinzen in Tandocohr aufzugeben. Am 5.5.108 wird Tiso Rio tatsächlich gefaßt und entpuppt sich als General in der Armee Cargons. Cargon entschuldigt sich öffentlich bei Azhur und die Konflikte wegen der Volksfront werden beigelegt.

2.2.8 Gondor

Die Nachfahren eines Dienervolkes der Solonen sind die Urvater des Reiches Gondor, das von seinem südöstlichen Nachbarn Lasendos durch einen Gebirgszug getrennt wird. Doch sind dies nicht die einzigen Bewohner des alten Reiches. Auch die Aglarond, ein handelsstüchtiges Volk ehemaliger Freibeuter, wie Waldelben und Khazad-Zwerge finden ihre Heimat in den Grenzen Gondors. Die Gründung des Reiches setzt man im Jahre 16 vS fest, als der Herzog Gorodun I - von den Elben Gondor der Herrliche genannt - für seine Verdienste von seinem Lehnsherren die Mark Gondor geschenkt bekam. Während des zweiten Großen Krieges (im Jahre 0) führte Heermeister Forl Telperion die Reichsgeschäfte, da der rechtmäßig Herrscher Meldor noch im Knabenalter war. Hauptstadt des Reiches ist Luxor, deren Rettung vor dem Barbarenvolk der Ronnen einer Sage nach dem Götterboten Grehus zu verdanken ist.

Da der Adler Wahrzeichen des göttlichen Boten ist, verwundert es nicht, daß sich die hochgehaltene Kunst der Falknerei auch im Reichswappen Gondors mit einem Adler präsentiert. Beherrscht wird das Reich seit der Zeit der Erforschung nominell von den beiden Königen Turin und Maeglin, die sowohl den Verwaltern der Urprovinzen als auch dem Rat von Gondor vorstehen. Oberster Heerführer ist Finarfin Telperion. Zur Landesgeschichte lasse ich aber lieber den Herrscher selbst sprechen. Ein Bericht aus dem sechsten Mond des Jahres 105:

2.2.8.1 Wanderungen, Wandlungen und Verwunderungen von Turin von Gondor

»Seid begrüßt, meine lieben Freunde, Feinde und Wegesgenossen. Viele Monde vergingen, daß ich meine Heimat verließ und meinen Bruder Maeglin die alleinige Herrschaft

der Amtsgeschäfte übergab. Nun, vieles hat sich in der alten Heimat geändert, viele gute Verbündete leben nicht mehr, neue wurden dazugewonnen, aber auch neue Feinde schuf man sich. Man denke da nur an das Zwergenreich Belegost, das Gondor bis zuletzt im Kampf gegen Lasendos unterstützt hat oder an Zipangu, dem Gründungsmitglied der ALLIANZ oder an den großen Zwist mit Adalien, der nur im letzten Moment durch geschickte Verhandlungen abgewendet werden konnte. Der große Krieg, der zwischen Gondor und Lasendos herrschte, wurde beigelegt, ja, es entstand sogar nach anfänglichem Mißtrauen eine innige Freundschaft zwischen Maeglin und Taman. Doch all dies sind alte Geschichten, die zu oft im Götterboten und in anderen mehr oder weniger kurzlebigen Publikationen breitgetreten wurden. Was interessiert, ist die Gegenwart, zu der ja schließlich jedes Reich etwas beiträgt. Ich möchte Euch heute von meinen Wanderungen durch Phyonia erzählen, die ich unerkant durch viele Reiche auf Ost- und Westphyonia unternahm...

Begonnen hat alles damit, daß ich den ewigen Zwist müde war. Zu einer Zeit, in der der Konflikt Gondor-Adalien beigelegt war, und sich soeben der Krieg mit Lasendos anbahnte, beschloß ich eines Morgens, Maeglin die völlige Herrschaft über Gondor anzuvertrauen und mich auf die Wanderschaft zu begeben. Ich baute zusammen mit meinem treuen Diener Guntheralis ein Boot, das groß und stabil genug war, den Validus zu befahren. Ich beschloß, mir die unterirdische Quelle, die auf dem Reichsgebiet von Belegost liegt, anzusehen und zu erforschen, warum dort vor sechs Monden Chaoskrieger auftauchten. Die Fahrt dorthin verlief ruhig, von Dorfbewohnern wurden wir herzlich empfangen. In unserer Kleidung, die wir einem Wanderer abkauften, wurden wir nicht erkannt.

Als am dritten Tag unserer Reise das Opulentusgebirge vor uns auftauchte, aus dem der Validus entspringt, konnte man bereits sehen, daß hier einmal das Chaos geherrscht hatte. Überall lagen verkohlte Baumstämme herum, und ein Geruch von Verwesung drang uns aufdringlich in die Nase. Doch wir ließen uns dadurch nicht abhalten und drangen in den Berg ein. Nach etwa zwei Stunden Fahrt durch einen fast zu ruhigen Validus und tief herabhängende Felsvorsprünge kamen wir in einen See, dessen Grund grünlich im durch Felsspalten hereinfallenden Licht schimmerte. Die hohe Halle war in ein sanftes grünes Licht gehüllt, das in keiner Weise daraufhin deutete, daß hier einmal das Chaos geherrscht hatte. Auch der üble Geruch, der uns in der Einfahrt zur Grotte noch entgegen schlug, war hier nicht auszumachen. Da der See kein Geheimnis barg, beschlossen wir nach einer ausgiebigen Rast, durch den anderen Ausgang, der hell am anderen Ende der Grotte schimmerte, weiterzufahren.

Als wir wieder im Freien waren, lagen links von uns die Ausläufer des Opulentusgebirges und rechts die weite Tiefebene von Gondor. Bis zum Anbruch der Nacht paddelten wir unermüdlich weiter. Dann beschlossen wir anzulegen und zu übernachten, um am nächsten Tag frisch und gestärkt das Gebirge zu überqueren und in das Zwergenreich Belegost vorzudringen. Als wir am nächsten Tag erwachten, lag dichter Nebel über den Bergen. Trotzdem wagten wir den Aufstieg. Unser Boot ließen wir an einer Weide angebunden im Validus. Wir nahmen nur das nötigste Gepäck mit. Der Aufstieg war durch den Nebel erschwert, doch selbst aufkommende, kalte Winde konnten uns nicht von unserem Vorhaben abbringen.

Erschöpft, aber tief befriedigt kamen wir kurz vor Sonnenuntergang auf der anderen

Seite des Gebirges an und fielen sogleich in einen tiefen Schlaf, aus dem wir erst am Abend des nächsten Tages aufwachten. Wir verspürten großen Hunger und beschlossen, das in der Ferne auftauchende Dorf anzulaufen. Wir trafen dort in der Dunkelheit ein und fanden auf Anhieb eine Gaststätte, die um diese Tageszeit noch geöffnet und sogar recht gut besucht war. Der Wirt bot uns ein Zimmer an, das wir dankbar annahmen. Im Gasträum waren nur Zwerge und ein in braunes Tuch gehüllter alter Mann. Da sonst kein Platz mehr frei war, setzten wir uns zu ihm an den Tisch. Nachdem wir uns als Gondor vorgestellt hatten, fing der Alte auch gleich zu erzählen an. Er berichtete, daß er wie wir in der Welt herumwandere. Er käme im Augenblick aus dem Reich Marvenna, das östlich von Belegost und nordöstlich von Gondor liege. Dieses Reich wird von dem strengen und gerechten Herrscher Gil-Galad beherrscht, der im Augenblick eine Invasion durch Azhuranische Truppen befürchtet und deshalb alle Nichtmarvenner des Landes verwiesen hat.



Wir unterhielten uns noch eine Weile mit dem Alten, bevor wir uns verabschiedeten und uns schlafen legten. Am nächsten Morgen war für uns das nächste Ziel klar: Azhur. Doch dazu mußten wir Marvenna durchqueren, was nicht ohne Folgen blieb. Wir erwarben bei einem Pferdehändler zwei Reitpferde und einen Maulesel. Des Esel beluden wir mit dem Proviant und der Ausrüstung, die wir im Dorf kauften. Und so begaben wir uns auf die Reise durch Marvenna. Den Alten sahen wir am nächsten Morgen nicht mehr, wir sollten ihm jedoch noch öfters begegnen.

Bereits nach drei Tagesmärschen kamen wir gegen Mittag an die Grenze Belegosts. Wir beschlossen, nach einem Bauernhof oder Dorf zu suchen, um dort in Erfahrung zu bringen, wie die Lage momentan in Marvenna aussieht. Nach einer Stunde tauchte dann am Horizont ein Strohdach auf. Wir hielten darauf zu und wunderten uns, daß wir niemanden aus dem Haus kommen oder auf dem Feld arbeiten sahen. Doch als wir unsere Pferd an ei-

nem Baum vor dem Haus anbanden, kam eine Frau mit einem kleinen Kind auf dem Arm aus dem Haus. Sie sagte uns, daß wir uns bereits in Marvenna befänden. Auf unsere verwunderte Frage, wo denn der Bauer sei, antwortete sie, daß Gil-Galad alle Männer in die Hauptstadt berufen hat, um seine Armee auf einen möglichen Angriff vorzubereiten. Daß es bereits so weit gekommen war, hat uns doch sehr erstaunt. Wir verabschiedeten uns und ritten weiter gen Osten. Wir vermieden Städte und größere Dörfer, dennoch ließ es sich nicht vermeiden, daß uns der Proviant ausging. Da wir keine Waffen dabei hatten, um zu jagen, mußten wir wohl oder übel am vierten Tag, nachdem wir Marvenna betreten hatten, ein Dorf aufsuchen.

In der dortigen Dorfschenke stärkten wir uns und beluden unser Maultier wieder mit Proviant. Von dem Wirt erfuhren wir, daß Sonol Acronn in den Verhandlungen um einige Provinzen an der östlichen Küste gedroht hat, Marvenna anzugreifen, falls Gil-Galad nicht bereit wäre, zwei bestimmte Provinzen an ihn abzutreten. Vorsichtshalber hat der Herrscher die Armee in Alarmbereitschaft berufen, um einen möglichen Angriff durch Azhur nicht unvorbereitet entgegenzutreten. Die Fährverbindung zu Azhur ist eingestellt, in offizieller Seeverkehr existiert nicht mehr. Jedoch hat das Schiff eines segelndes Händlers momentan an der Hafenstadt Esran angelegt. Da dies die einzige Möglichkeit war, nach Azhur zu gelangen, legen wir als das Ziel unserer nächsten Etappe die Stadt Esran fest.

Unbemerkt trafen wir nach zwei Tagesmärschen dort ein. Das Handelsschiff lag noch im Hafen. Wir machten den Kapitän ausfindig, der sich bereit erklärte, uns mitzunehmen. Das Glück war auf unserer Seite, denn er wollte als nächstes Azhur anlaufen. Nachdem er sein Schiff wieder beladen hatte, legten wir dann früh am nächsten Morgen ab. Nach einer wilden und stürmischen Fahrt, von der ich hier nicht berichten möchte, holten wir unsere Segel gegen Mittag, drei Tage nach der Abreise, ein. Vor uns lag Azhur. Wir bedankten uns bei dem Kapitän, indem wir ihm Proviant abkauften, und machten uns gleich darauf in Richtung Hauptstadt auf. Dort angekommen baten wir um eine Audienz bei Sonol Acronn, dem Herrscher des Reiches. Wir klärten ihn über den Stand der Rüstung in Marvenna auf und baten ihn, seine Truppen doch möglichst schnell abzuziehen, denn dieser Krieg würde viele tausend tapfere Krieger das Leben kosten. Der Herrscher war einsichtig und versprach, den Grenzkonflikt mit Marvenna friedlich zu lösen.

Daraufhin hielten wir uns zwei Monde in Azhur auf und zogen dann weiter Richtung Gondor, denn dies war uns immer noch das liebste aller Reiche. Wir durchquerten Lasendos und nach einer langen Reise, die einen Mond dauerte, kamen wir an die Grenze zu Gondor. Das dortige Gebiet schien uns geradezu ideal, der Cerno bat reiche Fischgründe, der schattige Wald bot uns Schutz und ebenfalls reiche Jagdgründe. So ließen wir uns in einem kleinen Dorf nieder. Uns wurde eine Hütte zur Verfügung gestellt, in der wir heute noch leben, und in der ich diese Erzählung niederschrieb. Viele Monde sind seitdem vergangen, und ich sehe Gondor jetzt mit anderen Augen. Ich bin der Meinung, daß ich Gondor nicht im Stich lassen darf. Ich habe deshalb beschlossen, mich irgendwann wieder auf den Thron zu setzen, um dieses herrliche Reich wieder zur regieren. Doch im Augenblick bin ich hier sehr zufrieden und genieße das Leben, das ich unerkannt und anerkannt in diesem kleinen monarchenloyalen Dorf führe.«

Bereits im Jahre 101 kam es zu Auseinandersetzungen mit Adalien. An deren Stelle

traten um das Jahr 102 Grenzkonflikte mit Lasendos, als mit dem Tod seines Kaisers Tarsius Adalien in eine neue Ordnung eintrat. Wichtiger wurde jedoch bald der Konflikt um die Namensgebung der Reiche und Herrscher mit der F.A., allen voran Azhur, das Gondor mittels der Schwarzen Liste besonders scharf verurteilte. Dies gipfelte in einem Krieg im Jahre 104. Davon kündigt die folgende Erzählung aus dem siebten Mond 105:

2.2.8.2 Die kalten Winde von Belfalas

»Vor den stolzen Toren von Gondor stand einst ein Turm. Von ihm konnte man weit über die Bucht hinaus aufs weite Meer sehen. In kristallklaren Nächten soll man sogar die Wellen an die Küsten von Tandor klatschen gehört haben. Dort in dieser Bucht, die seit jeher nur Golf von Belfalas hieß, wehten warme Winde, die einen reichen Fischgrund garantierten. Jedes Netz, das die Fischer von Gondor und Marvenna auslegten, konnte prallgefüllt eingeholt werden.

Ich war der Wächter des Turms. Mein Name ist Iseldur ab Kinort. Meine Aufgabe war es, das Leuchtfeuer in stürmischen Nächten anzuzünden, daß ja kein heimkehrendes Schiff auf Grund liefe. Im unteren Teil des Turms war eine Halle, in der Handel getrieben wurde. Dort wurde der gefangene Fisch von den Fischern gegen andere Güter aus dem Innern des Landes getauscht. Wie es solche Plätze eben an sich haben, entstand nach kurzer Zeit auch eine kleine Taverne, in der Wanderer aus Lasendos, Marvenna oder Trapezunt einkehrten. Man unterhielt sich über die Geschichten, die man auf seinen Reisen hörte, oder trank auch nur sein Bier.

Dieses Bier war eins der besten Biere auf Tagatha-Trebos, denn seine Gerste wurde direkt am Golf angebaut, wo der Boden fruchtbar war und das warme Klima die Gerste reifen ließ. Dank der warmen Winde, nach denen der Golf auch kurze Zeit in Lasendos benannt war, erfreute sich die Bucht größter Beliebtheit als Reiseziel. Selbst Turin und Maeglin waren oft gesehene Gäste. Auch ich ließ mich dann und wann dazu bewegen, ein paar Humpen zu mir zu nehmen.

Dieses schöne Leben hörte abrupt auf, als am Horizont Schiffe aus Azhur auftauchten, die nichts Gutes verhießen. Die Schiffe liefen jedoch nicht in den Hafen ein, sondern änderten ihre Richtung und segelten auf die Nordküste von Lasendos zu. In der Taverne hörte ich die dort eingekehrten Soldaten munkeln, daß bald wieder ein langer Krieg ausbrechen wird, der viele Opfer kosten wird, wenn Hreson nichts dagegen unternimmt.

Zu dieser Zeit kam ein Schreiben aus Lasendos im Herrscherpalast zu Luxor an, indem Taman zu Lasendos Maeglin um Hilfe gegen einfallende Truppen aus Azhur bat. Da ein Freundschaftspakt zwischen diesen beiden reichen bestand, ließ Maeglin Schiffe besetzen, die auch sogleich aus dem Hafen liefen. Das Auslaufen der Schiffe konnte ich von meinem Turm aus sehr gut beobachten. Wahrlich, eine stolze Flotte.

Die Taverne wurde geschlossen und darin der militärische Stützpunkt der Gondor'schen Armee eingerichtet. In der Halle des Turmes lagerten jetzt keine Fische mehr, sondern Onager, Kettenhemden und Ballista. Die Gerstenfelder wurden zertrampelt,

als mobile Werften aufgebaut wurden, von denen aus Schiffe an jede Stelle des Golfes gesandt werden konnten. So verlief dann das Leben der Fischer so ganz anders, als sie es gewohnt waren. Anstatt mit ihren kleinen Fischerbooten zu ihren Fischgründen zu segeln, segelten sie nun, mit Kettenhemden bekleidet in den Golf hinaus, um die Flotte von Azhur zurückzuschlagen.

Immer mehr Schiffe entstehen in den Werften, immer mehr Waffen werden gelagert, immer mehr Wanderer greifen zu Schwertern, um Gondor und Lasendos im Krieg gegen Azhur zu unterstützen. Und der warme Wind von Belfalas weht jetzt kalt wie Eis.«

Im 7.Mond 106 startet Gondor eine Expedition in den Graben von Sirwenna. Nach dem Friedensschluß erhält dabei Unterstützung aus Azhur. Noch im gleichen Mond fordert Gondor einen Wechsel im ITPR-Vorsitz. Als Gwaiduar ein Truppenangebot Gondors zur Unterstützung gegen die Chaoskrieger des Heerführers Slongas Korum al Gandas brüsk ablehnt, kommt es zwischen mit dem Geschäftsführer des AHK zu einem Konflikt, der sich vom 10.Mond 106 bis zum 2.Mond 107 hinzieht.

2.2.9 Lasendos

Lasendos ist auch eines der Gründerreiche aus der Zeit des Erkundungsbeginn. Es findet sich westlich von Azhur. Neben einigen Grenzkonflikten mit Gondor konnte es im Jahre 102 das Reich Zipangu vereinnahmen. Nach der Teilung Phyronias im Jahre 103, unterzeichnete Lasendos schließlich im Jahr 104 einen Freundschaftsvertrag mit Gondor. Dieser brachte dem Reich den Konflikt mit seinen Bündnispartnern aus der Furchtlosen Allianz, Azhur und Rayç, ein. Nach diesem ist Lasendos zunächst stark geschwächt und verliert um das Jahr 106 seinen Konkurrenzreichen gegenüber einiges an Boden.

2.2.10 Melnibone

Zu den stillen, aber auch uralten Reichen gehört Melnibone. Eine feste Geschichtsschreibung scheint unbekannt, doch leiten die Bewohner des kontaktarmen Reiches ihre Herkunft von den Wahren ab, die nach einer sagenhaften Flucht durch die See des Schicksals und das Chaosmeer ihre Heimat auf Phyronia gefunden haben. Ganz entgegen ihrer derzeitige Außenpolitik ist das Volk mit dem Drachen als Wappen sehr kriegerisch.

2.2.11 Psi

Das kleine Inselreich ist ohne seinen großen Nachbarn Rayç kaum vorzustellen, da es im Grabenkrieg von Sirwenna traurige Berühmtheit erlangte. Sogar Verbindungen zu Slonga wurden dem recht jungen Reich nachgesagt, doch bemühte es sich nach Ende der Kampfhandlungen im Jahre 108/109 um einen Bund der Kleinreiche. Ein Bericht aus dieser Zeit macht das Trauma des Inselreiches deutlich:

2.2.11.1 Der Krieg im Graben von Sirwenna

Dieser Krieg wird als einer der längsten und unerklärlichsten Kriege auf Phyronia in die Geschichte eingehen. Schon der Beginn des Krieges ist strittig. Einige behaupten, er habe bereits im Mond des Anfang des Jahres 107 nBvS begonnen. Weder der Kriegsgrund noch das zuerst angreifende Reich, bzw. der für diesen Kriegsausbruch Schuldige, konnte bisher eindeutig geklärt werden. Es gab bisher keinen Krieg, wo die Schuldfrage so mysteriös ist. Hat Rayç Psi zuerst angegriffen oder umgekehrt? Ist die Theorie richtig, daß Sicmeobee oder ein anderes Reich mit der Invasion X den Krieg verschuldet hat, oder hat Slonga Ihre Finger mit im Spiel?

Das Kriegsende kann man auch nicht so leicht datieren. Endete er mit dem Vormarsch von Psi auf die Rayçische Festung am 19.07.108 kurz bevor ein Göttlicher Frieden über Rayç gelegt wurde, oder kann man die Schwarzwild-Affäre von Trapezunt, wo sich alle Nachbarreiche zusammenschlossen und in Trapezunt einmarschierten (16.11.108), noch dazuzählen? Oder aber endete der Sirwennakrieg wieder im Graben, wo er angefangen hat, mit einem Angriff von Psi am 20.01.109 in der Schlacht um das Eiru-Riff? Oder wird er sogar wieder ausbrechen, wenn die Friedensverhandlungen mißlingen? Dementsprechend sind viele Reiche in den Krieg verwickelt. Auf der einen Seite die Furchtlose Allianz, vor allem mit Rayç, Trapezunt (aktiver Kampfeintritt im 12.Mond 107) und Azhur (im 8.Mond 108), auf der anderen Seite Psi, bzw. Gondor, Lasendos, die Reiche der Barbarenvereinigung Orlich, Kendar und Tafla, zählt man den Schwarzwildkrieg dazu, was nach meiner Meinung aber als ein eigener Krieg anzusehen ist.

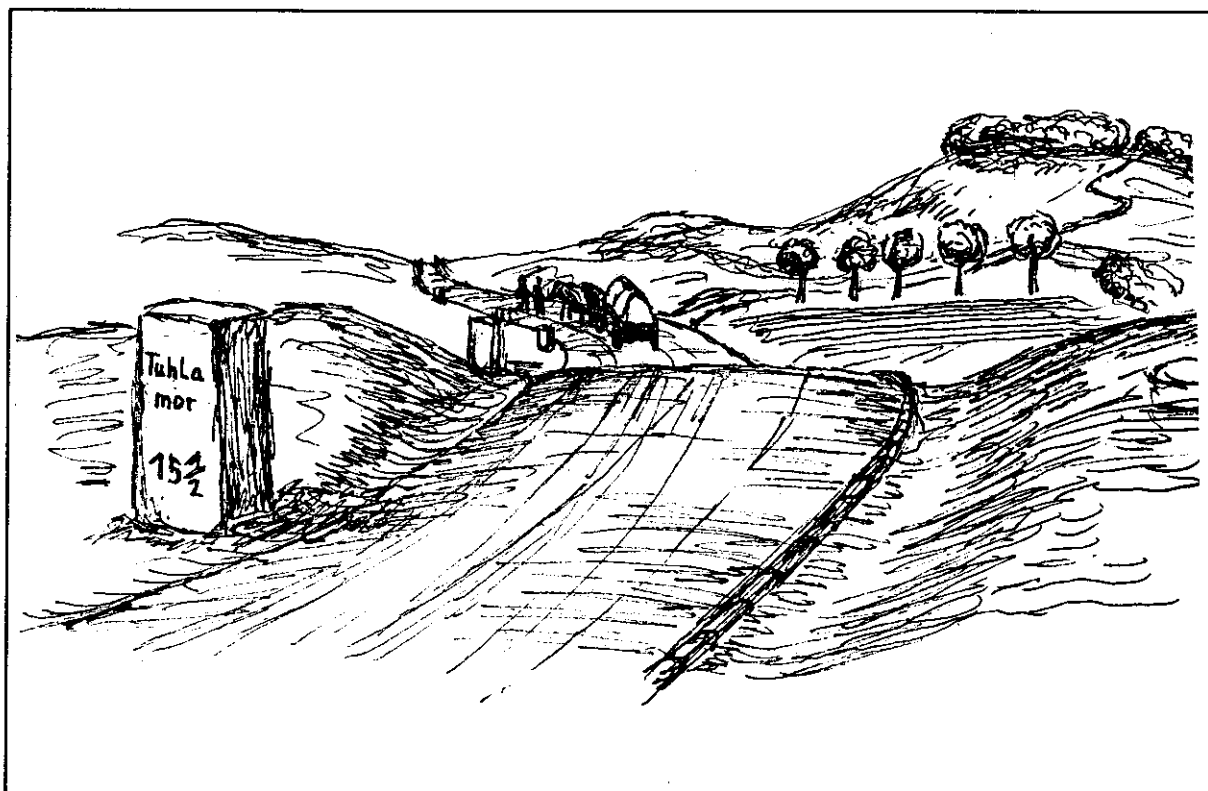
Ebenso sind Verbindungen mit dem San Solon Krieg entstanden, wobei zuzüglich zu den schon genannten Reichen vor allem Caladineikos und Sicmeobee verwickelt sind, sowie Belerian und der frühere Anführer der Barbarenvereinigung, Raufin. Rechnet man noch die anerkannten Vermittler Adalien und Caledonien dazu, sind alle Großreiche irgendwie in diesen Krieg verwickelt (Caladineikos wie Sicmeobee sind aufgrund des eigenen Krieges und den genannten Verflechtungen nicht als offizielle Vermittler anerkannt, obwohl auch deren Arbeit gewürdigt werden sollte). Erwähnenswert ist, daß Psi auf der Seite von Sicmeobee gegen Gondor, Lasendos und die VdB gekämpft hätte, wäre es zu Kampf gekommen und fast zeitgleich zusammen mit diesen im Schwarzwildkrieg gegen Trapezunt gezogen ist, wobei Trapezunt kurz zuvor als dessen Kampfgefährte auf Seiten Caladineikos' gekämpft hatte.

Aus all diesen Kämpfen kann man die Kompliziertheit dieses Sirwennakrieges erkennen, zusätzlich wurde diese Auseinandersetzung auch an der dritten Front mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln wie Spionage, Sabotage, Vergiften von Strömen, Aussetzen von Schwarzwild, Anzünden von Feldern und Propagandamitteln wie Verführungen der Zusammenarbeit mit dem Chaos und Verwendung von Slongawaffen, Verbreitung von Gerüchten, Lügen und Intrigen geführt. Diese Erläuterungen soll den Unbeteiligten Einblick in diesen längsten und unerklärlichen Krieg aus der Sicht Psis geben und den Beteiligten einen besseren Überblick verschaffen.

