

Die Geschichte Samyras

In grauer Vorzeit – ca. 500.000 vU.

Vor vielen, vielen Jahrtausenden wurde die Welt Samyra von übernatürlichen Wesenheiten, den Aspekten, erschaffen. Sie formten die Welt mit ihren bloßen Gedanken (soweit man bei solchen Entitäten überhaupt von Gedanken sprechen kann). Aus dem Nichts erschufen sie Gebirge, Wälder und Wüsten, einzig dadurch, dass sie es sich vorstellten. Sie füllten Ozeane und Flüsse mit Wasser und erschufen das Wetter, die zwei Sonnen und die drei Monde. Zusammen mit den Jahreszeiten schufen sie den Kreislauf aus Leben und Tod, dem jedes Lebewesen unterliegen sollte.

Ihre neu erschaffene Welt bevölkerten sie mit Lebewesen, denen sie die Fähigkeit gaben, sich fortzupflanzen, sich zu verbreiten und im Laufe der Zeit auch weiterzuentwickeln.

Kurz nach der Kreation der Welt wurde die gewaltige Landmasse Samyras, die um ein Vielfaches größer war als der heutige fruchtbare Teil der Welt, von tierischem Leben und sehr primitiven Kulturen bevölkert. Diese Wesen hatten zwar eine rudimentäre Intelligenz, aber durch die fehlende Bewahrung von Wissen stagnierte die Entwicklung der Kreaturen.

So schufen die Aspekte verschiedene Rassen, die eine deutlich höhere Intelligenz hatten als alle vor ihnen existierenden. Aber nicht nur in der Intelligenz waren diese neuen Kreaturen den anderen Bewohnern überlegen. Die Aspekte gaben ihnen auch die Fähigkeit, sich selbst zu reflektieren und eigene Entscheidungen zu treffen. Diese neuen Geschöpfe konnten aus Fehlern lernen, Wissen vermitteln und bewahren und eigene Einstellungen und Weltanschauungen entwickeln.

Und so entstanden damals die ersten Gemeinschaften, die unterschiedliche Kulturen und gesellschaftliche Gefüge bildeten. In diesen Gruppen entstanden erste rechtliche Strukturen, ebenso nahm die Bedeutung des Handwerks, des Handels und der Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Individuen und den unterschiedlichen Rassen und Kulturen zu.

Die frühen Jahre – ca. 100.000 - 100 vU.

In der Frühzeit gab es nahezu keine kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen den unterschiedlichen Gemeinschaften. Die Landmasse war groß und

die Anzahl der Bewohner nur sehr klein – es gab nichts, um das es zu streiten lohnte.

Das Leben war damals sehr friedlich. Abgesehen von kleineren persönlichen Streitigkeiten gab es keine Auseinandersetzungen zwischen den Bewohnern. Das Land war groß und die Bevölkerungsdichte sehr niedrig. Jeder hatte, was er zum Leben brauchte. Es gab also keinen Grund, jemandem etwas nicht zu gönnen, oder mehr haben zu wollen.

Man lebte vom Handwerk, vom Ackerbau und von der Ziehzucht. Wurde ein Überschuss produziert, wurde dieser in den frühen Jahren im Tauschhandel, in den späteren Jahren auch gegen Münzen verkauft. Die Wirtschaft florierte und niemand konnte sich über Armut beklagen.

Sollte es einmal zu Missernten oder auf andere Weise zu Notständen kommen, half man sich gegenseitig mit den vorhandenen Waren.

Regiert wurde Samyra zu dieser Zeit von einem Konzil, in dem sich die ältesten und weisesten Angehörigen der fünf damals auf der Welt lebenden intelligenten Rassen versammelten. Diese fünf Rassen waren die Menschen, die Aftaleeni, die Ceglags, die Nigros und die Sor'Raggs.

Die Menschen kümmerten sich in der Gemeinschaft vor allem um den Anbau von Nahrungs- und Genussmitteln sowie um die Züchtung von Haus- und Nutztieren. Zudem waren die Menschen diejenigen, die den größten Entdeckerdrang hatten. Sie legten die größten Strecken zurück und pflegten so den Kontakt und den Handel zwischen den unterschiedlichen Gemeinschaften.

Die zierlichen, amphibisch veranlagten Aftaleeni liebten die schönen Künste. Sie waren begeisterte und begnadete Sänger und Musikanten und die begabtesten Zauberer der damaligen Welt. Sie genossen damit ein großes Privileg, da die Magie in den frühen Jahren bei Weitem nicht so stark verbreitet war, wie in der heutigen Zeit.

Ebenfalls im Rat waren Angehörige der Ceglags. Diese Rasse wies eine starke Ähnlichkeit mit den Menschen auf, trug aber mächtige gefiederte Schwinge auf dem Rücken. Sie waren die Denker und Philosophen und hatten oftmals die wegweisenden Ideen für die Entscheidungen des Rates. Sie waren damals vor allem für die Aufzeichnung der geschichtlichen Ereignisse

nisse und die Weitervermittlung von Wissen zuständig. Außerdem waren sie zusammen mit den Aftaleeni vor allem in der magischen Forschung tätig.

Die stämmig gebauten Sor'Raggs waren kleiner als die Menschen und lebten überwiegend unterirdisch, wo sie in riesigen Bergwerken die Rohstoffe der Welt abbauten. Sie waren die Rasse, die maßgeblich den technischen Fortschritt vorantrieb. Sie waren hervorragende Schmiede und kümmerten sich um die Verarbeitung der geförderten Ressourcen.

Zu guter Letzt waren die Nigros im Konzil vertreten. Die Mitglieder dieser kleinwüchsigen Rasse brachten begnadete Handwerker hervor und arbeiteten eng mit den Sor'Raggs zusammen, um sie bei ihren Schmiedearbeiten mit ihrer Kunstfertigkeit zu unterstützen.

Natürlich gab es auch noch andere Wesen, die die Welt bewohnten. Neben unterschiedlichen Tieren gab es die sogenannten Primitiven. Hierbei handelte es sich um ursprüngliche Völker, deren Intelligenz und Zivilisation nicht so weit entwickelt waren wie bei den intelligenten Rassen. Aber nur wenige davon waren feindlich oder aggressiv. Durch die Größe der Landmasse kam es nur selten zu nennenswerten Übergriffen der Stämme. Sie hatten genügend Raum, auf den sie ausweichen und so den anderen Bewohnern aus dem Weg gehen konnten. Sollte es doch einmal zu Angriffen kommen, wurden diese (zumeist von den kämpferischen Menschen und Sor'Raggs) schnell zurückgeworfen.

So beschäftigte sich der Rat vor allem damit, die gegebene Intelligenz zu nutzen und sich auf die Forschung und die Entwicklung des gesellschaftlichen Gefüges zu konzentrieren.

Bei den regelmäßig stattfindenden Treffen der Konzilmitglieder wurde darüber diskutiert, welche rassenübergreifenden Probleme behoben werden mussten. Zudem wurde vom Rat festgelegt, welche Ziele als Nächstes erreicht werden und welchen Forschungen nachgegangen werden sollte.

Zudem entstanden zu dieser Zeit die ersten allgemein gültigen Gesetze, die Begebenheiten regelten, bei denen es zuvor immer wieder zu Streitigkeiten gekommen war.

Auf die Entscheidung des Rates ist, so vermutet man heute, auch die Bezeichnung „Samyra“ für die Welt entstanden. Obwohl es kaum noch nachvollziehbar ist, wird vermutet, dass das Wort aus einer längst ausgestorbenen Sprache stammt und so viel wie „Mutter“ bedeutet.

Die Katastrophe – 100 - 0 vU.

Ungefähr im Jahre 100 vor Untergang (vU.) kam es zu einer Entscheidung des Hohen Rates, die folgenschwere Konsequenzen nach sich ziehen sollte.

Es gab schon seit längerem die Theorie, dass neben Samyra auch noch andere Welten existieren könnten. Als der Vorschlag gemacht wurde, Wege dorthin zu erforschen, wurde vom Rat einstimmig beschlossen, entsprechende Forschungen zu beginnen.

Sollte es andere Welten geben, erhoffte man sich von einem Kontakt mit diesen einen weiteren Fortschritt und regen Handel.

So trafen sich die mächtigsten Zauberer und erforschten Möglichkeiten, diese anderen Welten zu kontaktieren.

In einer friedlichen Umgebung wie dem damaligen Samyra hatte man völlig außer Acht gelassen, dass es vielleicht auch Welten geben könnte, in denen die Bewohner nicht so harmonisch und friedlich miteinander lebten. Und so nahm das Unglück seinen Lauf.

Nach vielen Jahren Forschung und einigen Rückschlägen und Fehlversuchen, gelang es, Kontakt zu einer Parallelwelt aufzubauen. Doch die Formel für die Verbindung mit der anderen Welt war an einigen Stellen noch fehlerhaft. Und so geschah es, dass man nicht nur einen Kontakt herstellte, sondern vielmehr einen Übergang, ein Tor zwischen den Welten, öffnete. Durch dieses konnten die Bewohner der anderen Welt ungehindert nach Samyra kommen. In der Theorie ist das zunächst nichts Schlimmes, denn man hatte ja gehofft, dass man auch Handel mit den Bewohnern der anderen Seite treiben konnte.

Leider war die fremde Welt das absolute Gegenteil von Samyra. Sie war unfruchtbar und die Kreaturen dort waren aggressiv und gewalttätig. Ihr einziges Ziel war, sich gegenseitig zu quälen und zu töten.

Eine dieser Kreaturen gelang es, das Weltentor zu durchschreiten und ein grauenhaftes Blutbad unter den anwesenden Zauberern anzurichten, die dem Angriff kaum etwas entgegenzusetzen hatten. Nach wenigen Minuten war das Gemetzel beendet und das Wesen konnte seinen Weg fortsetzen. Es hinterließ eine Spur der Verwüstung, die mit Leichen gepflastert war, als es sich seinen Weg durch die völlig überraschten Bewohner der überwiegend von Aftaleeni bewohnten Stadt bahnte. Nur wenige kamen mit dem Leben davon.

Nachdem der Blutdurst des Monsters vorerst gestillt war, zog es sich in den Beschwörungsraum zurück. In den wenigen Überlebenden keimte die Hoffnung auf, dass es einfach wieder in seine Welt zurückging.

Der Dämon jedoch nutzte die Gelegenheit und rief seine Artgenossen herbei, die einer nach dem anderen das Tor durchschritten.

Man spricht heute davon, dass Samyra in dieser Zeit untergegangen ist, daher wird bei der Geschichtsschreibung auch von der Zeit „vor Untergang“ (vU.) und „nach Untergang“ (nU.) gesprochen. Die Dunkle Zeit hatte begonnen...

Die dunkle Zeit – 0 - 50 nU.

Durch das geöffnete Weltentor kamen immer mehr Dämonen. Sie sammelten sich in der Stadt, in der schnell auch der letzte Bewohner getötet oder geflohen war, zu einer gigantischen Armee.

Sie begannen recht schnell, erste Streifzüge über das Land zu machen. Überall dort, wo sie waren, hinterließen sie nichts als Tod. Sie nutzten jede Gelegenheit, Unheil, Angst, Schrecken, Zerstörung und Krieg zu bringen. Sie ermordeten alle Lebewesen, die ihnen im Weg standen, und zerstörten und vergifteten die Natur, so dass sie sich nie wieder erholen konnte.

Viele Einwohner mussten fliehen und suchten Unterschlupf in anderen Städten und bei anderen Gemeinschaften. Schnell sprach sich die dämonische Bedrohung herum. In einer eilig einberufenen Sitzung des Rates wurden Verteidigungsmaßnahmen besprochen. Die Mitglieder mussten das erste Mal eine Funktion einnehmen, die sie sich weder vorgestellt hatten, noch besonders gut beherrschten: Sie mussten zu Kommandanten einer Armee werden.

Schnell wurden Truppen zusammengestellt, um die im immer größer werdenden Radius um das Weltentor herum stattfindenden Dämonenangriffe zurückzuschlagen. Wie nicht anders zu erwarten, waren die Waffen jedoch zu schwach gegen die Kreaturen. Zudem hatten die meisten Bewohner viel zu wenig Kampferfahrung, um gegen die blutrüstigen Monster zu bestehen. Auch konnte die Magie ihnen nur wenig schaden. Schnell begriff man, dass man keine Erfolgsaussichten mit den bis dahin entwickelten Waffen und Zaubern hatte.

Daher entschloss der Rat, die Angriffe zunächst einzustellen und dafür die Verteidigung zu verstärken, damit man Zeit für die Entwicklung neuer Waffen und Zauber sowie für die Ausbildung von Kämpfern gewinnen konnte.

Die Menschen bauten sich große unterirdische Bunker, die inmitten der ohnehin schon durch starke Mauern geschützten Städte lagen. Sie verstärkten die Stadtmauern mit zusätzlichen Barrikaden und ließen sie magisch verstärken, um zusätzlichen Schutz ge-

gen das Böse zu erlangen. Während die Kämpfer in der Stadt blieben, verbarrikadierten sich die Frauen, Kinder und Alten in den Bunkern.

Die Aftaleeni und Ceglags errichteten magische Schutzwälle aus der mächtigsten Magie der damaligen Zeit um ihre Städte, die in den tiefen Wäldern Samyras gelegen waren.

Die Sor'Raggs zogen sich zusammen mit den Nigros in die Bergwerke zurück; tief unter der Erde fühlten sie sich sicher. Sie brachten gezielt Gänge zum Einsturz und blockierten so die Eingänge zu ihren Höhlen. Zusätzlich kam auch hier Magie zum Einsatz, die weiteren Schutz gegen die anstürmenden Horden bieten sollte.

Die ersten Bastionen, die dem Ansturm der Dämonen zum Opfer fielen, waren die Siedlungen der Aftaleeni und der Ceglags. In der damaligen Zeit beruhte Magie vor allem darauf, die der Natur innewohnenden Kräfte zu nutzen und in bestimmte Formen zu bringen. Da die Dämonen jedoch immer mehr der ursprünglichen Natur vernichteten und verseuchten, schwanden auch die für die Magie genutzten Energien immer weiter. Dadurch wurden die Schutzmechanismen immer weiter geschwächt und versagten schließlich vollständig. Durch die nur noch schwachen magischen Barrieren konnten die dunklen Kreaturen mit Leichtigkeit eindringen. Viele Angehörige der Aftaleeni und Ceglags wurden bei diesen Angriffen getötet, der Rest musste sich geschlagen geben und die Flucht ergreifen.

Die Bergwerke der Sor'Raggs boten einen etwas besseren Schutz. Sie konnten dem Ansturm der Dämonen, nicht zuletzt auch durch die Kraft und die Entschlossenheit der oftmals kampferfahrenen Sor'Raggs, etwas länger standhalten. Aber auch diese mussten sich letztlich geschlagen geben und nach erbitterten Kämpfen ihr Heil in der Flucht suchen.

Die Überlebenden sammelten sich in den Trutzburgen der Menschen, die mit ihren magisch verstärkten Mauern den meisten Schutz versprachen und mit den bis an die Zähne bewaffneten und zu allem bereiten Verteidigern nahezu allen Angriffen standhielten.

Hier wurden mit der Schmiedekunst der Sor'Raggs, der Kunstfertigkeit der Nigros und der Magie der Aftaleeni Waffen geschaffen, die die Welt bis dato noch nie gesehen hatte. Sie waren Meisterstücke der magischen Schmiedekunst, die die Kraft des Trägers erheblich verstärkten und mit Bannzaubern belegt waren. Mit diesen Waffen wollten die Regimenter der Sor'Raggs, Nigros und Menschen den Dämonen das Fürchten lehren.

Allerdings waren die Planung und die Durchführung nicht gut genug durchdacht. Als die Truppen der Widerständler ihre Unterschlupfe verließen, stießen sie auf riesige Armeen der dunklen Geschöpfe, die

ihnen erbitterte Schlachten lieferten. Trotz starker Verluste gelang es kaum, die Anzahl der Dämonen auch nur ein wenig zu dezimieren, und bevor sie sich ganz aufreiben ließen, mussten sich die Armeen wieder zurückziehen und an ihrer Strategie arbeiten.

Schließlich besannen sich die wenigen verbliebenen Zauberer der Aftaleeni auf eine uralte Technik, mit der man so genannte arkane Foki erschaffen konnte. Mit diesen Gerätschaften war es möglich, magische Effekte um ein Vielfaches zu verstärken. Vor mehreren hundert Jahren wurden sie verboten, weil sie vereinzelt für üble Machenschaften eingesetzt wurden. Doch nun war ein Zeitpunkt gekommen, an dem der Einsatz dieser Vorrichtungen von Nöten war – koste es, was es wolle!

In eiligen Aktionen wurden die Foki errichtet und auf die Kampfzauber der Magier geeicht. Währenddessen wurden wiederum neue Waffen geschmiedet. Man hatte durch die vorangegangenen Kämpfe einiges über den Gegner gelernt und herausgefunden, welche Schwachstellen die Dämonen hatten. Die neuen Waffen und die Zauber wurden speziell darauf ausgerichtet, diese Schwächen auszunutzen, um dem Feind noch mehr Schaden und höhere Verluste zufügen zu können.

So gerüstet zogen die letzten Überlebenden in einem Verzweiflungsakt in den Kampf, der heftiger nicht hätte sein können. An der vordersten Front streckten die Sor'Raggs und Menschen mit ihren magischen und geweihten Waffen Welle für Welle der anstürmenden Dämonen nieder, während die Nigros aus der zweiten Reihe einen Hagel aus Pfeilen auf die Horden niedergehen ließen. Fokigestützte Zauber der Aftaleeni ließen einen Regen aus tausend Flammen auf die Armeen der Dunkelheit niedergehen und vernichteten ganze Regimenter der Kreaturen in wenigen Augenblicken. Die Ceglags sorgten währenddessen aus den hintersten Reihen des Schlachtfeldes für magische Verstärkung der Truppen und kümmerten sich um die Verwundeten.

Aber es schien, als ob für jeden getöteten Dämon zwei neue erschienen. Obwohl die Widerständler immer wieder Erfolge erzielen konnten, verschoben sich die Fronten immer weiter zu ihren Ungunsten. Immer mehr von ihnen wurden aufgegeben, immer weiter mussten sich die Linien zurückziehen – und es war nur eine Frage von Zeit, bis auch der Letzte von ihnen den Tod – oder Schlimmeres – finden würde. Während die Dämonen nahezu unendlichen Nachschub erhielten, wurden die Ressourcen der Verteidiger immer weniger. Nicht nur Nahrung, Rohstoffe und Ausrüstung gingen zur Neige, auch wurde der Nachschub an neuen Kämpfern immer weniger. Daher entschied sich der Hohe Rat schließlich für eine gewagte Aktion: Man entsandte Botschafter zu den primitiven Völkern, die im noch nicht überrann-

ten Teil der Welt lebten. Diese Diplomaten wurden zu den Orks, Goblins, Ogern, Trollen, Riesen und allen anderen Wesen, die auch nur annähernd eine gesellschaftliche Struktur aufgebaut hatten, geschickt. Ohne geordnete Struktur und mit nur wenig Zusammenhalt war es den Stämmen bisher kaum möglich, sich gegen die Dämonen zur Wehr zu setzen. Auch bei ihnen hatten die Überfälle der Horden schon zahlreiche Todesopfer gefordert. Gelockt von diversen Versprechen und der Hoffnung auf Überleben konnten die meisten Völker bewegt werden, an der Seite der intelligenten Rassen zu kämpfen und sich den Befehlen der Truppenkommandanten unterzuordnen. Durch viele Tausend teilweise übermenschlich zähe Kämpfer gestärkt, in deren Händen die Erzeugnisse erstklassiger Schmiedearbeit oftmals verheerende Effekte erzielten, konnten die Armeen in den folgenden Jahren einiges an Land wieder gutmachen.

Meter um Meter wurde um den Sieg gerungen, aber letztlich mussten die Verteidiger immer weiter zurückweichen.

Schließlich standen sich die Truppen ein letztes Mal gegenüber. Die Widerständler wussten, dass diese eine Schlacht über ihr Schicksal entscheiden würde. Doch die Situation war nahezu aussichtslos und die Moral der Truppen auf einem Tiefpunkt. Die Kräfte der Soldaten und die Rohstoffe waren nahezu aufgebraucht. Auf einen Verteidiger kamen mehr als Hundert Dämonen. Die Armee war mittlerweile so weit zurückgedrängt worden, dass sie die Wüste des heutigen Rasharr im Rücken hatte. An ein weiteres Zurückweichen war daher nicht zu denken, wenn die Soldaten nicht in der unbarmherzigen Einöde verdursten wollten.

Entweder sie würden siegen oder sie waren dem Untergang geweiht...

Göttlicher Eingriff – 50 - 52 nU.

Bis zu diesem Zeitpunkt hatten die Aspekte ihrer Kreation nur geringfügige Beachtung geschenkt. Sie waren davon ausgegangen, dass die Entwicklung der frühen Jahre noch lange anhalten würde. Nun allerdings mussten sie mit ansehen, wie das von ihnen Geschaffene zerstört wurde und kurz vor der endgültigen Vernichtung stand. Daher beschlossen sie, in das Geschehen einzugreifen.

Sie manifestierten sich als Angehörige der intelligenten Rassen auf Samyra und mischten sich unter die Regimenter der Widerständler. Die Aspekte nutzten ihre Fähigkeiten, um die Kämpfer zu motivieren, Verwundete zu heilen, Verbündete erheblich zu stärken und Gefallene wieder ins Leben zurückzuholen. Mit dieser übernatürlichen Unterstützung gelang es den Völkern, die Dämonen immer weiter zurückzudrängen.

Seite an Seite mit ihrer Kreation kämpften die Aspekte erbittert um jeden Meter Land, um jedes Leben. Nach und nach wich auch der stärkste Zweifel aus den Herzen der Kämpfer, als sich die Front immer weiter zugunsten der Verteidiger verschob. In einer Schlacht, die mehrere Monate tobte, konnten die Dämonen schließlich zurückgeschlagen werden.

Auch wenn bei den Völkern große Erleichterung und Freude aufkeimte, wussten die Aspekte, dass der Sieg nur von kurzer Dauer sein sollte, wenn sie nicht bedeutender einschreiten würden. Denn die Dämonen hatten sich zwar vom Kampf zurückgezogen, aber sie bevölkerten weiterhin das eroberte Land und warteten nur auf einen geeigneten Augenblick, um ihr Werk zu vollenden.

Schon wenige Wochen nach dem Sieg kam es wieder vermehrt und zunehmend zu kleineren Übergriffen der Dämonen. Daher beschloss die Aspekte, den verbleibenden fruchtbaren Teil Samyras abzuriegeln. Sie bündelten ihre Kräfte und erschufen Barrieren aus reiner göttlicher Energie, die die Welt auch heute noch gegen das vernichtete und unfruchtbare Land abgrenzen.

Die Barrieren werden durch den Glauben der Bewohner Samyras an die Aspekte aufrecht erhalten und gestärkt. Sie hindern die Dämonen daran, über Land, Wasser oder durch die Luft in den fruchtbaren Teil der Welt einzudringen. Solange die Barrieren ausreichend Kraft haben, wird jeder Dämon, der sie berührt, und sei er noch so stark, augenblicklich vollständig vernichtet.

Länderbildung – 55 - 93 nU.

Nach einem Krieg, der über 50 Jahre andauerte, waren die Armeen der Dämonen vorerst geschlagen. Aber zu welchem Preis? Weite Teile Samyras waren durch den dämonischen Einfluss vollständig vernichtet und durch die Barrieren unzugänglich. Heute nennt man diese Landstriche, die von den Barrieren der Aspekte abgeriegelt wurden, „Das Tote Land“. Nicht einmal fünf Prozent der ursprünglichen Bevölkerung der Welt hatte den Ansturm überlebt und musste sich nun im verbleibenden Teil der Welt eine neue Heimat aufbauen.

Nachdem sich die Überlebenden der letzten Schlacht erholt hatten, mussten sie sich zunächst orientieren. Die meisten hatten außer der Kleidung am Leibe keinen Besitz mehr. Ihre ehemalige Heimat war unbewohnbar und durch die Barrieren der Aspekte abgeschottet. An eine Rückkehr war nicht zu denken. Einige Monate nach der entscheidenden Schlacht setzte sich die Armee in Bewegung und begann damit, das verbliebene Land zu erforschen. An vielversprechenden Stellen blieben kleinere Gruppen zurück und begannen damit, Siedlungen aufzubauen. Sie

suchten sich dabei Umgebungen aus, die ähnliche landschaftliche und klimatische Bedingungen aufwiesen wie ihre ehemalige Heimat.

Es dauerte etwa 40 Jahre, bis sich alle Überlebenden über die Welt verteilt hatten. Vereint durch die gemeinsamen Kämpfe, begannen sie, erste Siedlungen zu errichten. Aber schon bald zeigte sich, dass hierbei immer wieder Probleme auftauchten. Die Einwohner der Siedlungen stammten häufig aus verschiedenen Kulturen, die sie nachhaltig geprägt hatten und die sie nicht aufgeben, sondern in der neuen Welt wieder erblühen lassen wollten.

So kam es in diesen Jahren immer wieder zu Meinungsverschiedenheiten bei der Festlegung von Gesetzen, bei der Auslegung des Glaubens und anderen elementaren Fragen innerhalb der Gruppen. In diesen Fällen griff der Hohe Rat häufig beratend und vermittelnd ein und klärte viele grundlegende Probleme. Es kam jedoch immer wieder auch zu Auseinandersetzungen, die mit Waffen ausgetragen wurden.

Bevor diese Situationen vollkommen eskalierten, setzte sich der Hohe Rat im Jahr 93 zu einer Krisensitzung zusammen. Nach langer Diskussion kam man zu dem Ergebnis, dass sich der Konflikt nur lösen ließe, wenn man die Bewohner wieder nach Kultur trennte. So wurde für jede der Bevölkerungsgruppen und Rassen ein Gebiet der neuen Welt festgelegt, wo sie sich ansiedeln sollten. Auch wenn es noch nicht so genannt wurde, wurden damals die Grenzen der heutigen Länder festgelegt.

Zusammen mit der Festlegung der Gebiete entschied der Rat auch, dass jede Bevölkerungsgruppe für ihren Bereich selber für die Rechtsprechung verantwortlich war und eigene Regeln für das Zusammenleben aufstellen sollte.

Als letzte Amtshandlung beschloss der Hohe Rat, dass es Zeit wäre, diese alte Institution aufzulösen und die Länder ihre eigenen Entscheidungen treffen zu lassen.

Natürlich waren einige Siedler nicht glücklich damit, dass sie ihre neuen Siedlungen verlassen sollten. Aber sie merkten schnell, dass sie sich in der fremden Kultur nur schwer zurechtfinden und nach und nach wanderten sie in ihr vorgegebenes Territorium.

Die Bevölkerungsgruppen fanden festgelegte Herrschaftsstrukturen, die häufig auch mit der Religion verbunden waren, und legten eigene Gesetze fest. Das Leben fand nach und nach geregelte Bahnen.

Kolonialisierung und neue Rassen – bis ca. 200 nU.

Nachdem der Rat die Ländergrenzen festgelegt hatte, begannen die Bewohner damit, sich in dem für sie vorgesehenen Gebiet eine neue Heimat aufzubauen.

Sie stießen hierbei oftmals auf erbitterten Widerstand der sogenannten primitiven Völker. Hatte man während der Dunklen Zeit noch Seite an Seite mit Orks, Trollen und anderen Wesen gekämpft, wurden diese nun häufig erbarmungslos aus ihrem ursprünglichen Lebensraum vertrieben.

Dieses sorgte natürlich dafür, dass sie sich wehrten und getrieben von Vergeltung, teilweise auch aus Not oder Neid, die neuen Siedlungen angriffen. Dieses führte dazu, dass sich die Bewohner nur noch bewaffnet aus dem Haus trauten und immer mehr Siedler eine fundierte Kampfausbildung abschlossen, um ihr wenig Hab und Gut verteidigen zu können.

In den meisten Ländern ebten diese Angriffe nach einigen Jahren ab. Die primitiven Völker merkten bald, dass ihre Übergriffe auf die Siedler nur wenig Erfolg hatten.

Zum einen erzielten sie nicht den gewünschten Effekt, denn die Kolonisten ließen sich nicht in die Flucht schlagen. Vielmehr wurden sie mit jedem Angriff entschlossener, um ihre neue Heimat zu kämpfen. Nach und nach wurden die Verteidigungen der neuen Städte so stark, dass die Primitiven kaum noch Erfolge erzielen konnten.

Zum anderen verloren sehr viele der Angreifer ihr Leben. Die Stämme hatten erhebliche Verluste, die sie weiter schwächten und die Existenz der Sippen teilweise stark gefährdeten. Bevor sie bei dem aussichtslosen Unterfangen vollends aufgegeben wurden, zogen sie sich in Teile des Landes zurück, in denen sie nicht in Konkurrenz zu den Siedlern lebten.

Die Kolonisten trafen bei ihrer Besiedlung jedoch nicht nur auf aggressive Völker, sondern auch auf eine andere intelligente Spezies, die ihnen zuvor völlig unbekannt war.

Es handelte sich um eine Spezies, die sich selbst „*Riikaatii*“ nannte. Diese aufrecht laufenden Katzen konnten nicht nur sprechen und damit Kontakt zu den Siedlern aufnehmen, sondern verfügten auch über die gleiche Intelligenz wie die anderen zivilisierten Rassen.

Da die Wesen bei ihrer Annäherung an die Kolonisten genauso vorsichtig vorgehen, wie es ein scheues Tier machen würde, verliefen die ersten Treffen in der Regel friedlich ab. Bis auf wenige Ausnahmen kam es zu keiner kämpferischen Auseinandersetzung. Die Katzen lernten schnell die Sprache der Siedler und wurden oftmals schon bald in die Siedlungen eingeladen, wo sie sich Häuser bauten und Teil der Gemeinschaft wurden.

Niemand wusste (zu dieser Zeit), woher die *Riikaatii* kamen. Sie wurden noch niemals vorher gesehen und auch während der Dunklen Zeit waren sie nicht anwesend. Schnell wurde den Wissenschaftlern klar, dass sich diese Spezies erst nach dem Überfall der Dämonen entwickelt haben konnte. Wodurch sie letztlich entstanden sind, klärte sich jedoch erst viele

Jahre später, als die Katzenwesen schon ein fester Bestandteil der Gesellschaft waren.

Sehr viel schwerer fiel die Integration der zweiten neuen Spezies, die nicht erst nach, sondern schon während der Dunklen Zeit entstand.

Während des Krieges hatten sich einige Dämonen an Frauen aller Rassen vergangen. Die meisten Kinder aus solchen Verbindungen waren nicht lebensfähig. War die Mutter jedoch menschliche, gab es zahlreiche Neugeborene, die am Leben blieben. Diese Kinder waren halb Mensch, halb Dämon und stark entstellt. Obwohl diese Nachkommen in der Regel verstoßen oder getötet wurden, gab es einige, die am Leben blieben. Diese zogen zunächst allein durch die Welt, fanden aber nach und nach immer mehr Artgenossen. Sie waren untereinander zeugungsfähig, so dass sie sich vermehren konnten.

Auch wenn sie zum Teil dämonisch waren, überwog in ihrem Handeln und Denken doch der menschliche Aspekt. Durch ihr martialisches Aussehen und ihr schwieriges Wesen fiel es ihnen jedoch schwer, sich in den neu entstandenen Gemeinschaften einzugliedern. Es brauchte Generationen, um diese Kluft zu überwinden und die *Zikaru*, wie sie genannt wurden, zumindest halbwegs zu akzeptieren. Auch heute gibt es noch eine erhebliche Skepsis gegenüber den Halbdämonen.

Der Hungerdämon – 317 - 321 nU.

Nach fast dreihundert Jahren seit der Dunklen Zeit hatte sich das Leben der Siedler völlig normalisiert. Mehrere Generationen hatten in Frieden gelebt, hatten Städte aufgebaut und waren ihrer Arbeit nachgegangen. Die Geschichten über die großen Schlachten gegen die Dämonen gerieten immer mehr in Vergessenheit. Man fühlte sich durch die göttlichen Barrieren sicher und verschwendete keinen Gedanken daran, dass die ausgesperrten Dämonen in irgendeiner Form zur Gefahr werden könnten.

Das friedliche und angenehme Leben der Bewohner wurde jedoch im Jahr 317 erschüttert. In diesem Jahr kam es nicht nur weltweit zu Missernten, sondern auch die Tiere starben aus zunächst unerklärlichen Gründen. Dieses Phänomen hatte nicht nur Auswirkungen auf kultiviertes Ackerland oder Haus- und Nutztiere, sondern auf alle Pflanzen und Tiere. So erbrachten die Jagd und der Fischfang immer weniger Ertrag und auch das Sammeln von Früchten war unergiebig.

In der Annahme, dass es sich nur um ein schlechtes Jahr handelte, wurden großzügig die Vorräte aufgebraucht und auf eine bessere Ernte im nächsten Jahr gehofft.

Als jedoch auch im folgenden Jahr keinerlei Ernteerträge zu verzeichnen waren und die Tierbestände

immer weniger wurden, versuchte eine kleine Gruppe Forscher der Ceglags, diesen Ereignissen auf den Grund zu gehen. Sie hatten ein deutlich besseres Gespür für die Energien der Welt als viele andere Bewohner Samyras und erkannten schon bald Parallelen zwischen der Schwächung der Natur während der Dunklen Zeit und jetzt. Sie vermuteten daher, dass es sich um einen dämonischen Einfluss handelte, der der Welt die Energie aussaugte.

Sie wendeten sich an Wissenschaftler und auch an die Herrschenden anderer Rassen, fanden aber nur wenig Gehör. Sie gingen alle davon aus, dass die Dämonen durch die Götter im Toten Land ausgesperrt waren und es ihnen daher nicht mehr möglich war, irgendetwas im restlichen Teil Samyras zu bewirken.

So machte sich die Gruppe Ceglags alleine auf den Weg, um dem Phänomen nachzugehen, während auf der ganzen Welt durch die fehlende Nahrung großer Hunger herrschte. Jedes Jahr verhungerten zahllose Bewohner. Besonders hart trafa es dabei die primitiven Völker, die vor allem von den Ressourcen der Natur lebten und kaum Vorräte hielten.

Erst vier Jahre nach Beginn des Phänomens, im Frühjahr des Jahres 321, konnten die Forscher die Ursache dafür herausfinden, nachdem sie Jahr für Jahr dem Verlauf des Energieflusses über ganz Samyra gefolgt waren. Ihre Vermutung sollte sich bewahrheiten: Mitten in der Wüste Rasharrs, dort wo der Fluss der abgesaugten Energien endete, fanden sie einen mächtigen Dämon. Sie gaben ihm den Namen „*Hungerdämon*“, weil er maßgeblich für das Hungern der Bevölkerung verantwortlich war.

Sie gingen das Risiko eines Angriffs nicht ein, sondern benachrichtigten die Herrschenden der angrenzenden Länder und baten diese um militärische Unterstützung. Mit den vereinten Armeen von Skae Bara, Finthra und Tahary starteten sie den Angriff auf die Kreatur. Nach einem mehrere Tage dauernden Kampf konnten sie den Dämon schließlich unter hohen Verlusten besiegen.

Nachdem der Sieg errungen war, normalisierten sich die Zustände recht schnell wieder. Da es noch früh im Jahr war, konnten die Felder noch rechtzeitig bestellt werden, so dass schon im Laufe des Jahres immer mehr Essen zur Verfügung stand. Nach und nach erholten sich die Bewohner auf der ganzen Welt.

Durch dieses Ereignis wurde den Bewohnern Samyras jedoch bewusst, dass die göttlichen Barrieren zwar eine Invasion der Dämonen aufhielten, sie aber dennoch nicht völlig sicher vor den Monstern waren. In den folgenden Jahren wurden daher die geschichtlichen Aufzeichnungen aus der Dunklen Zeit wieder intensiver studiert und die Erfahrungen und Geschichten an die Kinder weitergegeben. Seitdem ist es üblich, dass jedes Kind mit den Geschichten aus der Dunklen Zeit aufwächst und eindringlich vor der Gefahr, die von den Dämonen ausgeht, gewarnt wird

– zu Recht, wie sich im Laufe der Geschichte noch mehrfach zeigen sollte.

Erforschung der arkanen Energie – 523 nU.

Schon während der Dunklen Zeit stellten die Zauberer fest, dass ihre Magie nicht wie gewohnt funktionierte. Immer wieder versagten altbekannte Zauberformeln, immer mehr merkten die Magier, dass sie auf dem bekannten Weg keine magischen Effekte erzeugen konnten oder die erzeugten Wirkungen völlig anders als erhofft und gewohnt waren. Es schien so, als würde die Welt durch den Einfall der Dämonen die Energie verlieren, die zuvor für das Wirken von Magie genutzt wurde.

Durch den Verlust der ursprünglichen Energien der Welt wurde das Anwenden von Magie immer weniger, weil die Zauberformeln selbst mit der Unterstützung von Foki immer seltener gelangen.

So begannen einige Wissenschaftler, nach Alternativen zu forschen und stießen darauf, dass durch das Tor zwischen Samyra und der dämonischen Welt nicht nur böartige Kreaturen hindurch gelangt waren, sondern auch die Energie der Parallelwelt. Diese Kraft nährte die Dämonen und verlieh ihnen ihre Stärke. Da es während der Dunklen Zeit nicht gelungen war, durch die Horden der Dämonen bis zum Weltentor vorzudringen, um dieses wieder zu verschließen, strömte die Energie immer weiter hindurch – auch heute noch. Sie schädigte die Welt und die Kreaturen Samyras zwar nicht, verdrängte aber immer weiter die bisher gekannten Energiestrukturen. Die Kraft der Parallelwelt wurde auf den schlichten Namen „*arkane Energie*“ getauft. Im heutigen Sprachgebrauch wird üblicherweise abkürzend nur von der „*Aren*“ gesprochen.

Schnell erkannten die Forscher, dass die Aren das Potenzial hatte, die altbekannte Magie vollständig zu ersetzen. Und nicht nur das: die Aren ließ sich auf recht einfachem Wege mit bloßer Gedankenkraft entgegen aller Naturgesetze formen. Dadurch war es möglich, nahezu jeden gewünschten Effekt zu erzielen und die bisher bekannten Grenzen der Zauberei vollständig aufzuheben.

Bei den ersten Versuchen kam es immer wieder zu Rückschlägen. Im glücklichsten Fall passiert gar nichts, im schlimmsten Fall kam es zu einer unkontrollierten Entladung der Aren, die oftmals verheerende Folgen hatte.

Dennoch wurde der Kreis der Forscher, die sich mit dem Phänomen befassten, immer größer und es konnten immer mehr Erfolge erzielt werden. Man entwickelte Techniken, mit denen man gefahrlos die Aren formen und bündeln und dadurch verschiedene magische Effekte erzielen konnte.

Vorreiter bei der Entwicklung dieser Techniken war der in Sirana lebende Aftaleeni *Ay'diras Sira'fay*. Dank seiner Langlebigkeit forschte er bereits seit der Dunklen Zeit an der Aren. Er konzentrierte sich bei seinen Forschungen hauptsächlich darauf, Verfahren zu entwickeln, mit denen man die Energie für magische Anwendungen nutzen konnte. Sein Ziel war, dass diese Techniken nicht nur zu den gewünschten Effekten führten, sondern zudem so einfach zu verstehen und anzuwenden waren, dass sie für nahezu jedermann zu erlernen waren.

Obwohl die Forschungen schon kurz nach der letzten Schlacht der Dunklen Zeit begannen, sollten noch viele Jahre vergehen, bevor das Phänomen weitestgehend erforscht und das Anwenden von Magie sicher war.