Die erste Invasion auf Psiwena

Die Invasion von Rayç im 10. Mond 107 auf die Eisküste von Psiwena, die im Norden der Insel der Vielfalt liegt, hat Psi aus zwei Gründen überrascht. Erstens, weil Rayç entgegen unserer bisheriger Annahme genau wußte, wo unsere Insel lag. Dabei dachten wir, wir hätten so geschickt erkundet, daß wir Rayç durch dieses Ablenkungsmanöver noch mindestens paar Monde von unserer Insel fernhalten könnten. Die Frage, woher Rayç die genaue Position unserer Insel kannte, hat Psi mit dem Vorhandensein eines Spion erklärt. Eine Provinz weiter, und Rayç hätte Psinor einnehmen können. Psi konnte zum ersten Mal seiner Vernichtung nur knapp entgehen. Zweitens, weil wir bis heute nicht wissen, woher diese Rayçische Flotte gekommen ist.

Da Psi den Wechsel davor alle Provinzen ohne Widerstand erobern konnte, wobei Psi auch die zwei Provinzen zurückeroberte, die es, wodurch auch immer verursacht, an Rayç verloren hat, konnte diese Flotte nicht von der Küste Rayçs kommen. Das mysteriös Auftauchen der Flotte genau über Psiwenna und genau neben den als Ursprung des Krieges erkannten Wasserprovinzen führte in Psi zu der Überzeugung, daß Rayç die Vernichtung von Psi sehr genau geplant hatte. Psi hat mit einen Angriff auf die von uns schnell erbaute



sogenannte 3 Turmfestung gerechnet, der aber erst zwei Monde später stattfand. Dies war die erste Schlacht, wo Truppen beider Reiche aufeinandertrafen. Auch hier kann man eigentlich nicht von einer Schlacht sprechen, denn den 28.000 Kriegern mit wahnsinnig viel Gerät, welches wir zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht näher kannten, standen ganze 1.000 Bogner nur mit Ihren Bogen und Messer bewaffnet entgegen. Ein Überlebender berichtet:

»Also, wir standen auf den Gipfeln des Alpwen Berglandes und konnten von weiten schon die 400 Galeeren und 300 Langschiffe auf die Eisküste zukommen sehen. Damals konnte man da noch landen. Durch die vielen Schneefälle sind die Eisschollen so hoch geworden, daß man dort nicht mehr ohne weiteres landen kann, jetzt ginge das nur noch mit der caladineikos'chen Treppe. Wir waren sogar zuversichtlich, die Rayçer von der Eisküste zu vertreiben, denn wie alle Psianer, die noch keine Niederlage erlitten haben, waren wir zu überheblich und zu stolz auf unsere Insel. Hier oben in Alpwen sind wir sicher, während die Rayçer unten erfrieren, dank unserer schönen Insel der Vielfalt können wir gar nicht verlieren.

Dann hieß es, wir marschieren ganz zum Norden um von da oben mit dem guten Schußfeld auf die gerade landenden Rayçer zu schießen. Da sahen wir erst, daß Rayç sogar mit 6.000 Offizieren angriff, aber einen tapferer Psianischer Bogner schreckt auch das nicht ab, so gaben wir eine Salve unserer Pfeile ab, die auch sehr gut im Ziel lag. Doch gingen nur wenige Rayçer dadurch zu Boden, die meisten 1.000 Toten die Rayç bei dieser Invasion zu beklagen hatten sind schlicht und einfach erfroren. Erst später bekam ich mit, daß die Rayçer durch Lederwamse geschützt waren und wir deshalb so wenig Erfolg gehabt haben. Hätten wir vorher gewußt, daß die Rayçer Focusmasken einsetzten, hätten wir nicht so verächtlich darüber gelästert, daß uns die Rayçischen Bogen doch niemals treffen würden.

Nun das brauchten sie auch nicht, den direkt nach unserer Salve wußten die Rayçer, wo wir waren. Ein Schuß ein Treffer. Seid dem weiß jeder hier in Psi, was ein schwerer Onager, ist der von einem Balistiker bedient wird. Das ist übrigens genau der schwere Onager, der jetzt auf dem Ringgebirge steht, und der Balistiker der damals meine ganze Truppe erwischt hat, bedient ihn immer noch, denn er ist beim Befreiungskampf im darauffolgenden Wechsel zu uns übergelaufen. Er ist jetzt mein Freund und Rayçer sind gar nicht so schlecht wie andere Psianer immer wieder behaupten.«

Die Schlacht um den Strom Lehender und den Turm Gupoil

Diese Schlacht (10.Mond 107), welche als die erste größere Kampfhandlung zwischen Psi und Rayç gilt, endete mit einem der bedeutendsten Siege für Psi. Rayç hatte Psi unterschätzt und daher eine falsche Taktik angewandt. Doch hatte Psi auch sehr viel Glück, sich gegen die Rayçischen Übermacht zu behaupten. Der Strom Lehender verbindet den Graben von Sirwenna mit dem Golf der sieben Winde und ist einer der kürzesten und strategisch wichtigsten Ströme von Phyronia. Am Einfluß des Stromes liegt die Stadt Ikloth (damals noch unbefestigt, was Psi nach der Eroberung sofort änderte und einen Turm errichtete), dort befindet sich auch die einzige Strombrücke über den Lehender, welches die längste und einer der berühmtesten Straßen von Rayç ist. Sie reicht von Süden, dem Kernland, bis hinauf zum Norden, fast bis zur Adalischen Grenze.

Die Einnahme der Brücke durch Psi teilte Rayç praktisch in zwei Teile, wohl ein weiterer Grund, weshalb Rayç ab diesem Zeitpunkt alles mobilisierte und unternahm um Psi zu bekämpfen. Vor dieser Schlacht war Psi für Rayç nur eine Nebensache, was sich schlagartig änderte. Psi hatte im Süden das gesetzte Ziel erreicht, die Nachschubwege waren abgeschnitten und Psi richtete sich auf die Verteidigung ein, den hier war ein weiterer Vormarsch nicht mehr sinnvoll. Denn für Psi ging es nie um die Gewinnung von Land, sondern wir mußten auf Zeit spielen und möglichst lange zu überleben, bis wir Freunde und Vermittler gefunden hatten. Das Ziel erreichten wir hier so gut, daß Rayç nicht in der Lage war, genügend Nachschub heranzuführen, und bei nächster Gelegenheit sich nicht traute diese strategisch wichtige Provinzen zurückzuerobern. Altmagier Xius berichtet:

»Psi hat seine Truppen auf das Hochland von GF 4/10 gestellt, von wo wir zuvor nochmals 3EE ins Hinterland erkundet haben und zufällig auf den Lehender gestoßen sind. Insgesamt standen mit 61.000 Bogner, 3.000 Helden, 9.000 Recken, 8.000 Männer mit 1.500 Psi-Schiffen und 55.000 Ringen der Stärke zur Verfügung. Im Turm Gupoil verbarrikadierten sich 8.000 Bogner mit 4.000 Ringen. Mir ist bis heute noch nicht klar, wie 1.000 Bogner diesen Ansturm von der dreifachen Übermacht überstehen konnten. Die strategisch wichtige Stadt Ikloth, welche überraschenderweise nicht befestigt war, wurde von 5.000 Männern, 2.000 Bognern, 1.000 Recken, mit 2.000 Focusmasken und 8.000 Lederwamsen verteidigt, in der Provinz dazwischen standen 6.000 Männer, 5.000 Bogner mit 29.000 Lederwamsen, wovon die meisten nur nutzlos herumlagen und nur schwach bewacht waren.

Die Eroberung dieser Sachen war besonders leicht, so daß noch während des Kampfes diese nützliche Sonderwaffe unter unseren Kriegern verteilt werden konnte. Westlich griff Rayç mit 5.000 Männer, 5.000 Bogner mit 5.000 Focusmasken an. Starke Truppen standen im Nordwesten: 10.000 Männer, 10.000 Bogner mit 10.000 Focusmasken und zwei Winddrachen. Hier erzauberte ich als erstes den magischen Graben, so daß diese Truppen erst nach der 3. Kampfrunde eingreifen konnten. In der Zwischenzeit hatte Psi die anderen Landtruppen aufgerieben und sich der Focusmasken und Lederwamsen bemächtigt. Das Psischiffgeschwader hat innerhalb von zwei Kampfunden die Stadt Ikloth erobert und hat sich dann um die Schiffe die von Südosten angriffen angenommen. Aufgrund der aussichtslosen Lage an Land haben sie versucht, nach Norden zu kommen, um bei der Eroberung des Turmes behilflich zu sein, der dadurch noch mehr unter Druck geriet.

Dort standen 14.000 Bogner mit 14.000 Focusmasken sowie 10.000 Männer, 100 Onager, 7.000 schwere Pferde und mit 300 Belagerungstürmen und 300 Jerichoposaunen für einen Belagerung und Erstürmung des Turmes sehr gut ausgerüstete Armee. Da die Gräben, die wir erst kurz vorher ausgehoben haben, zugeschüttet werden mußten, erlitten die Rayçer herbe Verluste durch unsere gut geschützten Bogner. Mit sehr viel Glück konnte Psi den Turm halten, und von Rayçs 93.000 Kriegern blieben nur noch 3.000 Belagerer am Leben. Diese waren von Psianischen Truppen, die mit den schnellen Psischiffen den Rayçi-schen Galeeren gefolgt waren, am Abend umzingelt und verteidigten nur noch

eine Kleinfeldprovinz. Doch ein Rayçischer Krieger wehrte sich so tapfer, daß er einen psianischen Helden töten konnte. Dadurch ermutigt, ergaben sie sich nicht und wir haben beim Anbruch der Dunkelheit uns zum Turm zurückgezogen.

Die Schlacht um Zergonce

Diese Schacht, welches als die letzte Kampfhandlung zwischen Psi und Rayç gilt und die vierte Schlacht im 10.Mond 108 darstellt, war eigentlich überhaupt keine Schlacht, da keinerlei Feindberührung stattfand. Diese Ereignis war aber deshalb so bedeutend, und der Ausgang für Psi so unbefriedigend, weil Psi im Vorfeld so siegessicher war und alle Prognosen die Eroberung der Festung von Rayç voraussagten. Dieser Schlag kam für Rayç so überraschend, da kein Rayçer davon geträumt hätte, daß das Kernland einmal angegriffen werden könnte, zumal man Psi nur im Nordosten vermutete und Psi diese oft gelobte taktische Meisterleistung nicht zugemutet hatte. Auch die Truppenverhältnis von 18:7 für Psi spiegelte den desolaten Zustand der Rayçischen Armee wider.

Es wird vermutet, daß diese Schlacht für die radikalen Rayçischen Generäle den Ausschlag gab, gegen Quad'tafach Krest zu putschen, doch Hreson sei Dank, hatte dieser Putsch keinen Erfolg. Altmagier Phius berichtete:

»Ich teilte die Truppen folgendermaßen auf: Ich bildete mit dem Flaggschiff Naviga Psiwenna die Vorhut und hatte die Elefanten bei mir an Bord. Die Naviga Horta blieb etwas zurück. Das aus 700 Psischiffen gebildete Luftgeschwader hatte die Aufgabe, die Landung an der Küste zu unterstützen. Dafür waren die Bogner mit Ringen der Stärke, Fokusmasken, Lederwamsen und Brandbogen hervorragend ausgerüstet. Die Rayçer blieben in der Festung und hinderten uns nicht an der Landung, die trotzdem sehr lange Zeit in Anspruch nahm. Das lag daran, daß wir bisher noch nicht die Landung mit Elefanten üben konnten. Ich wollte unnötige Verluste vermeiden und habe das Psischiffgeschwader nicht vorausgeschickt, um die Rayçer, die sich in Ihrer Festung verschanzt hatten, unter Beschuß zu nehmen. Die 3.000 Rayçischen Bogner stellten keine Gefahr dar, wohl aber die 100 schweren Doppelonager, die von 1.000 Recken bedient wurden. Ich habe mich mit der Zeit verkalkuliert.

Der Aufmarsch der Elefanten vor die Festung dauerte aus unerklärlichen Gründen zu lange, so daß mit Ihnen die Tore nicht eingerammt werden konnten. Ich hielt es auch für unzweckmäßig, die Tore aufzuzaubern, bevor das Heer von 11.000 Kriegern, darunter 2.000 Helden, vor Ort waren. Die Elefanten spielten aber so verrückt, daß Sie die ganze Schlachtordnung durcheinander brachten. Ich kann nur vermuten, daß die Elefanten vielleicht seekrank waren oder sich erstmals austoben wollten, nachdem sie so lange keinen festen Boden mehr unter Ihren Beinen hatten. Da ich den Besatzungen der Psischiffe den Befehl gab, nicht vorher auf die Festung zu schießen, bevor die Elefanten in Stellung gegangen sind, unterblieb also die Erstürmung. Ich habe überlegt, mit den Brandbogen den schweren Onager zerstören zu lassen, um dann mit den

Helden direkt vor die Festung zu teleportieren, doch hielt ich die Eroberung der Festung vor Einbruch der Dunkelheit nicht mehr für möglich, so daß ich diese unnötigen Kräftevergeudung vermieden habe.

Letzte aktuelle Meldung:

Der Sirwennkrieg ist zu Ende! Quad`tafach Krest hat Rayç wieder unter Kontrolle. In einem Eilbrief ließ er Psi einen Friedensvertrag zukommen. Xius unterschrieb am 27.4.109 diesen Vertrag, womit der Grabenkrieg offiziell beendet ist. Die aus dem Krieg entstandenen Probleme bedürfen allerdings noch einer Lösung, die aber alle friedlich gelöst werden sollen, wie alle Parteien zusicherten.

2.2.12 Rayç

Ein fremdartiges Reich am Südmeer, nördlich des San Solon-Eilandes. Es bildet einen Schmelztiegel verschiedenster menschlicher und nichtmenschlicher Kulturen, die lediglich durch ihr Monrovia-Kuratorium unter Leitung von Quadfach Krest zusammengehalten werden. Über die Geographie kann der Bericht eines Einwohners Auskünfte aus dem Jahre 106, dem 8.Mond, erteilen:

2.2.12.1 Das Land am Südmeer

Der historische Kern Rayçs wird im Süden, Westen und Osten vom Südmeer, sowie im Norden von dem gewaltigen Strom Tos begrenzt. Hier liegen die Wurzeln des noch jungen Reiches, hier ist auch die Mischung der unterschiedlichen Rassen am buntesten. Fast alles, was auf Phyronia kreucht und fleucht, können wir hier antreffen. Der Name Rayç bedeutet vermutlich soviel wie: »Das Land zwischen dem großen Südmeer und dem Strom Tos, das nach Osten leicht abfällt und von lichten Wäldern durchzogen ist.« Diese Beschreibung gibt einen ersten Eindruck in die Geographie des ältesten Landesteiles.

Die westliche Küste besteht im wesentlichen aus der majestätischen Steilküste des Hochlandes von Tijan, in dem sich auch die Hauptstadt Ir Akrest befindet. Selbige darf wohl ohne Übertreibung als eine der erstaunlichsten Städte des Universums gelten. Auch jetzt, fast 50 Jahre nach der Reichsgründung Rayçs, gilt die Erstellung eines einigermaßen zuverlässigen Stadtplans für die Hauptstadt als einer der großen unerfüllten Träume der Stadtväter und -mütter. Dies kommt daher, daß wir heute in Rayç die NachfahrInnen der ElbInnen, Menschen mit und ohne solonischen Einschlag, ZwergInnen aus dem Norden, GnomInnen aus dem Süden, Halblinge aus ihren Erdlöchern, Drachen, die der Wind in den Süden trieb, die stattliche Tijan-Trolle und ungezählte kleinere Gruppen der seltsamsten Wesen finden können. Alle diese Wesen waren auch maßgeblich an der Konstruktion Ir Akrests beteiligt, indem sie sich einfach ihre jeweiligen Behausungen irgendwo an den Stadtrand stellten, meist ohne jegliche Rücksicht auf ein einheitliches Stadtbild oder sonstige ästhetische Gesichtspunkte.

Viele begannen auch, die Stadt zu untertunneln oder gruben sich Abzweigungen vom städtischen Abwassersystem, so daß sich die Stadt im wahrsten Sinne des Wortes in alle Richtungen ausdehnte. Auch wenn im Regierungsviertel über die Geschicke der Welt mitentschieden wird, so interessiert das hier die Wenigsten. Einen eigentlichen Stadtkern gibt es nicht, oft ist gerade in den noch jungen Außenbezirken am meisten los. Im Osten schließen sich unmittelbar die lichten Wälder von Maschnogh an, die von den Ir AkresterInnen gern als Naherholungsgebiet genutzt werden. Viele seltenen Tierarten haben sich hier erhalten, obwohl beispielsweise durch den Bau der Straße nach Henduath einige Unruhe in das beschauliche Gelände kam. Henduath liegt ein Stück nördlich von Ir Akrest am Estelars, einem größeren See, der strenggenommen nur ein Überflutungsgebiet des Tos darstellt.

Der Fischreichtum dieses flachen Gewässers und das etwas mildere Klima machen diese Gegend zu einem bevorzugten Siedlungsareal für Neu-RayçerInnen. Auch die Nähe zum wunderschönen Neldrien, der Westspitze Alt-Rayçs tragen zur Attraktivität dieses Gebietes bei. In der Stadt selbst ist aber auch ein Stück Weltpolitik zu Hause: Hier befindet sich der Sitz des Supremen Kommandorates der Furchtlosen Allianz des Südens. Im Osten schließt sich eine fruchtbare Tiefebene an, die hauptsächlich landwirtschaftlich genutzt wird. Einzige größere Siedlung ist die mächtige Festung Zereonce, die auf einen Umstand hinweist, der von Außenstehenden oft als befremdend empfunden wird: Alt-Rayç beherbergt eine stattliche Militärgarnison, die allzeit bereit ist, eventuelle Übergriffe fremder Armeen entschlossen zurückzuschlagen. Zwar sind die Beziehungen zu den beiden jenseits des Südmeers liegenden Nachbarn Caladineikos und Sicmeobee neutral bis friedlich, doch den EinwohnerInnen Rayçs steckt trotz (oder vielleicht wegen?) ihrer großen Unterschiede untereinander ein nicht ausrottbares Mißtrauen gegeneinander und gegen andere im Blut, und allen liegt ihr Siedlungsgebiet am Herzen.

Die südliche Küste selbst, insbesondere die Provinz Vladogt ist noch weitgehend unberührt. Mit etwas Geduld können wir hier eine Herde der schmucken Pferde beobachten, die nach diesem Gebiet benannt sind. Sie erfreuen sich als Reittiere großer Beliebtheit und leisten auch der Armee gute Dienste. Meistens handelt es sich bei den Armeepferden allerdings schon um spezielle Züchtungen, denn der Bedarf ist groß. Ganz im Osten des Kernlandes wird es dann noch einmal bergig. Hier befindet sich nämlich der Gipfel Simlik, die höchste Erhebung in ganz Rayç. Diese Gebiete sind nur spärlich besiedelt, sehen wir einmal von einigen fruchtbaren Tälern wie Ausyklis oder dem wunderschönen Evorive ab.

2.2.12.2 Alt-Kiristan - Zeugnis einer alten Kultur

Überschreiten wir den Unterlauf des Tos auf der einzige Brücke, die für den Bau der Straße von Henduath nach Endes errichtet wurde, so stoßen wir bald auf eine alte Handelsstraße, die vom wichtigen Seehafen Torheven an der westlichen Tos-Mündung bis nach Kap Feyrhavn am äußersten östlichen Zipfel Rayçs führt. Es empfiehlt sich für Fremde unbedingt, auf dieser Straße zu bleiben, wollen sie sich nicht in den endlosen Weiten der Wälder von Dovon verirren. In ihrer Mitte erhebt sich bedrohlich der gewaltige Vulkan Ukalari, der zwar schon lange kein Feuer mehr gespuckt hat, aber dennoch beständig raucht. Sich in Dovon zurechtzufinden, gelingt beinahe nur den dort ansässigen elbischen Völkern. Le-

diglich die Gebiete unmittelbar am Tos sind ausreichend erforscht. In der äußersten südöstlichen Ecke Dovons liegt denn auch dort, wo sich der Tos in Tos und Lintos teilt, die Stadt Endes, bekannt als ehemaliger Sitz des AHK. Seit dessen Umzug nach Gwaiduar ist die Stadt spürbar ruhiger geworden, was zwar scheinbar besser zu ihren als verschlossenen geltenden BewohnerInnen paßt, leider aber auch Nachteile bringt: Die Arbeitslosigkeit ist im vergangenen Jahr stark angestiegen, und viel tragen sich mit dem Gedanken an Abwanderung.

Nur wenig nördlich von Endes überschreiten wir den Oberlauf des Tos auf den Fritjustigen, dieser gewagten Brückenkonstruktion, die nicht nur den Tos, sondern gleichzeitig einen beachtlichen Höhenunterschied überwindet und sich trotzdem malerisch in die sie umgebende Landschaft einpaßt. ArchitektInnen aus aller Welt kommen jedes Jahr nach Rayç, um diese einzigartige Konstruktion zu bewundern und zu studieren. Ein kurzer Abstecher nach Süden würde uns nach Atazia, die beschauliche Stadt an der Lintos-Mündung führen, die nur einmal traurige Berühmtheit erlangte, als vor einigen Jahren militante Foolhardy-AnhängerInnen im Hafen ein Massaker veranstalteten, das mehrere Hundert AnwohnerInnen das Leben kostete. Wir bleiben jedoch auf der Hauptstraße und gelangen nach längerer Reise durch Hügelland schließlich nach Kap Feyrhavn, das die Ostspitze Rayçs darstellt. Hier wirft eine kleine Garnison der Rayçer Armee ständig ein wachsames Auge auf den Hueipoyecatl-Graben, der hier beginnt. Viele Gerüchte sind über diese noch wenig erforschte Gewässer im Umlauf, doch weder die Stützpunkte an der zweitausend Kilometer langen Küste, noch die gelegentlich in den Graben vorgestoßene Rayçer Flotte haben bisher etwas Bedrohliches erspäht. Nichtsdestotrotz wird weiter gewacht, um eventuellen Gefahren nicht unvorbereitet entgegentreten zu können.

Eine weitere große Straße zieht sich von Kap Feyrhavn bis nach Chaneer am Golf der Sieben Winde. Folgen wir ihr, so gelangen wir nach kurzer Reise in die Wüste Tuxan. Zwar leben hier nur wenige, da das Land nicht viel bietet, doch lohnt sich ein kurzer Abstecher an den westlichen Rand der Wüste in die Provinz Sukaram. Hier befindet sich nämlich der religiöse Mittelpunkt Rayçs, das Orakel von Himniskara. In der nahegelegenen Ortschaft Muspin, die erst vor kurzem die Stadtrechte erhielt, residiert Oberpriester Humrudt Mutrundt, der das Orakel in wichtigen Reichsangelegenheiten konsultiert. Die spirituelle Energie der Stätte ist allgegenwärtig, den meisten BesucherInnen liegt ein ständiges Kribbeln im Bauch. Selbst die aus menschlicher Sichtweise so fremdartig erscheinenden Winddrachen halten sich bevorzugt in dieser Gegend auf. Die BewohnerInnen Muspins sind trotz - oder vielleicht gerade wegen? - der besonderen Bedeutung ihrer Heimat ein ausgelassenes Völkchen, das sich wenig um die große Politik kümmert und gerne feiert und lacht, und so bietet sich für Reisende aus dem so tristen Tuxan eine ideale Möglichkeit zur Abwechslung und Erholung.

Folgen wir jedoch nun weiter der Handelsstraße nach Chaneer. Schon bald gelangen wir in das Staatsgebiet des ehemaligen Kiristan, das erst vor wenigen Jahren unterging. Die einst so blühenden Städte wie El Dorina oder Targemon sind heute nur noch Ruinen, die einzige verbleibende Metropole dieses doch eigentlich so fruchtbaren Areals ist Chaneer, das wir nach langer Reise endlich erreichen. Chaneer liegt am äußersten Ende einer Landzunge, die sich den Golf der Sieben Winde hineinschiebt. Welch abrupter Übergang von den trostlosen Ruinen der Kiristaner Tiefebene in diese noch völlig intakte Hafenstadt!

Hier pulsiert das Leben. In den Werften herrscht rege Geschäftigkeit, und auf den Basaren fühlen wir uns in die Vergangenheit zurückversetzt, als Kiristan noch ein vielversprechendes, junges Reich im Süden Phyronias war. Wochendendausflügler nutzen gern eine der zahlreichen Fähren, die täglich über den Gbelth setzen und damit die Verbindung zu den westlichen Landesteilen Rayçs darstellen. Nach Norden ins Innere des Golfes wagt sich nur selten ein Schiff, da hier in der Vergangenheit schon viele Seeleute durch die Tücken der Sieben Winde verschwanden. Wer sich in der Nähe der Küsten hält, kann aber mit sicheren Passagen rechnen, die von hier aus in alle Landesteile angeboten werden.

2.2.12.3 Der Westen

Landwirtschaftlich geprägtes Küstenland Die Überfahrt über den Gbelth verläuft so weit im Norden ruhig. Wer versucht, ihn weiter südlich zu passieren, muß dagegen am Vulkan Karego-At vorbei, der auf seiner Insel die Verbindung zum Südmeer bewacht. Welche der beiden Routen wir aber auch wählen, in beiden Fällen kommen wir, auf der anderen Seite angelangt, zu einer Straße, die uns weiter nach Westen führt. Nur wenige Überreste des Reiches Tondor, das einst hier lag, sind heute noch zu finden. Durch landwirtschaftlich geprägte Gegenden ohne jegliche größere Ortschaft führt unser Weg, ein eher monotones Bild über Hunderte von Kilometern. Dann aber treffen die beiden Straßen aufeinander und führen schließlich nach Dilzanbar, der Garnison der Rayçer Armee. Denn wieder einmal befinden wir uns im Grenzland.