Im Jahr 523 gelang *Ay'diras* zusammen mit seiner Forschungsgruppe der entscheidende Durchbruch. Mit den entwickelten Techniken war es möglich, auf einfachem Wege mit der bloßen Kraft der Gedanken die vollständige Kontrolle über die Aren zu gewinnen. So wurde es möglich, die Energie zu formen, zu sogenannten Arenkonstrukten zu bündeln und damit magische Effekte zu erzielen.

Zuvor kam es öfter vor, dass sich diese Konstrukte mit oftmals zerstörerischer Kraft und somit verheerender Wirkung nahezu selbstständig gemacht hatten. Durch die spezielle Technik von *Ay'diras* war es nicht nur möglich, rechtzeitig zu erkennen, wann eines dieser Konstrukte misslang und dadurch einen unerwünschten Effekt erzeugen würde, sondern auch, die gebündelte Aren in diesem Falle wieder sanft in ihren ursprünglichen Zustand zurückzuführen und den Zaubervorgang dadurch gefahrlos abzubrechen.

Ay'diras hatte zudem sein gesetztes Ziel erreicht und so einfache Techniken entwickelt, dass sie von nahezu jedem erlernt werden konnten.

Die Nachricht dieser Entdeckung verbreitete sich auf ganz Samyra wie ein Lauffeuer. Immer mehr Forscher aus der ganzen Welt ließen sich bei *Ay'diras* ausbilden und erlernten die neuen Techniken, die nahezu unendliches Potenzial versprachen. Zunächst beschränkte sich die Ausbildung auf Personen, die sich sowieso schon seit Jahren mit der Materie befassten. Aber es dauerte nicht lange, bis sich auch Personen unterrichten ließen, die sich zuvor mit anderen Fachgebieten beschäftigt hatten.

Recht schnell darauf kamen auch die ersten Anfragen von Personen, die noch nie etwas mit Magie zu tun gehabt hatten, deren Interesse aber durch die Vereinfachung geweckt wurde.

In dieser Zeit wurde jedem, der es wünschte, beigebracht, wie man Magie anwendet. Die Schüler wurden alsbald zum Lehrer und brachten wiederum anderen Personen recht freizügig das Zaubern bei. So

verbreitete sich die Anwendung von Magie in großem Tempo auf der ganzen Welt.

Diese Entwicklung wurde von den meisten Bewohnern der Welt als sehr positiv empfunden, denn durch die Magie konnten viele Arbeiten vereinfacht werden. Die Geweihten aller Glaubensrichtungen waren jedoch sehr skeptisch. Sie hielten es für unverantwortlich, unerfahrenen und in ihren Augen undisziplinierten Personen zu erlauben, eine dämonische Energie zu manipulieren. Sie hatten jedoch keine Handhabe gegen die Entwicklung und wurden nur in den seltensten Fällen angehört. Zu groß war die Verlockung, sich das Leben mit der Magie zu erleichtern. Bisher waren die Bewohner zu den Priestern gekommen, um sich göttliche Wundertaten zu erbitten. Diese der Magie ähnlichen göttlichen Taten waren jedoch sehr aufwändig, oftmals mit hohen „Spenden“ verbunden und bei weitem nicht so zuverlässig wie die neu entdeckte Magie. Man unterstellte dem Klerus daher, dass er lediglich um seine Monopolstellung fürchtete und deswegen so vehement gegen die Magie war.

Als nach und nach auch immer mehr Priester das Zaubern erlernten, fühlte man sich in dieser Annahme bestätigt und schenkte jeglicher Skepsis der Geweihten keine Beachtung mehr.

Blutseuche – 878 - 892 nU.

Nach mittlerweile zahlreichen Generationen hatte sich die Bevölkerung aller Rassen von den Verlusten der Dunklen Zeit erholt und das gesamte fruchtbare Land besiedelt. An immer mehr Orten waren neue Siedlungen entstanden und die vormals kleinen Dörfer waren zu großen Städten gewachsen.

Sor'Raggs und Nigros wohnten unterirdisch in den Gebirgen, während die Aftaleeni und Ceglags Dörfer und Städte in den Wäldern errichteten. Die größte Anzahl an Siedlungen wurde jedoch von den Menschen zumeist in den weiten Ebenen gebaut und bewohnt. In diesen Städten siedelten sich nach und nach auch die Riikaatii und Zikaru an, wenn sie den Wunsch nach einem festen Wohnsitz hatten.

Die Städte der Nichtmenschen wurden von allen Bewohnern gemeinsam gepflegt, verschönert und vor allem sauber gehalten.

In den Städten der Menschen herrschten dagegen teilweise katastrophale hygienische Zustände. Müll und Exkremate wurden achtlos auf die Straße geworfen, Tiere streunten herrenlos durch die Gassen und keiner der Einwohner fühlte sich dafür verantwortlich, etwas gegen diese Situation zu unternehmen. Selbst die wenigen, die sich um das Problem kümmern wollten, konnten kaum etwas ausrichten, weil die Möglichkeit fehlte, den Abfall zu entsorgen. Außerdem konnten sie den Unrat gar nicht so schnell

wegräumen wie er erzeugt wurde. Besonders in den ärmeren Vierteln der Städte brachen immer wieder Krankheiten aus, die auf die mangelnde Hygiene zurückzuführen waren.

Dieser Zustand wurde bereits längere Zeit von den anderen Rassen bemängelt. Allen voran den Aftaleeni und Ceglags, die zwischendurch die Städte der Menschen besuchten, war die Situation zuwider. Sie versuchten oftmals den Herrschenden ins Gewissen zu reden und machten Vorschläge, wie eine Säuberung der Städte durchgeführt und auch dauerhaft aufrecht erhalten werden könnte. Sie fanden jedoch nur in den wenigsten Fällen Gehör, da sich die Herrschenden entweder nicht für den Zustand der Stadt verantwortlich fühlten oder machtlos dagegen waren. Wenn etwas unternommen wurde, dann vor allem in den reicheren Bezirken der Städte, in denen vor allem die gebildeteren Bewohner eine gewisse Notwendigkeit für Sauberkeit erkannten und dafür auch bereit waren, Reinigungskräfte zu bezahlen.

In der Stadt Chulpaque, der Hauptstadt des Landes Chulufur, bestand die Bevölkerung schon damals vor allem aus Sklaven, die im Zentrum der Stadt in einem riesigen Armenviertel eingepfercht waren. Im Jahr 878 kam es in diesem Bezirk zum Ausbruch einer bisher unbekanntes Krankheit.

Die ersten Fälle ereigneten sich im Armenviertel und wurden zunächst ignoriert. Als sich die Ereignisse jedoch häuften, wurden sie an die Obrigkeit gemeldet: Die reichen Adligen beklagten sich darüber, dass ihre Sklaven nicht mehr zur Arbeit erschienen.

Bis der Ursache auf den Grund gegangen wurde, vergingen mehrere Monate, in denen bereits etliche Sklaven starben. Als die Krankheit schließlich auch die Adligen erreichte, wurden die Untersuchungen verstärkt und schließlich auch der Erreger entdeckt.

Durch ein bis dahin unbekanntes Bakterium, das im verschmutzten Wasser einen idealen Nährboden fand, fing das Blut des Erkrankten langsam an zu verklumpen. Manche Forscher gingen zunächst davon aus, dass es sich wie beim Hungerdämon um einen dämonischen Einfluss handelte. Diese Theorie wurde jedoch schnell widerlegt.

Nach Ausbruch der Krankheit fühlte sich der Infizierte nur etwas matt, hatte aber keine weiteren Symptome. Nach einigen Tagen starb er ohne ersichtlichen Grund.

Übertragen wurde die Krankheit durch die Körperflüssigkeiten des Infizierten, wobei das kleine bisschen Schweiß, das bei einem Händedruck übertragen wird, schon ausreichte, um sich anzustecken.

Da die Inkubationszeit der Krankheit teilweise mehrere Monate betrug, hatte sich das tückische Bakterium zu diesem Zeitpunkt bereits deutlich über die Landesgrenzen hinaus ausgebreitet; es wurde durch Reisende in die ganze Welt getragen.

Besonders stark wütete die Seuche in Chulufur und dessen Nachbarländern und damit auf dem gesamten im Nordwesten gelegenen Kontinent Tiron. Viele Todesopfer forderte die Seuche auch auf dem südlich von Tiron gelegenen Kontinent Valkar, der ähnliche klimatische Bedingungen hat und damit dem Bakterium eine ideale Umgebung bot. Gleiches gilt für das zentral gelegene Inselreich Daktia, das wie Valkar und Tiron ein warmes und feuchtes Klima hat.

Die beiden östlich gelegenen Kontinente, Divarra und Nillavo, blieben weitestgehend von den Ausläufern der Seuche verschont. Lediglich in den südlichen Bereichen Divarras waren einige Landstriche betroffen. Auf Nillavo gab es nur vereinzelte Fälle in den Hafenstädten. Durch die hohen Temperaturen auf diesem Kontinent starb das Bakterium zu schnell als dass es sich weit verbreiten konnte.

Die Ärzte und Heiler der betroffenen Länder versuchten alles in ihrer Macht stehende, um eine Ausbreitung der Krankheit zu verhindern, nachdem bekannt wurde, wodurch sie sich verbreitete. In dieser Zeit waren viele Bewohner Samyras froh darüber, dass es zahlreiche Personen gab, die der Magie mächtig waren, denn diese Art der Behandlung war letztlich die einzige, die ein Ausbrechen der Krankheit und damit den sicheren Tod verhindern konnte.

Der Einsatz von Magie schützte zwar zahlreiche Erkrankte vor dem Tode, er konnte aber die Verbreitung der Krankheit nicht vollständig unterbinden. Viel nötiger war es, die hygienischen Zustände in den Städten zu verändern. Aufgeschreckt durch die vielen Todesfälle wurden in nahezu allen Ländern und Städten Notfallpläne erdacht, mit denen man in möglichst kurzer Zeit die Städte säubern wollte. Selbst in Ländern, die von der Seuche verschont blieben, wurden entsprechende Maßnahmen ergriffen, bevor dort eine andere Krankheit ausbrechen konnte.

Nach und nach wurden die Pläne umgesetzt und die Situation in den Städten besserte sich. Es gab neue Verordnungen, die genauestens vorschrieben, wie mit Abfall umgegangen werden sollte, und die rigoros durchgesetzt wurden. Vor allem in den größeren Städten wurden zusätzlich nach dem Vorbild der Städte der Sor'Raggs Kanalisationen angelegt, die das Schmutzwasser aus der Stadt herausbrachten. Mit diesen Maßnahmen konnte man die Ausbreitung der Krankheit eindämmen und schließlich völlig stoppen.

Der letzte Fall eines Ausbruchs der auf den Namen „Blutseuche“ getauften Krankheit wurde im Jahr 892 verzeichnet. In den insgesamt fast 14 Jahren, die die Seuche auf Samyra wütete, forderte sie tausende Opfer.

Aufstand der Primitiven – 891 - 912 nU.

Während der Dunklen Zeit kämpften die primitiven Rassen wie Orks, Kobolde, Oger, Trolle und Riesen zusammen mit den intelligenten Völkern Seite an Seite gegen die Dämonenhorden. Man hatte ihnen für ihre Hilfe reichhaltige Belohnungen versprochen, die sie nach einem Sieg bekommen sollten.

Als jedoch die letzte Schlacht geschlagen war, verteilten sich die intelligenten Rassen über die Welt. Die halbintelligenten Rassen wurden bei der Aufteilung der Landmasse nicht bedacht, sondern nahezu ignoriert, wieder in die Wildnis geschickt und ihrem Schicksal überlassen. Von den versprochenen Belohnungen für die Hilfe im Krieg haben nur die Wenigsten etwas gesehen. Oftmals wurde sie gar nicht ausbezahlt. Zudem wurden die primitiven Kulturen vielerorts aus ihrem angestammten Lebensräumen vertrieben, damit dort neue Siedlungen gegründet werden konnten. Nicht selten wurden ganze Sippen ausgelöscht, wenn sie sich weigerten, ihr Land zu verlassen.

Durch diese Ereignisse brodelte schon seit vielen Jahren ein Groll bei den primitiven Völkern. Sie mussten jedoch auf schmerzhaft Weise erfahren, dass sie nur wenige Möglichkeiten hatten, sich gegen die intelligenten Rassen zur Wehr zu setzen. Immer wieder versuchten kleinere Gruppen, neue Siedlungen anzugreifen, stießen dabei aber auf erbitterten Widerstand. Bei den meisten dieser Übergriffe erlitten die Primitiven große Verluste. So blieb ihnen nichts anderes übrig, als sich weiter in die Wildnis zurückzuziehen und Landstriche zu bewohnen, die von den intelligenten Rassen nicht beansprucht wurden.

Die Geschichten über das Unrecht, das ihnen widerfahren ist, wurden jedoch von Generation zu Generation an die Kinder weitergegeben, damit es niemals in Vergessenheit geriet.

Schon seit vielen Jahren versuchte der Häuptling der Bluthauer-Orks, *Grzmang Bluthauer*, die Stämme aller primitiven Völker zu vereinen und damit eine Armee aufzustellen, um endlich Rache nehmen zu können. Er hatte dabei jedoch nur wenig Erfolg. Die anderen Stämme waren sich der Übermacht der intelligenten Völker bewusst und hatten schon zu viele Verluste hinnehmen müssen.

Bei einem der Überfälle des Bluthauer-Clans auf eine Siedlung der Menschen geriet *Grzmang* an einen Zauberer, der versuchte, die Primitiven mit Magie zu verängstigen und in die Flucht zu schlagen. Der Orkhäuptling fürchtete sich allerdings in keinster Weise. Vielmehr weckten die Kunststücke des Magiers sein Interesse und statt ihn zu töten, nahm er ihn gefangen. Er zwang den Zauberer, ihm beizubringen, wie er Magie anwenden konnte. Nachdem *Grzmang* alle Zaubersprüche des Menschen gelernt hatte, tötete er ihn. Das neue Wissen weckte seine Gier: Er wollte mehr von dieser scheinbar übermenschlichen Kraft beherrschen. So führte er immer

häufiger Angriffe auf vor allem reisende Magier an, die er gefangen nahm und teilweise unter schwerster Folter dazu zwang, ihm ihr Wissen beizubringen.

Aber *Grzmang* waren die Zaubersprüche nicht genug. Er ahnte, dass mit der Magie sehr viel mehr möglich war, und dass sie ein mächtiges Werkzeug für seine Rache sein konnte. Zum einen konnte er seinen Stammesmitgliedern die Magie beibringen und sie für die Kämpfe deutlich stärken. Zum anderen begann er selber mit der Forschung über Magie der dunkelsten Art. Er witterte seine Chance, mit dieser Art der Zauberei seinen Rachefeldzug erheblich voran zu bringen. Ihm fielen durch eine Reihe (un)glückliche Zufälle Aufzeichnungen über die Öffnung des Weltentores in die Hände, die eigentlich bestens geschützt vor der Öffentlichkeit verborgen sein sollten.

Mit diesem Wissen eröffnete sich dem Ork die Möglichkeit, mit Dämonen in Kontakt zu kommen. Er erlangte zwar nicht die Kenntnisse, wie er ein Tor in eine andere Welt öffnen konnte, aber er konnte Dämonen niederer Zirkel aus dem Toten Land heraufbeschwören.

Die Magie und die Hilfe der Dämonen waren gute Argumente für ihn und sorgten dafür, dass er innerhalb relativ kurzer Zeit die Führer der anderen primitiven Stämme vom Erfolg seines Feldzuges überzeugen konnte. Er konnte sich damit die Unterstützung der meisten primitiven Stämme sichern. Nach und nach schlossen sich nicht nur die anderen Ork-Stämme, sondern auch die anderen primitiven Völker dem Bluthauer-Clan an und schworen dem Häuptling Treue.

Grzmangs Plan war, die Länder völlig unvorbereitet zu treffen und die Länder jedes Kontinents mit einer Armee zu überrennen. Er ernannte dafür Kommandanten, die nicht nur die Angriffe auf den Kontinenten Valkar und Tiron leiten sollten, sondern im Vorlauf auch dafür verantwortlich waren, die anderen primitiven Stämme unter ihrem Befehl zu vereinen.

Die Armee auf Tiron wurde von dem Riesen *K'a* angeführt und kommandiert. Auf Valkar hatte der Oger *Rgm* die Befehlsgewalt. Beide waren enge Vertraute von *Grzmang* und von ihm bestens in der Magie unterrichtet worden. Sie teilten die Ansichten des Orks, waren genauso grausam und brannten genauso auf Rache wie er.

Durch die guten Magiekenntnisse der Kommandanten war es ihnen möglich, auch über weite Entfernungen miteinander zu kommunizieren und die Armeen noch besser zu koordinieren. *Grzmang* musste diese Zaubersprüche und Rituale, die dafür notwendig waren, zunächst selbst entwickeln. Sie werden teilweise auch heute noch genutzt und waren rückblickend das einzig Gute, was *Grzmang* in seinem Leben getan hatte.

Als die Blutseuche wütete und die intelligenten Völker – allen voran die Menschen – geschwächt waren, sah *Grzmang* seine Zeit gekommen.

Da Divarra nur wenig mit der Krankheit zu kämpfen hatte, sammelte der Ork den größten Teil seiner Armee im Norden des Kontinents. Sie umfasste ungefähr die Hälfte der kampfbereiten halbintelligenten Stämme. Die andere Hälfte teilte er gleichmäßig auf die Kontinente Tiron und Valkar auf.

Das Inselreich Daktia war für die Primitiven aufgrund der fehlenden Möglichkeit, die Hochsee zu überqueren, nicht erreichbar. *Grzmang* war sich jedoch sicher, dass das Land kapitulieren würde, wenn die anderen Kontinente erst einmal unter seiner Kontrolle waren. Auf dem im Südosten der Welt gelegenen Kontinent Nillavo wurde ebenfalls keine Armee aufgestellt. Zum einen gab es dort zu wenig ansässige primitive Kulturen, bei denen Kämpfer hätten rekrutiert werden können, und zum anderen waren die Länder wegen der klimatischen Bedingungen für die meisten Verbündeten von *Grzmang* nicht von Interesse. Der Ork wollte diesen in seinen Augen unfruchtbaren und unwirtlichen Kontinent nutzen, um dort eventuelle Kriegsgefangene auszusiedeln.

Im Jahr 891 hatte das Heer eine beachtliche Größe erreicht und *Grzmang* beschloss, dass es Zeit für den entscheidenden Angriff war.

Zum vereinbarten Zeitpunkt im Frühjahr des Jahres begannen die Zauberer der Armeen damit, Dämonen zu beschwören, die die Reihen verstärken sollten. Diese Kreaturen waren zwar nahezu gar nicht zu kontrollieren, richteten aber verheerenden Schaden an. Und solange es regelmäßig die Möglichkeit gab, jemanden zu töten, waren sie loyale Kämpfer.

Jeweils vom Norden der Kontinente aus startete die Streitmacht einen blutigen Feldzug durch die Länder. *Grzmang* hatte genauestens geplant, wie er vorgehen wollte. Er konzentrierte sich darauf, möglichst schnell zu den größeren Städten vorzurücken, damit diese keine Zeit hatten, eine Gegenwehr aufzubauen. Bewohner kleinerer Siedlungen, die auf dem Weg der Armeen lagen, wurden einfach überrannt und vollständig ausgelöscht, damit sie die Kunde der Überfälle nicht weitertragen konnten. Insbesondere bei der Verfolgung flüchtiger Personen stellten sich die Dämonen als nützliche Hilfe heraus. Hatten sie erst einmal die Spur aufgenommen, ließen sie sich durch fast nichts aufhalten, bevor sie ihre Opfer gestellt und getötet hatten.

Grzmang und seine Kommandanten auf den anderen Kontinenten teilten ihre Truppen in unterschiedliche Gruppen auf und marschierten zeitgleich gegen mehrere Städte, damit diese sich nicht gegenseitig unterstützen konnten. Zwar waren die Truppen des Orks durch die Trennung oftmals zahlenmäßig unterlegen, aber sie machten dieses durch die schier übermensch-

liche Kraft und Zähigkeit der Oger, Trolle und Riesen wieder wett. Insbesondere die mitziehenden Steintrolle, an denen die normalen Waffen der Verteidiger einfach abprallten, vernichteten Unmengen von Gegnern, bevor sie mit Magie in die Knie gezwungen werden konnten. Auch viele der beschworenen Dämonen waren nur durch Magie zu verwunden und wüteten verheerend in den Reihen der Menschen.