Jenseits einer nur wenige Kilometer breiten Landenge befindet sich Sticna. Die Grenze ist an dieser Stelle eindeutig festgelegt und die Beziehungen sind gut, der kleine Grenzverkehr blüht. Etwas komplexer ist die Grenze zum sogenannten Avalon weiter im Süden. Sie besteht nämlich aus einer wilden Linie auf der Seekarte und ist mit ihren diversen Beulen und Ausbuchtungen mehrere tausend Kilometer lang. Die FischerInnen müssen gut aufpassen, daß sie mit ihren Booten in den heimischen Gewässern bleiben, doch bisher hat es augenscheinlich noch keine größeren Probleme mit dem Nachbarreich gegebene. Die EinwohnerInnen Dilzanbars sind ähnlich bunt gemischt wie die von Ir Akrest. Durch ihre extrem abgeschiedene Lage hat sich jedoch so etwas wie eine eigene dilzanbarische Mentalität herausgebildet, die des öfteren in handfesten Streitigkeiten ihren Ausdruck findet. Gelegentlich muß sogar die Armee für Ruhe sorgen. Ihre Oberkommandierenden achten sorgfältig darauf, daß die in der Garnison stationierten Einheiten ähnlich bunt zusammengesetzt sind wie die einheimische Bevölkerung, um allzu große Parteilichkeit auszuschließen.

2.2.12.4 Der Norden

Wenig erforschte Tiefebene Folgen wir von Muspin aus einer weiteren großen Verkehrsader des Imperiums, so führt uns der Weg an der Quelle des Erykion vorbei nach Norden in erst kürzlich erworbene Gebiete. Die eigentliche Nordgrenze des alten Kiristans bildet die bewaldete Halbinsel Fanutkund mit ihren Städten Faron und Tlad. An der Tzoa-Bucht gelegen, bietet insbesondere der malerische Fischereiort Faron ein ideales Urlaubsziel für alle, die einmal so richtig entspannen wollen. Trotz der großen Nähe zum

Hueipoyecatl herrscht hier eine geradezu träumerische Idylle.

Die schattigen Wälder Fanutkunds bieten darüber hinaus einigen seltenen Tierarten eine Heimat, die ansonsten als ausgestorben gelten müssen. Überqueren wir nun den Lehender, der die Verbindung zwischen dem Golf und dem Großen Graben darstellt, so erreichen wir zunächst die Stadt Ikloth, die lange Zeit der am weitesten vorgeschobene Stützpunkt des Rayçer Imperiums war. Heute sind die Rayçer SoldatInnen schon viel weiter nach Norden in das ehemalige Taka-Tuka-Land vorgestoßen und das Leben in Ikloth hat sich normalisiert. Vom Nervenkitzel der ersten Stunden ist heute nicht mehr viel zu spüren, und viele der AbenteurerInnen, die sich damals hier ansiedelten, überlegen sich heute bereits, wieder weiter nach Norden zu ziehen, nach Ringwö oder in die unerforschten Gebiete jenseits davon.

Die Straße führt weiter parallel zur Golfküste bis an den nördlichen Rand des Gewässers. Dort verbreitert sich das Land wieder und die Straße gabelt sich mehrmals. Im Westen stößt sie wiederum auf Sticna, auch wenn der Grenzverlauf noch sehr ungeklärt ist. Wer sich nach Osten wendet, erreicht nach einiger Zeit wieder die Küste Hueipoycatls. Der genaue Uferverlauf wird zur Zeit noch erforscht, und es ist wahrscheinlicher, hier Beamte des Staatlichen Vermessungsamtes oder SoldatInnen der Grenzwatchen anzutreffen, als UrlauberInnen oder Ansässige. Folgen wir jedoch weiter der Hauptstraße nach Norden. Bald müssen wir hier die Mendau überqueren und stehen vor den Toren Ringwös, der nördlichsten Großstadt Rayçs.

Weiter als bis hierhin verirren sich nur wenige Wagemutige, es sei denn auf Schiffen auf der Mendau, die sich nach ihrem Zusammenfluß mit dem Rhalos ein wenig nördlich von Ringwö nach Westen wendet und gemächlich den großen Binnengewässers Sticnas entgegen fließt. Hier hat sie ihren Namen allerdings bereits in Turgolo geändert. An den Ufern der Turgolo läßt sich schlecht haltmachen, da sie sehr sumpfig und wenig einladend sind. Weiter im Norden und im Osten spähen die KundschafterInnen der Armee weiterhin die Landschaftsbeschaffenheit aus, und wer versucht, sich von Ringwö aus auf dem Landwege nach Westen zu wenden, wird ebenfalls bald von Uniformierten an der Weiterreise gehindert. Der Grund dafür ist laut der offiziellen Verlautbarungen des Informationsministeriums, daß sich in unmittelbarer Nähe der Zugang zu dem geheimnisvollen Dimensionstor befindet, das kürzlich entdeckt wurde. Wer den diversen Gerüchten lauscht, die in den Kneipen Ringwös umgehen, bekommt des öfteren zu hören, daß sich auf der anderen Seite gar ein Chaosreich befinden soll, vor dem die Bevölkerung geschützt werden soll. Genaueres ist jedoch kaum in Erfahrung zu bringen und die Einheimischen diesseits des Tores lassen sich dadurch nicht ihre gute Laune verderben.

An dieser Grenzregion, die eigenständige Erweiterungen erfährt, endet der kleine Ausflug durch Rayç. Neben vielfachen Veröffentlichungen über das Wesen der Götter trat Rayç bis zum Jahre 103 durch den Krieg mit dem Reich Thaarlaan in Erscheinung. Im gleichen Jahr übernahm das Reich am Südmeer auch den Vorsitz über den Allgemeinen Handelskonzern (AHK). Das Große Erdbeben im Jahre 103 und der entstandene Graben von Sirwenna raubte Rayç zunächst seine wichtigsten Verbündeten aus der Furchtlosen Allianz. Im 6.Mond 104 wird das Triumvirat durch ein Solumvirat abgelöst und Quad tafach Krest wird alleiniger Herrscher über Rayç. Schließlich wird am 25.3.105 der Vorsitz des

AHK an Eril Framduin aus Gwaiduar weitergereicht. Ende des Jahres, zum 12.Mond wird das Reich erneut in einen kriegerischen Konflikt mit Sticna hineingezogen. Trotz alledem feierte das Reich am 1.4.107 den 50. Jahrestag seiner Reichsgründung. Im gleichen Mond gelangen Gerüchte über den sich anbahnenden Krieg mit dem Inselreich Psi an die Öffentlichkeit. Im sechsten Mond schließlich greift Psi Rayç an. Der Konflikt weitet sich mit dem Krisenherd Sicmeobee und Caladineikos zum San-Solon-Krieg aus. Eine besondere Note erhält der Kampf, als Psi im 2.Mond 108 beschuldigt wird, Chaoskrieger einzusetzen.

2.2.13 Sicmeobee

Mit der Hilfe von Chen Renxi wird der Krieg der Maumere gegen die Okeechoobees 95 nBvS beendet. Bildung des Rat der Drei, um die Völker für immer zu einen. Der weise Zhangouce wird Führer im Rat der Drei. Das Reich Sicmeobee wird gegründet. Sicogon, die Stadt der Weisen, wird die Hauptstadt des neuen Reiches. Das Reich beginnt seine Expansion auf San-Solon um das Jahr 105, gleichzeitig mit Caladineikos. Durch den Kult der Zwei Wasserschlangen, der wir das Phyronia-Lexikon zu verdanken haben, hat sich das Reich unter Herrschaft Zhangouce und dessen Nachfolger Zhangouce II. einen Namen gemacht.

Bestimmend in der Reichsgeschichte ist der San-Solon Krieg, der mit dem Angriff Zhangouce I. auf Caladineikos im 6.Mond 107 seinen Anfang nimmt. In den Krieg mit einbezogen ist Azhur und der Krisenherd Psi/Rayç. Bei einem Angriff der Magierin Lydia Doran findet Zhangouce I. den Tod. Rasch wird sein Nachfolger, der junge Zhangouce II. bestimmt. Dieser besteigt den Thron am 25.8.107.

2.2.13.1 Aus der Chronik des Reiches:

106 n.B.v.S.: Eine weitere Befriedung Sh'Donths erweist sich als schwierig, da Einheiten aus Caladineikos gleiche Pläne haben, und auf breiter Linie vorgestoßen sind.[..] Anthony M. Dawson mahnt vor einem drohenden Krieg mit Caladineikos! Doch das gemeinsame Projekt Seeburg läuft in Chio-Ree an, um den Gegner nicht aufmerksam zu machen. Durch das brutale Vorgehen der Truppen in Bekitro und die immer wieder ausweichenden Depeschen aus Caladineikos wird eine militärische Befreiung der von Slonga geleiteten Herrscher von Caladineikos für den Herbst dieses Jahres geplant. [...] Es werden schwierige Grenz-Verhandlungen erwartet, da Caladineikos einen Vorstoß bis dicht vor Karatak vollzogen hat.

107 n.B.v.S.: Zhangouce ruft die Maumere zur Befriedung Caladineikos, wo der Terror sich ausbreitet. Stolz geht man in den wichtigsten Waffengang seit über 61 Jahren. Nach 8 Wochen schweren Kampfes ist steht man vor den Toren Calados. In einem raschen Plan wird eine immense Truppenaushebung durchgeführt. Der Krieg brandet weitere 50 Tage. Mit Enttäuschung hört man den Entschluß, den Krieg, jetzt 7 Reiche, abzubrechen und sich zurückzuziehen, doch mit einem riesigem Aufrüstungsprogramm von 7 Millionen GS, 153.000 Schilden, 3.000 Flug-schiffen, 42.000 Pferden, 1.900 Ballistae, 90.000 Sturzlaken und 3.800 Ballonen für weitere

100.000 Mann, die nun Sh'donth und Sicmeobee verteidigen sollen, gibt man sich zufrieden. Chio Ree wurde sogar durch das Volk ohne Truppen gegen Alexanders Truppen gehalten!

Als die Alliierten Truppen des Diktators Alexander Golkos an den Grenzen Sicmeobees anhalten, ist die Freude groß. Wird bald wieder Frieden herrschen? Die Ingenieure entwickeln eine moderne Ballistae, die sogar von Laien bedient werden kann. Mit dem sogenannten Himmelsstürmer soll die Grenze möglichst schnell gesichert werden. In Suriago werden inzwischen die Fahnen auf Halbmast gezogen. Der König Zhangouce ist im Kampf gegen die Slonga-Zauberin Lydia Doran gestorben. Die Leibgarde starb, als hunderte fliegender Schiffe auf sie fielen. Auf der Flucht wurde jedoch auch Lydia Doran getroffen und starb! Kurze Zeit später jedoch nahm sich ein Priesterschüler des Kultes die Macht des Schicksals, und trug ein goldenes Zepter, was zuvor als magisches Artefakt erkannt worden war. Eine Eliteeinheit holte ihn, der sich zu Ehren Zhangouces nun Zhangouce, der II. nannte, in die Hauptstadt. Dort krönten ihn die Kultisten zum neuen König.

Slongas Mond brachte das Unheil. Es treffen immer mehr Berichte von Händlern und Boten ein, die besagen, in Caladineikos sei ein Bürgerkrieg ausgebrochen. Der Götterbote berichtet von Terror der P.E.L.Z. (Philosophischen Erben des Zerntrums). Caladineikos Handelszentren werden sofort mit allen Mitteln angegriffen und gesichert. Dabei soll Chen Renxi mit seinen 8 Lehrlingen 80.000 Eliteeinheiten in fünf Schüben ans Ziel bringen. An 5 weiteren Stellen beginnt mit ca. 100.000 Mann, mit Material aus Lord Tedrics alten Geheimlagern, die flächendeckende Sicherung des Landes [...]

Der große Landvorstoß, in drei Gruppen aufgeteilt, verläuft sehr gut: Alle Ziele werden erreicht. Um die Hauptstadt Calados und die Festung entbrennt ein heiser Kampf. Obwohl das Moment der Überraschung auf unserer Seite war, kommt es zu Verlusten. Die Truppen wehren sich stark. Die Avalon'schen Flugdrachen und die Flugschiffe können von Chen Renxi zu Boden gerissen werden, obwohl die Priesterin Lydia Doran ein Anti-Magie Artefakt benutzt. Daher kann zu-nächst nur die



Provinzhauptstadt Phytill genommen werden. Auch Gelwar ist genommen. In einer zweiten Rüstphase sollen die Verluste (92.000 Mann) ersetzt werden und die Armee auf 360.000 Mann erweitert werden. Auch ein Zauberlehrling fand in den Wirren den Tod und ein neuer wird ausgebildet. Insgesamt fallen 24 Provinzen (900.000 Einwohner) zu Sicmeobee.

Die Niederlage in Karatak war befürchtet worden und tritt wenig später auch ein, da Caladineikos mit Flugschiffen und 30.000 Mann die Stadt erobert. In den Verheißungen Eirus wird von einem Verrat von A. Golkos am Volk berichtet, was den Beweis für die Gerüchte in Caladineikos liefert. Der Rat beschließt, Caladineikos insgesamt einzunehmen, da es keinen Herrscher mehr gibt (der Sohn ist verschollen). [...] Frische Truppen lassen die Truppen in die Hauptstadt der Diktators eindringen. Aus den Archiven werden wichtige Unterlagen gesichert. Leider hat der Diktator den Staatsschatz schon mitgehen lassen. Eine Untersuchung ergibt, daß die Slonga-Zauberin Lydia Doran, in Wirklichkeit die Königin des Reiches war, bevor sie nach Hantieren mit schwarzmagischen Artefakten nach Ermordung von Zhangouce verstarb. Doch noch schlimmer ist die List von Alexander, fremde Herrscher seine letzten Handelszentren zu schenken, damit sie ihm in der Not helfen. So kam Azhur, Trapezunt, Rayç, Gondor, Lasendos und sogar Beleriand nach San Solon. Mit teilweise recht merkwürdigen Mitteln rüsteten diese Reiche nun Truppen und Waffen und traten in den Kampf gegen den San-Solon Pakt.

Raye im Südwesten fiel schnell unter der grossen Übermacht. Im Süden gewinnt Lasendos ein paar Provinzen des freien Caladineikos, und Beleriand kann kleinere Fischgründe erlangen. Chio Ree jedoch wird gehalten. Die Festung Caladineikos kann nicht gegen die Truppen Azhurs genommen werden. Trapezunt wendet sich gen Norden und nimmt mit riesiger Wucht und Flugschiffen den Stützpunkt Bekitro. Halb Sh'Donth wird von den Flugschiffen Alexanders genommen, da hier zu wenig Truppen standen. Als sich herausstellt, das der San-Solon Pakt gegen Drittreich Truppen wie die von Rayç kämpfen muß, bricht Zhangouce II den Kampf ab! Man habe den Vertrag zwar erfüllt, doch diese Hilfe könne das freie Caladineikos leider nicht erwarten! Ohnehin habe man keine Chance gegen 7 Reiche. Der junge Herrscher des freien Caladineikos ist völlig erzürnt, ist Alexander's Macht doch auf 60.000 Mann gefallen, die man leicht schlagen könnte, und kündigt den Vertrag auf. Enttäuscht befiehlt Zhangouce II den Rückzug der San-Solon Truppen. Friedensbriefe an die Reiche sollen den Friden wiederherstellen.

Mit dem Diktator Alexander wird man sich einigen müssen. Die Daten des Krieges sind grausam: Caladineikos 213.000 Mann mit 144.000 Mann Verlust. Gondor 70.000 Mann mit 13.000 Mann Verlust. Rayç 42.000 Mann mit 11.000 Mann Verlust. Azhur 51.000 Mann mit 43.000 Mann Verlust. Trapezunt 95.000 Mann mit 10.000 Mann Verlust. Beleriand 24.000 Mann mit 1000 Mann Verlust. Lasendos 39.000 Mann mit 11.000 Mann Verlust. Die Alliierten verlieren insgesamt 233.000 Mann und zahlreiche Rüstgüter (mindestens 500.000 GS), obwohl sie mindestens 8 Millionen ausgegeben haben. Alexander gab mindestens 3 Millionen aus nach Schätzungen. Auf eigener Seite wurden 14 Millionen und 213.000 Mann in den Befreiungskampf geworfen. 199.000 Mann sterben dafür, doch knapp 100.000 Mann neue jetzt speziell

ausgesuchte Truppen werden den San-Solon Pakt verteidigen. [...] Die letzten Meldungen sprechen von Plünderungen im freien Caladineikos, das Volk flieht voller Angst vor der Rückkehr des Diktators Alexander Golkos.

Viele Handelszentren vergehen im Rausch des Krieges. Doch nicht nur hier herrscht Krieg! Rayç wird von einem jungen Zauberreich mit Namen Psi angegriffen. Der Kriegsgrund ist unklar, doch das Reich schreibt uns von ersten Landgewinnen und der Eroberung von Ikloth! Hoffentlich tritt auch dort bald Frieden ein. [...] Im Mond des Gother steht fest. Der Gegenangriff findet nicht statt. Die Truppen Lasendos, Beleriands und Trapezunts wagen nicht, Reichsgebiete von Sicmeobee zu betreten! Allerdings treibt Golkos sein böses Spiel weiter. Flugblätter mit Lügen tauchen im Land auf, die Turbo-Tubo Flaschen haben sich weiter vermehrt, im Süden greift eine Flotte ein Fischereigebiet Sicmeebes an, wobei der Diktator sich über Beleriands Provinzen bewegte, ohne Beleriand zu informieren. Weiterhin erobert er 2 Provinzen von Sh'Donthischen Gebiet, wobei sich 1000 Soldaten nur mit knapper Not nach Cotopaxi retten können. Leider oder zum Glück werden 3 Saboteure und ein Spion von Trapezunt gefaßt, die Chen Renxi töten sollten. Weiterhin wird ein Spion Azhurs gefaßt, der das goldene Zepter klauen sollte. Zhangouce II wartet sehnlichst auf den Beginn der Friedensgespräche mit Hilfe des ITPR, obwohl dieser von Nebue geführt wird.

108 n.B.v.S: Im Mond des Vugur schlägt Caladineikos mit 7 Verbündeten zurück. Sicogon wird zum Teil besetzt. Sikapot gerät unter Kontrolle des Erzfeindes Azhur. Das Volk schweißt sich jetzt endgültig zu Sicmeobee zusammen, da es allen Teilvölkern so ergangen ist. Von Alexander Golkos kommt ein Schreiben mit unglaublichen Forderungen. Die restlichen Reiche der Allianz schwiegen sich aus. An den ITPR richten sich nun die Hoffnungen Sicmeobees: Wie wird der Schiedspruch aussehen? Eine lange Liste mit Beweisen sollte unseren Standpunkt erhärten. Um näher an den Zukunft wichtigen Provinzen Sicmeobees zu sein, will sich Zhangouce II nach Capuar versetzen, doch da greifen starke Verbände aus Lasendos und Caladineikos Chio Ree an. Mit Flugschiffen landen sie an den Ufern Sicmeobees. Doch die gesamte Magierschule und starker Ballista Beschuß vertreiben den Angreifer schnell. Sie ziehen sich nach Südosten zurück und besetzen eine Provinz.

Südlich von Beegang versucht Caladineikos eine Landung mit einer Flotte, doch unsere Wachschiffe schlagen sie in die Flucht. Beleriand mischte sich nicht ein, erlaubte den Kriegsflotten jedoch die Durchfahrt. Im Norden wird Karkabet von 40.000 Mann angegriffen und erobert. Ein weiterer Angriff von Tiana al Sh Donthi wird mit einer Kriegslist zu einem Fiasko für Alexander Golkos, der mit einer solcher Gegenwehr nicht gerechnet hatte. Durch einen Koordinationsfehler gerät Cotopaxi in die Hände des Angreifers. Nur schwer kann Zhangouce den Maumeren erklären, man wolle mit Tuimes Hilfe eine friedliche Lösung erreichen. Der unterschriebene Friedensvertrag des ITPR wird versendet. Damit gibt Sicmeobee große Teile Sh'Donths auf. Eine weitere Demütigung will er jedoch nicht mehr hinnehmen. Vom ITPR bekommt Sicmeobee eine Opferentschädigung von 800.000 GS.

Der Vugur wird der Schicksalsmonat für das Großreich. Nebue wird als

Geheimorganisation von Lord Tedric erkannt, was immerhin den ITPR lenkte. Doch es handelte auch mit dem Turbo Tubo, diesem Getränk, was seit langem unheimliche Aktivitäten verursachte. Letztlich wird Lord Tedric als der schuldige Kriegstreiber im San Solon Krieg entlarvt. Er fälschte Briefe, fing andere ab, setze Spione ein und plünderte beim Rückzug die Provinzen A. Golkos. Leider ist er untergetaucht und kann nicht gefaßt werden. Letztlich aber greifen 8 Reiche gemeinsam Sicmeobee an. Dabei gehen 24 Provinzen verloren, darunter auch die Hauptstadt und die Festung Fort Lauderdale. Chio Ree und praktisch das ganze Sh Donth geht verloren. Obwohl den über knapp 1.000.000 Angreifern mit reichlich Ausrüstung die Gunst des ersten Schlages gehört, können die 300.000 Soldaten Sicmeobees sich gut behaupten. In einer zäher Abwehrschlacht, in der zum ersten Mal nicht mehr die alt bewährte Armageddon-Schlachten-Strategie eingesetzt wird, erreichen sie pro gefallenem Krieger drei tote Angreifer.

Die Angreifer sind: Caladineikos, Gondor, Lasendos, Belerian, Azhur mit den verheerenden fliegenden Teppichen, der Barbarenkönig Raufin, der mit 150.000 Mann aus einem Dimensionstor kommt und Trapezunt, welches in Sh Donth einen Zauberer einsetzt. Zhangouce II beschließt, in einer grossen Veröffentlichung die Schuld am Krieg auf sich zunehmen, und dem Volk - durch diese Katastrophe nun endgültig geeint, wieder zu einen und friedlich zu befreien. Leider hat Zhangouce II immer noch nicht das Goldene Zepter aus Azhur zurück. [...]

Lord Thorvanger verneint eine Untersuchung Tuhlamors vor dem Ende des San Solon Krieges. Dieser sollte aber nun bald kommen. Zumal hat Tuime selbst Surigao vor der Plünderung gerettet und Sicmeobee unter göttlichen Schutz gestellt. Er selbst hat auch noch einmal den Friedenswillen Zhangouces II herausgestellt. Auf San Solon finden inzwischen intensive Verhandlungen mit A. Golkos statt, der bald von seinem Amt zurücktreten wird. Der Waffenstillstand tritt in Kraft und ein Frieden scheint näher zu kommen. Azhur gibt den Diebstahl des Zepters zu, damit kann Zhangouce II sein echtes Zepter wieder vorzeigen. 109 n.B.v.S: Der Waffenstillstand im San-Solon Krieg ist nun mit der Veröffentlichung durch den Götterboten gesichert. Die Verhandlungen über den Frieden kommen nicht weiter. Wieder hat sich kein Reich gemeldet. Nur der Barbar Raufin hat sich zum Abschied gemeldet. Er übergibt uns seine Provinzen, wovon drei zu Sicmeobee gehören.

In den nächsten Wochen werden wir uns an die Beseitigung der Schäden machen. Die Maumere sind froh, Fort Lauderdale wiederzuhaben. Tuime hat Azhur aufgefordert, Sicmeobeesches Kernland zu verlassen. Zhangouce bereitet die Rückkehr in die Hauptstadt Surigao vor. Mittlerweile sind Matiio Bahl Jr, der Cidare, und Jügbor von Makebor als Diplomaten in der Zepterhalle akkreditiert. Der Mond des Hreson bringt den Frieden. Dank intensivster Verhandlungen in der Allianz bietet Caladineikos einen akzeptablen Friedensvertrag, der uns bis auf drei Provinzen schon zum nächsten Mond wieder in den Besitz des Sicmeobeeschen Landes bringt. Der Vertrag wird sofort unterschrieben und geht zurück. Feiern werden für den Mond des Hreson ausgerufen. Freude auf den nahen Frieden macht sich breit. Wie sieht Chio Ree nach Rückzug der Allianz aus? Wie wird die Hauptstadt von Azhur zurückgelassen. Zhangouce II führt intensive Durchsuchungen durch, um keine

Widerstandsnester im Land zu haben. Die UO hier, von Azhur geführt, hat sich erneut deutlich für das Zepter interessiert. Mehrere Personen werden festgenommen. [...] Zhangouce II entläßt alle gefangenen Spione aus Caladineikos.

2.2.14 Trapezunt

Trapezunt wurde nach einem alten Kaiserreich benannt. Trotz seiner Größe und seines Alters wurde das Reich am Südmeer außenpolitisch nie spektakulär aktiv, sondern sicherte sich seinen Reichtum still, aber beharrlich. Lediglich durch einen Herrscherwechsel, als im 9.Mond 105 Kaiserin Sirgyana s Gwunsel zur Kaiserin gekrönt wurde, machte es auch in anderen Reichen von sich reden. Vom San-Solon-Krieg blieb es nicht verschont, da es im 8.Mond 107 Partei für Rayç ergriff.

3 Der Kontinent Phebos

3.1 Sagen und Legenden um den vergessenen Kontinenten

3.1.1 Der vergessene Kontinent

Einst, als das Leben auf Tagatha-Trebo noch ungetrübt war, die Götter einig und die Solonen auf Phyronia herrschten, bereisten einige Wesen die ganze Welt. Sie kamen von Phebos und nannten sich Elben...

Phebos ist ein großer Kontinent hoch im Norden unserer Welt, der durch einen breiten Strom geteilt wird. Schon seit der Erschaffung Tagatha-Trebo durch Hreson, den Göttervater, durchzieht der Große Strom, Yaper von den Elben genannt, die weiten Tiefländer und Wälder, schmiegt sich an Gebirge und stürzt in tosenden Fällen dem Meer entgegen. Seinen Quellfluß hat niemand erreicht zu hoch hinaus und frei von Wäldern die Elben zog es eher in die lichten Auen an seinen breiten Ufern und auch hinaus auf ihn, in das offene Meer und die Weite des Ozeans. Den Ort der Erfüllung zu finden ist seit jeher ihr sehnlichster Wunsch gewesen, und so durchstreiften sie Phebos Ebenen, denn dort sollte der Tempel Luthlumiens stehen. Keiner fand ihn jedoch und so beschlossen einige Mutige, ihn auf anderen Kontinenten zu suchen.