Nachdem die ersten Städte im Norden ohne nennenswerten Widerstand eingenommen werden konnten, hatte sich die Nachricht der anrückenden Armee in die weiter im Süden liegenden Siedlungen verbreitet und der Vormarsch der Primitiven geriet ins Stocken. Zum einen mussten sie immer einen Teil ihrer Armee in den eroberten Städten zurücklassen und verloren dadurch an Kampfkraft. Zum anderen waren die Verteidiger besser vorbereitet und konnten dem Ansturm der Monster besser begegnen.

Grzmang war damit natürlich nicht zufrieden. Er hatte zwar damit gerechnet, dass er auf Widerstand stieß, aber nicht, dass dieses so schnell passierte. So begann er zusammen mit seinen Zauberern immer mehr Dämonen zu beschwören, um die Lücken in seiner Armee zu schließen. Dadurch konnte sie wieder schneller vorrücken und weitere Städte einnehmen.

Am Ende des Jahres 893, nachdem sie zwei Jahre gewütet hatte und zahlreiche Städte erobert werden konnten, bestand die Armee zum Großteil aus Dämonen.

Als im Sommer 894 der Vormarsch wieder ins Stocken geriet, entschied *Grzmang*, dass es Zeit für stärkere Unterstützung war. Er hatte in den Kriegsjahren seine Forschungen immer weiter vorangetrieben und viele Erfahrungen bei der Beschwörung von Dämonen sammeln können. Daher wollte er nun zusammen mit seinen Untergebenen ein umfangreiches Ritual durchführen und mächtigere Dämonen herbeirufen.

Nach einigen Fehlschlägen gelang dieses Vorhaben und es erschien ein Dämon, der sehr viel mächtiger war, als die bisher beschworenen. Es gab dabei nur ein Problem: Dieser Dämon war so mächtig, dass er nicht daran dachte, sich etwas von dem Ork befiehlt zu lassen. Vielmehr übernahm das Monster die Befehlsgewalt über die niederen Dämonen der Armee. *Grzmang* und seine Mitstreiter ließ die Kreatur zunächst am Leben, weil sie sie für nützlich hielt, denn immerhin konnten sie dem Dämon helfen, weitere Kreaturen aus dem Toten Land herbeizurufen.

Von einem Moment auf den anderen hatte sich die Situation komplett geändert: Aus einem Überfall der primitiven Völker war eine Dämonenarmee geworden, die mordend durch die Lande zog und sich kaum durch die Streitkräfte einzelner Städte aufhalten ließ. Wieder fielen zahlreiche Siedlungen.

Obwohl wieder Siege zu verzeichnen waren, desertierten ganze Stämme der Primitiven und zogen sich wieder in die Wildnis zurück, um sich von den Verlusten zu erholen. Die niederen Dämonen waren zwar eine gute Hilfe gewesen, aber unter einem Dämon wollten sie nicht kämpfen.

Aber nicht nur innerhalb der Angreifer änderte sich die Situation. Auch die Verteidiger sahen sich plötzlich mit einer deutlich stärkeren und dämonischen Streitmacht konfrontiert.

Zwar war die Armee deutlich kleiner als damals, aber die Geschichten aus der Dunklen Zeit waren plötzlich wieder sehr präsent und weckten die Ängste der Menschen. Sie sahen daher keine andere Möglichkeit als sich Hilfe zu holen. Während die dämonische Armee immer weiter auf dem Vormarsch war und mittlerweile etwa ein Drittel der Kontinente erobert hatte, sandten die Menschen Nachricht zu den anderen intelligenten Rassen und baten um Hilfe.

Da bisher ausschließlich Siedlungen der Menschen angegriffen wurden, hatten sich die anderen Rassen weitestgehend aus den Kampfhandlungen herausgehalten. Nun aber hatte sich die Situation geändert. Um eine erneute Dunkle Zeit zu verhindern, wurden Kämpfer und Zauberer aller Rassen entsandt, um den Menschen gegen die Armee der Dämonen zu helfen.

Außerdem kam auch von anderer Seite unerwartete Hilfe: Eine mehrere tausend Kreaturen starke Sippe der Trolle aus dem hohen Norden, die *Grzmang*s unterfangen von Anfang an nicht unterstützt hatten, sagte sich von ihren Kameraden los und wendete sich an die intelligenten Völker. Sie boten ihre Hilfe an und verlangten im Gegenzug eine Aufnahme in die Zivilisation. Nachfahren dieser Pioniere sind heute als *Bruias* bekannt und ein fester Bestandteil der zivilisierten Bevölkerung.

Außerdem tauchte überraschend eine weitere Rasse auf, die bisher abseits der Zivilisation gelebt hatte und niemandem bekannt war. Als ob sie auf den richtigen Moment gewartet hätten, offenbarten sich Wesen, die sich *Verasti* nannten, und ihre Hilfe anboten. Zunächst herrschte ihnen gegenüber Ratlosigkeit und Skepsis. Wer waren sie? Woher kamen sie? Da sie jedoch eine nicht unerhebliche Menge an Kämpfern und Zauberern stellen konnten und anscheinend die gleichen Ziele verfolgten, ließen sich die anderen Rassen auf eine Zusammenarbeit ein.

So wurde das erste Mal nach der Dunklen Zeit wieder eine Armee aus Angehörigen aller Rassen aufgestellt. Das vorrangige Ziel war zunächst, die Dämonen daran zu hindern, weiter in den Süden der Kontinente vorzudringen. Man hatte aus den Erfahrungen der Dunklen Zeit gelernt und baute zunächst eine stabile Verteidigungslinie auf, die die Ausfälle der Dämonen aufhalten sollte. Zwar versuchten die Monster mehrfach, die Linie zu durchbrechen, sie wurden jedoch

immer wieder zurückgedrängt. Obwohl der befehlshabende Dämon kontinuierlich neue Kreaturen herbeirief, bleiben die Verteidiger standhaft und konnten nach und nach in vielen kleinen Schlachten immer wieder etwas Land gutmachen. Aber der Strom der Dämonen war schier unendlich. Erst nach mehreren zermürbenden Jahren Krieg entdeckten Späher den befehlshabenden Dämon, der sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Kontinent Valkar aufhielt.

Die Verteidiger wussten, dass sie ihn vernichten mussten, damit der Krieg vorbei ist. Sie waren sich aber auch darüber im Klaren, dass sie ihn nicht mit der auf Valkar stationierten Verteidigungsarmee besiegen konnten. So fällten sie im Jahre 906 eine gewagte Entscheidung: Sie zogen große Teile der Armeen aus Divarra und Tiron ab, wohl wissend, dass die Dämonen dann dort weiter vorrücken und es zahllose Verluste geben würden.

So wurde jedes halbwegs seetaugliche Schiff genutzt, um einen Großteil der Armee nach Valkar in das Land Hult Ha Yak zu bringen. Nach dem Transport fand dort, nahe der magischen Barriere zum Toten Land, die Schlacht gegen den mächtigen Dämon und seine Armee statt.

Die Kreatur setzte sich vehement zur Wehr, musste sich jedoch nach einigen Wochen den vereinten Kräften aller Rassen geschlagen geben. Er konnte zwar nicht vernichtet werden, aber er zog sich zurück, als sich die Schlacht zu seinen Ungunsten wendete, und verschwand. Bis heute ist nicht geklärt, ob er wieder in seiner Ursprungswelt ist oder ob er auf irgendeinem Wege die magische Barriere überwinden konnte, um wieder in das Tote Land zu gelangen.

Von *Grzmang*, *K'a* und *Rgm* fehlte nach Beendigung des Krieges jegliche Spur. Weder wurden ihre Leichen gefunden noch wurden sie irgendwo noch einmal gesehen. Landläufig geht man davon aus, dass sie als Strafe für die Niederlage von dem besiegten Dämon mitgenommen wurden – wohin auch immer er ging.

Nach dem Sieg wurden die verbliebenen Soldaten wieder auf die Kontinente verteilt, um dort die restlichen Dämonen zu verfolgen und zu vertreiben. Ohne die Führung des Befehlshabers zerfiel der Zusammenhalt der Kreaturen, so dass sie sich schnell versprengten. Die Armee der Rassen hatte es recht einfach, die kleinen Gruppen aufzuspüren und zu besiegen.

Es dauerte jedoch noch einige Jahre, bis auch die letzten Reste der Invasion beseitigt werden konnten.

Bewahrer – ab 912 nU.

Nach diesem Krieg, der wieder zahllose Opfer aller Rassen forderte, realisierten die Aspekte, dass sie etwas unternehmen müssten, um den Frieden auf längere Sicht zu erhalten. Zudem spürten sie, dass nicht zuletzt durch die sich immer weiter verbreiten-

de Magie, der Glaube an die Götter und damit an die Aspekte zurückging. Da die übernatürlichen Wesenheiten ihre Kraft aus dem Glauben an sie schöpfen, schwand auch ihre Macht – und damit auch die Stärke der Barrieren, die das Tote Land abgrenzen. Sie mussten also etwas unternehmen, damit der Glaube auch auf lange Sicht stark blieb und die Barrieren den versprochenen Schutz baten. Zudem mussten sie verhindern, dass es erneut zu einem Übergriff der Dämonen kam.

Die Aspekte konnten sich zwar auf der Welt manifestieren und so relativ gezielt eingreifen, aber auch so war es ihnen nicht möglich, an allen Stellen gleichzeitig zu sein. Daher fingen sie an, die Bewohner Samyras zu beobachten und fanden heraus, dass es einige unter ihnen gab, die von sich aus den Einstellungen, der Weltanschauung und der Handlungsweise der Aspekte entsprachen. Sie entschlossen, diese Personen zu ihren Vertretern auf der Welt zu ernennen. Im Gegenzug dafür, dass sie im Namen der Aspekte ihren Dienst taten, wurden sie von den übernatürlichen Wesenheiten mit teilweise übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattet, damit sie noch effektiver arbeiten konnten.

Schon recht kurz nach dem Krieg gegen die Primitiven erschienen die ersten dieser Auserwählten.

An einem leuchtenden Symbol, das sie an ihrem Körper trugen, waren sie als Gesandte der Götter zu erkennen und sorgten fortan für Ordnung auf Samyra. Schnell wurden zahlreiche Bezeichnungen für sie gefunden: Auserwählte, Gezeichnete, Abgesandte. Langfristig setzte sich jedoch die Bezeichnung „Bewahrer“ durch, weil sie nicht nur Recht und Ordnung aufrecht erhielten, sondern auch den Glauben bewahrten.

In der Regel werden die Bewahrer aus den Reihen der intelligenten Rassen gewählt, es soll jedoch auch Bewahrer in den Reihen der Primitiven geben.

Es dauerte nicht lange, bis sich die Auserwählten einen Namen bei den Einwohnern Samyras machten. Man ehrte und schätzte sie und betrachtete sie als die Beschützer der Welt.

Die Bewahrer vereiteln auch heute noch Angriffe einzelner Gruppen Primitiver, die nach wie vor ihr Land zurückerobern oder Lohn und Anerkennung für das erhalten wollten, was sie in der Dunklen Zeit geleistet hatten. Auch wenn die meisten dieser Sippen mehr oder weniger friedlich neben den intelligenten Rassen leben, sind diese Angriffe auf die anderen Völker häufig durch Neid, Hass oder Not angetrieben oder einfach eine Art, Aggression abzubauen.

Außerdem gibt es immer wieder dunkle Kulte, die mit aller Macht und kontinuierlich versuchen, den Dämonen doch noch zum Sieg zu verhelfen und ihnen den letzten Rest fruchtbaren Landes anheimfallen zu lassen. Mit den Zaubersprüchen, die von

Grzmang Bluthauer erforscht und entwickelt wurden, versuchen sie immer wieder, Dämonen zu beschwören, so dass sie auf Samyra ihr Unwesen treiben können.

So kämpfen alle Bewahrer gegen die Aktivitäten unterschiedlicher Kulte, die mit Dämonen im Bunde stehen oder auf andere Weise der Bevölkerung und der Welt schaden wollen, halten aggressive Stämme halbtelligenter Kreaturen im Zaum, treten vermittelnd bei Streitigkeiten zwischen Rassen und Ländern auf, bevor ein Konflikt eskaliert, bekämpfen auftauchende Monster und gehen gegen jegliche Form von dämonischer Aktivität vor.

Mit dem Auftauchen der Bewahrer hatten es auch die neuen Rassen leichter in der Gesellschaft. Insbesondere die Zikaru und die neu aufgetauchten Verasti hatten aufgrund ihres Aussehens und ihrer Persönlichkeit immer wieder mit Vorurteilen und Misstrauen zu kämpfen. Dadurch, dass auch sie als Bewahrer auserwählt wurden, konnten letzte Zweifel beseitigt werden.

Obwohl sie in der Regel schon nahezu verehrt und ihnen Respekt, Ehrfurcht und besondere Rechte eingeräumt wurden, gab es auch neidische Blicke auf die Bewahrer. Insbesondere ihre übermenschlichen Fähigkeiten sorgten bei einigen Personen für Missgunst. Schon kurz nach dem Bekanntwerden dieser besonderen Kräfte wurde versucht, sie auf magischem Wege zu kopieren. Dadurch entstanden in den folgenden Jahren zahlreiche neue Zaubersprüche, die die Effekte zumindest kurzfristig erzeugten. Eine dauerhafte Wirkung konnte jedoch nicht erzeugt werden, obwohl gezielt danach gesucht wurde.

Die Statue – 1412 - 1548 nU.

Seitdem die Bewahrer für die Erhaltung der Ordnung auf Samyra sorgten, gab es keine eskalierenden Vorkommnisse mehr. Immer wenn sich irgendwo auf der Welt Probleme abzeichneten, waren die Abgesandten der Götter zur Stelle, um einzugreifen. So konnten viele Krisen verhindert und viele Leben gerettet werden.

500 Jahre nach dem Erscheinen der ersten Bewahrer, im Jahre 1412, hatten einige reiche Kaufleute aus dem Inselreich Daktia, die Familien *Flakki* und *Nill*, die Idee, den Gottgesandten zu Ehren eine Statue zu errichten. Sie entwarfen ein gigantisches Monument, das sie bauen lassen wollten. Um die enormen Kosten für das Vorhaben decken zu können, traten sie in Kontakt mit den Ländern und den Rassen der Welt. Es gab eigentlich kein Land, in dem die Bewahrer noch nicht aktiv gewesen waren und größeres Übel verhindert hatten. So dauerte es nicht lange, bis die

Kaufleute von nahezu allen Herrschern unterstützt wurden, denn auch diese wussten von den Leistungen der Bewahrer und wollten ihren Dank für die Dienste der Auserwählten zum Ausdruck bringen.

Im Jahre 1418 wurde mit dem Bau der gigantischen Statue auf der Hauptinsel Daktias begonnen. Die Errichtung dauerte ganze 75 Jahre, bis sie endlich vollendet war. Von den eigentlichen Initiatoren des Vorhabens erlebte keiner die Vollendung des Bauwerks. Aber die Idee wurde von Vater zu Sohn weitergegeben, so dass die Unterstützung der Länder, deren Herrscher und aller Rassen während der gesamten Bauzeit bestehen blieb.

Das Monument besteht auch heute noch und wird von den Nachkommen der Initiatoren seit Jahrhunderten gepflegt und wenn notwendig repariert.

Auf einem fast 500 Meter durchmessenden runden Sockel, der über 20 Meter hoch ist, stehen im Kreis angeordnet Statuen der Angehörigen aller neun Rassen, jeweils eine Skulptur jeder Rasse. Die größte dieser Figuren reicht über 300 Meter in die Höhe, selbst die kleinste von ihnen ist über 100 Meter groß. Sie alle richten ihren Blick in die Mitte des Kreises. Ihre Arme sind ausgestreckt, so dass der Blick der Figuren auf dem in den geöffneten Händen getragenen Bewahrerzeichen ruht. Jede Figur trägt ein anderes Zeichen, so dass alle Aspekte vertreten sind.

Zur Enthüllung der fertigen Statue am 17. Einhorn 1493 waren alle Bewohner Samyras eingeladen. Natürlich war es den meisten einfachen Bürgern kaum möglich, die weite Reise zu unternehmen, aber insbesondere die hochgestellten und wohlhabenderen Personen der Länder und Rassen ließen sich eine Teilnahme nicht nehmen. Außerdem waren mit mehr als 150 Bewahrern über die Hälfte aller Auserwählten anwesend und konnten ihren Platz als Ehrengäste genießen.

Insgesamt waren über 10.000 Angehörige aller Rassen bei den Feierlichkeiten, die eine Woche dauern sollten, anwesend.

Als der Vorsitzende des Komitees zum Bau der Statue, das Oberhaupt der Familie *Flakki*, *Heronicus Flakki*, seine Begrüßungsrede hielt, und in diesem Zuge auch die magische Verhüllung der Statue aufgehoben wurde, kam es zu einem Zwischenfall. Der persönliche Assistent von *Heronicus*, ein Mann namens *Rifas Agunn*, der der Familie *Flakki* viele Jahre loyal gedient hatte und der *Heronicus'* vollstes Vertrauen genoss, überwältigte seinen Herren und hielt ihm vor allem Zuschauern ein Messer an die Kehle.

Rifas Agunn war neben seiner Tätigkeit bei der Familie *Flakki* schon seit Jahren Händler und vor allem Sammler von zwielichtigen Gegenständen. Die meisten seiner Objekte waren völlig ungefährlich und

lediglich etwas Besonderes, weil sie in irgendeinem Zusammenhang mit dunklen Machenschaften standen. Vor einigen Jahren jedoch gelangte er an ein uraltes Relikt, dessen Eigenschaften *Rifas* beim Kauf nicht bekannt waren. Es handelte sich um eine Urne aus längst vergangenen Zeiten, die bei archäologischen Grabungen in einer alten Ruinenstadt am westlichsten Ende des Landes Ivanas gefunden wurde. Während des Transportes wurde sie bei einem Überfall von den wilden *Dschinfas* erbeutet und fand schließlich über zahlreiche Zwischenhändler aus unterschiedlichsten Ländern ihren Weg nach Daktia, wo sie von *Rifas* erworben wurde.

Während die vorherigen Besitzer lediglich Wert auf möglichst guten Profit legten und das Objekt ansonsten weitestgehend unbeachtet ließen, erweckte es das Interesse von *Rifas* so sehr, dass er anfangs, Nachforschungen über den Gegenstand durchzuführen.

Die recht unscheinbare Urne zog ihn mit jeder Information, die er darüber erhielt, weiter in ihren Bann. Schnell fand *Rifas* heraus, dass es sich bei dem Gegenstand um ein Relikt aus der Dunklen Zeit handelte. Damals wurden solche Urnen genutzt, um die Essenz mächtiger Dämonen nach ihrem Tod einzufangen. Im Normalfalle lassen sich Dämonen auf Samyra nicht töten, da sie lediglich Abbilder ihrer selbst auf der Welt manifestieren, während ihr realer Körper auf ihrer Heimatwelt verbleibt. Das Einfangen ihrer Essenz in hochmagischen Gefäßen hinderte sie jedoch daran, sich wieder auf Samyra zu zeigen.

Rifas war nur ein Händler und kein Magier, so dass er von der Magie die der Urne innewohnte nur wenig verstand. So hatte er keine Möglichkeit, rechtzeitig zu erkennen, dass die Magie des Gegenstandes nur noch sehr schwach war. So konnte der darin gebundene Dämon aus seinem Gefängnis heraus immer mehr Einfluss auf *Rifas* nehmen, was schließlich so weit führte, dass der Dämon den Menschen vollständig unter seiner Kontrolle hatte.

Bei der Enthüllung der Statue ergriff die Kreatur die sich bietende Möglichkeit und ließ *Rifas* den Angriff auf *Heronicus* durchführen. Der Dämon hatte kein gesteigertes Interesse daran, *Heronicus* zu töten. Vielmehr war ihm bewusst, dass dieses die einzige Möglichkeit war, die Wachen daran zu hindern, in den notwendigen Zauber einzugreifen, der ihn aus seinem Gefängnis befreien würde.

So ließ der Dämon die menschliche Hülle von *Rifas* ihren Herren bedrohen, während er sie gleichzeitig nutzte, um die Zauberformeln zu sprechen, die die magischen Schutzmechanismen der Urne auflösen sollten. Nachdem alle Zaubersprüche abgeschlossen waren, was nur wenige Minuten dauerte, nutzte der Dämon *Rifas* noch ein letztes Mal, um die Urne zu öffnen und sich selbst (oder vielmehr seine Essenz) damit zu befreien und ihm erneut die Möglichkeit zu geben, sich auf Samyra zu manifestieren. Bis die

Anwesenden realisiert hatten, was passierte, war es bereits zu spät, um einzugreifen.

Nachdem die Urne geöffnet war, nutzte der Dämon diese Gelegenheit umgehend. Vergleichbar mit einer schwarzen Rauchwolke stieg die Essenz des Dämons aus der Urne und formte sich zum Abbild der dunklen Kreatur. Diese war durch die vielen Jahre in ihrem Kerker erheblich geschwächt und benötigte dringend mehr Kraft für ihre geplante Rache. Er hatte den Zeitpunkt seiner Befreiung wohl überlegt gewählt, denn durch die zahlreichen Besucher bei der Enthüllung der Statue konnte er sich an deren Lebenskraft laben. Noch bevor wirksame Maßnahmen gegen ihn ergriffen werden konnten, sanken die normalen Bürger ihrer Energie beraubt und völlig entkräftet zu Boden. Durch diesen enormen Machtzuwachs war der Dämon stark genug, um sich auch gegen die anwesenden Bewahrer zur Wehr zu setzen. Bei den Gottgesandten stieß der Dämon zwar auf erbitterte Gegenwehr, aber er war durch die Lebensenergie der vorherigen Opfer stark genug, um sich gegen den erhöhten Widerstand der Bewahrer durchzusetzen. Nach und nach konnte er den Auserwählten nicht nur ihre Lebensenergie absaugen, sondern sich auch gleichzeitig der göttlichen Energie bedienen, die den Bewahrern innewohnte, und sich diese einverleiben. So wuchs seine Macht immer weiter, während die Bewahrer immer schwächer wurden und ihrer göttlichen Unterstützung beraubt wurden. Letztlich mussten auch sie sich geschlagen geben und den Dämon ziehen lassen.

Nach diesem Zwischenfall wurden die Feierlichkeiten zur Einweihung der Statue abgebrochen bevor sie richtig begonnen hatten. Zum einen war unter diesen Umständen nicht an Feiern zu denken, zum anderen waren alle Besucher zwar nicht getötet, aber ihrer Lebenskraft beraubt und völlig ausgelaugt. Sie konnten sich nur mühsam auf den Beinen halten und vielen war es nicht einmal mehr möglich, die Rückreise anzutreten. Während die anwesenden Heiler mit den noch verbliebenen Kräften versuchten, die Geschwächten zu stabilisieren, reisten aus den umliegenden Städten weitere Ärzte und Priester an, um in der Notsituation zu helfen. Es gelang jedoch auch ihnen nicht, die Schwächung rückgängig zu machen.

Die Kunde über den Übergriff des Dämons verbreitete sich durch die nach und nach wieder in ihre Länder zurückreisenden Besucher über die ganze Welt. Unter den Besuchern der geplanten Feierlichkeiten befanden sich vor allem reiche und hochgestellte Persönlichkeiten, vielfach auch die Herrscher der Länder. Diese waren durch den Entzug ihrer Kräfte so sehr geschwächt, dass sie kaum dazu fähig waren, ihrem Tagewerk nachzugehen. In vielen Ländern kam es daher in der folgenden Zeit zu Unruhen und oftmals auch zu Machtwechseln.

Währenddessen zog der Dämon durch die Lande, genoss das Chaos, das er angerichtet hatte, und sog immer mehr Lebenskraft in sich auf. Er ließ jedoch die meisten normalen Bewohner in Ruhe und richtete nur so viel Unheil an, dass die Bewahrer auf den Plan gerufen wurden, um die Vorfälle zu untersuchen. Es schien fast so, als wäre der Dämon auf den Geschmack gekommen und habe sich zum Ziel gesetzt, die Kraft aller Bewahrer in sich aufzusaugen.

Immer wieder versuchten die Auserwählten, den Dämon zu stellen, mussten jedoch schnell feststellen, dass ein Kampf nahezu aussichtslos war. Zu mächtig war der Gegner. Und die Gefahr, durch eine Niederlage ebenfalls der göttlichen Kräfte beraubt zu werden, wuchs mit jedem Tag.

Durch Zufall stieß eine Gruppe Bewahrer auf die Erkenntnis, dass die Essenz des Dämons zwar freigesetzt, aber immer noch an die Urne gebunden war. Wenn die Teile des Reliktes, das bei der Freisetzung der Kreatur zerbrochen wurde, zerstört würden, sollte auch der Dämon besiegt oder zumindest stark geschwächt werden.

Unglücklicherweise hatten zahlreiche Besucher der Einweihungsfeier Scherben der Urne als Andenken mit nach Hause genommen. So machte sich die Gruppe Bewahrer auf, um zu allen bekannten Besuchern zu reisen und die Scherben wieder zusammenzusammeln.

Die ersten Scherben waren schnell gefunden. Viele der anwesenden hohen Persönlichkeiten konnten anhand der Gästelisten identifiziert werden. In vielen Fällen reichte schon ein Brief aus, um von ihnen eine Scherbe zurückzuerlangen, so sie denn eine mitgenommen hatten.

Nachdem diese Personen jedoch abgearbeitet waren, erwiesen sich die weiteren Nachforschungen als sehr aufwändig. Es gab keine Aufzeichnungen darüber, welche einfachen Bürger anwesend gewesen waren und natürlich auch keine Unterlagen darüber, wer sich eine Scherbe angeeignet hatte. Hinzu kam, dass der Dämon auf die Untersuchungen der Bewahrer aufmerksam wurde und nun nicht nur versuchte, selber an die fehlenden Scherben zu gelangen, sondern auch der Bewahrer habhaft zu werden, um deren Handeln zu stoppen.

Es folgte ein Katz-und-Maus-Spiel, das die Bewahrer über die ganze Welt führte. In den meisten Fällen gelang es den Auserwählten, Scherben der Urne zu bekommen, bevor der Dämon sie erlangen konnte. Bei einigen Personen kamen sie jedoch zu spät. Im Laufe der Zeit wurde es zudem immer schwieriger und gefährlicher für sie, an die Bruchstücke zu gelangen, denn auf seinem Weg sammelte der Dämon zahlreiche Anhänger um sich, die er einsetzen konnte, um Anschläge auf die Bewahrer oder die Besitzer einer Scherbe durchzuführen.

Es dauerte insgesamt 7 Jahre, bis die Bewahrer einen Großteil der Fragmente wiedergefunden und zerstört hatten. Durch das Zerstören der Scherben wurde nicht nur der Dämon geschwächt, sondern die Bewahrer erlangten auch nach und nach ihre göttlichen Kräfte zurück.

Letztlich war der Dämon ausreichend geschwächt, dass ein Angriff wieder Aussichten auf einen Sieg hatte. Die Dakki, die die Initiatoren der Statue gewesen waren, fühlten sich zumindest in Teilen verantwortlich für das, was passiert war. So konnten die Bewahrer den Dämon am ersten Tag des Jahres 1500 am Ort seiner Befreiung stellen, ihn mit Unterstützung der Armee des Inselreichs Daktia besiegen und die letzten Scherben der Urne vernichten.

In den Jahren hatte der Dämon jedoch erhebliches Unheil angerichtet. Er hatte nicht nur zahlreiche Bürger Samyras getötet, auch der Verlust zahlreicher Bewahrer, derer er habhaft werden konnte, war ein harter Schlag für die Weltordnung.

Die Bewohner der Welt fragten sich immer wieder, warum die Götter so etwas zuließen und nicht eingriffen. Immerhin wurden ihre Auserwählten durch den Dämon reihenweise getötet oder zumindest ihrer Kräfte beraubt. Immer häufiger stellten sich selbst überzeugteste Gläubige die Frage, ob sich die Götter um die Welt und ihre Bewohner sorgten. Da es selbst die Priester schwer hatten, die Bedenken der Bevölkerung zu zerstreuen, gab es immer wieder Personen, die frustriert den Glauben an die Götter aufgaben und nach Alternativen suchten.

Die Bewohner Samyras wussten nicht, dass es sich bei dem Dämon um einen so genannten „Verdunkler“ handelte. Diesen Dämonen war es möglich, ihr Handeln vor magischem Ausspähen zu verschleiern. Durch ihre Kräfte konnten sie nicht aufgespürt werden und alles was sie taten, konnte nicht auf sie zurückgeführt werden. Daher hatten es auch die Bewahrer schwer, ihn zu finden und zu stellen, bevor er größeres Unheil anrichten konnte.

Normalerweise sollte das die Aspekte jedoch nicht daran hindern, sie zu entdecken. Da der Dämon jedoch bei der Einweihungsfeier und auch im Laufe der darauf folgenden Jahre eine Menge göttliche Energie aufgenommen hatte, reichte seine Macht, um sich selbst vor den übernatürlichen Wesenheiten zu verstecken. So kam es, dass die Aspekte von den Vorgängen auf Samyra nichts mitbekamen.

Der Bevölkerung war dieses natürlich nicht bekannt. Sie sahen nur, dass die Götter sie anscheinend ihrem Schicksal überließen.

Eine Alternative zum Götterglauben fanden sie in Kulturen, die in dieser Zeit wie Pilze aus dem Boden sprossen. Während seines Aufenthalts in den unterschiedlichen Ländern der Welt konnte der Dämon überall den Grundstock für diese Kulte legen. Im

Gegensatz zu früher, als die Aktivitäten der dunklen Bünde lediglich örtlich begrenzt auftraten, sahen sich die Bewahrer plötzlich mit Gemeinschaften konfrontiert, die überregional agierten und überraschend schnell immer mehr Anhänger fanden. Da ihre Anzahl stark dezimiert war (es gab nur noch kaum mehr als 20 Bewahrer auf der ganzen Welt), konnten die Gottgesandten dem Wachsen des Kultes kaum Einhalt gebieten.

Aus der Saat des Dämons entsprangen drei grundlegende Ausrichtungen des Kultes.

Der größte Teil bestand aus Personen, die von den bestehenden Religionen und der damit verbundenen Göttern enttäuscht waren. Sie waren der Ansicht, dass es sich bei dem Dämon um einen Gott handeln musste. Da sich die bekannten Götter nicht eingemischt hatten, um ihn aufzuhalten, musste er folglich viel mehr Macht als diese haben. So war es für sie naheliegend, die Kreatur als neuen und einzigen Gott zu verehren.

Ein etwas kleinerer Teil der Mitglieder dachte genauso, war aber durch den Angriff auf den Dämon und die daraus resultierende Vernichtung durch die Bewahrer auf Rache aus. Sie gingen mit aller Härte gegen die Anhänger „falscher“ Götter vor und verübten Anschläge auf Priester oder andere Klerikale. Sie hatten sich außerdem zum Ziel gesetzt, alle Bewahrer auszulöschen, die maßgeblich dafür verantwortlich waren, dass der einzig wahre Gott vernichtet worden war. Sie gaben den Bewahrern die Schuld für alle Unglücke, die passierten, selbst wenn die Auserwählten dazu beigetragen hatten, diese Probleme zu lösen. Der dritte und gleichzeitig kleinste Teil der Anhänger des Kultes verehrte den Dämon ebenfalls wie einen Gott. Dieser Zweig des Bundes hatte sich schon während der Zeit gebildet, als der Dämon noch sein Unwesen trieb. In dieser Zeit hatten die Anhänger dafür gesorgt, dass die Kreatur immer wieder mit frischer Lebenskraft versorgt wurde, die ihm in Form von entführten Personen von seinen Gläubigen dargeboten wurde. Für diesen Zweck hatte er ihnen ein Ritual beigebracht, das es ihm erlaubte, die Lebenskraft der geopfert Person auch über große Entfernung zu empfangen. Nach dem Tod des Dämons übten die Kultisten das Ritual weiterhin regelmäßig und deutlich öfter aus. Sie waren der Meinung, dass sie nur genügend Wesen opfern mussten, damit ihr „Gott“ wieder ausreichend Lebenskraft hat, um wieder auf der Welt zu erscheinen.

Neben diesen drei großen Gemeinschaften bildeten sich auch immer wieder kleinere, in der Regel regional begrenzte Vereinigungen, die sich ihren ganz eigenen Glauben erschufen. Bei vielen dieser Kulte handelte es sich um Nachahmer der großen Bünde, die ähnliche Ziele verfolgten, häufig aber andere Kreaturen oder selbstkreierte dunkle Gottheiten verehrten.

Immer mehr Zweifel entstanden, immer mehr Gläubige wandten sich von den Religionen ab und schlossen sich im schlimmsten Falle einem Kult an. Durch diese Entwicklung wurde der Glaube an die Götter und damit an die Aspekte erheblich geschwächt. Da die Aspekte ihre Kraft aber aus dem Glauben an sie schöpfen, schwand auch die Macht der übernatürlichen Wesenheiten. Als Folge daraus schwand auch die Kraft der magischen Barrieren, was die Gefahr erhöhte, dass Dämonen aus dem Toten Land eindringen konnten.

Nach dem Tod des Dämons verflüchtigte sich die Verschleierung nach und nach wieder und die Aspekte wurden auf die Entwicklung auf der Welt aufmerksam. Sie wählten wieder neue Personen aus, die die Riege der Bewahrer stärken und für Ordnung auf Samyra sorgen sollten. Die Wahl neuer Bewahrer wurde jedoch sehr sorgfältig und nicht vorschnell getroffen, so dass die Verluste nur langsam wieder wettgemacht werden konnten.

Inquisition und Glaubenskriege – 1553 - 1613 nU.

Die Herrschenden der Länder hatten alle Hände voll zu tun, um dem Entstehen der Kulte entgegenzuwirken. In den letzten Jahrhunderten waren in solchen Situationen immer die Bewahrer zur Stelle gewesen, um das Treiben im Keim zu ersticken. Nun aber war die Zahl der Gottgesandten so stark gesunken, dass sich die Herrschenden selbst darum kümmern mussten. Mit aller Macht versuchten sie, Maßnahmen zur Eindämmung der Aktivitäten, die oftmals eine Bedrohung der Weltordnung darstellten, durchzuführen. Obwohl in vielen Ländern neue Gesetze erlassen wurden, um der Situation Herr zu werden, konnten nur wenige bis gar keine Erfolge erzielt werden.

Im Jahr 1553 startete der damalige König von Midland, *Ian MacFergus*, mit der Unterstützung und auf Initiative hochgestellter Kleriker eine radikale Offensive. Es wurden Gesetze verkündet, die die zur Staatsreligion gehörenden Götter als die einzige erlaubte religiöse Ausrichtung festlegten. Der Hintergedanke bei der Festlegung der Gesetze war, dass sich die Bewohner Samyras wieder auf die ursprünglichen Götter besinnen und der Glaube an diese verstärkt wird. Jegliche Verehrung anderer Götter wurde verboten und rigoros verfolgt.

Zum Zweck der Verfolgung von Andersgläubigen wurde eine spezielle Inquisitionsvereinigung innerhalb der Tempel gebildet, die den Priestern des Herrschaftsgottes unterstand. Sie setzte sich aus erfahrenen und streng gläubigen Kämpfern und Priestern zusammen, die im Namen des Glaubens und der Götter durch die Welt zogen, dunkle Machenschaften aufspürten und die Verantwortlichen zur Rechen-

schaft zogen. Sie hatten dabei die Erlaubnis, ohne Gerichtsverfahren das Urteil direkt vor Ort zu vollstrecken. Und das Urteil war in der Regel der Tod.

Die Idee wurde schnell von anderen Ländern, in denen ein Herrschaftsgott zur Staatsreligion gehörte, kopiert. In vielen Fällen wurden die Gesetze jedoch sehr viel rigoroser durchgesetzt als es eigentlich die Intention gewesen war.

In den folgenden Jahren begann ein recht erbarungsloser Feldzug der unterschiedlichen Vereinigungen in nahezu allen Ländern der Welt gegen Subjekte, die vermeintlich dunkle Gottheiten anbeteten. Oftmals wurden diese Personen auch weit über die Landesgrenzen hinaus verfolgt. Zwar wurden zahlreiche kleinere Kulte aufgedeckt und zerschlagen, aber es wurde auch eine nicht unerhebliche Menge an Unschuldigen hingerichtet. Jeder, der nicht exakt den Glaubensrichtlinien der Staatsreligion folgte, musste um sein Leben bangen.

Besonders schwer hatten es die Magier in dieser Zeit. Durch die Nutzung der Aren, die genau genommen eine dämonische Energie ist, wurden sie in vielen Ländern pauschal als Dämonenpaktierer dargestellt und unbarmherzig verfolgt.

Ebenso traf die Verfolgung Anhänger von Religionen, die andere Weltanschauungen vertraten und keinen Gott im eigentlichen Sinne verehrten. Obwohl der druidische und der schamanische Aspekt schon seit Anbeginn der Zeit verehrt wurden, wurden die Anhänger dieser Glaubensrichtungen daher ebenfalls verfolgt.

Im Laufe der Zeit wurden die Gesetze in vielen Ländern deutlich erweitert. Waren sie ehemals dazu gedacht, die Aktivitäten im eigenen Land zu verfolgen, wurden sie oftmals auch über die Landesgrenzen hinaus erweitert und den Inquisitionseinheiten immer freiere Hand gelassen. Hinzu kam, dass viele Inquisitoren dem Rausch der Macht verfielen und oftmals extrem fanatisch ihre Ziele verfolgten.

Da die Glaubenskämpfer in vielen Ländern auch eigenmächtig über Teile der Armee verfügen konnten (ursprünglich dazu gedacht, auch größere Kultversammlungen zerschlagen zu können), kam es zu einigen größeren Angriffen.

Da sich Sirana nicht an der Verfolgung von Andersgläubigen beteiligte, sahen die Inquisitoren gleich mehrere Gefahrenquellen in dem Land. Sirana hatte zwar eine übliche Staatsreligion, wurde aber von Magiern regiert. Der Umgang mit Magie wurde zwar kontrolliert, aber im Grunde jedem gestattet. Zudem lag innerhalb Siranas das Reich der Aftaleeni, die dort ungehindert ihren magischen Forschungen und Lehren nachgehen konnten.

Als sich die Regierung Siranas weigerte, Personen auszuliefern, die vor der Verfolgung in ihr Land ge-

flüchtet waren, verbündeten sich im Jahr 1582 die Inquisitionen von Midland und Galtir und zogen zusammen mit einer beachtlichen Armee gegen das Nachbarland.

Der Konflikt dauerte zwei Jahre an. 1584 musste sich die Inquisitionsarmee geschlagen geben. Sie hatten in der Zeit kaum Erfolge erzielen können und konnten nur durch einen Rückzug der völligen Vernichtung entgehen.

Die Anführer der Inquisition deuteten ihren Misserfolg als Zeichen dafür, dass die Magier wirklich mit Dämonen im Bunde waren und drängten die Könige von Midland und Galtir, mit der vollen Streitmacht gegen Sirana zu ziehen. Allen voran ist es dem damaligen König von Galtir, *Albus Herkalum*, zu verdanken, dass die Ereignisse nicht völlig eskalierten. Er schätzte die Lage richtig ein und verschärfte die Inquisitionsgesetze erheblich. Er reduzierte die Rechte und Zuständigkeiten der Inquisition deutlich, beschränkte das Einsatzgebiet auf Galtir und entzog den Inquisitoren die Befehlsgewalt über die Armee.

Der König von Midland stand zwar auf der Seite seiner Glaubensrichter, konnte aber einen alleinigen Angriff auf Sirana nicht riskieren. So änderte auch er die Gesetze und schränkte die Möglichkeiten der Verfolgung von Andersgläubigen stark ein.