Wind und Strömung trieben sie so nach Taravon, Tandor und auch nach Phyronia, damals noch ein einziger Kontinent. Beeindruckt vom Glanz der göttlichen Rasse der Solonen verweilten sie dort viele Jahre in Glück und Frieden. Sie wurden die Mütter und Väter aller phyronischen Elben. Den eigentlichen Auftrag aber, die Entdeckung des Tempels der Luthlumiens, der einer riesigen Pyramide gleichen soll, konnten sie nicht erfüllen. Da es aber viele nicht mehr weiter in die Ferne zog, beschlossen die, die zurückbleiben wollten, den Bau von Cuhlamor als verkleinertes Abbild des Tempels von Luthlumiens.

Und wieder zogen Jahre des Glücks und der Harmonie ins Land. Elben aus Phebos kamen und gingen, und bestaunten Cuhlamor. Manchmal blieben sie sogar für immer... Schließlich nahm der Zwist Hresons und Slongas seinen Höhepunkt an. Slonga wurde von ihrem Vater in das Reich des ewigen Todes verbannt und schwor dort grausame Rache gegen ihn. Alle Wut gegen Hreson ließ sie am Volke der Solonen aus. Der ewige Friede war zerstört, auf ganz Tagatha-Trebo. Chaostruppen drangen auch nach Phebos vor und vertrieben die Elben, die sich verbittert, aber vergebens wehrten sie hatten keine ebenbürtigen Waffen wie die Solonen. Die Schlachten waren nur von kurzer Dauer und das Ergebnis war niederschmetternd für die Elben. Nur kleine Familien überlebten den Krieg und zogen es fortan vor, in den dichten Nam-Wäldern zu bleiben. Kein Elb-Schiff verließ mehr einen phebos'schen Hafen und man vergaß die alten Verbindungen zu den anderen Kontinenten.

Slonga wußte, daß sie nicht alle Elben gefunden und getötet hatte, da aber ihr Hauptaugenmerk auf Phyronia lag, bemerkte sie nicht, daß Hreson einen Schutzzauber um Phebos zu legen begann die Tondal-Mauer entstand, eine Barriere aus Nebel und Eis,

die jedes Schiff in den Untergang trieb. Slonga konnte keine Truppen mehr nach Phyronia schicken. Aber genauso wenig vermochten auch Einwohner von Phebos nach Phyronia, Tandor oder Taravon zu kommen. Jahre vergingen wieder...

Ein Schwarm Vögel stob erschreckt auf. Hundegebell, Kaninchen verschwanden in ihrem Bau. Es begann mit einem leichten Beben, die Erde wackelte immer mehr, Gebäude stürzten ein, Risse im Boden machten sich breit und verschluckten die Wälder. Blitze und Donner kündeten es bis in weite Ferne. Die Risse wurden immer breiter, gewaltige Wassermassen aus dem Süd- und dem kalten Nordmeer ergossen sich in die Schluchten und füllten sie rasend schnell auf, Boote verschwanden an diesem Tage und man hörte nie wieder etwas von den Soldaten oder den armen Fischern. Tod und Wiedergeburt lagen eng beieinander an diesem Tage. Wagemutige



Seefahrer und Abenteurer machen sich auf den Weg, Phebos zu besuchen, Expeditionen zum Nord- und Südpol werden erstaunliches zu berichten wissen.

Die Reiche auf Phebos beginnen, sich nach dem Beben aufgerüttelt, neu zu formieren und Erkundungen vorzunehmen. Eine neue Ära ist auf Tagatha-Trebos angebrochen. Der vergessene Kontinent kehrt in das Wissen der Wesen Tagathas zurück.

3.1.2 Die Legende von Arelon

Aiu hatte sich geteilt und Hreson und die Götter versuchten Ordnung in das Chaos zu bringen. Sie erschufen Tagatha-Trebos und füllten es mit Leben. Auch der Gott Solar, ein Lieblingssohn des Gottvaters, durfte eine neue Rasse erschaffen. Und während Solars großes Segelschiff durch das Chaos um die Welt glitt, erschuf er Lebewesen nach seinem Ebenbild. Sie waren hoch gewachsen, intelligente blaue Augen und etwas längliche Ohren. In ihnen strömte das Blut der Götter und man sagt sogar, daß der erste Elb ein Sohn von Solar selbst wäre. Der Gott nannte ihn Solaris und er ist unsterblich, seine Weisheit über diese Welt unendlich.

Bald war sein Schiff von vielen, vielen Elben gefüllt. Sie lachten, sangen wunderbare Lieder und waren äußerst kunstfertig. Hreson war sehr erfreut über diese Rasse und lobte

Ihn für seine wunderbare Schöpfung. Zur gleichen Zeit erschuf Slonga die Meere und füllte die Tiefen mit Ihren unheimlichen Wesen. Auch hier war Hreson zunächst sehr erfreut, wunderbar war das Wasser anzusehen. Doch dann merkte er, welche Ungeheuer in der Tiefe lauerten. Und er sprach zu seiner Tochter, was sie getan hätte. Aber nun gut. Ihr seid beides meine Kinder. Baut beide je zwei Lichter. Und die schöneren sollen die Welt bescheinen, damit unsere Geschöpfe nicht im Dunkeln wandeln. Solar machte sich sogleich an die Arbeit. Er sammelte vieles aus dem Chaos, das er für gut und würdig empfand, doch vor allem sammelte er das Lachen seiner Elben, denn nichts erfreute ihn mehr und nichts Strahlenderes fand er.

Slonga dagegen war bedrückt, sie mochte die Dunkelheit und auch Ihre Geschöpfe mochten sie. Als Vorsorge schuf sie zunächst heimlich dunkle, unterirdische Katakomben, in denen sich Ihre Geschöpfe verstecken konnten. Dann überzog sie alles Land mit einer dicken Wasserschicht., denn tief unten wird kein Licht hinkommen. Und da noch alles dunkel war, merkte keiner den Verrat. Viele Tiere ertranken wieder und Pflanzen gingen in den Schaumkronen nieder. Dann schuf sie ihre Leuchten. Sie schaffte es zwar, daß sie funkelten und glänzten, aber richtig leuchten wollten sie nicht. Aber das wollte sie auch gar nicht. Es kam nun der Tag, an dem Hreson beide zu sich bestellte, um sich die Werke zu ansehen.

Hell, fast zu grell, aber wunderbar warm strahlten die Lampen von Solar, so daß die von Slonga unansehnlich und häßlich waren, ihre strahlten Kälte und keine Wärme aus. So entschied sich Hreson für Solar. Da wurde Slonga fürchterlich wütend und nahm eins von ihren Werken und warf sie nach dem ihres Bruders. Kälte und Hitze kam zusammen und explodierten in einem Inferno, das seinesgleichen sucht. Die eine Lampe von Solar war in Milliarden Teile zersprungen und überall waren nun von Trebos die leuchtenden Punkte am Himmel zu sehen. Slongas Bruchstücke waren zu Boden gefallen. Man findet sie noch oft auf den Kontinenten. Sie glänzen in der Sonne und funkeln und viele Morde sind deswegen geschehen und viel Neid ist deswegen in der Welt. Die Menschen sollten sie später einmal für sehr wertvoll halten, dabei sind sie ein Fluch.

Noch voll Wut brachte Slonga ihre matte Scheibe, die sich um sich selbst dreht, an den Platz, die für eine der Lampen bereit war. Den anderen Platz zerstörte sie. Da war auch Hreson voller Wut und die anderen Götter waren dafür, sie aus dem Rat der Götter auszuweisen. Sie sollte die Göttin der Unterwelt werden, die sie sich selbst geschaffen hatte, und nahmen ihr den Focus ihrer Macht, einen schwarzen Edelstein. Dieser wurde später den Solonen gegeben, aber das ist eine andere Geschichte. Doch Tagatha war noch immer in Finsternis. Die Bruchstücke, die am Firmament leuchten, waren in alle Himmelsrichtungen verteilt und Slongas Scheibe mochte nicht einmal ihre Seite der Welt richtig erhellen.

Da nahm Solar seine Leuchte, die die Elben nun Sonne taufte, band sie hoch oben an den Mast seines Schiffes und segelte damit um die Welt. Erst jetzt sah man, daß ganz Trebos von einer Wasserschicht überzogen worden war. Nur auf der anderen Seite des Mondes, so nannte man die Lampe von Slonga, war etwas Land. Die Götter erkannten, daß Slonga anscheinend den Mond selbst aus Wasser geschaffen hatte, der nun die Wassermassen selbst anzog. Damit nun nicht nur auf einer Seite Land war, band Solar die Halterung des Mondes mit einem langen Band, das um die halbe Welt reicht, hinten an sein Schiff.

So zieht er nun mit der Sonne im Mast und dem Mond, der nun angestrahlt, sogar ein mattes Licht abgibt, im Schleppe um Trebos. Doch noch immer war zuviel Wasser auf der Welt. So bündelte Solar seine Lampe etwas mehr. Jetzt entstanden Eispole im Norden und Süden, wo sich viele Wassermassen in riesigen Gletschern und Bergen sammelten und durch die größere Hitze genau unter seiner Reiseroute immer gen Westen verdunstete dort viel Wasser und es bildeten sich Wolken und auch Wüsten. Nun waren aber die weiten Landesteile, so wie sie von den Göttern geplant waren, wieder an den Oberflächen. Nur die Unwetter und Dürreperioden, Eiszeiten und Überflutungen zeugen davon, daß nicht alles so perfekt war, wie es eigentlich sein sollte. Doch keiner ahnte, daß Slongas böse Brut noch immer in der Tiefe lauerte.

Die Pflanzen hatten sich wieder erholt und auch neue und viel schönere wurden geschaffen. Vor allem aber die Tiere mußten neu geschaffen werden. Dinosaurus, der Gott, der dies getan hatte, war darüber sehr betrübt, denn seine Schöpfungen, die seinen Namen trugen, waren sein ein und alles gewesen, so starb er denn auch und verschwand von Tagatha. So wurden neue Tiere geschaffen. Sie waren viel zierlicher und feiner und viel besser auf die Rassen abgestimmt, die nun bald den Planeten bevölkern sollten. So war es auch für Solar Zeit, von seinen Elben Abschied zu nehmen. Er lenkte sein Schiff auf eine wunderbare Küste zu, und brachte seine Kinder in der Nähe eines herrlichen Waldes sicher zu Boden. Die Elben waren noch etwas furchtsam und so gab der Gott ihnen ein großes Bruchstück der zersplitterten Sonne mit.

Dann waren die Elben auf sich gestellt. Sie bauten einen wunderbaren Tempel, in dessen Turm sie den Sonnenkristall einließen. Die Leitung des Elfenvolkes hat Solaris, der Sonnensohn, auf sich genommen, als erster Elb, der existierte. Solar selbst soll gelegentlich wiedergekehrt sein, um die Elben auf eine Fahrt mit seinem Schiff mitzunehmen und einige von ihnen sollen sogar für immer in seiner Kajüte sitzen und an der Tafel der Weisen speisen und ihr Lachen dabei soll das der Sonne gleich kommen.

3.1.3 Die Sage vom Trollschwert

Einst verkaufte der Troll K'narz'zarek eins seiner Augenlichter an Slonga um von ihr dafür die dunklen Mächte auf seine Seite zu bekommen. Slonga jedoch nahm ihm sein ganzes Augenlicht und gab ihm dafür nur die dunkle Macht der Kampfstärke. Der Troll wandt ein, daß er einen fairen Handel ausgemacht habe worauf Slonga ihm noch einmal für eine Nacht sein volles Augenlicht zugestand.

K'narz'zarek verschwand nun blind im Wald und ließ sich verschiedene Materialien in seine Schmiede bringen. Als dann die besagte Nacht, in der er noch einmal sein volles Augenlicht haben sollte kam, eine mondlosen Nacht wie die des Armageddon, schuf der Troll K'narz'zarek ein Schwert. Er schmiedete es aus dem Metall der längst versunkenen, erreichen Gebirge des Noragetim, deren Erze härter und zäher waren als das Metall aller an deren Stollen. Als Rache an Slonga vereinte er anschließend die ihm gegebenen Mächte der Dunkelheit unwiderruflich in dem Schwert.

Nun war das Schwert so mächtig, daß nur noch der Erzeuger es ohne mit dem Leben zu bezahlen berühren konnte. Jeder der es berührte, Sterblicher, Gott oder Slonga selber mußte bei der Berührung mit dem Leben bezahlen. Da nun die Mächte unwiderrufflich im Schwert gefangen waren und Slonga sie auch nicht zurückholen konnte, beauftragte sie den Troll, einen Opal auf das Schwert zu setzen. Er sollte auf Grund seiner Reinheit die gefangenen bösen Mächte des Trolles abschwächen. Als Strafe für den Troll verdammt sie ihn außerdem bis zu seinem Tode, Hüter des Schwertes in einem dunklen Wald auf einem neuen Kontinent des Tagatha zu werden.

Die Jahre verstrichen und als der Troll am Alter verstarb, geriet das Schwert in Vergessenheit. Seine dunkle Macht wird ab nun unbeschützt weiter schwächer. Sie wird bis zum Wechsel 54 auf Tagatha so schwach sein, daß ein Held, mit reinem Herzen und eisernem Willen es berühren und tragen kann. Es wird ihm Führungsstärke und große kämpferischen Kräfte verleihen.

Jedoch seid gewarnt Ihr Helden von Tagatha! Derjenige, der den Schwertknauf zerbricht, wird die dunklen Mächte freilassen, welche ihn, und 13 Provinzen seines Reiches zerstören werden und die Landstriche zu unbewohnbaren Einöden verwandeln werden. Nun ist es den stolzen Helden dieses Kontinents überlassen, das Schwert zu finden und es in ihre Dienste zu nehmen.

3.2 Die Reiche des neuen Kontinents

3.2.1 Tir Tairingate, das Land am Arlon

*Brief an den Herisan-Tempel zu Carilon,
z.H. von Arben Kerris, Hochgeweihter im Dienst des Allwissenden.*

Ich entbiete Dir meinen Gruß, alter Freund!
Möge Herisan sein Wissen über Dir ausgießen!

Vor kaum 2 Monden kam mir seitens eines unserer Brüder zu Gehör, daß Du Dich derzeit im Namen unseres Herrn auf der Suche nach Fakten über den Kontinent Phebos befindest. Deshalb dachte ich sofort an Dich, als ich Gelegenheit erhielt, mich mit einem Händler aus Asgard zu unterhalten, der 2 Jahre lang den Kontinent bereiste. Eine Abschrift meines Berichtes liegt diesem Brief bei.

Verzeih mir, wenn ich jetzt schon schliesse, aber einige wichtige Aufgaben warten auf mich. Bei unserem nächsten Treffen werde ich Dir gerne noch mehr Erläuterungen geben.

Herisan zum Gruße Herdin von Corsos

Ich traf jenen Mann im Mond der Wende in einer Schenke bei Corsos. Er-

schöpft von der langen Reise versuchte ich dort in einem Ohkel Wein Stärkung zu finden. Nachdem ich meinen ersten Durst gestillt hatte, stellte ich dem Wirt gewohnheitsgemäß die Fragen, die ich immer im Sinne unserer Wissenssuche stelle. Er reagierte zunächst auch prompt, lachte herzlich und gab die üblichen Märchen zum besten, die man überall zu hören bekommt. Tief enttäuscht wollte ich mich nach dieser Vorstellung wieder auf den Weg machen, als ein Händler in fremder Tracht die Schenke betrat. Selbstverständlich war meine Neugierde sofort geweckt, und kurze Zeit später unterhielten wir uns bei einem guten Glas Wein. Von gar sonderbaren Landen (wie zum Beispiel Akkad) erzählte er mir und fesselte somit mein Interesse.

Tir Tairingate war eines der vielen Länder von denen er mir berichtete, aber gerade dieses (ich weiß nicht warum) blieb mir in besonderer Erinnerung. Tir Tairingate wurde vor über 1000 Jahren vom Volksstamm der Jeniten gegründet. Des Krieges müde erließen sie bald ein Ausweisungsedikt, nach dem jeder getötet wurde, der nicht zum Volke gehörte. Dieses Gesetz ermöglichte, daß die Jeniten zu einer großen geistigen Blüte emporstiegen, während die Gesellschaft immer starrer und träger wurde. Erst ein junger, aufstrebender Herrscher, der vor hundert Jahren den Thron bestieg, setzte dieser Stagnation ein Ende. Das Staatssystem wurde reformiert (konstitutionelle Monarchie) und die Grenzen für Reisende geöffnet. Dennoch dauerte es weitere 100 Jahre, bis es dem Lordcouncillor Yosida noh Minowara gelang, auch die letzten Zweifler seines Volkes zu überzeugen.

Was die Bevölkerung des Landes angeht, so kann man kurz gesagt folgendes ausführen: Die Jeniten sind im Durchschnitt etwa ein Maß und sechs Ellen groß. Sie besitzen mandelförmige Augen und eine gelbliche Körperhaut. Schon von frühester Jugend an werden alle Kinder im Umgang mit der Waffe, aber auch in den Geisteswissenschaften unterwiesen. Öffentliche Schulen sorgen dafür, daß auch die Kinder der Ärmsten eine Grundausbildung erhalten (der Händler sprach da von Humankapital, weißt Du was das ist?). Es existiert eine öffentliche Wohlfahrt und die Bevölkerung wird nur mit drei bis vier Goldstücken pro sechs Monde besteuert. Selbst Unterhaltung scheint immer mit dem Ziel des Lernens oder der Harmonie verbunden zu sein. Teehäuser (allerdings auch mit sehr weltlichen Lernzielen) sowie die sehr beliebten Zin-tou Theateraufführungen sind bei den Jeniten übliche Unterhaltungsformen.

Doch bei all dem Harmoniestreben (auf diese Aussagen legte der Händler besonderen wert) sollte man bei den Jeniten eines nie vergessen: Jeder von Ihnen besitzt die Vielzüngigkeit Pherenes (des Sandmannes) und das Herz einer Geldbörse. Außerdem kann jeder dieser gelben Hunde ausgezeichnet mit dem Schwert umgehen, was man spätestens dann merkt, wenn man einen dieser Typen (vor allem die Mitglieder der Kriegerkaste) beleidigt. Denn die Jeniten legen unheimlichen Wert auf Höflichkeit. Sauberkeit und Pflichterfüllung sind weitere Charaktereigenschaften dieses Volkes. Für jede Straße gibt es einen Jujako-einen Aufseher- der dafür Sorge trägt, daß man kein einziges Birkenblatt auf der Straße sieht. Leider -so sagte mir der Händler- konnte er nicht mehr zum

Fest der Kirschblüte bleiben, dem höchsten Feiertag des Landes.

Nachsatz: Leider, werter Freund, muß ich hier meinen Bericht schließen. Zwar wollte ich den Reisenden noch über die negativen Seiten dieser Kultur befragen, aber der Wein zeigte Wirkung (möge mir der Allwissende VERZEIHEN!). Bis bald!

Dein alter Freund und Glaubensbruder!!

3.2.2 Arelon - das Reich der Elben

Dies war nun schon die fünfte Tür an die er klopfte, und er wollte sich schon gerade abwenden und zum nächsten Haus des kleinen Dorfes gehen, als er das Knacken der Dielen vernahm und Licht leicht durch die Ritzen des Holzes drang. Mit leiserem Knarren, als bei dieser morschen Tür erwartet, tat sie sich auf und das rauhe, in Falten geworfene Gesicht eines alten Mannes zeigte sich im Licht einer alten Lampe.

»Was wollt Ihr noch zu so später Stunde?« -

»Ich suche einen Platz zum Nächtigen, das ist alles. Ich bin auf Wanderschaft und komme von weit her. Bitte laßt mich ein.«



Der Alte musterte den jungen vor seiner Tür. Er mochte gerade mal 17 sein, seine langen Ohren wurden von seinem glänzenden Haar umweht, welche von dem Sturm ganz zerzaust und naß waren.

»Woher kommst Du? Fremd siehst Du aus. Lange waren die Langohren nicht mehr in unserem Land, geschweige denn in unserem Dorf. Aber nun komm erst mal herein. Ich hoffe diese einfache Bude genügt Deinen elfischen Ansprüchen. Ich bin nur ein einfacher Mann. Und die Gicht macht mich nur mürrischer. Du könntest noch erst etwas Holz hinten aus dem Schuppen holen, dann hast Du es hinterher um so wärmer.«

Der Junge ging zu einem Verschlag, auf den der Greis gezeigt hatte, holte ein paar Scheite hervor und kehrte zurück. Die Hütte selbst war nicht viel komfortabler als der Stall, in dem er vorige Nacht ge-

nächtigt hatte. Eine Pritsche stand an einer Wand, ein einfacher Holztisch stand in der Mitte des Zimmers. An der anderen Seite war ein Herdfeuer, das noch leicht glühte. Er legte etwas Holz nach, legte den Rest daneben und gesellte sich zu den Mann an den Tisch, indem er sich vor Ihm auf ein Ziegenfell setzte, der auf dem rissigen Lehm Boden lag.

»Nun, woher kommst Du? Gewiß aus Arelon, oder? Lange hat sich kein Priester mehr in dieser gottverlassenen Gegend gezeigt. Aber ich hörte schon, daß Ihr wieder auf Wanderschaft geht, um uns Euren Segen zu bringen. Ha, Segen. Brot brauchen wir, reichere Ernten, Soldaten, die uns vor Räuberbanden schützen, aber keine Fasler in weißen Gewändern mit goldenen Stickereien. Wo ist denn Dein Gewand mein Junge?«

»Nun wißt Ihr, ich bin noch kein richtiger Priester, ich bin noch in der Schule. Und, nah ja, nun bin ich halt auf Wanderschaft.«

»Ja, ja, und nutzt die Gastfreundlichkeit alter Männer aus.«

»Wenn Ihr nicht wollt, daß ich bleibe, gehe ich wieder. Die Nacht ist noch lang und mein Glaube wird mir Kraft geben, das ich noch Irgendwo anders einen Schlafplatz finden werde.«

»Schon gut mein Junge. Wenn ich Dich hier nicht haben wollte, hätte ich Dich nicht herein gelassen. Vielleicht ist ja die Zeit Eure Götter wirklich wieder angebrochen. Früher, da waren sie stark, daß habe ich am eigenen Leibe erfahren, aber heute, ich weiß nicht.

»Was meinen Sie damit, sie haben s am eigenen Leib erfahren?«

»Nun mein Junge, Du bist noch jung und es geschah lange vor Deiner Zeit und ich selbst bin älter, als Du vielleicht glauben magst. Es war zu der Zeit., als Slonga versuchte, die Herrschaft zu übernehmen und alle Völker Tagathas zu unterwerfen. Aber sicher weißt Du selbst davon. Ich lebte damals nicht weit von hier, oder besser gesagt, ich diente nicht weit von hier. Viel Unheil säte die Böse Schlange damals, und wir waren nur Werkzeuge Ihrer Macht. Ja, ich gestehe, ich gehörte damals mit zu den Armen, die Arelon angriffen. Aber es waren viele Menschenreiche, die sich damals gegen die Priester erhoben. Heute sehe ich, wie man uns damals täuschte. Doch damals war ich jung und unerfahren und glaubte den Worten meiner Mitmenschen und Führer.

Ich sehe es noch genau vor mir, den Heiligen Tempel Antaris mit den 12 Türmen der Götter und den Kuppeln für Hreson und Solar. Es war Nacht und wir hatten in den Bergen über den Sonnenwäldern unser Quartier bezogen. Die Kuppel des Solars leuchtete selbst in der Nacht und wenn ich es nicht selbst gesehen hätte, würde ich es nicht glauben, aber es war praktisch taghell, selbst in 20 km Entfernung. Wir waren den weiten Weg ins Reichsinnere auf keinerlei Widerstand gestoßen und es schien uns fast schon unheimlich, ja geradezu gespenstig. Nur einmal hatte sich ein einzelner Priester der ganzen Legion entgegen gestellt. Mein Gott, wir waren 50.000 Mann und er stand vor unserer Vorhut von gut 5.000 Mann.

Er ist einfach auf die ersten Reihen zugegangen mit weit geöffneten Armen, an seiner Brust glänzte das Symbol der Sonne, das Ihn in ein leuchtendes Licht hüllte. Die ersten Soldaten taten wirklich so, als hätten sie Gott persönlich vor sich. Wir waren wie unter einen Bann. Keiner wagte einen Pfeil auf Ihn zu schießen oder gar den Streitkolben zu schwingen. Wir waren alle wie gelähmt und konnten nur noch seinen Worten lauschen. Er sprach nicht wirklich, sondern seine Gedanken formulierten sich vielmehr in unserem Geiste. Er rief uns auf, inne zu halten, die Waffen niederzulegen und nach Hause zu gehen, wo Frau und Kinder warteten. Das wir die Felder bestellen und die Netze einholen müßten, wenn wir nicht Hungern wollten. Fast alle ließen ihre Waffen fallen. In Ihren Gesichtern erschienen Erleichterung und Hoffnung. Nur unser Hauptmann war nicht in dem Bann. Er konnte noch klar denken, denn sein Herz war vollends böse geworden und er hatte das Blut Slongas getrunken.

Die Worte des Priesters fanden keine Nahrung bei Ihm und er hatte einen Pfeil im Bogen gespannt und schob. Doch der Pfeil glitt an dem Licht des Symbols ab und ging ins Leere. Da zog der Hauptmann sein eigenes Schwert und schritt auf den Priester zu. Dieser blieb starr, bewegte sich nicht, sagte nichts, selbst als ihn der blanke Stahl in den Körper fuhr. Doch das Leuchten erlosch nicht etwa sondern wurde greller und greller, bis es ein reinstes Glühen war, das den ganzen Körper des Heiligen einschloß. Dann gab es nur noch einen hellen Lichtblitz, und verschwunden war er. Keine Leiche, nicht einmal Blut war zu finden. Unser Hauptmann lag am Boden, die Hände vor das Gesicht haltend. Wir kamen langsam wieder aus unserer Lähmung frei, doch es blieb der Wunsch, heimzukehren. Wir halfen unserem Hauptmann auf.

»Geht, geht in Frieden !«, sprach er nur. Dann überkam Ihn Übelkeit und er spie Blut. Es war auch sein eigenes, zu sehr hatte er seine Seele an Slonga verkauft. Er starb, doch in seinen toten Augen glänzte die Ruhe eines schönen Sommertages.

Uns hielt nichts mehr und wir kehrten um. Viele von uns fanden den Weg nach Hause, doch die Mehrzahl stieß wieder auf das Hauptheer, die immer noch blind vor Zorn vormarschierten. Als die ersten von uns in Ihre Sichtweite kamen, und wir Ihnen zuriefen, sie sollten umkehren, lachten sie nur über uns. Und sie duldeten keinen Rückzug. Als Brüder Brüder töteten und von der Vorhut, in der ich nun war, nur noch 1000 lebten, ergaben wir uns unserem Schicksal und zogen weiter in den Krieg des Bösen. Unser Glaube war nicht stark genug.

Und irgendwann kamen wir auf diesen Hügel, auf dem wir nun sitzen. Viele wollten aufgeben, wollten Ihr Schwert nicht mehr erheben. So säumten schon viele Tote unseren Weg. Die Armen von Arelon brauchten gar nicht eingreifen. Wir brachten uns schon selber um, an unseren Zielen zweifelnd. Wir erhielten den Befehl, nicht mehr in das Licht des Sonnenkristalls auf der Kuppel Solars zu sehen, . Doch das Licht war überall und es durchdrang uns. Es sprach mit

uns, weckte Sehnsüchte und Heimweh. Dies war nicht unser Krieg, doch man zwang uns weiter. Die Augen wurden uns verbunden, doch noch immer spürte man die wohltuende Wärme. Sie führten uns von unserem Lager weiter. Die ganze Armee ging die Berge nieder und eilte durch den Sonnenwald. Auch hier spürte man den Frieden des Waldes und der Duft erinnerte an die Heimat.

Einige wollten nicht weiter und starben in den Pfeilhagel unserer Bewacher. Wir waren keine Legion mehr, wir waren Vieh, das zum Schlachten geführt wurde. Plötzlich verließ jede Freundlichkeit den Wald und er fing an aggressiv zu werden. Die Bäume rückten näher, Äste schwangen sich, unser schweres Gerät, Onager und Wagen blieben zurück. Immer wieder brachten uns Wurzeln zum Fall und Dornen rissen unsere Haut auf. Als wir endlich aus dem Wald traten, waren wir wieder weniger. Die letzten Meter hatten unsere Magier eine Bresche durch den Wall der Bäume schlagen müssen. Sie standen nun dicht an dicht. Und fällte man einen, so hatte man das Gefühl, gesellten sich gleich zwei andere Bäume an seinen Platz. Doch nun waren wir durch und man hätte nun über die Ebene freien Blick auf den Tempel, doch keiner wagte es die Augenbinden abzunehmen. Jemand hielt mir plötzlich einen Becher an die Lippen und ich trank willenlos. Ich merkte, wie neue Kraftreserven in meinen Körper frei wurden, wie meine Entschlossenheit zum kämpfen stieg. Doch ich wußte auch, das der Trunk nicht lange anhalten würde und uns nur wenig Zeit blieb, den Sieg zu erringen. Als wir unsere Augenbinden nun abnehmen durften, waren von unseren ehemals 50.000 Mann starken Legion nur noch gerade 15.000 über. Alles schwere Gerät hatten wir im Wald verloren. Ich blickte zurück in das schattige Grün. Wie friedlich die Bäume doch aussahen. Keine Spuren sah man mehr von den Feuerbällen, die die Magier schmissen. Kein Baum sah beschädigt aus. Nur der friedliche Weg war zu sehen und lud zum Wandeln ein.

Den anderen drei Legionen, die neben uns aus den Wäldern traten, schien es nicht besser ergangen zu sein als uns. Was aber noch viel schlimmer war, keines unserer Flugschiffe war zu sehen. Ich erinnerte mich, als wir aufbrachen. Es war eine stolze Flotte gewesen, die noch einmal zwei Legionen und schweres Gerät bringen sollten. Doch nicht ein Rumpf war am Himmel auszumachen. Dafür sahen wir etwas anderes. Mit breiten Schwingen flogen sie, die Herren der Lüfte, Ihre goldenen und silbernen Körper glänzten im Licht der aufgehenden Sonne, in dem selbst das Licht der Kristalle verblaßte. Wir ahnten nur, was mit den Schiffen passiert sein könnte. Die Sonne wurde immer stärker. Für einen Winter war es in der Nähe des Tempels schon ungeheuer warm. Kein Schnee lag in diesem Reich. Doch die Kraft der Sonne hätte selbst im Hochsommer nicht stärker sein können. Wir brauchten uns vor dem Feuer der Drachen gar nicht fürchten, wir würden so schon in der Hitze vergehen. Unsere Rüstungen waren einfach zu schwer. Wir waren für einen Krieg gerüstet. Für einen Kampf Mann gegen Mann. Hier kämpften wir nicht, hier vergingen wir. Wir sammelten uns, der Schweiß lief uns über die Stirn. Einige legten schon Ihre Rüstungen ab, andere fielen trotz des Trunkes vor Schwäche um. Währenddessen flogen die Drachen immer größere Kreise über unsere Köpfe und Ich merkte, wie die Angst in mir hochschuß. Unsere Magier fingen an, Zauber

zu sprechen und wieder gingen Tränke um. Und die, die von uns flohen, fielen mit einem Pfeil Ihrer Kameraden zu Boden. Wir mußten weiter, kämpfen, wer weiß, gegen wen. Einige wurden ausgeschickt, um Holz für Stangen und Rammböcke zu schlagen. Sie gingen in den Wald, doch kamen sie nicht wieder hervor. Wir beschlossen den Tempel so zu stürmen. Es war schließlich nur ein Tempel, und keine Festung.

Ich wünschte es wäre eine. Wir liefen, die Waffen in den Händen. Um uns selbst Mut zu machen verfielen wir in ein lautes Geschrei. Da stießen sie hernieder. Flammenstrahlen zuckten über den Boden, Soldaten wurden in die Lüfte gehoben und fielen zu Boden. Unsere Magier waren unfähig, in den Einfluß der Tempel weitere Magie zu wirken. Sie waren entkräftet und Ihre dunklen Mächte waren zu schwach an diesem Ort. So waren wir schutzlos ausgeliefert. Noch immer zeigte sich kein Wesen auf den Zinnen der Burg. Alles lief wie im Zeitlupentempo ab. Ich sah Freunde neben mir verbrennen, immer wieder merkte ich, wie die Schatten der Wesen meinen Körper überflogen. Doch ich rannte, rannte gegen Mauern, den einzigen Feind, den ich sehen konnte. Einige von uns stellten sich, doch die Anzahl der Drachen war zu groß und Ihre Kräfte waren mächtig. Endlich kam Bewegung auf den Zinnen der Zwölf Türme. Doch keine Soldaten erschienen, sondern blanke Scheiben kamen zum Vorschein, die das Licht der Sonne bündelten und in glühenden Strahlen auf uns warfen. Wer dem Feuer der Drachen bis jetzt noch widerstehen konnte, wurde von dem gleißenden Licht dieser Spiegel verbrannt. Ich merkte nur noch, wie ich gestreift wurde. Ein sengender Schmerz zuckte durch meine rechte Seite. Meine Waffe viel zu Boden, mein Körper daneben. Ich taumelte in eine andere Welt, alles drehte sich.

Irgendwann muß alles vorbeigewesen sein. Ich lag noch immer vor den Tempel, doch ich lag nicht allein dort. Ich lag in einem Feld von Soldaten, vereinzelt gingen aufrecht Gestalten umher, in einer weißen Robe mit goldenen Stickereien. Erst dann bemerkte ich die Hand auf meiner Stirn und Worte drangen in meinen Kopf, die ich nicht verstand. Doch ich erkannte den Priester wieder. Es war der gleiche, den wir schon auf der Vorhut getroffen hatten. Er hätte tot sein müssen, doch er lebte, und lächelte mich an.

Die Elben versorgten die Überlebenden und schickten uns zurück auf unsere Felder, zurück in unsere Heimat. Der Krieg war vorbei. Der Alptraum zu Ende. Zumindest für mich.

Wie ich hörte, wurde später noch ein größeres Heer zusammengestellt, welches gegen Arelon zog. Doch Arelon war diesmal nicht so erfolgreich. Die Priesterschaft wurde arg geschwächt und die Drachen mußten noch in anderen Ländern gegen das Böse ankämpfen. Es hatte sich schon zu weit ausgebreitet. Ich glaube, bei jenem Angriff wurde die Tempelanlage des Hreson stark geschädigt und nur die Anlage des Solars besteht noch. Uns Menschen habt ihr nach der Vertreibung Slongas von Phyronia und von Tagatha lange im Stich gelassen. Viele Jahre führten wir noch Krieg, obwohl auch auf Phebos nichts Böses

mehr existierte, bis der Keim in uns selbst. Doch die Zeit der Kriege und der Not ist nun endlich wieder vorbei. Die Priester kommen wieder.

Ich hoffe, Du verzeihst mir meine anfänglichen rauhen Worte. He, mein Junge, hörst Du mir überhaupt noch zu ? War die Geschichte denn nun wirklich so langweilig ? Na denn, gute Nacht.«

Der alte Mann hebt den schlafenden Jungen mit der erstaunlichen Kraft eines Jünglings auf die Pritsche und deckt ihn zu. Schließlich setzt er sich wieder an seinen Platz und schenkt sich noch etwas Met ein. Flüchtig wischt er sich mit der Hand über die Augen und streicht sich eine Träne aus dem Gesicht. Noch einmal formen seine Lippen die Worte Verzeiht mir.

3.2.3 Das Buch der Herrscher Manetherens

Nach der zweiten und letzten großen Schlacht gegen Slonga, in der die Götterboten Grehus und Irunatha die Heere der Völker von Tagatha zum Sieg führten, war ein Großteil der Ernte der Menschen, welche auf dem Plateau von Kirhu lebten, durch Kämpfe auf den Äckern vernichtet worden oder war vertrocknet, weil niemand während des Krieges Zeit hatte, die Felder zu bewässern. Und weil auch die meisten Tiere, die die Leute für eine Weile hätten ernähren können mangels Pflege eingegangen oder bereits geschlachtet worden waren um die Armeen zu versorgen, begannen die einzelnen Dörfer bald untereinander um die letzten Nahrungsmittel zu kämpfen. So kam es, daß über die Hälfte des Volkes von Kirhu einen sinnlosen Tod starb, denn die Vorräte, die diesen hohen Preis gefordert hatten, reichten nur wenige Monde.

Endlich, da die Parth der einzelnen Gruppen keinen Rat mehr wußten, trafen sie sich alle im Dorf Jessod, um ihre Zwistigkeiten zu beenden und um zu überlegen, was nun zu tun sei. Doch nachdem sie sich sehr bald darauf geeinigt hatten, das Plateau zu verlassen und woanders ihre Dörfer neu aufzubauen, entbrannte Streit darüber, in welche Richtung sie ziehen sollten und wer die Führung haben würde. Als Kirhu, der Schutzgott aller Stämme des Plateaus, dies sah, entschloß er sich, den Menschen zu helfen. Er erschien mitten im Feuer, um das sie alle saßen und befahl ihnen, unter der Führung von Balthar, dem Parth von Burian nach Süden zu ziehen, bis sie den Strom Tifereth erreichen. Von den Fischen aus dem Strom und den Tieren aus dem Wald südlich des Stromes sollten sie sich ernähren, bis sie das fruchtbare Land dort bestellen konnten. Doch sie sollten sich für einen letzten Kampf rüsten, denn einige große Orkstämmen lebten zur Zeit dort. So kam es, daß noch im Mond des Nordens im Jahre 1 alle Stämme des Plateaus die Wanderung nach Süden begannen. Und Balthar beschloß, alle wichtigen Ereignisse während der Reise in einem Buch niederzuschreiben . . .

28.12.1 Heute beginnt also endlich die Reise. Es hat lange genug gedauert, bis wir alles, was wir transportieren können auf die Wagen gepackt und genug Pferde eingefangen und zugeritten hatten. Aber wir brauchen die Pferde, um die Wagen zu ziehen. Das Einzige, was noch zu tun bleibt, ist die Dörfer in Brand zu stecken, damit uns der Weg zurück nicht mehr offensteht.

14.01.2 Es gibt einen Grund zum Feiern, denn heute haben wir das Plateau von Kirhu hinter uns gelassen (aber ich bin sicher, daß ER noch immer über uns wacht). Zuerst war der Boden noch etwas kahl, doch schon bald zogen wir durch grüne Wiesen mit fruchtbaren Böden, die nur darauf warten, von uns bestellt zu werden. Doch noch gibt es für uns keine Rast, denn wir müssen den Strom erreichen.

29.06.2 Unsere Kundschafter sind heute zum erstenmal auf Orks gestoßen. Von den sechs Kriegern, die ich ausgesandt habe, kam nur einer zurück, mit einem gebrochenen Arm und einem Pfeil im Hintern. Ich weiß nicht, wie er es geschafft hat, zu uns zurückzureiten. Auf jeden Fall müssen wir uns für die Schlacht vorbereiten, denn die Orks wissen, daß wir hier sind.

1.07.2 Die erste Schlacht ist geschlagen, und wir sind die Sieger, obwohl ich die Hälfte der Männer zum Schutz der Wagenburg zurücklassen mußte. Ich kann nur hoffen, daß dies nicht unser einziger Sieg bleibt, denn daß nächste Mal werden diese pelzigen Bastarde wohl nicht mehr überrascht sein, wenn wir sie zuerst angreifen. Und auch die Pferde kann ich wohl nicht mehr oft einsetzen, denn wir brauchen sie noch als Lasttiere.

7.11.2 Ich glaube, wir haben es geschafft! Fast alle Orks sind von dieser Seite des Tifereth verschwunden und haben sich in den Dunkelwald geflüchtet. Mit denen, die wir übersehen haben, dürften die Siedler alleine fertigwerden. Da ich schon beim Thema bin: Wir werden nun wieder Dörfer gründen. Und weil sich während der Wanderung und der Kämpfe das Gefühl eingestellt hat, ein Volk zu sein, habe ich die Hoffnung, daß die alten Streitigkeiten begraben bleiben, und so bald keine neuen entstehen. Auf jeden Fall werden wir auch weiterhin einen obersten Herrscher haben. Ob ich daß sein werde ist noch offen, da ich für den 01.02.3 alle Parth aufgefordert habe zu erscheinen, um einen neuen Schir-Parth zu wählen. Das Ziel ist erreicht und deshalb will ich die Parth selbst entscheiden lassen, ob sie mir weiterhin folgen.

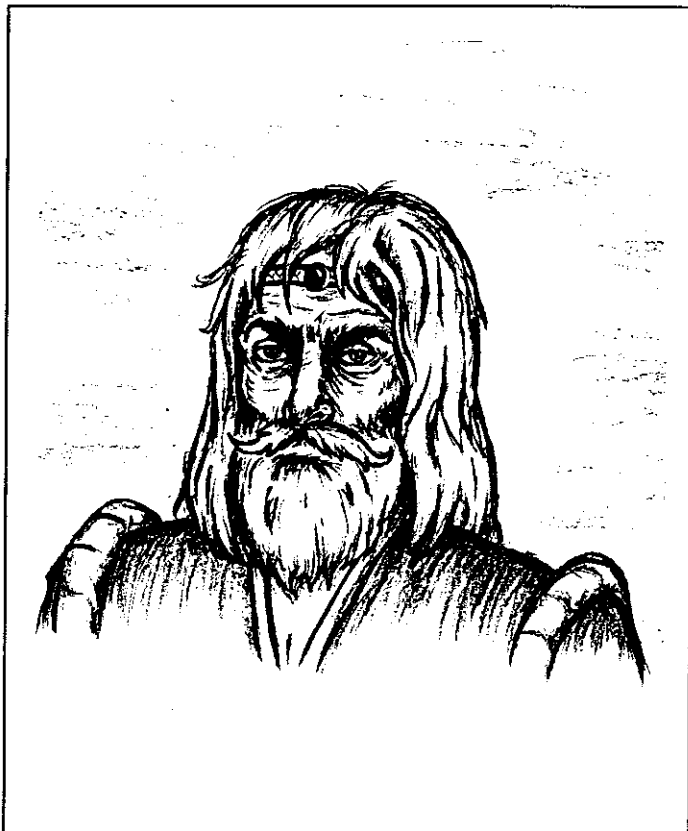
3.02.3 Die Wahl ist vorüber und noch immer herrsche ich. Ich bin ohne Gegenstimme gewählt worden, kein Kandidat wollte meinen Platz einnehmen. Man hat mich gebeten, ein Gesetz zu erlassen, nach dem der Schir-Parth auf Lebenszeit aus den Reihen der Parth gewählt wird. Die einzige Möglichkeit ihn abzulösen, soll ein ehrenhafter Zweikampf bis zum Tod sein. Ich denke, ich werde es tun.

1.08.23 Wir haben seit einigen Wochen Siedler im Dunkelwald, und die haben etwas sagenhaftes entdeckt: Fliegende Pferde oder Pegasi, wie unsere Gelehrten sie nennen. Zum Glück kamen die Orks nie auf die Idee, auf ihnen zu reiten! Nun, ich habe bereits veranlaßt, daß einige dieser edlen Tiere eingefangen werden, um zu prüfen, ob sie sich als Reittiere abrichten lassen. Sie scheinen zwar nicht so kräftig wie unsere Pferde zu sein, sind aber natürlich ungemein schnell und beweglich. Und was unsere Feinde wohl sagen würden, wenn wir aus der Luft kämen?

1.04.30 Von diesem Tag an gibt es einen neuen Herrscher, nämlich mich. Mein Name ist Lot von Kether. Mir steht der Sinn nicht danach, doch es ist meine Pflicht niederzuschreiben, daß Balthar, wohl an Herzversagen, starb, nachdem er vor zwei Tagen verkün-

det hatte, daß ab sofort jeder Parth einen Beinamen tragen sollte, der entweder das Dorf oder die Stadt angibt, die man beherrscht, oder welcher Sippe man angehört. Die Familienmitglieder des Parth werden den Namen ebenfalls annehmen. Balthar kam nicht einmal mehr dazu, uns zu sagen, welchen Namen er wählen wollte.

8.12.41 Um nicht noch den letzten Nerv zu verlieren, habe ich dem Drängen meiner Frau nachgegeben und ein Gesetz erlassen, nach dem die Frau dem Mann gleichgestellt ist, abgesehen davon, daß sie nicht Parth oder gar Schir-Parth werden kann. Auch habe ich beschlossen, öffentliche Krankenhäuser bauen zu lassen, in denen die Reichen sich gegen Bezahlung, die Armen umsonst behandeln lassen können.



1.01.52 Der Schir-Parth ist tot! Es lebe der Schir-Parth! Ich, Tomas Belot trete die rechtmäßige Nachfolge von Lot von Kether an. Dieser alte Narr wollte sich keinen Schwertführer wählen, sondern selbst gegen mich kämpfen. Ha! Ich glaube, als erstes muß ich einige Gesetze ändern ...

11.09.61 Endlich! Endlich hat Dhyna, meine dritte Frau, mir einen Sohn geschenkt! Zuerst war ich verzweifelt, als ich ihn sah, denn er wird nie die bronzefarbene Haut und die schwarzen Haare haben, welche das Volk von Kirhu normalerweise hat, bei ihm ist beides weiß, und seine Augen werden immer diese blasse rote Farbe haben und nie grün oder braun werden. Aber die Ärzte sagen, daß er leben wird, und das ist die Hauptsache.

31.05.78 Ich, Ilarneq von Kether bin von der Versammlung zum Schir-Parth gewählt worden. Tomas Belot wurde von seinem Albino-Sohn getötet, der anschließend den Freitod gewählt hat, wohl um dem Ertrinken, der Strafe für Vätermord zu entgehen. Ich glaube, niemand hätte ihn angeklagt oder gar verurteilt, denn er hat dem ganzen Volk einen großen Dienst erwiesen. Meine erste Amtshandlung wird sein, alle vom 01.01.52 bis zum 27.05.78 Gesetze für ungültig zu erklären, die Vielehe abzuschaffen und die Krankenhäuser wieder zu öffnen. Außerdem werde ich eine allgemeine Schulpflicht einführen. An meinen neuen Namen muß ich mich erst noch gewöhnen, aber es ist Gesetz, daß der Schir-Parth auch Parth der größten Stadt wird.

9.07.89 Heute ist ein schwarzer Tag. Nachdem wir über Jahre keine Auseinandersetzungen mit den Orks hatten, haben sie es gewagt, mehrere Höfe und zwei Dörfer anzugrei-

fen. Es gab keine Überlebenden. Ich habe mich dafür entschieden, eine Treibjagd anzuordnen, und die sechstausend Mann, die ich entsandt habe, sollen erst zurückkommen, wenn sie Orkschädel auf ihren Lanzen tragen!

Ich werde heute das Reich Manetheren ausrufen! Ich habe lange mit meinem Freund und Ratgeber Garamon darüber gesprochen, und er ist derselben Ansicht wie ich: Ein großes Reich bietet mehr Schutz als ein Städtebund unter dem Kommando eines Herrschers. Alles in allem wird sich aber nicht viel ändern. Auch weiterhin werden die Parth ihre Städte leiten, allerdings werden sie nun nicht mehr durch Turniere, sondern durch eine Wahl ins Amt kommen. Diese erfolgt auf Jahre. Das Volk wird 100 Wahlmänner bestimmen, die werden aus ihrer Mitte den Parth wählen. Einzige Bedingung ist, daß der Parth die Kriegskunst beherrscht und ein Mann ist. Auch in Zukunft werden die Parth den Schir-Parth aus ihrer Mitte wählen, und zwar auf Lebenszeit. Außerdem verfüge ich, daß kein Parth von einem Gericht verurteilt werden darf, dieses Recht steht nur dem Schir-Parth zu. Er wiederum muß sich nur vor Kirhu verantworten und befehligt außerdem im Kriegsfall die gesamte Armee.

08.02.109 Ich, Comesh Matyr, bin vom heutigen Tage an neuer Schir-Parth von Manetheren. Ilarneq von Kether starb im Alter von 64 Jahren als er bei der Jagd vom Pferd fiel. Ich will versuchen, die Lücke, welche er hinterläßt, auszufüllen, so gut ich es vermag und ebenso weise und gütige Entscheidungen zu treffen, wie er es getan hätte. Ich habe beschlossen, Ausschnitte aus dem Buch dem Götterboten zu schicken, damit er die Geschichte Manetherens allen Reichen zugänglich machen kann.

3.2.4 Tagebuch eines Reisenden aus Karkildon

Ich bin müde und erschöpft. Seit Tagen klettere Ich schon in diesen Bergen herum, habe mich hilflos verirrt. Mein Proviant ist seit gestern aufgebraucht. Wenn Ich nicht bald etwas zu essen finde, werde Ich wohl anfangen, an den Felsbrocken herumzuknabbern. Ich habe Kopfschmerzen und ein dumpfes Pochen erfüllt meine Ohren. Das Pochen wird intensiver, es scheint, als würde jemand mir mit einem Hammer unaufhörlich auf den Schädel schlagen. Das Pochen wird lauter und Ich merke nun, daß es nicht aus meinem Kopf kommt, sondern von einem großen Hügel auszugehen scheint. Ich laufe hin, endlich Menschen, Wasser, Nahrung.

Ich laufe auf das Geräusch zu und plötzlich eröffnet sich mir hinter dem Hügel ein Anblick, der mir den Atem verschlägt. Prachtvolle Bauwerke mit wunderschönen Verzierungen sehe Ich vor mir. Teilweise ist Metall eingearbeitet, Gold, Silber und anderes, das ich nicht kenne, das aber dennoch wunderschön ist. Und überall laufen Wesen umher, die nur entfernt Ähnlichkeiten mit Menschen haben. Kleine Geschöpfe, ca. 1,20 m groß, von scheinbar gewaltiger Körperkraft. Ihre Schultern gleichen ihre geringe Größe aus, sie sind beinahe doppelt so breit wie meine. Und alle haben sie Vollbärte, es sind Zwerge.

Zwei, die wie Soldaten aussehen, kommen auf mich zu, die Hände auf ihre Waffen gelegt. Sie fragen mich, woher Ich käme, was Ich wolle und vieles mehr. Ich versuche ihnen so gut wie möglich zu erklären, daß ich mich verirrt habe und Hilfe brauche. Sie for-

dem mich auf, ihnen zu folgen. Ob sie mir glauben oder nicht, weiß Ich nicht, genausowenig wie ich weiß, wohin wir gehen. Ich erinnere mich nur an wenige Dinge auf unserem Weg. Ich sehe ein großes Gebäude, in das mehrere Zwerge hineingehen. Ich kann durch die Tür sehen, Zwerge in weißen Kitteln laufen herum. Hierbei handelt es sich wohl um ein Krankenhaus, denn fast alle, die hineingehen scheinen krank, oder hilfsbedürftig zu sein.

Wir gehen weiter und Ich höre ein Geräusch, das sogar das ständige rhythmische Klopfen, das die ganze Stadt erfüllt, übertönt. Es klingt wie die Pausenglocke meiner alten Schule, und tatsächlich, kleine Zwerge, noch alle bartlos, laufen aus dem Gebäude heraus, aus dem die Glocke ertönt. Wahrscheinlich sind es Schüler, die gerade Schulschluß haben. Und da sehe Ich auch den Ursprung des Geräusches, das mich zu der Stadt geführt hat, eine Schmiede. Und da erinnere Ich mich auch an alte Geschichten über das kleine Volk. Was sie vor allem ausmacht, ist ihre Liebe zu Metall und Gestein. Für sie ist es das Höchste prachtvolle Bauwerke mit wunderschönen Verzierungen aus auserwähltem Gestein zu bauen oder einen Gegenstand nach ihren Vorstellungen aus Metall herzustellen, das in einer Zwergenhand nahezu plastisch verformbar wirkt. Darum hört man in jeder Straße der Zwergenstädte das rhythmische Hämmern von Metall auf Metall, wenn die Schmiede ihre Hämmer auf die Ambosse schlagen, so daß es wie Musik in den Ohren der Zwerge erklingt.

Was mir an dieser Stadt noch auffällt ist, daß es scheinbar keine Bettler gibt. Das habe Ich bisher nur in wenigen Städten erlebt. Nun sehe Ich auch wohin mich meine Eskorte führt: In den Palast des Herrschers dieses Reiches, denn dieses Gebäude kann nur ein Palast sein. Es überstrahlt sogar die Schönheit der anderen Bauwerke dieser Stadt.