Im Jahr 1594 versuchte die Inquisition aus Verment mit Gewalt die *Carghass* zu missionieren. Dieses barbarische und schamanisch gläubige Volk lebte recht zurückgezogen im Eisenfeder-Massiv in Midland, mitten im Reich der Sor'Raggs. Die Vermenti rechneten nur mit wenig Gegenwehr durch die Barbaren. Die Sor'Raggs jedoch fassten den Einmarsch der Armee Verments in ihr Hoheitsgebiet als kriegerischen Akt auf und stellten zahlreiche Kämpfer, die die *Carghass* bei ihrem Widerstand unterstützten. Im unübersichtlichen Gebirgsmassiv und zahlenmäßig unterlegen, wurde die Armee Verments schnell in ihre Schranken verwiesen. Der Konflikt dauerte nur wenige Wochen bis sich die Vermenti wieder zurückziehen mussten und als Folge ihre Missionierungspläne verwarfen.

Der Einmarsch der Armee hatte jedoch weitere politische Verstrickungen zur Folge. Zwar ist das Eisenfeder-Massiv das Reich der Sor'Raggs, aber es gehört offiziell zu Midland ebenso wie die *Carghass* offiziell midländische Bürger sind. Es folgten daher nach diesem Zwischenfall noch weitere diplomatische Turbulenzen zwischen den beiden Ländern.

Nur wenige Jahre nach diesem Vorfall, im Jahr 1597, entsandte Bakuria zahlreiche Gruppen Missionare in das Nachbarland Issengor. Das Ziel waren nicht die Bürger des Landes, sondern die zahlreichen Stämme nomadischer und schamanisch gläubiger Brutras, die in den eisigen Weiten des Landes lebten.

Systematisch durchkämmten die Glaubensbrüder, die oftmals mit kleinen Kampfseinheiten unterwegs wa-

ren, das Land auf der Suche nach den einzelnen Stämmen und versuchten ihnen ihren Glauben aufzuzwingen.

Es dauerte mehrere Monate, bis der damalige König Issengors, *Fjel Wulffson*, von den Aktionen der Bakrier unterrichtet wurde. Seine Reaktion war alles andere als begeistert. Es gab zwar keine Verpflichtungen zwischen ihm und den Brutras, aber er hatte sich bewusst dazu entschieden, den Bewohnern seines Landes die freie Wahl ihres Glaubens zu lassen und sich nicht an der Inquisition zu beteiligen. Er empfand den Eingriff der Bakrier als Untergrabung seiner Autorität, was er auf keinen Fall hinnehmen wollte. Er schickte Boten zum damaligen König von Bakuria, *Riilen Akklaam III.*, und drohte mit Krieg, wenn die Missionare nicht umgehend zurückbeordert würden.

Riilen war jedoch gar nicht bewusst, dass die Missionare in Issengor waren, denn sein Hauptinquisitor hatte diese Aktion auf eigene Faust durchgeführt. Der König war sich zwar bewusst, dass er dem Priester recht freie Hand gewährt hatte, aber dass er die diplomatischen Beziehungen zum Nachbarland gefährdete, konnte *Riilen* nicht dulden. Als Folge entthob der König nicht nur den Hauptinquisitor seines Amtes, sondern schränkte, wie schon die Könige von Midland und Galtir vor ihm, die Rechte der Inquisition stark ein. Im Gegensatz zum Herrscher von Midland übernahm *Riilen* ab diesem Zeitpunkt selbst die Kontrolle über die Verfolgung und Verurteilung von Andersgläubigen, so dass sämtliche Aktionen der Inquisition nur noch mit seinem Segen durchgeführt werden konnten.

Obwohl die Missionare nur relativ kurze Zeit in Issengor unterwegs waren, findet man die Spuren dieser Aktionen auch heute noch im Glauben der Brutras, der aus einer Vermischung der Anbetung von Göttern und den schamanischen Glaubensgrundsätzen besteht.

Während die Inquisition Ende der 1500er Jahre auf Divarra langsam gemäßigttere Züge annahm, blühte sie auf den westlichen Kontinenten Tiron und Valkar erst richtig auf.

Das Land Chulufur war das einzige Land Tironens, das einen Götterglauben hatte, der schon seit Gründung mit strenger Hand von oftmals fanatischen Priestern durchgesetzt wurde. Hier gab es schon seit langer Zeit eine Inquisition, die allen Andersgläubigen das Leben im Lande schwer machte. Den Priestern waren die Religionen der Nachbarländer schon immer ein Dorn im Auge. Im südlichen Nachbarland, Ystrien, bestand die Staatsreligion aus der druidischen Weltanschauung, während im Westen, im Land Ivana, überwiegend nomadische und kriegerische Barbarenstämme lebten, die dem Schamanismus nachgingen.

Chulufur hatte bisher keine Handhabe gegen diese Länder und deren aus Sicht der Priester ketzerischen Ansichten. Als jedoch die Berichte über die großange-

legte Inquisition aus Divarra nach Chulufur drangen, sahen die Priester ihre Zeit gekommen. Mussten sie zuvor bei einem Angriff auf Ystrien oder Ivana damit rechnen, dass die Länder Unterstützung von anderen Herrschern erhielten, konnten sie nun recht sicher sein, dass mit keiner Verstärkung für die Angegriffenen zu rechnen war.

So sammelte Chulufur seine Armee und zog 1605 gegen Ystrien, um den Ungläubigen ein für alle Mal den Garaus zu machen oder sie zumindest von ihrem schändlichen Tun abzubringen und zum wahren Glauben zu konvertieren.

Die Ystrier hielten von diesem Plan verständlicherweise recht wenig und setzten sich erbittert zur Wehr. In den ersten Monaten konnte die Armee Chulufurs vor allem aufgrund des Überraschungsmoments weit ins Land eindringen. In der folgenden Zeit jedoch stießen die Chulu oftmals auf erheblichen Widerstand. Dennoch zogen sie mehrere Jahre marodierend durch Ystrien.

Im Jahr 1609 wurden vom Zirkel der Erzdruiden, dem herrschenden Organ des Landes, sämtliche kampffähigen Männer und Frauen mobilisiert, um eine Offensive auf die Armee Chulufurs durchzuführen. An einer strategisch günstigen Stelle kesselten sie die Streitmacht der Angreifer ein und attackierten sie von allen Seiten. Nach wenigen Stunden war das Gemetzel vorüber. Die Ystrier hatten nur wenige Verluste erlitten, während nahezu drei Viertel der Armee Chulufurs aufgerieben worden war. Die verbliebenen Soldaten streckten die Waffen und ergaben sich. Geschmät und mit lediglich ihren Unterkleidern am Leibe wurden sie nach Chulufur zurückgetrieben.

Während Chulufur Ystrien angriff, wurde auch auf dem Kontinent Valkar ein Krieg geführt.

Im Jahr 1608 sammelte der König von Inrida seine Armee und startete einen Angriff auf das benachbarte Land Assar, in dem die Staatsreligion der Schamanismus war. Nach außen hin rechtfertigte er die Offensive als Glaubenskrieg. Der wahre Grund war jedoch, dass es schon seit Jahrzehnten Grenzstreitigkeiten gab, die der König endlich gewaltsam klären wollte. Er stieß jedoch auf erbitterten Widerstand der Assai, die von Informanten aus Inrida vor dem Angriff gewarnt worden waren und die inrische Armee erwarteten. Jeder Vorstoß der Eindringlinge wurde nicht nur erbarmungslos zurückgeschlagen, sondern auch mit einem Gegenangriff erwidert, so dass die inrischen Kämpfer schon bald nicht mehr in der Offensive waren, sondern immer weiter in die Defensive gedrängt wurden. Sie hatten erhebliche Probleme, die Linien aufrecht zu erhalten und mussten sich unter dem Ansturm der Assai immer weiter zurückziehen.

In seiner Not versuchte der König von Inrida, Hilfe bei dem südlich von Assar gelegenen Land Hult Ha Yak zu erhalten, um die Assai mit den beiden Armeen in die Zange nehmen zu können. Der König von Hult

Ha Yak hielt jedoch nichts von den Glaubenskriegen und der damit verbundenen Inquisition und wollte dieses Vorgehen nicht unterstützen. Und in einen Grenzkrieg zwischen den beiden Ländern wollte er sich erst recht nicht einmischen. Somit lehnte er das Hilfesuch ab.

Nach einem Krieg, der über zwei Jahre tobte, musste sich der König von Inrida im Jahre 1610 schließlich geschlagen geben und kapitulieren. Er hatte nicht nur den Krieg verloren, sondern musste den Assai auch noch einige territoriale Zugeständnisse machen. Die Grenze zwischen Inrida und Assar verschob sich dadurch auf ganzer Linie um etwa 100 Kilometer zugunsten der schamanischen Stämme.

Kurz darauf entbrannte der letzte Angriff, der zu den Glaubenskriegen gezählt wird. Die Priester von Chulufur wollten die Schmach der Niederlage in Ystrien nicht auf sich sitzen lassen. Da es naheliegend war, dass ein weiterer Angriff auf die Druiden auch dieses Mal keinen Erfolg haben würde, wandten sie sich im Jahr 1613 gegen das im Westen angrenzende Land Ivana. Mit allen zur Verfügung stehenden Soldaten zogen sie gegen die dort lebenden schamanischen Barbarenvölker, die *Dschin fasi*.

Nachdem diese durch die ersten Angriffe auf kleinere Sippen gewarnt waren, war der Verlauf der Offensive kaum mehr an Lächerlichkeit zu überbieten. Die Armee aus Chulufur war den Barbaren sowohl zahlenmäßig überlegen und besser ausgebildet als auch deutlich besser ausgerüstet. Das alles half ihnen jedoch nicht, denn in den weiten Steppen Ivanas fanden sie den Gegner einfach nicht. Die *Dschin fasi* blieben immer in Bewegung und konnten durch ihre exzellenten Späher jede Truppenbewegung nachvollziehen und ihr ausweichen.

Einige Male versuchten die Chulu die Barbaren mit kleineren Truppenteilen zu stellen, da sich diese schneller und unauffälliger bewegen konnten. Die *Dschin fasi* jedoch kannten die Weiten sehr viel besser als die Chulu und konnten die Kleingruppen immer wieder in Hinterhalte locken und vernichtend schlagen. Somit wurden auch diese Versuche bald eingestellt.

Während die Armee fast schon orientierungs- und vor allem ziellos durch die Steppe zog, nutzten die *Dschin fasi* die Situation aus und griffen immer wieder die Dörfer in Chulufur an der Grenze zu Ivana an.

Nach nur wenigen Monaten hatten die Priester aus Chulufur genug und beorderten ihre Truppen zurück, bevor sie völlig das Gesicht gegenüber ihren Untertanen verloren.

Nach diesem letzten Angriff wurden keine größeren Offensiven mehr im Namen des Glaubens durchgeführt. Die Inquisitionen der Länder blieben jedoch noch viele Jahrzehnte weiter bestehen und verfolgten Anhänger anderer Glaubensrichtungen oder einfach

Bürger, die sich gegen die staatliche und klerikale Weltanschauung stellten.

In vielen Ländern nahmen die Aktivitäten der Glaubensrichter entweder immer weiter ab oder liefen mancherorts auch völlig aus dem Ruder, so dass sie in einigen Ländern auch wieder völlig abgeschafft wurden. Zahlreiche dieser Verbände bestehen jedoch auch heute noch und verfolgen ihre Ziele recht unbarmherzig. Ihr Handlungsfreiraum ist jedoch in der Regel auf ihr Land beschränkt. Teilweise haben sich die Zuständigkeiten und Aufgabengebiete dieser Einheiten auch verändert oder wurden klarer umgrenzt, damit sie nicht wieder ausufernten.

Die Magieinitiation – ab 1587 nU.

Während der Zeit der Inquisition wurden neben Andersgläubigen auch oftmals Personen, die zaubern konnten, der Ketzerei bezichtigt. Der Gipfel dieser Anschuldigungen war der Feldzug Midlands und Galtirs gegen Sirana im Jahre 1582.

Als Folge auf diesen völlig unbegründeten Angriff, setzten sich die führenden Magier Siranas zusammen und diskutierten darüber, wie solche Übergriffe in Zukunft vermieden werden konnten. Sie wollten sicherstellen, dass sie nicht mehr nur wegen ihres Handwerks Opfer einer Verfolgung werden würden. Nach langem Hin und Her kamen sie zu dem Schluss, dass man dieses nur erreichen könne, wenn man umfassende Kontrolle über die magischen Fähigkeiten und deren Ausübung gewährleistete. Zudem sollte das Lernen der Zauberei auch einhergehen mit einer fundierten moralischen und ethischen Erziehung.

Im Jahr 1587 setzten sie ihren Plan in die Tat um und führten im gesamten Land eine sogenannte Magieinitiation ein. Hierbei handelte es sich um eine Art Lehrgang, die ab diesem Zeitpunkt gesetzlich vorgeschrieben wurde und die jeder Bewohner durchlaufen musste – auch, wenn er gar nicht zaubern konnte.

Die Schulung beinhaltet auch heute noch vor allem die Aufklärung über Magie. Das Ziel ist es, der Bevölkerung die Angst, die vielfach auf Unkenntnis basiert, zu nehmen. Außerdem wird gelehrt, was beim Umgang mit Magie zu beachten ist, insbesondere unter moralischen und ethischen Gesichtspunkten.

Sirana verankerte diese Schulungen fest im Gesetz des Landes. In den ersten Jahren mussten systematisch nach und nach alle Bewohner des Landes an den Kursen teilnehmen, die von der Magiergilde kostenlos abgehalten wurden. Die Verweigerung der Teilnahme wurde als schweres Verbrechen geahndet und die Straftäter entsprechend vor Gericht gebracht.

Wer die Schulung durchlaufen hatte, wurde mit dem Zeichen der durchführenden Institution auf der Handfläche der rechten Hand gekennzeichnet.

In recht kurzer Zeit wurde das Konzept aus Sirana auch in anderen Ländern übernommen. Bereits Ende des 16. Jahrhunderts wurde die Initiation zum Ende der Hochzeit der Inquisition in allen Ländern Divarras gesetzlich vorgeschrieben.

Im Laufe des 17. Jahrhunderts wurden entsprechende Vorschriften in den Gesetzen aller Länder verankert.

Heute ist es in allen Ländern verpflichtend, dass Kinder in jungen Jahren an der Initiation teilnehmen. Eltern, die ihr Kind nicht innerhalb einer bestimmten Altersspanne zu den regelmäßig stattfindenden Schulungen schicken, machen sich eines schweren Verbrechens schuldig und müssen mit einer entsprechenden Strafe rechnen. In den meisten Ländern wird die Initiation von der ansässigen Magiergilde durchgeführt. Ist eine solche Institution nicht vorhanden, übernehmen die Tempel oder andere Glaubenseinrichtungen diese Aufgabe. In Ländern, in denen die Bevölkerung vor allem auf dem Land lebt, gibt es außerdem fahrende Lehrer, die von einem Dorf zum nächsten ziehen, um die Initiation durchzuführen. Neben der verpflichtenden Teilnahme an den Schulungen, verbieten die Gesetze zur Initiation außerdem, Personen, die nicht initiiert sind, Magie beizubringen. Wird gegen dieses Gesetz verstoßen, machen sich sowohl Schüler als auch Lehrer eines schweren Verbrechens schuldig.

Durch die neuen Gesetze wurde die wilde Verbreitung von Magie stark eingedämmt. Da das Zeichen der Initiation jedoch recht problemlos gefälscht werden konnte, konnte man sich nicht sicher sein, ob sowohl Schüler als auch Lehrer zum Lernen bzw. Lehren von Magie autorisiert waren. Das Risiko, dass man an einen nicht autorisierten Lehrer geriet, war daher relativ groß. Daher vermieden Interessierte vermehrt den Unterricht bei fahrenden Lehrern und nahmen stattdessen Unterricht in den unterschiedlichen Institutionen, die sich dadurch an einem regen Zulauf von Nachwuchszauberern erfreuten.

Dämonenseuche – 1623 - 1642 nU.

Im Laufe der Jahrhunderte nahmen die Bevölkerungszahlen der Welt immer weiter zu. Siedlungen wurden zu Dörfern, Dörfer zu Städten und die Städte wuchsen immer weiter. Nach der Seuche am Ende des 9. Jahrhunderts konnte die Hygiene durch den Bau von Kanalisationen deutlich verbessert werden. Das Anlegen der Rohrleitungen im Untergrund war jedoch nicht nur sehr kostspielig, sondern auch zeitaufwändig. In vielen Städten war das Wachstum jedoch nahezu explosionsartig, so dass die Kanäle gar nicht so schnell gebaut werden konnten wie neue Stadtviertel entstanden. So kämpfte man in vielen Städten immer wieder mit schlechten hygienischen Zuständen und dem Ausbruch von Krankheiten.

Im Jahr 1623 kam es erneut zum Ausbruch einer Seuche, die sich über die ganze Welt verbreitete.

Da die erste Erkrankung aus den Armenvierteln von Skaebra, der Hauptstadt des Landes Skae Baras auf dem Kontinent Nillavo, gemeldet wurde, konnte ausgeschlossen werden, dass es sich um den gleichen Erreger wie bei der ersten Seuche handelte.

Kurz nachdem dieser Vorfall bekannt wurde, kam es auch in zahlreichen anderen Städten auf der gesamten Welt zum Ausbruch der Krankheit. Selbst in Städten, die mit einer gut funktionierenden Kanalisation sauber gehalten wurden, trat die Infektion auf. Auch die Städte der Nichtmenschen blieben nicht von der Seuche verschont.

Infizierte Personen wurden zunächst von einer starken Depression befallen. Sie fühlten sich matt, ausgelaugt und hatten keinerlei Motivation, ihrem Tageswerk nachzugehen. Nach nur wenigen Tagen verfielen sie in eine regelrechte Apathie, in der sie selbst zum Essen und Trinken keine Motivation aufbringen konnten. Dieser Zustand hielt je nach Person unterschiedlich lange an. Manche Patienten blieben wochenlang in diesem Stadium der Krankheit, während andere schon nach wenigen Tagen in die nächste Phase kamen.

Im folgenden Abschnitt zeigten die Betroffenen Symptome einer körperlichen Erkrankung. Sie wurden von teilweise sehr hohem Fieber sowie Durchfall und Erbrechen geplagt. Viele Betroffene verstarben bereits in diesem Stadium, das mehrere Wochen andauerte.

Überlebten die Erkrankten die zweite Phase, wurden sie von einem Tag auf den nächsten scheinbar wieder gesund. Sämtliche Symptome verschwanden und zumindest am Anfang nahm man an, dass die Patienten die Krankheit überstanden hatten. Das stellte sich jedoch als falsche Annahme heraus.

Nur wenige Tage später begann die vierte Phase der Krankheit. Die Betroffenen wurden anderen Personen gegenüber extrem aggressiv, suchten selbst mit ihren engsten Vertrauten Streit und provozierten Auseinandersetzungen. Ohne ersichtlichen Grund gingen sie auf ihre Mitmenschen los und wurden dabei oftmals handgreiflich. Im Laufe der Zeit wurde die Aggression immer mehr zur rasenden Wut. Je nach Patient dauerte es wenige Tage bis hin zu einigen Wochen, bis er zu einem tobenden Amokläufer wurde, der alles und jeden völlig grundlos angriff. Wurde er nicht aufgehalten, tötete er seine Opfer in einem blutigen Gemetzel. Es schien zudem so, als würde die Stärke des Befallenen mit jedem Opfer, das er tötete zunehmen. Viele der Erkrankten konnten daher nur mit Waffengewalt aufgehalten werden, was in den meisten Fällen ihren Tod bedeutete. In wenigen Fällen konnten die Amokläufer gefangen genommen und eingekerkert werden. Aber auch für diese nahm die Krankheit keinen glimpflichen Verlauf. Nachdem sie einige Tage im Kerker gewütet hatten, verstarben

sie recht schnell. Es schien so, als ob sie nicht nur Kraft durch das Morden erhielten, sondern dass ihre gesamte Lebenskraft schwand, wenn sie niemanden töteten.