Ich werde dem Herrscher vorgeführt, König Ayakdin. Er ist sogar für einen Zwergen stark gebaut, und besitzt einen prächtigen Bart. König Ayakdin unterhält sich kurz mit meinen beiden Begleitern in einer mir fremden Sprache. Er betrachtet mich einen Augenblick lang, und scheinbar zufrieden nickt er und sagt mir, daß Ich mich in der Stadt Thorsite des Reiches Karkildon befinde, und daß an den beiden kommenden Tagen ein Fest stattfindet, zu dem Ich herzlich eingeladen sei. Nach dem Fest werde er dafür sorgen, daß Ich Proviant bekomme und ausgestattet werde, so daß Ich die nächste Menschenstadt erreiche. Ich danke ihm und werde in eines der Palastgemächer geführt, wo Ich mich frischmachen kann. Man bringt mir etwas zu essen. Nach einem reichlichen Mahl lege Ich mich schlafen. Von dem Fest gibt es nicht viel zu berichten, da Ich geistig geringfügig abwesend war, nachdem Ich von dem köstlichen Wein, der auf dem Fest serviert wurde, gekostet habe.

Die Feste werden desöfteren gegeben, als Zeichen der Zuneigung des Königs zu seinen Untertanen. Die Zwerge lieben diese Feste, da sie ab und zu gerne mal ein Schlückchen Wein, oder ein sonstiges gegärtes Getränk zu sich nehmen, und jeder Zwerg weiß, daß des Königs Wein, den es nur zu Festtagen gibt, am vorzüglichsten schmeckt.

Nach zwei Tagen Feiern und drei Tagen Kopfschmerzen mache Ich mich wieder auf den Weg. Wie versprochen habe Ich genug Proviant bekommen, um sicher in die nächste Stadt zu gelangen. Mir wird noch der Weg beschrieben und als Abschiedsgeschenk überreicht man mir noch eine Flasche königlichen Weines. Ich war zwar nicht lange in dieser

Stadt, aber Ich werde wohl wehmütig an die prächtigen Bauwerke und natürlich an die königlichen Feste denken.

4 Anhang

4.1 Wissenswertes über Tagatha-Trebos

*Ein völlig subjektiver und garantiert unvollständiger Führer für neue Herrscher
Timero Danaos / Redaktion des Post-Arralaan / Calados / Caladineikos*

4.1.1 Kontinente

Phyronia ist der älteste Teil von Tagatha-Trebos. Tagatha ist ein Name für das Universum, Trebos ein Name für unsere Ebene. Dämonen kommen beispielsweise nicht von Trebos. Phyronia war eigentlich ein Kontinent, wurde aber durch ein Erdbeben in zwei Teile getrennt: Ost- und Westphyronia. Auf Ostphyronia liegen Azhur, Gondor, Kendar, Lasendos, Orlich, Raufin, Tafla und Trapezunt, auf Westphyronia Adalien, Beleriand, Caledonien, Cargon, das Cidarenreich, DahMy, Mynathyras, Melnibone, Muflon, Psi, Rayç und Tetradagon. Dabei könnte Psi ebenso Ostphyronia zugerechnet werden, da es genau zwischen beiden Teilen im Graben von Sirwenna liegt.

Phebos ist ein recht neuer Kontinent. Er ist von allen anderen Kontinenten durch einen Eisgürtel getrennt. Dieser Eisgürtel ist zumindest an der Südküste vom Süden von Phyronia aus unüberwindbar (eine Steilküste und starke Abwinde verhindern ein Überschreiten dieser Grenze). Sieben Schleusen sollen jedoch die Durchfahrt ermöglichen. Bislang wurden offenbar einige, aber nicht alle Schleusen gefunden. Auf Phebos befindet sich vermutlich Asgard.

Assura ist kein eigenständiger Kontinent sondern bezeichnet eine größere Landmasse auf Ostphyronia. Es liegt in etwa auf dem Gebiet des einstigen Daaron, also südlich von Azhur. Nahezu alle Reiche von Ostphyronia und Sicmeobee scheinen inzwischen dort gelandet zu sein. Vermutlich befindet sich K'n-yan auf Assura.

San Solon ist eigentlich kein richtiger Kontinent, sondern eine sehr, sehr große Insel südlich von Rayç. Caladineikos, Sicmeobee und Sh'donth liegen auf San Solon.

4.1.2 Reiche

Adalien ist ein sehr altes Reich, das vermutlich schon seit Beginn von Tagatha dabei ist. In der Vergangenheit von Adalien gab es wohl einmal einen Krieg mit Gondor, diese Zwistigkeiten sind aber lange vorbei. Adalien ist militärisch mit Caledonien verbündet und gehört zu den größten und mächtigsten Reichen. Regiert wird es von Volkskanzlerin Godhia.

Arelon behauptet von sich, ein Elfenreich zu sein und zumindest eine der Schleusen zu

bewachen. Aus Arelon kommen die Sonnentempel, die alle miteinander in Verbindung stehen. Bislang ist nicht bekannt, ob dieses Reich wirklich existiert. Die Hauptstadt ist angeblich Aregon.

Asgard ist ein Reich auf Phebos. Leider wissen wir sonst so gut wie gar nichts über dieses Reich.

(Atlantis) war einst das Reich von Eiru. Es verstarb Anfang des Jahres 103.

(Avalon) war ein Reich, das auf dem Gebiet von Tetradagon (Gegend von Tetrada und weitere Umgebung in Richtung Süden und Osten), Rayç (äußerster Südwesten und Caladineikos (etwas Meer im Nordwesten) lag. Avalon hörte im Herbst des Jahres 106 auf zu existieren.

Azhur ist eines der bekanntesten Reiche von Tagatha-Trebos. Es liegt im Südosten von Ostphyronia und wird regiert von Kalif Orlando Acronn, der Großmogul Sonol Acronn nachfolgte. Manche bezeichnen Azhur als kriegerisch. Azhur kämpfte in der Furchtlosen Allianz (die heute noch existiert und der inzwischen außer Azhur Rayç, Trapezunt und Caladineikos angehören) gegen Gondor, um Gondor zur Änderung vieler seiner Namen (Provinzen, etc.) zu zwingen. Azhur lag später im Krieg mit Lasendos (Lasendos hatte einige Provinzen Azhurs annektiert), wobei es von Daaron und Trapezunt unterstützt wurde. Gondor griff auf Seiten Lasendos' ein (wenn auch nicht sehr aktiv), ebenso Chaos-Fürst Koru al-Gandas. Dieser Krieg ist als der Golfkrieg bekannt (nach dem Golf von Belfalas bzw. Golf der Sieben Winde). Später half Azhur Caladineikos im San-Solon-Krieg und Rayç im Grabenkrieg. Azhur besitzt eine Kolonie an der Westküste von Westphyronia, da ein Entdecker erfolgreich das Große Meer zwischen den Kontinenten überbrückte. Azhur liegt östlich von Lasendos und südöstlich von Gondor. Der Kalif residiert in Niormar.

Beleriand liegt westlich von Caladineikos, östlich von Mynathyras und Melnibone und südlich von Rayç und Tetradagon. Beleriand wird zur Zeit noch von Reichsverwalter Beleg Cuthalion regiert, da die Königin Mishimumu vor einer Weile spurlos verschwand. Beleriand half ebenfalls während des San-Solon-Krieges.

Caladineikos liegt auf San Solon, östlich von Beleriand, südlich von Rayç, südwestlich von Sh'donth und Psi und westlich von Sicmeobee. Südgrenze bildet momentan die (unüberwindbare) südliche Grenze des Eisgürtels. Caladineikos ist Ursprungsland des Post-Arralaan, Austragungsort der Rennspiele und Mitglied in der Furchtlosen Allianz. Zudem gibt es Verträge mit Caledonien und Beleriand. Caladineikos wurde Mitte des Jahres 105 von Sicmeobee angegriffen und bat Rayç, Gondor, Lasendos, Beleriand, Trapezunt und Azhur um Hilfe. Tatsächlich traten all diese Reiche in den Krieg ein und drängten Sicmeobee zurück (am Ende auch mit Hilfe Rauffins). Caladineikos wird zur Zeit regiert von dem Ratsvorsitzenden Phamon Phoristos. Caladineikos hat eine Kolonie in Westphyronia, im Gebiet von Azhur. Die Hauptstadt ist Calados.

Caledonien ist das größte Reich auf Tagatha-Trebos und auch ständig bemüht, diesen

Zustand nicht in Gefahr zu bringen: Verschiedene Bündnisse mit Adalien, Cargon, Caladineikos, Muflon und anderen Reichen sollen diesen Zustand erhalten. Caledonien existiert wohl auch schon, seit es Tagatha gibt. Lordprotektor Thorvanger führt einst wie jetzt die Geschicke des Landes. Caledonia ist die Hauptstadt von Caledonien.

Cargon liegt im Nordwesten von Westphyronia, nördlich von Azhur (Besitztümer in Westphyronia), westlich von Caledonien und südlich von Torena. Außerdem grenzt es an Muflon, mit dem es bis vor kurzem im Krieg lag. Cargon wird regiert von König Aslaan und ist bekannt durch seine äußerst erfolgreiche Bevölkerungspolitik.

Choson liegt zwischen Tetradagon, dem Cidarenreich, Beleriand, Caledonien und Mynathyras. Es besitzt wohl Kolonien auf Phebos. Vermutlich ist es in der Conföderation von DahMy aufgegangen.

Das Cidarenreich liegt zwischen Choson, Tetradagon, Rayç, Kolonien von Sicmeobee in diesem Bereich und Caledonien.

(Daaron) lag südlich von Azhur und unterstützte Azhur während des Golfkrieges gegen Lasendos, wurde jedoch noch vor Ende des Krieges vom Meer verschlungen.

Die Conföderation von DahMy besteht wohl zumindest aus den Reichen Torena und Choson, eventuell auch Mynathyras. Die Conföderation von DahMy ist der Nachfolger all dieser Reiche.

(Galonien) lag einmal zwischen Tharlaan, Hesperia und Trapezunt.

Gondor gehört zu den ganz alten und mächtigen Reichen von Tagatha. Vor langer Zeit gab es einmal einen Krieg mit Adalien. König Maeglin mußte sich nach einem Angriff dem Willen Azhurs beugen und zahlreichen Namen seiner Provinzen und Orte ändern, die allzusehr die Feder eines gewissen J.R.R. Foolhardy entstammten, so wie auch der Reichsname selbst, der



aber beibehalten wurde. Gondor unterstützte Lasendos im Golfkrieg und Caladineikos im San-Solon-Krieg und nahm am Barbarenschlag teil.

(Gwaiduar) war ein Reich, das nördlich von Azhur und östlich von Gondor lag. Es beherbergte lange den Allgemeinen Handelskonzern, nachdem dieser Rayç verließ. Gwaiduar existierte bis zum Sommer 108.

(Hesperia) lag westlich von Daaron, südlich von Lasendos und östlich von Sicmeobee. Es gründete mit Daaron und Tharlaan das Südmeerbündnis.

Kendar ist ein kleines Barbarenreich, das an der Westseite von Gondor liegt und der Vereinigung der Barbaren angehört. Es war am Angriff auf Trapezunt beteiligt (dem Barbarenschlag).

K'n-yan liegt auf Assura und beherbergt den Leuchtturm. In K'n-yan bemüht man sich offensichtlich, Front gegen die Großreiche Azhur, Trapezunt, Gondor, Rayç und Lasendos zu machen, um sicherzustellen, daß Assura nur von kleinen Reichen besetzt wird. K'n-yan ist mit Sicmeobee und Psi verbündet.

Das (Land der Goldenen Felsen) lag südlich von Trapezunt und existiert nicht mehr.

Lasendos gehört zu den wichtigen Großreichen. Traditionell mit Gondor verbündet zettelte ein früherer Herrscher (Taman von Lasendos) einen Krieg mit Azhur an. Taman wurde jedoch ausgeliefert, Tadalos und jetzt Anrim a Lorander übernahmen die Herrschaft. Im San Solon-Krieg half Lasendos Caladineikos. Später, im Barbarenschlag, griff Lasendos mit anderen Reichen zusammen Trapezunt an. Lasendos ist ein sehr altes Reich, die Hauptstadt ist Lados.

(Marvenna) lag vor langer Zeit auf dem Gebiet von Gwaiduar.

Melnibone liegt zwischen Beleriand und Mynathyras ganz im Südwesten von Westphyronia.

(Mooras) lag einmal zwischen Sticna und Caledonien, existiert aber schon lange nicht mehr.

Morluck ist angeblich ein slongatreues Orkreich. Die Existenz dieses Reiches ist jedoch höchst fraglich.

Muflon ist ein kleines Barbarenreich, das an Cargon grenzt. Es beherbergt vor allem die Bibliothek auf der Insel des Heils, die früher zum Reich des silbernen Löwen gehörte. Muflon lag im Krieg mit Cargon, konnte aber seine Unabhängigkeit bewahren.

Mynathyras liegt südlich von Azhur, westlich von Beleriand und nördlich von Melnibone. In letzter Zeit mehren sich die Gerüchte um Anarchie in Mynathyras, andere Quellen behaupten, Mynathyras habe sich der Conföderation von DahMy angeschlossen.

Nebue war der Name, unter dem Sicmeobee Tubo Tubo vertrieb. Dieses Reich existierte nie

real.

Orlch ist ein kleines Barbarenreich südlich von Trapezunt und Lasendos. Es nahm am Barbarenschlag teil.

(Prydain Mawr) beherbergte für kurze Zeit den Allgemeinen Handelskonzern nach dem Untergang Gwaiduars, bevor es wieder von der Bildfläche verschwand.

Psi ist eine ausgesprochen interessante Insel im Graben von Sirwenna, die viele Besonderheiten ausweist. Psi liegt zur Zeit noch im Krieg mit Rayç (im Moment herrscht noch Waffenstillstand), es besteht aber Hoffnung, daß dieser Grabenkrieg bald beendet wird. Psi nahm am Barbarenschlag teil und ist mit K'n-yan und Sicmeobee verbündet. Azhur beschuldigt Psi mehrfach, ein Chaosreich zu sein, konnte diese Behauptung bislang jedoch nicht beweisen. Psi grenzt an Trapezunt im Osten, Sicmeobee im Süden, Caladineikos im Südwesten, Rayç im Westen und vermutlich Gondor im Norden. Psi wird regiert von der Festung Psinor und ist ein Hort der Magie.

Raufin ist ein Barbarenreich zwischen Lasendos und Azhur. Es unterstützte Azhur im Golfkrieg, Caladineikos im San-Solon-Krieg und organisierte den Barbarenschlag gegen Trapezunt. Raufin war zu dieser Zeit Vorsitzender der Vereinigung der Barbarenreiche, der außerdem noch Muflon, Kendar, Orlch und Tafla angehören. Da Trapezunt nicht nur Ärger mit Lasendos und Gondor hatte, sondern auch Anschläge auf die Ernte von Tafla und Orlch unternahm, entschloß man sich zum Handeln.

Rayç gehört auch zu den uralten Großreichen von Phyronia. Es grenzt im Süden an Caladineikos, im Südwesten an Belerian, im Westen an Tetradagon, das Cidarenreich und Kolonien von Sicmeobee, im Norden an Adalien und Caledonien, im Nordosten an Gondor und im Osten an Psi. Es liegt seit einiger Zeit im Grabenkrieg mit Rayç. Zur Zeit wird Rayç von einer Militärjunta beherrscht, die jedoch von keinem der Verbündeten anerkannt wird. Die Rückkehr des langjährigen Herrschers Quad'tafach Krest in die Hauptstadt Ir'Akrest soll unmittelbar bevorstehen. Rayç beherbergte vor langer Zeit einmal den Allgemeinen Handelskonzern und unterstützte Caladineikos im San-Solon-Krieg.

Das (Reich des silbernen Löwen) beherbergte vor langer Zeit einmal die Insel des Heils mit der Bibliothek. Es existiert schon lange nicht mehr.

Sh'donth, das Reich der Gnome, liegt zwischen Caladineikos, Psi und Sicmeobee. Denker Zhangouce griff Mitte des Jahres 107 Caladineikos an und starb kurz darauf in einer Schlacht. Sein Nachfolger Zhangouce II wurde erst zurückgedrängt und zog sich dann freiwillig zurück, wurde aber von der Allianz weiter angegriffen, bis diese Suriago, die Hauptstadt erobert hatte. Sicmeobee ist nach Prydain Mawr Sitz des Allgemeinen Handelskonzerns, dies könnte sich jedoch bald ändern. Außerdem gibt es in der Nähe von Chio Ree, einer Hafenstadt im Südwesten, den Kult der zwei Wasserschlagen. Sicmeobee ist mit Psi und K'n-yan verbündet und grenzt im Westen an Caladineikos, im Nordwesten an Sh'donth, im Norden an Psi und im

Nordosten an Trapezunt.

(Sticna) lag einst zwischen Avalon und Rayç. Es war einmal ein sehr großes Reich, das auch das sagenhafte Tuhlamor beherbergte. Heute gehört das Land von Sticna zu Rayç, Tetradagon, dem Cidarenreich, Sicmeobee und Caledonien. Tafla ist ein Barbarenreich ganz im Inneren von Trapezunt. Es nahm am Barbarenschlag teil.

Das (Taka-Tuka-Land) existiert schon lange nicht mehr.

Tetradagon liegt zwischen Choson, Belerian, Rayç, dem Cidarenreich, den Kolonien von Sicmeobee und Caledonien. Es hat vermutlich Kolonien auf Phebos. Die Hauptstadt ist Tetrada.

(Tharlaan) lag einst südwestlich von Lasendos.

Torena liegt nördlich von Cargon und westlich von Caledonien und hat als eines der ersten Reiche das ewige Eis erkundet, auf das mittlerweile Späher fast aller Großreiche Fuß gesetzt haben. Es ist vermutlich Teil der Conföderation von DahMy. Torena beherbergt Hell's Cargo, die Konkurrenzorganisation des Allgemeinen Handelskonzerns und außerdem die älteste Bank von Phyronia.

Trapezunt liegt nordöstlich von Sicmeobee, östlich von Psi, südlich von Gondor und westlich von Lasendos. Trapezunt ist Mitglied der Furchtlosen Allianz und half Azhur im Golfkrieg und Caladineikos im San-Solon-Krieg. Thorgor Slavaro erregte den Unmut seiner Nachbarn, indem er einige Provinzen beanspruchte, die von Tuime Lasendos und Gondor zugesprochen worden waren, zudem vernichteten Agenten aus Trapezunt (angeblich Anhänger der Kaiserin und vorherigen Regentin Sirgyaha s'Gwunsel) die Ernten von Tafla und Orlich, was zum Barbarenschlag führte. Trapezunt bemüht sich besonders um das neugegründete Sh'donth, da es zum Teil von Truppen dieses Landes eingenommen wurde. Die Hauptstadt von Trapezunt ist Manaratu.

(Xerdneh) lag einmal östlich von Adalien.

4.1.3 Kriege

Der Adalien-Gondor-Krieg fand vor langer Zeit statt, die Details sind dem Autor unbekannt.

Im Foolhardy-Krieg zwangen Rayç und Azhur Gondor zur Änderung zahlreicher Namen.

Der Golfkrieg wurde von Lasendos verschuldet, das einige Provinzen Azhurs annektierte. Daaron (zumindest zu Anfang), Tharlaan, Trapezunt und Raufin (und Rayç, soweit möglich) unterstützten Azhur, Gondor und Koru al-Gandas Lasendos. Der Krieg endete mit der Niederlage von Lasendos.

Im San-Solon-Krieg griff Sicmeobee Caladineikos an, das mit Hilfe von Rayç, Trapezunt,

Lasendos, Azhur, Raufin, Gondor und Belerian die Invasion abwehrte. Der Krieg endete mit der Niederlage von Sicmeobee und der Neugründung von Sh'donth.

Im Bibliothekskrieg zwischen Cargon und Muflon (der genaue Verlauf und der Anlaß sind uns nicht bekannt, vermutlich begann jedoch Cargon den Krieg) eroberte Cargon kurzfristig die Insel des Heils, wurde dann aber zurückgedrängt und Muflon erhielt sein altes Reichsgebiet zurück.

Der Grabenkrieg zwischen Psi und Rayç (und damit auch Azhur und Trapezunt), dessen Ursprünge immer noch im Dunkel liegen, ist zur Stunde noch nicht beendet, die Waffen ruhen aber zur Zeit.

4.1.4 Götterboten

Irunatha war der erste Götterbote von Phyronia. Zu Anfang gab es noch andere Kontinente, die von anderen Götterboten betreut wurden (Taravon von Grehus, Tandor von Ainu), bald schiefen diese Kontakte jedoch ganz ein. Nach einer Weile war Irunatha der Arbeit überdrüssig und er holte Eiru zu Hilfe.

Eiru und Irunatha teilten sich die Arbeit für eine Weile (ein Erdbeben teilte Phyronia in zwei Teile, Eiru übernahm die Osthälfte und Irunatha die Westhälfte), dann wurde Phyronia für eine ziemliche Weile nur von Eiru allein verwaltet.

Schließlich war auch diese Periode vorüber, Eiru kapitulierte und das Dahinscheiden von Tagatha stand zu befürchten. Da erhob sich der Geist, der die Geschehnisse von Lasendos aus dem Hintergrund lenkte, zu höheren Sphären und wurde zu Tuime, dem Götterboten.

4.1.5 Informationsquellen

Der Tagatha-Bote versteht sich zwar von selbst, soll aber trotzdem erwähnt werden, da seine Bedeutung als allgemein (und mit Abstand umfangreichstes) Forum gar nicht überbewertet werden kann.

Der Kult der zwei Wasserschlangen hat eine regelmäßige Kolumne im Boten und ist möglicherweise auch gerne bereit, bei Anfragen weiterzuhelfen.

Spione sind ein ausgezeichnetes Mittel, um gezielt an Informationen zu gelangen, man sollte sich jedoch darüber im Klaren sein, daß ein unvorsichtiger Gebrauch von Agenten die Beziehungen zu seinen Nachbarn nachhaltig vergiften kann.

Botschafter und Botschaften sind ein zuverlässiges und wesentlich harmloseres Mittel, um von befreundeten Reichen schnell (schneller als durch Briefe) Neuigkeiten zu erfahren. Man sollte nur aufpassen, daß man sich nicht mehr Botschafter zulegt, als



man sich leisten kann.

Orakel können dann weiterhelfen, wenn man überhaupt keinen anderen Ansatzpunkt hat. Zu häufiger Gebrauch erzürnt jedoch unter Umständen die Götter.

Der Post-Arralaan ist die am längsten existierende (wenn auch nicht älteste, es gab schon zuvor einige Versuche) Zeitung von Tagatha. Sie wird vom Tumul-Verlagshaus in Caladineikos herausgegeben und ist nicht kostenlos.

Der Leuchtturm wird hingegen unentgeltlich an interessierte Leser verschickt. Er kommt aus K'n-yan.

Die Bibliothek auf der Insel des Heils war theoretisch schon immer ein Hort des Wissens. In der Praxis jedoch machten wechselnde und teilweise recht schlampige Verwalter jeglichen

praktischen Nutzen den Garaus. Vielleicht wird sich das mit der Übernahme der Leitung der Bibliothek durch Erzmagier Meganius (zu kontaktieren über Cargon) bald ändern. Ein Versuch kann in jedem Fall nicht schaden.

4.2 Das Tagatha-Lexikon

Der Kult der Zwei Wasserschlangen aus Sicmeobee stellte ein Nachschlagewerk über Tagatha-Trebo zusammen, das hier nicht vorenthalten werden soll.