Zahlreiche Wissenschaftler widmeten sich der Erforschung dieser neuen Krankheit. Sie wollten wissen, wodurch sie verursacht und wie sie übertragen wurde. Denn immer mehr Fälle traten auf, ohne dass ein Zusammenhang zwischen den neu Erkrankten und den bisher Geschädigten hergestellt werden konnte.

Innerhalb des ersten Jahres konnten die Forscher allerdings lediglich herausfinden, dass es sich nicht um eine Krankheit im herkömmlichen Sinne handelte. Sie wurde zwar in irgendeiner Form von einer Person zur anderen übertragen, aber sie konnten keinen der bekannten Erreger bei den Betroffenen finden.

In dieser Zeit wurden aus allen Ländern der Welt Fälle bekannt, wo das Übel ausbrach. Es gab keine erkennbaren Zusammenhänge zwischen diesen Vorfällen. Selbst in abgelegenen Dörfern waren die Bewohner nicht sicher. Es schien völlig zufällig, wer das nächste Opfer der Seuche wurde, die sich immer weiter über die Welt verbreitete.

Im Sommer des Jahres 1624 war auch eine kleine Siedlung der Aftaleeni betroffen. Das Dorf lag abgegrenzt auf einer kleinen bewaldeten Insel im Inselreich Daktia und hatte keinerlei Kontakt zur Außenwelt. Als die Krankheit dort ausbrach, erinnerte sich eine der Bewohnerinnen, *Lash'Ayna*, an die Dunkle Zeit. Sie war die älteste Angehörige der langlebigen Aftaleeni und hatte die Dämoneninvasion an vorderster Front miterlebt. Eigentlich hatte sie sich in das Dorf zurückgezogen, um sich von allen Angelegenheiten abseits der kleinen Insel fern zu halten. Als sie jedoch den Verlauf der Krankheit bei ihrer eigenen Tochter miterleben und sie letztlich töten musste, erinnerte sich die alte Aftaleeni an ähnliche Vorfälle während der Dunklen Zeit. Auch damals waren die Verteidiger ohne ersichtlichen Grund aufeinander losgegangen. Es konnte damals jedoch nie herausgefunden werden, warum sich die ehemaligen Verbündeten gegen ihre Freunde wandten.

So begann *Lash'Ayna* mit großer Traurigkeit, den Leichnam ihrer Tochter sowie anderer durch die Krankheit verstorbener Bewohner des Dorfes zu untersuchen. Nach monatelanger Forschung und der Untersuchung zahlreicher Proben, die sie den Leichnamen entnommen hatte, fand sie schließlich die Ursache für die Krankheit. Offenbar waren die Opfer von einer Art heimtückischen Virus befallen. *Lash'Ayna* benötigte alle ihre Kenntnisse, die sie in den über zweitausend Jahren, die sie mittlerweile gelebt hatte, gesammelt hatte, um den Schädling aufzuspüren. Neben ihrem enormen Wissen auf dem Gebiet der Heilkunde musste sie auch neue aus einer Kombination von alter und neuer Magie bestehende

Zaubersprüche kreieren, um den Krankheitserreger zu finden.

Lash'Ayna fand heraus, dass das Virus dämonischen Ursprungs war. Es besaß jedoch die Fähigkeit, seine Aura, die man mittels einer magischen Untersuchung hätte sichtbar machen können, zu verstecken beziehungsweise der Aura des Wirtes anzugleichen. Zudem konnte der Erreger sein Aussehen der Umgebung des Körpers anpassen, in dem er sich gerade aufhielt. So konnte er bei mikroskopischen Untersuchungen von Gewebe- oder Blutproben nicht aufgespürt werden; das Virus wirkte immer wie ein normaler Bestandteil der Probe.

Um diese perfekte Tarnung zu durchschauen, musste *Lash'Ayna* einen großen Teil ihrer Kraft in die magischen Untersuchungen fließen lassen. Nachdem sie die Niederschrift ihrer Ergebnisse an unterschiedliche Forscher auf der ganzen Welt gesendet hatte, entschied sie, dass sie lange genug gelebt hatte. Entgegen ihrer Traditionen gab sie ihr Wissen nicht an einen anderen Aftaleeni weiter; zum einen waren in der Zwischenzeit die wenigen Bewohner des Dorfes allesamt verstorben, zum anderen hatte *Lash'Ayna* in ihrem langen Leben so viel Leid gesehen, dass sie ihre Erinnerungen und das damit verbundene Wissen niemandem zumuten wollte. So ist die Grundlage für die Heilung der Seuche das Vermächtnis der ältesten je gelebten Aftaleeni. Nach Abschluss ihrer Forschungen ging sie völlig erschöpft und zu tiefst melancholisch zurück ins Wasser, was bei dieser unsterblichen Rasse dem Tode gleichkommt.

Die Entdeckungen von *Lash'Ayna* brachten die Wissenschaftler bei der Erforschung des Virus einen großen Schritt weiter. Es blieb jedoch weiterhin unklar, wie es sich verbreitete und wie man es bekämpfen konnte, denn es sprach weder auf herkömmliche noch auf magische Behandlungen an.

Schon seit dem ersten Auftreten der Krankheit versuchte der Priester *Shallaisma* aus Inrida, herauszufinden, wie sich die Seuche verbreitete. Er beobachtete die Erkrankten in unterschiedlichen Ländern und las zahlreiche Berichte von Ärzten und Forschern zu diesem Thema.

Basierend auf seinen eigenen Untersuchungen und den Ergebnissen von *Lash'Ayna* entwickelte *Shallaisma* Anfang des Jahres 1626 eine Theorie zur Verbreitung des Virus. Mit dem Wissen, dass der Erreger dämonischen Ursprungs war, fragte er sich, wen die Kreaturen damit schädigen wollten. Es war naheliegend, dass sich die Krankheit gegen die Feinde der Dämonen richten sollte. Da aber nicht alle Bewohner Samyras von der Seuche betroffen waren, musste es bestimmte Kriterien geben, die zum Ausbruch der Krankheit führten. So entstand der Gedanke, dass nur Personen betroffen waren, die nach dämonischen Maßstäben die falschen Ansichten, Mei-

nungen und Werte vertraten. Das führte *Shallaisma* zu der Theorie, dass vor allem Personen erkrankten, die einen besonders starken Götterglauben hatten.

Shallaisma erschrak vor seiner eigenen Theorie, denn wenn sie sich bewahrheitete, würde das dem Glauben an die Götter schweren Schaden zufügen. Trotz aller Bedenken führte er seine Forschungen fort und kam zu dem Ergebnis, dass seine Vermutung richtig war. Je gläubiger eine Person war, desto höher war anscheinend die Wahrscheinlichkeit, dass das Virus sie befiel. Hinzu kam, dass die Krankheit bei besonders gottesfürchtigen Personen einen deutlich schnelleren und heftigeren Verlauf nahm.

Shallaisma wusste zunächst nicht, wie er mit seinen Erkenntnissen umgehen sollte. Wenn sie sich herumsprachen, würde das dazu führen, dass sich viele Bewohner Samyras aus Angst vor der Krankheit vom Glauben abwendeten. Dadurch würden jedoch auch die magischen Barrieren zum Toten Land geschwächt, was ein enormes Risiko darstellen würde.

Shallaisma (der übrigens nicht von der Krankheit betroffen war, was ihm zusätzlich zu denken gab) wandte sich Hilfe suchend an hohe Geistliche der anderen Länder und der unterschiedlichen Rassen, um mit diesen zu besprechen, wie mit der Erkenntnis umgegangen werden sollte. Mitte 1627 versammelten sich die Geweihten zu einem Treffen und beratschlagten fast zwei Wochen lang. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass nur ausgewählte Personen Zugang zu den neuen Informationen erhalten sollten. Gleichzeitig waren sie ratlos, wie man die Krankheit jemals in den Griff bekommen oder vollständig heilen sollte, ohne dass die Bewohner Samyras dem Glauben entsagten. Sie sahen, genauso wie *Shallaisma* zuvor, nicht nur die klerikale Macht, sondern die gesamte Welt gefährdet, wenn das Wissen bekannt würde.

Der allgemeine Konsens war, dass man sich an die Bewahrer wenden musste, um der Situation Herr zu werden.

Bereits kurz nach dem Treffen gelangen die Erkenntnisse von *Shallaisma* jedoch schon an die Öffentlichkeit und verbreiteten sich wie ein Lauffeuer. Zunächst wurde die Theorie von vielen Bewohnern belächelt, weil sie einfach nicht glauben konnten, dass es zwischen ihrer Frömmigkeit und der Krankheit einen Zusammenhang geben könnte. Im Laufe der nächsten Jahre wurden die Zweifel jedoch immer weniger. Immer mehr Bewohner wandten sich nach außen hin vom Glauben an die Götter ab. Sie besuchten keine Gottesdienste mehr und machten um Tempel und andere Glaubenseinrichtungen einen großen Bogen. Im Herzen glaubten sie jedoch auch weiterhin an die Götter. Zum Glück für die Stabilität der Barrieren zum Toten Land dauerte es lange Zeit, bis sich alte Gewohnheiten änderten.

Viele Personen versuchten jedoch einen radikaleren Schritt zu gehen und den Götterglauben von einem Tag auf den nächsten zu beenden. Sie suchten sich

etwas anderes, das sie anbeten konnten und gerieten dadurch in die Fänge von Kulturen, die Dämonen verehrten. Als sich herumsprach, dass die Zugehörigkeit zu einem Kult eine Art Immunität vor der Krankheit bot, hatten die dunklen Bünde in den folgenden Jahren einen regen Zulauf. In einigen Ländern konnten sie sogar so viel Macht erlangen, dass sie eine echte Alternative zur Staatsreligion waren.

Diese Entwicklung sorgte dafür, dass weniger Personen von der Krankheit befallen wurden, was in Anbetracht der Tatsache, dass es immer noch keine wirksamen Gegenmaßnahmen gab, erfreulich war. Dafür wurde die Gesamtsituation auf der Welt immer besorgniserregender. Die Kulte wurden immer stärker, stifteten immer mehr Unheil und gefährdeten in manchem Land die weltliche Ordnung.

Die Herrschenden der Länder, die klerikalen Einrichtungen und nicht zuletzt auch die Bewahrer versuchten mit aller Macht, dieser Entwicklung entgegenzuwirken.

Im Jahre 1636 erreichte die Krise ihren Höhepunkt. Mit nur wenigen Wochen Abstand wurden die Herrscher von Finthra und Daktia gestürzt und durch Mitglieder von Kulturen ersetzt. Diese begannen zunächst damit, die Staatsreligionen abzusetzen und durch den Glauben an Dämonen zu ersetzen. Bewohner der Länder, die sich nicht freiwillig den neuen Glaubensgemeinschaften anschlossen, wurden entweder mit Gewalt dazu gezwungen oder als Opfer für die dämonischen Götzen auserkoren.

Im Jahr 1636 begannen die Sektenführer in Finthra die Armee zu mobilisieren und die Nachbarländer Skae Bara und Tahary zu attackieren, um auch dort Fuß fassen zu können. Im Jahr 1637 begann auch das Oberhaupt des Kultes in Daktia, kriegerische Akte gegen andere Länder durchzuführen. Da Daktia als Inselreich sehr zentral liegt, waren von diesen Angriffen sehr viel mehr Länder auf der gesamten Welt betroffen. Insbesondere die Länder auf dem Kontinent Divarra wurden immer wieder und oftmals sehr massiv angegriffen. Gefangene wurden nach Daktia verschleppt, um sie dort in den Dämonenglauben zu zwingen.

Die angegriffenen Länder ließen diese Attacken nicht unerwidert und zogen ihrerseits in den Krieg gegen Daktia beziehungsweise Finthra.

Im Jahre 1639 herrschte in nahezu allen Ländern der Welt der Kriegszustand.

Doch immer noch bestand auch Gefahr durch die dämonische Krankheit, deren Ursache immer noch nicht gefunden werden konnte. Durch die generelle Entwicklung in den Ländern wurde es für die Wissenschaftler auch immer schwerer, ungestört zu forschen. Viele Gelehrte hatten ihre Untersuchungen aufgegeben, weil sie seit Jahren nicht vorankamen. Andere waren den Kulturen beigetreten, die nicht er-

laubten, dass der Krankheit weiter auf den Grund gegangen wurde. Wieder andere mussten als Magier oder Priester mit in den Krieg ziehen.

Im Jahre 1641 wurde schließlich durch Zufall die Ursache für die Krankheit entdeckt. *Hulfaar* und *Niiëla Aardimmin*, ein bakrisches Pärchen, das schon seit vielen Jahren gemeinsam als Bewahrer unterwegs war, waren auf ihrer Reise in einem kleinen Dorf am Fuße des Gebirgsmassivs *Kriilaanicken*. In der stark gläubigen Siedlung hatten schon zahlreiche Bewohner den Tod durch die Seuche gefunden und sie baten die Gottgesandten um schnelle Hilfe. *Hulfaar* und *Niiëla* waren jedoch nur auf der Durchreise und wussten außerdem nicht, was sie hätten tun können, damit die Bewohner von der Krankheit verschont blieben. Sie hätten ihnen kaum raten können, sich vom Glauben abzuwenden und stattdessen Dämonen anzubeten. So mussten sie sich unverrichteter Dinge wieder verabschieden und setzten ihren Weg ins Gebirge fort.

Im Massiv angekommen, stießen sie auf Spuren eines ihnen unbekanntes Wesens. Als Bewahrer des druidischen Aspektes hatten *Hulfaar* und *Niiëla* umfangreiche Kenntnisse über die Tiere und Monster, die in dieser Gegend vorkamen. Die gefundenen Spuren passten jedoch zu keinem bekannten Wesen. Aus einem Verdacht und nicht zuletzt auch aus Neugier heraus folgten sie den Spuren zu ihrem Verursacher und stießen dabei auf einen Dämon. Das Wesen war nicht besonders stark und hatte den Gottgesandten nur wenig entgegenzusetzen. Nach einem kurzen Kampf konnten es die Bewahrer besiegen. Anschließend widmeten sie sich wieder ihrer vorgesehenen Aufgabe.

Einige Wochen nach diesem Vorfall kamen sie auf ihrer Rückreise wieder in das kleine Dorf am Fuße des Gebirges. Was sie dort vorfanden überraschte und erfreute sie: alle erkrankten Bewohner waren auf wundersame Weise genesen. Zunächst konnten *Hulfaar* und *Niiëla* nicht erkennen, wodurch diese plötzliche Heilung zustande gekommen war. Da ihnen jedoch bewusst war, dass diese Entdeckung wichtig war und eventuell zur Heilung auch anderer Erkrankter führen konnte, forschten sie bei den Bewohnern des Dorfes nach. Sie konnten recht schnell herausfinden, dass alle Erkrankten zur selben Zeit wieder gesund geworden waren. Der Zeitpunkt der Heilung deckte sich ungefähr mit dem Zeitpunkt, an dem die beiden Bewahrer den Dämonen im Gebirge erschlagen hatten.

Als *Hulfaar* und *Niiëla* wieder zurück in Baakriial, der Hauptstadt von Bakuria, waren, berichteten sie allen wichtigen weltlichen und klerikalen Einrichtungen von ihrer Entdeckung. Eilig wurden Ärzte und Wissenschaftler in das kleine Dorf geschickt, die bestätigen konnten, dass das Virus in den erkrankten Personen abgestorben war. Die Vermutung lag nahe, dass der Erreger in irgendeiner Form mit dem Dämonen zusammenhing und von seiner Lebenskraft abhängig

war. Um diese These zu bekräftigen wurden zahlreiche Suchtrupps durch ganz Bakuria geschickt, die das Land systematisch nach weiteren Dämonen durchsuchten. Sie wurden an mehreren Stellen, in der Regel in tiefer Wildnis und fern ab von jeglicher Zivilisation, fündig und konnten die recht schwachen Wesen ohne nennenswerte Probleme vernichten. Die Vermutung bestätigte sich: Alle Erkrankten in einem Umkreis von etwa 50 Kilometern wurden schlagartig wieder gesund, wenn einer der Dämonen getötet wurde. Dadurch, dass recht schnell herausgefunden werden konnte, in welchem Umkreis der Dämon sich aufhalten musste, damit die Krankheit ausbrach, konnten die Suchtrupps immer gezielter nach den Wesen suchen und nach mehreren Monaten schließlich das gesamte Land säubern.

In der Zwischenzeit wurden Boten, die Nachricht von der Entdeckung brachten, an die anderen Länder geschickt. Überall begannen Truppen, die Wildnis auf der Suche nach den beschriebenen Kreaturen zu durchkämmen. Mal mehr, mal weniger schnell fanden sie die Verursacher der Krankheit und konnten sie bekämpfen.

Es dauerte jedoch noch mehrere Jahre, bis alle Dämonen gefunden und vernichtet werden konnten.

Krieg gegen die Kulte – 1642 - 1658 nU.

Während auf Divarra die Suche nach den Dämonen ihren Höhepunkt erreichte, trieben die Kulte auf den anderen Kontinenten weiter ihre kriegerischen Aktivitäten voran. Immer wieder wurden Angriffe von Finthra und Daktia aus gestartet und andere Länder überfallen.

1642 wurde nach den Kulturen in Finthra und Daktia eine dritte dunkle Glaubensgemeinschaft so stark, dass sie den Herrscher von Inrida in einem blutigen Putsch stürzen konnte und selber an die Macht kam. Sie begann sofort, die Nachbarländer zu attackieren.

In der Zwischenzeit hatten die Boten aus Divarra die anderen Länder erreicht, so dass auch diese beginnen konnten, die Dämonen aufzuspüren, die für die Krankheit verantwortlich waren.

In den von den Kulturen übernommenen Ländern stellte sich dieses jedoch als Problem heraus. Nicht nur, dass die Herrschenden keinerlei Interesse daran hatten, die Krankheit zu stoppen. Sie verboten auch die Suche nach den Dämonen, verhängten hohe Strafen, falls jemand gegen dieses Verbot verstieß und stellten die Information als ketzerische Propaganda dar, die den Glauben der Bewohner schwächen sollte.

Im Jahr 1644 konnte aus allen Ländern außer Finthra, Daktia und Inrida vermeldet werden, dass alle Ergerdämonen getötet waren und die Krankheit in diesen Ländern gestoppt war.

Die von den Kulturen regierten Länder sahen dieses natürlich nicht gerne. So begannen auch sie damit, die Dämonen zu suchen, allerdings nicht, um sie zu töten, sondern um sie zu fangen. Die meisten dieser Kreaturen wurden in den drei Ländern nicht mehr benötigt, weil es nahezu keine Bewohner mehr gab, die einem Götterglauben nachgingen. Die Kulte begannen daher damit, die gefangenen Dämonen in anderen Ländern wieder auszusetzen, damit die Krankheit dort wieder ausbrach.

Zunächst wurden nur einzelne Kreaturen in die Länder gebracht, die dank der bisherigen Erfahrungen recht schnell aufgespürt und vernichtet werden konnten.

Als im Jahre 1644 von Finthra aus etwa 20 dieser Wesen in Sirana ausgesetzt wurden und die Bewohner dadurch wieder von zahllosen Fällen der Krankheit betroffen waren, führte dieses zur Eskalation der Situation. Nachdem etwa ein Jahr später alle Dämonen gefunden und getötet waren, mobilisierte Sirana Anfang 1645 sämtliche zur Verfügung stehenden Truppen und schickte sie auf dem Seeweg nach Finthra.

Während die Dörfer und kleineren Städte des Landes recht schnell von den Kultisten befreit werden konnten, bissen sich die Angreifer an den mächtigen Verteidigungsanlagen der Hauptstadt des Landes, Krim-el-Akach, die Zähne aus. Mitten in der Savannenslandschaft hatten die Siraner nicht nur mit dem Feind zu kämpfen, sondern litten auch unter der großen Hitze und der Trockenheit. Die Belagerung der Stadt dauerte zwei Jahre an und forderte zahllose Opfer auf Seiten der Siraner, während sich die Finthi hinter den Mauern über die Angreifer lustig machten und weiter ihren dunklen Praktiken nachgingen.