#

- | | |
|----------------------|--------------------------------------|
| 3-Turm-Festung | - Festung Rayçs am Sirwena-Graben |
| 3. Domäne von Hastur | - Reich auf Phyronia; im Bürgerkrieg |
| 7-Meilenstiefel | - Schnelles Schuhwerk aus Azhur |

A

| | |
|-------------------------|--|
| ACP | - Anti-Caledonien-Pakt |
| AHK | - Allgemeiner Handelskontor; ehemals Rayç; |
| Abalon | - 1. Festung von Mynathyras |
| Acronnabad | - Stadt an der Mündung des Mynas in Tandocohr. |
| Acsos Cresta | - Vertreter von Lydia Doran |
| Adalbert von Morschadel | - Volksvertreter Trapezunts im Kronrat |
| Adalien | - Reich auf Phyronia; KR; SVR;; jetzt VR |
| Adalische Ebene | - Ebene westlich des Meeres der Mitte |
| Adelborn | - Stadt in Gwaiduar |
| Aerntning und Wilome | - Finanzminister von Marvenna |
| Aghar-ut-Gwaiduar | - Gebirge im nördlichen Gwaiduar. |
| Aghar-ut-Milinka: | - Großes Gebirge zwischen Azhur und Lasendos |
| Aghar-ut-Mirdangas | - Gebirge im nördlichen Mirdangas |
| Agladuar | - Westliche Provinz von Athanuristan |
| Agnatius Stolo'Nifera | - Kaiser von Trapezunt; ermordet |
| Agythyrias | - Schreiber von Thymim; Lotterie-Manager |
| Aileron von Evipanien | - Sportler aus Caledonien |
| Aion | - Götterbote Tandors |
| Aiu | - Das Vollkommene |
| Akarai | - Reich auf Phyronia, untergegangen |
| Al-Aghar | - Azhurische Festung am Golf der Heissen Winde |
| Al-Gandas Sumpf | - Gefährlicher Sumpf am Andelbaan See |
| Al-Pharazon | - Herrscher von Nummenor |
| Al-Sarifach Terra | - Ebene in Tandochor |
| Alahn Lund | - Herrscher von Chitawah |
| Alarna | - Reich auf Phyronia; in Anarchie |
| Albion | - Reich auf Phyronia; degeneriert |
| Alboin-Berengar O'Brian | - Ex-Mitglied des Monrovia-Kuratoriums |
| Albunabuqui | - Sumpf im Jenseitigen Feld |
| Aled Elesha | - Vertreter Maeglins von Gondor; |
| Alexander Golkos | - Herrscher von Caladineikos |
| Algalsus | - Herrscher von Sticna |
| Aliantha | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Almeida a Jodhur | - ITPR-Mitarbeiter aus Daaron |
| Amalt | - Stadt in Gwaiduar |
| Amborsien Ebene | - Ebene südlich des Varsio |
| Ananda Caine | - ITPR-Gesandte Caladineikos |
| Andelbaan See: | - Großer See zwischen Lasendos und Azhur |
| Andelcohr | - Große Halbinsel in Azhur. |
| Andelfuin | - Großer Strom Ost-Phyrionas |
| Andhai den Elesch | - Sportler aus Beleriand |
| Andor | - Reich auf Phyronia; von Plutarch erobert |
| Andrea Rossani | - Verwalterin der Banco Imperial |
| Anfang | - 2. Mond |
| Angarak | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Antiggi | - Stadt in Sicmeobeas |
| Aragath | - Hauptstadt von Cargon |

| | |
|------------------------|---|
| Arboqual | - Wald in der Sur Schallis Terra |
| Arcana Crystals | - Spiel aus Azhur |
| Arcantia | - Lasendorischer Makt in Duxzhur. |
| Ardius Gadyzmin | - Hofmagier Azhurs (Raum-Zeit-Theoretiker) |
| Argon | - Herrscher von Atlantis |
| Arina Calmuna | - Ex-Mitarbeiterin des Post-Arralaans |
| Aris Vell | - Gelehrter in Avalon |
| Aromlos | - "Ehemann" von Frauca Golkos nach der Flucht |
| Aros Doran | - Sportler aus Caladineikos |
| Arrhalal | - Stadt im äußersten Norden Rayç |
| Arwed el-Cilbar | - Philosoph und Chronist aus Duxzhur. |
| Askalon | - Stadt in Sticna |
| Aslaan | - Gegenherrscher von Cargon |
| Asthos | - Vater von Aromlos und Besitzer der Seedrossel |
| Atazia | - Stadt am Lintos in Rayç |
| Atazia | - Stadt an der Mündung des Cer-Tolon |
| Athanuristan | - Reich auf Phyronia |
| Atlantis | - Reich auf Phyronia; vom Silbernen Löwen erobert |
| Ausyklis | - Tal am Simlik |
| Avalon | - Reich auf Phyronia |
| Avaron | - Stadt in Avalon |
| Axeminder Phillip | - Ritter aus Sicmeobee |
| Azaghal, der Prachtige | - König von Belegost |
| Azharo Desten-Monyr | - Ehemaliger Vorsitzender des ITPR |
| Azharon Gestr | - Admiral der Flotten zu Sdinhavn |
| Azhur | - Reich Ost-Phyrionas am Ozean der Vier Winde. |
| Azhurath Wald | - Undurchdringliches Waldgebiet bei Mynathyras |
| Azhurol | - Strom zwischen Mynathyras und Azhur |
| Azurath | - Wald im Norden Mynathyras |

B

| | |
|----------------------------|--|
| B'criobad | - Berg in Nordosten Tandochors |
| Bach des verlorenen Königs | - Bach in Gwaiduar |
| Balrogina | - Vulkaninsel in Mynathyras |
| Banco Imperial | - Bank in Torena |
| Banuk Dillina | - Landzunge am Südmeer in Rayç |
| Baraduk Miril | - Strom in Sh'Donth |
| Baraduk al Ron | - Strom in Sh'Donth |
| Baren-Barenton | - Gebirge in Azhur. |
| Beegang | - Stadt in Sicmeobees |
| Bekitro | - Stadt in Sh'Donth |
| Belblthar | - Anderer Name des Furgolo |
| Belegost | - Zwergenreich auf Phyronia; i versunken |
| Beleriand | - Reich in Südwesten von Phyronia |
| Bellfas | - Privatluftschiff Lydia Dorans |
| Berg der Winde | - Name Caladineikos für Djabel ai Taruni |
| Bergland von Tafla | - Bergmassiv auf Kirac |

| | |
|---------------------|---|
| Bernilddt | - Provinz von Azhur |
| Bienca | - Stadt in Trapezunt |
| Blyrnum | - Strom in der Al-Sarifach Terra; |
| Blöd | - Zeitung aus Phyronia |
| Boxan | - Hauptstadt Mirdangas. |
| Borochlad Sümpfe | - Großer Sumpf an der Mündung des Andelfuin |
| Brander | - leichte Galeere aus Trapezunt |
| Brescada | - Hauptstadt von Trapezunt |
| Brüder der Ewigkeit | - Geheimbund in Caladineikos |
| Bstel Bunce | - Vertreter Maskarans |
| Bucht der Azhuren | - Bucht im Osten Gwaiduars |
| Buizos | - ITPR-Provinz |
| Bukkin-wenda | - Wald südlich von Raje |
| Bulran-Gebirge | - Gebirge nördlich des Estelara |
| Bulurth | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Burik-See | - See auf Rillos |
| Bushigoles | - anderer Name für Djabel ai Taruni |
| Bushirehr | - Spitzen des Bushigoles |
| Bussard-Feld | - Nordosten von Caladineikos |
| Bwagir | - Stadt am Südmeer in der Nähe Dizanbar |

C

| | |
|---------------------|---|
| Caladineikos | - Reich auf Phyronia |
| Calados | - Hauptstadt von Caladineikos |
| Caledonia | - Hauptstadt von Caledonien |
| Caledonien | - Reich auf Phyronia; eroberte Evipanien |
| Calenhad Venatio | - Redakteur der Splendoraner Depesche |
| Calnim ap Lad-girel | - Großherzog von Gwaiduar |
| Caltanya | - Provinz von Azhur |
| Cama al'Capua | - Außenministerin von Sticna |
| Camach Strewon | - Archäologe aus Sticna |
| Camelot | - Palast in Adalien |
| Caran Imlach | - Chefredakteur der Splendoer Depesche; |
| Cardir | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Cargon | - Reich auf Phyronia |
| Carombar | - Stadt im Süden von Pulabien |
| Castriamos | - Strom, der die Halbinsel Kirac abkürzt |
| Cathgp | - Ort östlich der Wüste Tuxan |
| Cer-Tolon | - Strom im Para-Colon Gebirgszug |
| Cerinische Ebenen | - Landstreifen südlich des Para-Colon |
| Chaarubahr | - Legendäre Hauptstadt Turtusistans |
| Chagalabad | - Azhurische Stadt am Malingol in Mirdangas |
| Chaneer | - Stadt am Golf der 7 Winde in Rayç |
| Chang-Wai | - Stadt in Sicmeobees |
| Charadrath | - Reich auf Phyronia; im Erdbeben versunken |
| Che Guevara | - Ex-Herrscher von Adalien |
| Chen Renxi | - Unsterblicher Zauberer von Sicmeobee |

| | |
|------------------------|--|
| Chersonopolis | - Hauptstadt von Hesperia |
| Chey-Anniongs | - Hafenstadt im Osten Kuzas |
| Chio-Ree | - Stadt in Sicmeobee |
| Chitawah | - Ehemaliges Mekaäisches Großreich |
| Choson | - Reich auf Phyronia |
| Chulamor | - heilige Pyramide der Solonen |
| Cidarenreich | - Reich im Südosten des Taka-Tuka-Landes |
| Cirdulana | - Herrscherin von Mel-Solad |
| Cirdulana de Mel-Solad | - Herrscher von Mel-Solad |
| Cohr Surrent | - ITPR-Provinz |
| Colje | - Festung im Osten der Dondr |
| Colo-Persado | - Gebirge in der Dondr |
| Colo-Trienga | - Gebirge östlich der Dondr |
| Colopikjes Felsmeer | - Gebirge nördlich des Pir-Colon |
| Colos | - Turmmauer nördlich Krts |
| Coloturh | - Gebirge westlich Dondrs |
| Consejo Gobierno | - Rat von Torena |
| Corona | - Provinz in Caladineikos |
| Cursio | - Strom im Süden Adaliens |
| Cynthia Normannis | - Mitarbeiterin des Post-Arralaans |
| Cyro Dickros | - Mitarbeiter des Post-Arralaans |

D

| | |
|------------------------------|--|
| Daaron | - Einst Insel-Reich im Südmeer. |
| Daaronibos | - Teilreich Azhurs auf dem Kontinent Assura |
| Da-rikos | - Strom nördlich von Habarant |
| Daaron | - Reich auf Phyronia |
| Dahl | - Stadt in Belegost |
| Dalia | - Sonderbeauftragte von Hesperia |
| Dalmyra | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Daminius | - Herrscher von Tetradagon |
| Darwath | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Das Buch der Wahrheiten | - zerstörtes Buch der Göttin Falion |
| Deformis | - Redakteur der Splendoer Depesche aus Noor |
| Der Kelch Raufins | - Artefakt Raufins |
| Der Ring der Konzentration | - vereint Kräfte der Magier für die Götter |
| Der Stein des ewigen Tunnels | - Solonenartefakt, um durch Gebirge zu gehen |
| Der schwarze Edelstein | - Macht-Focus von Slonga |
| Dey | - Stadt in Gwaiduar |
| Diar al-Malingolim Dilah | - Ritter aus Azhur |
| Die 3 goldenen Zepter | - Herrschaftsinsignien der Solonen |
| Die 7 Provinzen | - Anderer name für Choson |
| Die Altäre | - Geschenke der Götter an die Menschen |
| Die Amphoren | - Heiltrankspender der Götter |
| Die Ewige Armee | - Untote Pazifistenarmee der Solonen |
| Die Götterbarke | - Himmelschiff der Solonen |
| Die Kettenglieder | - Slongas Kettenreste |

| | |
|------------------------|---|
| Die Ringe der Magier | - Artefakt der Solonenmagier |
| Die Rüstungen | - Schutz der Götter im Götterkrieg |
| Die Sessel | - Throne der Götter |
| Die Standarten | - Feldzeichen der Solonen |
| Die Stäbe der Zauberer | - Die gefährliche Macht der Solonenmagier |
| Die Tore | - Antimagische Tore der Solonen |
| Die Tote Armee | - Zombiarmee der Solonenmagier |
| Die Wagen | - Schlachtwagen der Götter |
| Djahaar Vram al-Abdiji | - Groß-Wesir zu Daaronibos, Azhur. |
| Dillaetz | - Stadt an der Mündung des Tos |
| Dilzanbar | - Stadt in West-Rayç |
| Dinauoros | - Festung von Caladineikos |
| Diosiat | - Provinz von Azhur |
| Djabel ai Nol | - Gebirge in Sh'Donth |
| Djabel ai Taruni | - Gebrige im Zentrum San Solons |
| Dol Ras Rion | - Herrscher von Sh'Donth |
| Don Carlos de Beregon | - ITPR-Gesandter von Torena |
| Dondr | - Hochebene von Trapezunt |
| Doran Anares | - Finanzminister von Caladineikos |
| Dovon | - Wald im Zentrum Rayçs |
| Draconian | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Drama Frühauf | - Leiterin der Sportspiele in Helecanthu |
| Dreiländer-Golf | - Golf im Nordweste von Adalien |
| Dreistein | - Verwaltungszentrum des San Solon Paktes |
| Duni-Iharos | - Meer nördlich Sh'Donths |
| Dunkel des Ibarp | - Wald in Gwaiduar |
| Duxzhur | - Provinz nahe Azhur; 1200km westlich Niromar |

E

| | |
|--------------------------|--|
| Ebene des Handels | - Provinz um Mitu |
| Ebene des unbek. Stromes | - Ebene in Gwaiduar |
| Ebene von Maumere | - Halbinsel von San Solon in Sicmeobee |
| Echnitit | - Stadt in Splendor |
| Ecloi | - Turm am Osteingang zur Dondr |
| Edgar Marathon | - Sportler aus Caledonien |
| Eichenwald | - Wald im Norden von Gwaiduar |
| Eichenwalden | - Stadt in Gwaiduar |
| Eidunava | - Stadt in Okiyada |
| Ek Jodhur | - Ex-Schatzmeister des ITPR |
| El-Azhurion | - Einst Kolonie Gwaiduars in Mirdangas |
| El Dorina | - Stadt in Kiristan |
| Eldwiron Stolonifera | - Heerführer von Trapezunt |
| El-Hresonion | - Markt in Azhur. Hreson-Orakel |
| Elios | - Stadt auf Laventum |
| Ellrir | - Provinz von Azhur |
| El-Vugurion | - Markt in Tandocohr. |
| Endes | - Stadt in Rayç |

| | |
|--------------------|---|
| Enio Mohicone | - Handelsführer aus Nebue |
| Eothir | - Strom im Südosten des Meeres der Mitte |
| Erben des Zentrums | - Reich auf Phyronia |
| Erelas Aglarond | - Maler aus Splendor |
| Eriador | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Eril Framduin | - Schatzmeister Gwaiduars; Verwalter AHK |
| Ernato di Cavier | - Herzog von Yamardin |
| Erregathor | - Herrscher des Reiches des silbernen Löwen |
| Erykion | - Strom in Rayç |
| Eschmali | - Stadt in Gwaiduar |
| Esrar | - Hafenstadt in Xedneh |
| Estelara | - See am Tos |
| Esalte | - Stadt in Gwaiduar |
| ETVA | - "Erster Tempel des Vollkommenen Aiu". |
| Eushi Kuranoske | - Götterbote Tandors |
| Evorive | - Tal am Simlik |

F

| | |
|----------------------------|--|
| FELL | - Fraktion ehrlicher Landleute |
| FETZ | - Feminine Erben des Zentrums in Caladineikos |
| Fabio de Conivetti | - Herrscher von Torena |
| Fad-Galesch | - Protektorat von Gondor |
| Falion | - 5. Mond; Göttin |
| Falon | - Herrscher von Lasendos |
| Famo Torturkles | - Angestellter im Ministerium von Caladineikos |
| Fanbitjen | - Stadt in Okiyada |
| Fanutkund | - bewaldete Halbinsel in Rayç |
| Faol Irgasan | - ITPR-Leiter aus Nebue |
| Faron | - Stadt auf Fanutkund |
| Felbos | - Hauptinsel von Athanuristan |
| Felbossphäria | - Festung in Athanuristan |
| Fesnol D'schebel al-Sugani | - Groß-Wesir zu Mirdangas, Azhur. |
| Feyrhavn | - Seehafen im Osten Rayçs |
| Finsterwald | - Wald im Osten der Ilmare-Hügeln |
| Fistil Kaninra | - Wahrer des Kristalls zu Nirgn |
| Flanken des Ibarp | - Hochland in Gwaiduar |
| Focus-Maske | - Bognerhilfe aus Rayç |
| Foldor Deras | - Wirtschaftsminister in Rayç |
| Fomir | - versunkene Gruft in Katruk |
| Fori | - Heerführer der Solonen |
| Forst von Marvenna | - Wald in Gwaiduar |
| Fort Lauderdale | - Festung Sicmeobees; Hauptstadt Maumeres |
| Frauca Golkos | - Frau von Alexander Golkos |
| Freies Caladineikos | - kurzzeitig Aufstandsgebiet gegen A. Golkos |
| Freihaven | - Stadt in Gwaiduar |
| Frest | - Stadt im Schnochtelwald |
| Fritjustigen | - Brücke über den Tos bei Endes |

| | |
|-------------------------------|---|
| Fungi | - Gondoranisches Pilz-Wesen |
| Furchtlose Allianz des Südens | - Pakt auf Phyronia |
| Furgolo | - Strom in der Glynare; |
| G | |
| Gagaffius Hussiinius | - Führer des ACP |
| Galond Redeflus | - ITPR-Gesandter Trapezunts |
| Galonien | - Reich auf Phyronia; von Hesperia erobert |
| Ganakoro | - Stadt am Westeingang zur Dondr-Hochebene |
| Gandalf Mithrandir | - Schreiber aus Gondor |
| Garmarl | - Legendenkönig aus GB3 |
| Gbelth | - Strom der West- und Ost-Rayç trennt |
| Geissan Theo | - Einbrecher in Caladineikos |
| Gelwar | - Stadt in Caladineikos |
| Genos Makkunos | - Magier aus Calados |
| Geutani | - Volk von Seefahrern und Händlern |
| Ghol | - Handelspalast in Xenonien |
| Ghuj Doppelhuf | - Sportler aus Trapezunt |
| Gil-Galad | - Herrscher von Marvenna |
| Gilcorrich | - Stadt auf Glynare |
| Gildad | - Stadt an der Grenze zwischen Sticna und Rayç |
| Giliahadn | - Hafenstadt in den Rayçinnischen Ebenen |
| Gliddia | - Stadt am Graben von Sirwenna |
| Gjebel Oithian | - Höchster Berg Azhurs |
| Glynare | - Landenge nordöstlich des Golfes der 7 Winde |
| Gnomenzahn | - Gebirge 700km östlich Pataras |
| Godhia von Asantharms | - Herrscherin von Adalien |
| Goldens Zepter von Sicmeobee | - Machtinsignie von Zhangouce, dem II. |
| Goldo Duinnem | - Diplomat aus Rayç in Sicmeobee |
| Golf der 7 Winde | - Binnenmeer nordwestlich Rayçs |
| Golf der heißen Winde | - Golf im Osten Phyronias |
| Golf von Belfalas | - Golf im Osten Phyronias = Golf der heißen Winde |
| Gondor | - Reich auf Phyronia |
| Gori-Wüste | - Wüste im Südosten Psiwenas |
| Gorin'tha | - Sitz des Saatspalast von Adalien |
| Gorki | - Spiel aus Mjöldalen |
| Gort'na | - Azhurische Stadt am Golf der Heissen Winde. |
| Gorudun | - Heerführer der Solonen |
| Gother | - 10. Mond; Gott |
| Graben von Sirwenna | - Wasserspalte zwischen Ost- und Westphyronia |
| Grannalk | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Gregorn von Ghulfield | - Nachfolger Lydia Dorans |
| Grehus | - Götterbote Phyronias; später Taravons |
| Gunnhar | - Königsfamilie der Solonen |
| Guntheralis | - Diener von Turin |
| Gutaliuh | - Peitsche von Slonga |
| Gwaiduar | - Einst Reich Ost-Phyrionas |

Gwenyon ap Xyremenond
Gwyned

- Ritter aus Gwaiduar
- Stadt in Gwaiduar

H

| | |
|---------------------|--|
| Habarant | - Stadt in Sh'Donth |
| Haetnt | - Stadt in der Tzoa-Bucht |
| Halbinsel Halv | - Sitz des dunklen Erzfeindes der Solonen |
| Halbinsel Prestign | - Halinsel im Osten von Kirac |
| Halvado-rikos | - Meer im Westen Caladineikos |
| Hanaro Odeus | - Mitarbeiter des Post-Arralaans |
| Hedrares | - Manager der Gorki-Spiele |
| Helecanthu | - Sportstadion in Calados |
| Helrubscha | - Liste der Orte der Zauberbücher auf Phyronia |
| Heltor Mogan | - Spionagekaiser Phyronias |
| Henduath | - Stadt am Estalara |
| Hesperia | - Reich auf Phyronia; eroberte Galonien mit |
| Himniskara | - Orakel von Rayç bei Muspin |
| Hithlond | - Markt in Beleriand |
| HMF | - "Hochmeister Forum". |
| Hordamm | - Meer zwischen Felbos und Agladuar |
| Hreson | - 3. Mond; Göttervater |
| Hresonhal | - Insel von Azhur auf Westphyronia |
| Hsiang | - Stadt in der Wüste Tuxan |
| Hueipoyecat1-Graben | - Graben östlich von Rayç; 2000km lang |
| Hummirag | - Stadt in Caladineikos |
| Humrudt Mutrundt | - Priester des Himniskara |
| Hundan | - Insel an der Mündung des Cer-Tolon |
| Hurridonte | - Stadt in Caladineikos |

I

| | |
|--------------------------|---|
| ITPR | - Internationaler Trebos Phyronia Rat; |
| Ibarp | - Strom in Gwaiduar. Mündet in den Andelfuin |
| Ibgor | - Städtchen südwestlich der Tijan-Ebene |
| Ibrahim Acronn al-Udbahr | - Diplomat in Calados aus Azhur |
| Ideval | - Stadt in Gwaiduar |
| Igel | - Großfestung um Abalon |
| Ignata Lifsus | - ITPR-Gesandter von Cargon |
| Ikloth | - Stadt am Nordufer des Lehender |
| Illimaran | - Strom in Caladineikos |
| Ilmare-Hügeln | - Gebirge zwischen Caledonien und Adalien |
| Ilopnm | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Ilos | - Strom, der ins Südmeer östlich von Kirac strömt |
| Imric von Falkensiegel | - Ritter aus Beleriand |
| Inkognito Press | - Anonyme Zeitung von Phyronia |
| Insel der Träume | - Insel in Daaron; auch Nabon genannt |
| Insel der Vielfalt | - anderer Name Psiwenas |

| | |
|-----------------------|---|
| Insel des Heils | - Insel im Meer der Mitte |
| Ir'Akrest | - Sitz des Monrovia-Kuratoriums; Hauptstadt Rayçs |
| Irlaka | - Provinz von Rayç |
| Irunatha | - Götterbote Phyronias |
| Istan-al-Raufin | - "Land des Raufin" in den Milinka Bergen. |
| Istan-al-Sarifach | - "Land des al-Sarifach". Ebene in Tandocohr |
| Istan-al-Sur-Schallis | - "Land des Sur-Schallis". Ebene in Tandocohr. |

J

| | |
|-----------------------|--|
| Jachtos | - Meer südlich von Chio-Ree |
| Jalia Tajardismin | - Oberste Priesterin des Hreson-Orakel Azhur |
| Jechphar | - Ebene südlich des Luur |
| Jenseitiges Feld | - Osten von Caladineikos |
| Jentzar Culm ap Gisch | - Herzog zu Ost-Gwaiduar, Azhur |
| Jhiritä von Rohar | - Sportler aus Caledonien |
| Jurbah Sur-Schallis | - Azhuranischer Kartengelehrter, |
| Jussel | - Strom im Südosten von Caladineikos |

K

| | |
|-------------------------|---|
| Kaarna | - Gebiet südlich des Lehender |
| Kai ob Kerdt | - Mörder von Zwalesch'Konf |
| Kaniwa | - Festung in Mjöndalen |
| Kap Dillina | - Kap am Südmeer |
| Kap Prestil | - Kap in Trapezunt |
| Kap Prestil | - Stadt am Südostende Kiracs |
| Kap Sover | - Kap in der Nähe der Wüste Knarr |
| Kap Vrost | - Kap am Graben von Sirvenna in Trapezunt |
| Kap der tosenden Götter | - Sitz des Orakels in Azhur |
| Kap des Südens | - Stadt am Südende Kiracs |
| Karakul | - Provinzhauptstadt von Xerdneh |
| Karamatura | - Stadt am östlichen Ende der Taka-Tuka-Ebene |
| Karatak | - Stadt in Sh'Donth |
| Karego | - Insel am Südende des Gbelth |
| Karego-At | - Vulkan auf einer Insel südlich vom Gbelth |
| Karkaget | - Stadt in Sh'Donth |
| Karodi | - Hochland südlich des Sikkar |
| Katja Kaos | - Sportler aus Caladineikos |
| Katruk | - Land in Permasma |
| Katzen-Buckel-Klippe | - Berg in den Rayçinischen Ebenen |
| Kau | - Kristallauge Azhurs |
| Kelost Mogal | - Geographischer Berater aus Mooras |
| Kevin Costanedo | - Berater Lydia Dorans, |
| Khazad | - König des Reiches Belegost |
| Khazad-dum | - Stadt in Belegost |
| Khurab Shondrawa | - Hresonpriester von Calados |
| Kikuyu Saitoti | - ITPR-Gesandter aus Xerdneh |

| | |
|----------------------------|--|
| Kirac | - südliche Halbinsel von Trapezunt |
| Kiriki | - Hochland nördlich des Sikkar |
| Kirion von Kreggh | - Adliger aus Adalien |
| Kiristan | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Kirmien | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Klanthes Daraios | - Ratsmitglied in Caladineikos |
| Knarr | - Wüste in Trapezunt |
| Knarrz | - Oase in der Wüste Knarr |
| Koff | - Burg auf Kru |
| Koru al Gandas | - oberster Heerführer Slongas; Fürst des Chaos |
| Kostozhur Arayah | - Sportler aus Azhur |
| Krascramann | - Fluß im Süden der Taka-Tuka-Ebene |
| Krest Heimbrad | - Sportler aus Gwaiduar |
| Kronbart Frangur | - Sportler aus Gwaiduar |
| Krt | - Stadt im Osten der Dondr-Hochebene |
| Kru | - kleine Insel bei Felbos (im Nordosten) |
| Kult der 2 Wasserschlängen | - Religion von Sicmeobee |
| Kurgasto | - Festung auf Felbos |
| Kuza | - Reich auf Phyronia |
| Kystwall | - Festung in Mynathyras |
| Königsronde | - Wald in Gwaiduar |

L

| | |
|--|---|
| La Gran Sabana | - Hochebene Sicmeobees |
| Lados | - Hauptstadt von Lasendos |
| Land der goldenen Felsen | - Reich auf Phyronia |
| Land der weith [^] he Fer [^] ne | - Ebene im Nordosten Adaliens |
| Laraman | - Strom durch die Taka-Tuka-Ebene |
| Laramanja | - Provinz in Trapezunts |
| Lasendos | - Reich auf Phyronia |
| Lauthans Stolperfuss | - Ritter aus Trapezunt |
| Laventum | - Insel in Athanuristan |
| Le [^] ith Ebene | - Ebene in Adalien |
| Lehender | - Wassergraben im Golf der 7 Winde |
| Lenhard di Vlakirel | - ITPR-Gesandter von Gwaiduar |
| Levian | - Stadt in Sticna |
| Levka-Ebene | - Ebene im Süden des Meeres der Mitte |
| Liamba | - Strom in Xerdneh |
| Lilian Rhedos | - Sportler aus Caladneikos |
| Limona | - Insel in Mynathyras |
| Limonath | - Waldregion in Mynathyras |
| Linnmeni | - Stadt im Süden von Zereonce |
| Lintos | - Anderer Name für den Ostteil des Tos |
| Llirkov | - Wald südlich des Lehender |
| Lord Tedric | - Stadthalter Tabatingas |
| Loslader | - kampfhunde aus Gwaiduar |
| Lucia Finrunsspro | - Verwalterin der Südlichen Allianz in Daaron |

| | |
|-------------|--|
| Luminarc | - Festung von Mynathyras |
| Luskret | - Philosoph von Gondor |
| Luur | - großer Wald von Sh'Donth |
| Luxor | - Stadt in Gondor |
| Lydia Doran | - Beraterin von Alexander Golkos |
| Lyzipanien | - Reich auf Phyronia; von Atlantis erobert |

M

| | |
|------------------------------|---|
| MIEZ | - meistens inaktive Erben des Zentrums |
| Maeglin | - Herrscher von Gondor |
| Magada | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Majaar-wenda | - Wald im Südwesten von Caladineikos |
| Malingol | - Großer Strom in Mirdangas. |
| Malingnor | - Seitenarm des Malingol in Mirdangas |
| Manaratu | - Festung in der Dondr-Hochebene |
| Manaratu | - Stadt in Trapezunt |
| Mandabe | - Stadt in Sh'Donth |
| Mang Miau | - Sicmeobeer, der mit dem ITPR verhandelt |
| Marc Veitstanz | - Sportler aus Trapezunt |
| Marvenna | - Einst Ostreich auf Phyronia |
| Maschnogh | - Wald im Süden Rayçs |
| Maskaran | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Masoiphes | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Masqita-Steppe | - kleine Steppe am Nordende Kiracs |
| Masquinjo | - Wälder östlich des Berglandes von Tafla |
| Maumere | - Altreich Sicmeobees |
| Mauros | - Stadt in Caladineikos |
| Mazuzischu | - Tenno aus Okiyada |
| Mazuzischu | - Tenno von Okijada |
| Meer der Mitte | - Meer in der Mitte Phyronias |
| Meer der Sehnsucht | - Meer südlich San Solons |
| Meer der leuchtenden Sternen | - Meer zwischen Azhur und Daaron |
| Meganius | - Erzmagier, verwaltet Große Bibliothek |
| Meglon | - Sportler aus Lasendos |
| Mekaäisches Gro reich | - Reich auf Phyronia; später Chitawah |
| Mel Ras Noron | - Händler aus Sh'Donth |
| Mel-Solad | - Reich auf Phyronia; im Erdbeben versunken |
| Melbona-Ezzla | - später Mekaäisches Großreich |
| Melnibone | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Mendau | - Fluß im Norden Rayçs; endet in die Rhalos |
| Menduath | - Stadt am Estelara |
| Meneld Queyvrin | - Redakteur der Splendoer Depesche |
| Mereto de Angelo | - Minister im Consejo Gobierno |
| Mesarien | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Meschra Mel Curad | - Philosoph aus Melbona-Ezzla |
| Mesh Mri Ghalup | - Priester des Vugur-Orakel |
| Mescuaro | - Wälder südlich des Para-Colon |

| | |
|-----------------------|--|
| Meson Acceleros | - Sportler aus Caladineikos |
| Mhyra tal Belen | - ITPR-Gesandte Tharlaans |
| Mikos | - Strom, der in den Ilos flie t |
| Milinka-Gebirge | - Gebirge im Westen Azhurs |
| Minar de Hanar | - Ritter aus Avalon |
| Minos | - Berg im Schnochtelwald |
| Miranien | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Mirco Kostos | - Sohn eines Ratsmitgliedes in Caladineikos |
| Mirdangas | - Teilreich Azhurs im Norden Ost-Phyionas |
| Mitu | - Stadt in Sicmeobee am Uaopes |
| Mjöndalen | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Molistes Malister | - Sportler aus Caladineikos |
| Monatos | - Bankier in Calados |
| Monou-Kandou-Institut | - Medizinisches Institut in Caladineikos |
| Monrovia-Kuratorium | - Regierungsrat von Rayç; jetzt Solumvirat |
| Mooras | - Reich auf Phyronia; in Anarchie |
| Moral Grathen | - Handels- und Nachrichtenminister in Mooras |
| Morfin Aramsel | - Mörder von Agnatius aus Trapezunt |
| Morgen-Feld | - Nordwesten von Caladineikos |
| Morlon | - Anführer der Brüder der Ewigkeit |
| Morluck | - Orkreich auf Phyronia |
| Mosaia Steppe | - Ebene in Azhur |
| Mulronse | - Stadt südlich des Zipangu-Waldes |
| Munitio | - Stadt in Mooras |
| Murgo | - Burg am Westkap von Rillos |
| Muspin | - Ort in Sukaram; religiöses Zentrum |
| Mynas | - Strom im Süden Tandochors |
| Mynath | - Waldregion in Mynathyras |
| Mynathychor See | - See im südlichen Tandocohr.Myronetsched: |
| Mynathyras | - Reich auf Phyronia |

N

| | |
|-----------------------|---|
| NEO | - "Nova Encyklopaedia Orientalica" |
| Nabon | - Stadt in Daaron; Sitz der Südlichen Allianz |
| Nadja von Ghulfield | - Sportler aus Caladineikos |
| Nagos Kerkeles | - Großinvestigator von Caladineikos |
| Nargathrond | - Stadt in Marvenna |
| Natrus | - 6. Mond; Gott |
| Nebue | - Reich auf Phyronia |
| Negro | - Strom im Norden Sicmeobees |
| Neldrien | - Stadt an der Südwestspitze von Rayç |
| Nemlos | - Insel von Athanuristan |
| Nexhir Prisall | - ITPR-Gesandter Azhurs |
| Nibayla Chawad'bahwad | - Oberste Priesterin des ETVA zu Chagalabad |
| Nim | - Handelsstützpunkt in Mynathyras |
| Nim Dolmed | - Redakteur bei der Splendoer Depesche |
| Nioramar | - Hauptstadt Azhurs am Tschala-Delta. |

| | |
|-----------------------|---|
| Nirgn | - Stadt am südhang des Pir-Colon |
| Nirgn | - Stadt in Trapezunt |
| Nirlen den San | - Sportler aus Belerian |
| Nirvankia | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Nis | - Landenge im Westen Rayçs |
| Nitram Viskoje | - Herrscher von Xerdneh |
| Nolwyhr | - Azhurische Stadt am Tschala-Delta. |
| Noor | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Nord-Feld | - Tiefland zwischen Illimaran und dem Baraduk |
| Nordmeer | - Meer nördlich Phyronias |
| Nortlant | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Nova Arcantia | - Azhurische Stadt in Tandocohr |
| Numen | - Strom in der Al-Sarifach Terra |
| Nurmenor | - Reich auf Phyronia |
| Nurmut | - Große Wüste in Ost-Phyriona |
| Nymphenteich der Reth | - See im Rethaib, Gwaiduar |

O

| | |
|----------------------|--|
| Oberlercher | - Kriegsminister von Galonien |
| Oirekan III | - Herrscher Saldors |
| Okalcor | - Stadt in Gwaiduar |
| Okechoobee | - Altreich Sicmeobees |
| Okijada | - Reich von Phyronia; untergegangen |
| Ophring | - Stadt an einer Landzunge (Ex-Sticna) |
| Opulentos-Gebirge | - Gebirge im Solonenreich |
| Oratrium | - religiöses Oberhaupt Lasendos |
| Orlando Acronn | - Kalif zu Azhur, Sohn des Sonol Acronn |
| Orlch | - Barbarenreich auf Phyronia |
| Orocent | - Provinz im Süden Azhurs; Sitz des ITPR |
| Orodym Crianach | - Leiter des Monou-Kandou-Instituts |
| Osijo | - Stadt auf Rillos |
| Ost-Belegi | - Zwerge vom Volk der Belegi |
| Osterol | - Strom in Mynathyras |
| Osteropol | - Stadt am Osterol |
| Ost-Gwaiduar | - Teilreich Azhurs im ehemaligen Gwaiduar. |
| Ozean der vier Winde | - Ozean zwischen Ost- und West-Phyronia |

P

| | |
|---------------|---|
| PELZ | - Philos. Erben d. leidenen Zentr. aus Caladineikos |
| Palmyra | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Para-Colon | - Gebirge südlich Dondrs |
| Patara | - Insel östlich Sh'Donths |
| Pax Caledonia | - Caledoniens Befriedungspolitik |
| Pel-a-Khos | - Nebeninsel von Hresonhal |
| Pengulaa | - Stadt am Rak |
| Per Olgsthumb | - ITPR-Gesandter Rayçs |

| | |
|--------------------|---|
| Perma | - Göttin der Kälte; Eltern Tagatha und Hreson |
| Permasma | - Reich auf Phyronia |
| Phalus | - Stadt in Sticna |
| Phebos | - 4. Kontinent von Tagatha; nördlich Phyronia |
| Philonia Xed | - ITPR-Gesandte Daarons |
| Phyronia | - 1. Kontinent Tagathas |
| Phytil | - Stadt in Caladineikos |
| Pilgric Tau-Selen | - Sportler aus Azhur |
| Pir-Colon | - Gebirge nördlich Dondrs |
| Placebo Flamingo | - Sänger aus Caladineikos |
| Plattland | - Insel in Mynathyras |
| Plutarch | - Reich aus Taravon; eroberte Andor |
| Poculum Igneum | - Brandladung für Onager aus Sticna |
| Poculum Mortiferum | - tödliche Onagerladung aus Sticna |
| Pol Poteras | - oberster Priester von Trapezunt |
| Port Gwaiduar | - Azhurische Stadt in Ost-Gwaiduar |
| Port Faros | - Stadt in Sicmeobees |
| Port Paralto | - Azhurische Stadt am Tschala. |
| Post-Arralaan | - Zeitung aus Caladineikos |
| Prestign | - Stadt am Süzipfel der Prestign Halbinsel |
| Psi | - Reich auf Phyronia |
| Psinor | - Zentralfestung auf Psiwena |
| Psinus | - Strom durch Psiwena |
| Psiwena | - Hauptinsel des Reiches Psi |
| Pugeesem | - Wald im Fanutkund |
| Pulabien | - Ebene im Südosten von Kirac |

Q

| | |
|-------------------|---|
| Qay Zeta | - Angestellte der Splendoer Depesche |
| Qdvach Gorbadoç | - Chef-Redakteur bei der Splendoer Depesche |
| Quad'tafach Krest | - Herrscher von Rayç |
| Quistum Culud | - Vorsitzender der SG zu Boxan, Azhur |
| Qwandt Oslenihir | - Vorsitzender des HMF zu Nolwyhr, Azhur. |

R

| | |
|------------------------|---|
| R.J.J. Foolhardy | - bekannter Namenkopierer Phyronias |
| Raguun | - Spielerparadies von Phyronia |
| Raje | - Stadt in Caladineikos |
| Rajid al-Maguz Bahrimi | - Legendärer Zauberer Azhurs |
| Rak | - Strom im Norden von Trapezunt |
| Raugin | - Reich auf Phyronia |
| Raugin al-Uwak: | - "Raugin der Bär" |
| Rauni Sulluri | - Geologe aus Caladineikos |
| Ratur Mhac | - Sagenumwobener Abenteurer aus Gort'na |
| Ravinische Berge | - Berggebiet im Süden von Kirac |
| Rayç | - Reich auf Phyronia |

| | |
|---------------------------|---|
| Rayçinnische Ebenen | - Ebenen im Süden von Kirac |
| Regis Rafael Hastur | - Herrscher der 3. Domänen von Hastur |
| Rehbert Desfal | - Sportler aus Gwaiduar |
| Reich des silbernen Löwen | - Reich auf Phyronia |
| Rekbadt Sur-Demannon | - Sportler aus Azhur |
| Rethaib | - Geheimnisvoller Wald in Ost-Gwaiduar |
| Retsarn | - Fluß in Gwaiduar |
| Rhalos | - Fluß in Nord-Rayç; endet in See Sticnas |
| Rhion Denedes | - Sportler aus Caladineikos |
| Rhun | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Rigor Einauge | - Wirtschaftsminister von Daaron |
| Rikidante | - Ebene am Wema-rikos |
| Rilad | - Nashorn aus Gwaiduar |
| Rillos | - Insel von Athanuristan |
| Ringwö | - Stadt im Norden Rayçs an der Mendau |
| Rnalas | - Strom, der in den Furgolo mündet |
| Rohan | - Provinz von Lasendos |
| Rootlan-Bucht | - Bucht bei der Masquita-Steppe |
| Rubbobo | - Stromschnellen in der Nähe von Raje |

S

| | |
|------------------------------|---|
| SG | - "Semantik Gilde". |
| Sagev-Wüste | - Eiswüste im Nordmeer |
| Saldor | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Salumer Mirze | - Redakteur der Splendoer Depesche |
| San Solon | - Halbkontinent im Süden Phyronias |
| San Solon Pakt | - Pakt auf Phyronia |
| Sanskrit | - Hauptstadt des Landes der goldenen Felsen |
| Sasigo | - Stadt auf Nemlos |
| Schardrogk Bokrudt | - ehemaliger Mitherrscher aus Rayç |
| Schlahuhans Redeflu | - Diplomat in Calados aus Trapezunt |
| Schnochtelwald | - Wald östlich von Vladhavn |
| Schwarze Zeitung | - Chaos-Zeitung von Phyronia |
| Schwert der Ja Kar | - Legende aus GB3 |
| Sdinhavn | - Stadt in Trapezunt |
| Seberen | - Stadt in Mooras |
| See der feuerspeienden Berge | - See östlich Pel-a-Khos |
| Seedrossel | - kleines Segelschiff von Asthos |
| Semantik Gilde | - Gilde aus Azhur |
| Sh'Donth | - Reich auf Phyronia, in Anarchie |
| Shenga Rayan | - Herrscher des Mekaäischen Gro reiches |
| Shino-Ya | - ITPR-Gesandter von Kuza |
| Sicmeobee | - Reich auf Phyronia |
| Sicogon | - Altreich Sicmeobees |
| Sikapot | - Stadt in Nebue |
| Sikkar | - Strom im Osten von Caladineikos |
| Silionien | - Reich auf Phyronia unter Siritons Leitung |

| | |
|----------------------------|---|
| Sima | - 9. Mond; Göttin |
| Simlik | - höchster Berg von Rayç |
| Sin-Kiang-si | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Sinin mac Seala ceann Cait | - Sportler aus Beleriand |
| Sir Anthony M. Dawson | - Herrscher Maumeres |
| Sir Knigg dil Poree | - Gouverneur der Südmarken Trapezunts |
| Sirgyana s'Gwunsel | - Kaiserin von Trapezunt |
| Siriton | - König von Sillionien |
| Sirrah | - Stadt in Tandor (Ort der 1. Weltspiele) |
| Sithir | - Strom im Nordwesten Adaliens |
| Sixta | - Insel in Mynathyras |
| Slonga | - 11. Mond; Göttin des Chaos |
| Slonga See | - Seegebiet vor der Küste Tandocohrs |
| Solonen | - Urvolk der Götter |
| Sonol Acronn | - Ehemaliger Kalif zu Azhur |
| Sortagamm | - Meer südlich von Athanuristan |
| Sortyonor | - Reich auf Tagatha; untergegangen |
| Spart Acal | - Sportler aus Caledonien |
| Splendor | - Reich auf Phyronia; im Erdbeben versunken |
| Splendoraner Depesche | - Zeitung aus Splendor |
| Stallien | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Stardan | - kurzzeitig flugfähiges Pferd |
| Sthlindwein | - Fluß in Gwaiduar |
| Sticna | - Reich auf Phyronia; früher Thiotlan |
| Strasse von Bikoldar | - Meerenge zwischen Gwaiduar und Rillos |
| Stratos | - Herrscher Athanuristans |
| Striterax | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Strom des Ursprungs | - Strom im Süden Sicmeobees |
| Sturzlaken | - Rettungstuch für fallende Flieger, s Caladineikos |
| Subare Tesch-Ke | - Bewacher der Rätsel von Gwaiduar |
| Sugania | - Gebiete Azhurs hinter dem Dimensionstor |
| Suibh | - Legendäre Königin Turtusistans |
| Sukaram | - Provinz am Westende der Wüste Tuxan |
| Sulkiano | - Stadt am Tellfos |
| Sundami | - Gebirge Kuzas |
| Sundami-Gebirge | - Massiv im Lande Kuza |
| Sur Schallis Terra | - Ebene im Süden Tandochors |
| Surigao | - Hauptstadt Sicmeobees; Hauptstadt Sicogons |
| Suxan | - Azhurische Stadt in Mirdangas. |
| Syhr Ibn al-Syhr | - Der geniale Baumeister Azhurs |
| Sylwien Wald | - Wald zwischen Adalien und Sticna |
| Syr Ebene | - Ebene im Südwesten des Meeres der Mitte |
| Syron II. | - Herrscher von Grannalk |
| Sywceptor | - Stadt in Kaarna; Rayç |
| Süd-See | - See im Illimaran |
| Südcolon | - Berg in den Ravinischen Bergen |
| Südliche Allianz | - Pakt auf Phyronia |

Südmeer

- Meer südlich Phyronias

T

| | |
|---------------------------|--|
| Tabatinga | - Hauptstadt Okechoobeas |
| Tabyrina | - Stadt in Mynathyras |
| Tadalos | - Herrscher von Lasendos; Bruder von Taman |
| Tafla | - Stadt im Herzen des Berglandes von Tafla |
| Tag des Volkswiderstandes | - Feiertag in Trapezunt (16. Tagatha) |
| Tagatha | - 4. Mond; Gott |
| Tagatha-Trebos | - Welt aller Wesen |
| Tagiaso | - Provinz von Tetradagon |
| Taglir | - anderer Name für Baraduk al Ron |
| Taglir | - anderer Name für den Baraduk al Ron |
| Taka-Tuka-Ebene | - Ebene im Osten von Trapezunt |
| Taka-Tuka-Land | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Taman | - König von Lasendos |
| Tamila El Kedima | - Leiterin des medizinischen Instituts auf Zan |
| Tan-Bitjen | - Stadt in Okiyada |
| Tandocohr | - Teilreich Azhurs auf West-Phyriona |
| Tandor | - 3. Kontinent Tagathas |
| Tandoria | - Insel vor der Küste Tandocohrs |
| Tandoria Golf | - Golf im Westen Tandochors |
| Taravon | - 2. Kontinent Tagathas |
| Targ-Wikinger | - Reich auf Phyronia; sämtlich ertrunken |
| Targemon | - Stadt in Kiristan |
| Tarma | - Provinzhauptstadt von Mjöldalen |
| Tarsius | - Herrscher KR Adalien |
| Tarwan | - Sümpfe auf Psiwena |
| Tata | - Heerführer der Solonen |
| Tatranska Lomnicka | - Ritter aus Xerdneh |
| Tauphila | - Tochter des Frostes aus Permasma |
| Tellfos | - Strom in Trapezunt, der in den Rak mündet |
| Termalos | - Sportler aus Lasendos |
| Tetrada | - Hauptstadt von Tetradagon, in Tagiaso |
| Tetradagon | - Reich auf Phyronia |
| Thalassi-Meneadan | - See bei Hurridonte |
| Thalion Tholris Tauron | - Herrscher von Andor |
| Thardulok | - Hauptstadt von Gwaiduar |
| Thendora | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Theron I | - Herrscher des Landes der goldenen Felsen |
| Thiotlan | - Reich auf Phyronia; neu Sticna |
| Thirim | - Sitz des Orakels in Adalien |
| Thorvanger | - Herrscher von Caledonien |
| Thulamor | - Festung der Solonen |
| Thymin | - Eminenz von Mynathyras |
| Thyras | - Insel in Mynathyras |
| Thyron | - Herzog von Daaron |

| | |
|---------------------------|--|
| Tiana Don Berrel | - Stadt in Sh'Donth |
| Tiana ai Sh'Donthi | - Hauptstadt von Sh'Donth |
| Tiana al Schai | - Stadt in Sh'Donth |
| Tibuhir B'cri al-Sarifach | - Groß-Wesir zu Tandocohr, Azhur |
| Tiefebene von Kiristan | - Tiefebene in der Mitte von Kirac |
| Tigua | - Stadt auf der Halbinsel Prestign |
| Tijan | - Hochebene im Südwesten Rayçs |
| Tijan-Troll | - starkes Wesen aus Rayç |
| Tilaokles | - Ex-Spionageabwehr-Beamter Caladneikos |
| Tiluin | - Strom im Dreiländer-Golf |
| Timero Danaos | - Mitarbeiter des Post-Arralaans |
| Tirun Pharaguggonaga | - Sportler aus Caladineikos |
| Tisentinugi | - Festung in Okiyada |
| Tisu Rio | - Führer der Volksfront von Cargon |
| Titian Sonder | - Ritter aus dem Land der goldenen Felsen |
| Tlad | - Stadt auf Fanutkund |
| Togatama | - Reich auf Phyronia |
| Tol Viam | - Stadt am Rak |
| Tondor | - altes Reich von Phyronia; untergegangen |
| Torena | - Reich auf Phyronia |
| Torhevan | - Stadt an der Mündung des Tos |
| Torheven | - Seehafen an der Westmündung des Tos |
| Tos | - Strom in Rayç |
| Tos | - Strom, mündet bei Carombar im Südmeer |
| Trapezunt | - Reich auf Phyronia |
| Trelon | - 8. Mond; Gott |
| Trempulim | - Sportler aus Lasendos |
| Trih | - Strom in der Weiten Ebene |
| Trilorn | - Zwilling von Perma; Feuergewandeter |
| Troghar Goldbart | - ITPR-Gesandter des Silbernen Löwen |
| Tschala | - Strom in Azhur |
| Tschala'abad | - Jetzt Nioramar genannt |
| Tschalai | - Volk in Azhur vom Stamme der Turtusi |
| Tsun-el-Gad | - Ebene im südlichen Azhur |
| Tsun-el-Mynathycohr | - Ebene im südlichen Tandocohr |
| Tsun-el-Nordangas | - Ebene im nördlichen Mirdangas |
| Tsun-el-Surdangas | - Ebene im südlichen Mirdangas |
| Tuime | - Nachfolger Eirus als Götterbote |
| Turbo Tubo | - Getränk aus Nebue |
| Turgolo | - Sticnas Name für die Rhalos |
| Turin | - Bruder von Maeglin aus Gondor |
| Turmen | - Stadt in Gwaiduar |
| Turograt | - Burg in Agladuar |
| Turtusi | - Wüsten-Volk in Ost-Phyriona |
| Turtusistan | - Einst Reich der Turtusi auf Ost-Phyriona |
| Tuxan | - Wüste in Rayç |
| Tzoa | - Bucht bei Fanutkund |

U

- Uaopes - Grenzstrom im Westen Sicmeobees
- Ukalari - Vulkan in der Mitter der Dovon-Wälder
- Ukbadt C. Fas al-Qalam - ehemals ITPR-Vorsitzender
- Ulfar - Stadt am Eingang zum Bergland von Tafla
- Umbuloc - Stadt in Sicmeobees
- Urgos Pilitilos - Chefradakteur des Post-Arralaan
- Uxaja Ultarmoch - Ehemaliger Hof-Zauberer Azhurs

V

- Validuo - Nebenfluß des Rak
- Varsio - Strom östlich des Meeres der Mitte
- Victor Teriotresto - Erforscher der Burg Zynthia
- Vitale Polani - ITPR-Gesandter aus Yamardin
- Vladh-Usuler - schnelles, schweres Pferd aus Gwaiduar
- Vladhaven - Stadt in Trapezunt
- Vladogt - Provinz an der Südküste Rayçs
- Vladogt-Hengst - schnelles, schweres Pferd aus Rayç
- Vro - Vulkaninsel im Südosten von Felbos
- Vugros - Erste Privinz Tandochors von Azhur
- Vugur - 7. Mond; Gott
- Vulkangebirge - Gebirgszug auf Psiwena
- Vulkanmeer - Meer nordwestlich der Hauptinsel Avalons
- Vulkansee - Meer östlich Rayçs
- VvT - "Vereinigung von Tagatha"

W

- Walauge - Wald in Gwaiduar
- Wald der 2 Wasserschlagen - Wald auf der Ebene von Maumere
- Walosan See - Großer See in Ost-Phyriona
- Wang-Chai - Stadt in Sicmeobee
- Warhas - Palast des Reiches des silbernen Löwen
- Waschterstein - Festung am Nordhang des Pir-Colon
- Wema-rikos - Anderer Name des Uaopes
- Wende - 1. Mond
- Wenna - Ebene im Nordosten Psiwenas
- West-Akrest - Städtchen neben Ibgor
- Westliches Wasser - Meer westlich von Caladineikos
- Westwall - Festung von Mynathyras
- Wilfmidal - Einst Inselreich im Ozean der Vier Winde
- Wilg - Provinzhauptstadt auf Felbos
- Wolkos - ehemaliges Ratsmitglied in Caladineikos

X

| | |
|-----------------|-------------------------------------|
| Xarda | - Hauptstadt von Yamardin |
| Xenonien | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Xerdneh | - Reich auf Phyronia |
| Xiang Ming-Bong | - ITPR-Gesandter aus Okiyada |
| Ximing | - Shogun von Togatama |

Y

| | |
|---------------|--|
| Yal Yorik | - Bekannter von Lydia Doran |
| Yrdin | - Reich auf Phyronia |
| Ylno Diklooc | - Senator aus der Republik Xerdneh |
| Yskin | - einer der Entführer Frauca Golkos; Echse |
| Yugo Galandor | - ITPR-Gesandter Atlantis |

Z

| | |
|----------------------------|--|
| Zabonga | - Vulkaninsel in Mynathyras |
| Zagon | - König von Avalon |
| Zan | - Insel von Daaron |
| Zarka | - oberste Wächterin weltlicher Belange |
| Zarzystril in-vino-veritas | - Geschichtsgelehrter Azhurs |
| Zepterhalle | - Turm und Lagerplatz des goldenen Zepters |
| Zereonce | - Provinz von Rayç; Festung |
| Zhangao | - Bergfried von Sicmeobee im ehemaligen Sticna |
| Zhangouce | - Herrscher von Sicmeobee, stirbt 7.107 |
| Zhangouce II | - neuer Herrscher von Sicmeobee |
| Zipangu | - Reich auf Phyronia; untergegangen |
| Zipangu-Wald | - Wald um Pengulaa in Trapezunt |
| Zordan | - Despot auf Phyronia |
| Zwalesch'Konf | - Namensgeber von Gwaiduar (Kai,du Ar-) |
| Zynthia | - Festung in den Bergen von Milinka. |
| Zynthiastan | - Einst Reich der Turtusi auf Ost-Phyriona |
| Zyzyinka | - Festung von Mynathyras |