Die Siraner waren schon kurz davor, sich zurückzuziehen, als sie im Sommer 1648 unvermittelt Unterstützung bekamen. Aus den beiden Nachbarländern Finthras, aus Skae Bara und Tahary, rückten große Truppenverbände an, um die Angreifer zu unterstützen. Die neuen Soldaten sorgten nicht nur für eine deutliche Überlegenheit der Angreifer, sondern waren auch mit den klimatischen Bedingungen vertraut und daran gewöhnt.

Nach einem weiteren halben Jahr fielen die Mauern der Stadt schließlich endgültig. Nur wenige Wochen später waren alle führenden Kultisten gefasst oder getötet.

Bis heute ist nicht geklärt, wie es die Verteidiger geschafft hatten, dass die Stadt einer fast dreijährigen Belagerung standgehalten hatte. Als die Angreifer die Stadt eroberten, fanden sie keinerlei Lebensmittelvorräte. Die Bewohner sahen jedoch auch nicht so aus, als hätten sie längere Zeit Hunger gelitten. Es war und ist unklar, wie die Bevölkerung während der Belagerung ernährt wurde. Es kursierten jedoch Gerüchte über Kannibalismus, während andere behaupteten, dass es ein weit verzweigtes Tunnelnetz unter Krim-el-Akach geben soll, über das Nachschub gelie-

fert werden konnte. Beide Thesen konnten jedoch nie bestätigt oder dementiert werden.

Ungefähr zu der Zeit als Krim-el-Akach Anfang 1649 erobert werden konnte, griffen die Kultisten aus Daktia das nahezu schutzlose Sirana mit einer gewaltigen Flotte an. Ohne nennenswerten Widerstand konnten die Eindringlinge weit ins Landesinnere vordringen und zahlreiche Gefangene nach Daktia verschleppen. Durch die schlechte Verteidigung Siranas sah es so aus, als würden die Kultisten das Land problemlos einnehmen können. Dadurch fühlten sich allerdings die Nachbarländer bedroht. Daher schickten Midland und Galtir Truppen aus, die die wenigen Soldaten Siranas beim Kampf unterstützen sollten. Gemeinsam gelang es, die Angreifer nach einem Jahr stetiger Auseinandersetzungen im Jahre 1650 zurückzuschlagen.

Nahezu zeitgleich mit dem Angriff auf Sirana attackierte Inrida Anfang 1649 auf dem Seewege das druidische Land Ystrien. Obwohl die Ystrier recht gut gegen die Angreifer bestehen konnten, schickte der amtierende Hohepriester aus Chulufur größere Truppen zur Unterstützung der Nachbarn. Der Krieg in Ystrien dauerte insgesamt zwei Jahre. Wie auch beim Krieg in Finthra forderten die Kämpfe zahlreiche Opfer.

Vermutlich hätten die Schlachten noch länger angehalten, wenn Inrida 1651 nicht selbst Ziel eines Angriffs geworden wäre. Während die Kultisten ihre Armee nach Ystrien schickten, hatten sich Assar und Hult Ha Yak verbündet und einen Angriffsplan gegen die Kultisten geschmiedet. Im Sommer 1651 griffen die Assai Inrida von Süden her an, während zeitgleich die Hulti auf dem Seewege von Norden in das Land einfielen. Mit den wenigen Soldaten, die noch im Landesinnern waren, konnten die Inri nicht an allen Fronten gleichzeitig kämpfen, so dass es den Assai und Hulti leicht fiel, weite Teile des Landes zu befreien. Eilig wurden die Soldaten Inridas aus Ystrien abgezogen und die Kampfhandlungen dort eingestellt. Obwohl die Armee Inridas der hultischen Streitmacht, die schon weit nach Süden ins Land vorgedrungen war, in den Rücken fallen konnte, konnten sie nur wenige Erfolge verzeichnen. Die Soldaten waren durch die Strapazen in Ystrien noch zu sehr gezeichnet, als dass sie ihre volle Kampfkraft aufbringen konnten. Als schließlich im Jahre 1652 auch noch ein gemeinsamer Truppenverband aus Ystrien und Chulufur in Inrida anlandete, kapitulierten die führenden Kultisten und ließen sich widerstandslos gefangen nehmen.

Durch die Kampfhandlungen der letzten Jahre waren zwei von drei Ländern, in denen die Kulte die Macht ergreifen konnten, von den dunklen Einflüssen befreit worden. Nur noch in Daktia waren die Dämonenpaktierer an der Macht. Die Lage des Landes stellte jedoch auch ein Problem dar, denn es gab keine

Möglichkeit, einen Angriff auf dem Landwege zu initiieren. Ein Angriff auf dem Seewege wäre jedoch an der gewaltigen Flotte des Landes gescheitert und kein anderes Land der Welt hatte eine dermaßen große und schlagkräftige Kriegsflotte um es mit den Schiffen der Dakki aufnehmen zu können.

So kam es 1653 auf Veranlassung des Erzmagiers *Melandror* aus Sirana zum Zusammenschluss mehrerer Länder, der unter dem Namen „*Melandror-Bündnis*“ bekannt wurde. Mitglieder in diesem Bündnis waren Chulufur, Ystrien, Skae Bara, Sirana und Issengor. Der gemeinsame Vertrag sah vor, dass Teile des Staatshaushaltes der Länder in den Bau kriegstauglicher Überseeschiffe und die Ausbildung von Schiffsbesatzungen investiert werden sollte. Jedes Land verpflichtete sich, bis zum Jahre 1656 eine bestimmte Menge an Schiffen zu erbauen und diese mit gut ausgebildeten Marinesoldaten zu besetzen. Anschließend war für das Jahr 1658 ein Großangriff gegen Daktia vorgesehen.

1654 schlossen sich die beiden befreiten Länder, Inrida und Finthra, unter ihren neuen Herrschern dem Bund an und begannen ebenfalls mit dem Bau und der Ausbildung einer Kriegsflotte.

Im Sommer 1657 wurde Daktia von den sieben Ländern des Bundes offiziell der Krieg erklärt. Zeitgleich begannen die Mitgliedsländer, Teile ihrer Flottenverbände in dakkisches Hoheitsgebiet zu senden, wo es immer wieder zu Auseinandersetzungen mit der Kriegsflotte des Inselreichs kam. Diese kleineren Manöver hatten mehrere Ziele: Sie dienten zum einen als Training für die Matrosen, zum anderen als Schutz der am Pakt beteiligten Länder, die nach wie vor immer wieder von den Kultisten angegriffen wurden. Zu guter Letzt dienten sie auch dazu, die Stärke der dakkischen Kriegsflotte zu erfassen und diese bei jeder sich bietenden Gelegenheit auszudünnen.

Im Frühjahr 1658 erfolgte schließlich der vereinbarte Großangriff auf das Inselreich. Zunächst starteten die Schiffe aus Sirana, Issengor, Skae Bara und Finthra einen Angriff auf die inzwischen durch die Schiffe von Daktia errichtete Seeblockade. Die Soldaten des Inselreiches sahen sich einer gewaltigen Seemacht gegenüber, der sie zahlenmäßig weit unterlegen waren. In der Annahme, dass es sich um die gesamte Flotte des *Melandror-Bündnisses* handelte, zogen die Herrschenden aus Daktia einen Großteil der Schiffe der westlichen Seeblockade ab, um die Angriffe im Osten abwehren zu können. Sie verhielten sich damit genauso, wie die Länder des Paktes gehofft hatten. Nun hatten es die Schiffe aus Inrida, Chulufur und Ystrien leicht, durch die wenigen Schiffe der westlichen Blockade zu brechen und eine gewaltige Anzahl an Infanteriesoldaten auf die beiden Hauptinseln von Daktia zu bringen. Diese begannen sofort, die Dörfer und Städte anzugreifen. Da Daktia nicht auf einen Krieg auf dem Lande eingestellt war, waren nur we-

nige Soldaten in den Städten stationiert und die Angreifer hatten leichtes Spiel.

Nach nur wenigen Wochen brach die Seeblockade zusammen. Zahlreiche Schiffe der Dakki waren von der Flotte des Bündnisses systematisch gejagt und aufgebracht worden. Die verbleibenden Kapitäne ergaben sich der Übermacht. Nahezu zeitgleich waren auch die meisten Dörfer der Inseln befreit und die Armee des *Melandror-Bündnisses* stand vor den Toren der drei großen Städte des Landes.

Die herrschenden Kultisten in den Städten versammelten sich zu einem letzten Treffen, bei dem sie durch das Einnehmen von Gift gemeinsam in den Tod gingen.

Ende des Jahres 1658 war damit der Krieg gegen die Kulte beendet. Nach Abschluss der Kampfhandlungen begannen die Soldaten damit, die für die Dämonenseuche verantwortlichen Kreaturen auf Daktia zu suchen und zu vernichten. Aufgrund der zahlreichen kleinen und oftmals nicht einmal kartographierten Inseln, dauerte es noch zwei weitere Jahre, bis im Jahre 1660 schließlich sichergestellt werden konnte, dass sich keiner der Dämonen mehr auf einer der Inseln versteckte.

Die meisten Bewohner, die durch Zwang oder aus Angst vor der Krankheit zu Kultisten geworden waren, sagten sich wieder von den dunklen Gemeinschaften los und kehrten zum Götterglauben zurück. Viele davon bereuten ihre Taten und versuchten ihre Schuld wieder gutzumachen, indem sie regelmäßig Gottesdienste besuchten und ihr Leben nach den Vorschriften des Glaubens ausrichteten. Manche sahen die Tilgung ihrer Schuld auch darin, sich voll und ganz dem Glauben zu verschreiben. So konnten sich alle Glaubensgemeinschaften in den folgenden Jahren über zahlreiche neue Schüler freuen.

So schlimm die Zeit der Kulte auch war, sorgte sie im Endeffekte dafür, dass der Glaube stärker denn je war. Mit dem neu erstarkten Vertrauen in die Götter wurden auch die gegen Ende der Kriege bereits stark geschwächten Barrieren zum Toten Land wieder stabiler.

Es gab jedoch auch einige Kultisten, die an ihrem Glauben festhielten und kleinere, vor allem regional agierende Bünde gründeten, um ihren Dämonengötzen weiterhin zu huldigen und die Sekten wieder zu ihrem verlorenen Glanz zu führen. Viele dieser Gemeinschaften wurden bereits bevor sie viele Mitglieder anwerben konnten zum Ziel von Bewahrern und wurden zerschlagen, ehe sie größeres Unheil anrichten konnten.

Bis heute ist es noch keinem dieser Kulte gelungen, an weitreichende Macht zu gelangen.

Entschlüsselung der Arkanmatrix – 1686 nU.

Seit dem Auftauchen der Bewahrer gab es immer wieder neidische Blicke auf die sogenannten Gaben, die den Auserwählten von den Aspekten verliehen wurden und ihnen teilweise übermenschliche Fähigkeiten gaben.

Immer wieder hatten Wissenschaftler versucht, diese Fähigkeiten durch Magie zu kopieren. Viele der heute bekannten Zaubersprüche sind auf diese Bestrebungen zurückzuführen. Die Forscher konnten jedoch keine Möglichkeit finden, diese Effekte dauerhaft aufrecht zu erhalten.

Bereits seit der Erforschung der arkanen Energie durch *Ay'diras* im Jahre 523 wusste man, dass jedes Wesen und Objekt eine spezifische arkane Struktur aufweist, die es aus magischer Sicht beschreibt. Diese Struktur wurde (und wird auch heute noch) als Arkanmatrix bezeichnet. An diese Struktur werden Arenkonstrukte angelagert, um die Effekte von Zaubersprüchen hervorzurufen. Diese fremden Konstrukte werden nach einer bestimmten Zeit durch körpereigene Abwehrmechanismen wieder abgestoßen, wodurch die Wirkung des Zaubers verfliegt.

Eine direkte und dauerhafte Veränderung der Arkanmatrix konnte jedoch bisher nicht erzeugt werden. So waren Zaubersprüche immer nur temporär wirksam.

Seit vielen Jahren forschte die Ceglag *Ga'An'Ka* an der Arkanmatrix. Fern ab der Zivilisation, in der Stadt *Ha'Kla'Gn* in den tiefen Wäldern *Chulufurs*, führte sie die Arbeit ihrer Mutter fort. Diese hatte die Ergebnisse von ihrer Mutter übernommen, deren Forschung wiederum auf den Erkenntnissen ihrer Mutter beruhten und so weiter. Insgesamt konnte *Ga'An'Ka* auf die Forschungsergebnisse von über 400 Jahren Arbeit zurückgreifen.

Schon ihre Vorfahren hatten herausgefunden, dass jede körperliche und geistige Eigenschaft eines Wesen oder Objekts direkt mit der Arkanmatrix zusammenhängt beziehungsweise Auswirkungen auf diese hat. So hatten beispielsweise Personen mit blauen Augen in einem bestimmten Bereich der Arkanmatrix ein anderes Muster als Personen mit braunen Augen. Dieser Zusammenhang konnte für jedes Merkmal hergestellt werden.

Im Jahr 1686 hatte *Ga'An'Ka* ihr Ziel erreicht: Sie hatte die Arkanmatrix vollständig entschlüsselt und konnte allen Merkmalen eines Wesen oder Objekts eine bestimmte Struktur in der Arkanmatrix zuordnen.

Sie hielt ihre Erkenntnisse allerdings unter Verschluss und erzählte niemandem etwas davon, denn sie hatte die Befürchtung, dass dieses Wissen viel Unheil anrichten konnte. 23 Jahre nach dem Abschluss ihrer Forschungen, näherte sich das Leben von *Ga'An'Ka* im Jahre 1709 dem Ende. Da sie keine Kinder hatte, schickte sie ihre sämtlichen Unterlagen an den dama-

ligen Erzmagier Siranas, *Glenin Flayan*. *Ga'An'Ka* und er waren seit über 20 Jahren eng befreundet und hatten eigentlich keine Geheimnisse voreinander, aber auch er wusste bis zu diesem Zeitpunkt nicht, welchen Forschungen die Ceglag nachgegangen war, bevor er sie kennengelernt hatte.

Nach intensivem Studium des Nachlasses entschied auch *Glenin*, die Forschung geheim zu halten. Er erkannte zwar das Potenzial, hatte aber genauso wie *Ga'An'Ka* Befürchtungen, dass die gesammelten Erkenntnisse in den falschen Händen großes Unheil anrichten würden. Dennoch war seine Neugier geweckt und er begann, weiter an der Arkanmatrix zu forschen. Während *Ga'An'Ka* lediglich den Zusammenhang zwischen Strukturen der Arkanmatrix und Merkmalen von Wesen und Objekten erforscht und dokumentiert hatte, ging *Glenin* einen Schritt weiter. Er untersuchte, welche Auswirkungen eine Veränderung der Arkanmatrix auf ein Objekt hatte.

Er entwickelte Möglichkeiten, die magische Struktur eines Objektes zu verändern und beobachtete die Ergebnisse. Er musste dabei sehr langsam und vorsichtig vorgehen, denn er stellte schnell fest, dass nur dieses zum Ziel führte. Wurde die Arkanmatrix eines Objektes zu schnell verändert, hatte das zur Folge, dass sich die Energie in dem Netz ungleichmäßig verteilte und sich bei unbedachtem Vorgehen unkontrolliert entlud (was *Glenin* zu Beginn seiner Forschungen mehrfach und vor allem sehr schmerzhaft lernen musste). Dennoch gelang es ihm, im Laufe der nächsten Jahre einige Methoden zu entwickeln, die die Arkanmatrix eines Objekts dauerhaft verändern konnten. *Glenin* entwickelte z.B. die Grundlage für magische Beleuchtungen, indem er die Arkanmatrix eines Objektes so veränderte, dass es dauerhaft leuchtete.

Als sich *Glenin* im Jahre 1725 zur Ruhe setzte und seinen Posten als Erzmagier von Sirana an seine Nachfolgerin, *Karis Emeran*, abgab, weihte er diese auch in seine Forschungen ein. Sie versprach ihm, seine Erkenntnisse auch in Zukunft geheim zu halten.

Karis fand die Forschung von ihrem früheren Lehrer so interessant, dass sie diese im Geheimen weiterführte. Sie konnte dabei große Fortschritte erzielen und berichtete dem ehemaligen Erzmagier in regelmäßigen Abständen darüber. Dadurch erhielt *Karis* von *Glenin* immer wieder Hinweise, wie sie weiter vorgehen konnte, wenn sie auf Probleme stieß.

Als *Glenin* im Jahre 1732 schließlich verstarb, war die Forschung schon sehr weit fortgeschritten. *Karis* und er hatten Möglichkeiten entwickelt, Objekte dauerhaft zu verändern und ihnen magische Eigenschaften zu verleihen.

Karis reicht dieses jedoch nicht. Sie begann damit, die Veränderungen der Arkanmatrix auch an Lebewesen durchzuführen. Insbesondere in den Anfängen dieser

Arbeit fanden dabei zahlreiche Tiere den Tod. Sie konnte jedoch nach und nach Fortschritte erzielen und fand heraus, wie schnell eine Veränderung der Arkanmatrix bei Lebewesen durchgeführt werden durfte, ohne dass diese unkontrollierbar wurde. So gelang es ihr immer häufiger, Veränderungen an den Versuchstieren durchzuführen.

Nach einigen Jahren wurde ihr dieses jedoch zu langweilig. Sie beschaffte sich daher auf illegalem Wege Sklaven aus Galtir. An diesen begann sie, ihre entwickelten Techniken zu probieren und deren Arkanmatrix zu verändern. *Karis* hatte dabei ein klares Ziel vor Augen: Sie wollte es möglich machen, die Gaben der Bewahrer zu kopieren.

Die Magierin musste jedoch schnell feststellen, dass es nicht so einfach war, bei einem denkenden Wesen eine Veränderung durchzuführen. Jegliche Angst oder vorhandener Zweifel schienen eine Veränderung der Arkanmatrix zu blockieren. Nachdem sie dieses durch zahlreiche Experimente feststellen musste, verkaufte sie die Sklaven wieder nach Galtir und begann damit, sich freiwillige Versuchspersonen zu suchen. Mit enormen Geldmengen gelang es ihr, zahlreiche Personen dazu zu bewegen, sich freiwillig in den Dienst der Wissenschaft zu stellen.

Im Jahre 1743 hatte sie ihr Ziel erreicht. Nachdem sie zunächst kleinere Veränderungen durchgeführt hatte, wie zum Beispiel die Augenfarbe einer Versuchsperson zu ändern, gelang es ihr schließlich, auch größere Veränderungen hervorzurufen. Nur wenig später konnte sie nahezu alle bekannten Gaben kopieren.

Die nächsten zwei Jahre verfeinerte und vereinfachte sie ihre Techniken und veröffentlichte ihre Erkenntnisse schließlich im Jahre 1746 unter ihrem Namen. *Glenin* und *Ga'An'Ka*, ohne deren Vorarbeit die Forschungen gar nicht möglich gewesen wären, fanden dabei allerdings keine Erwähnung. Selbst heute ist den meisten nicht bekannt, dass sie die Grundlagen für die Erkenntnisse von *Karis* gelegt hatten. Ihr Name ist jedoch auch heute noch in aller Munde: *Karis Emeran*, die Magierin, die die Welt veränderte.

Die Forschungsergebnisse verbreiteten sich in rasendem Tempo bei den Magiern und Wissenschaftlern der Welt. Alle wollten lernen, wie man die Arkanmatrix verändern konnte, und sie reisten nach Sirana, um sich von *Karis* ausbilden zu lassen.

Bei den meisten folgte nach der Begeisterung jedoch genauso schnell die Ernüchterung: Das gesamte Forschungsgebiet war so komplex und vor allem so abstrakt, dass nur die wenigsten überhaupt die Grundlagen nachvollziehen konnten. Von denen, die nicht schon bei den Grundlagen verzweifelten, gelang es auch nur wenigen, die Theorie in die Praxis umzusetzen. Einige Schüler hatten bei der Veränderung eines Objektes Erfolg, scheiterten jedoch, wenn eine Veränderung an der Arkanmatrix eines Lebewesens durchgeführt werden sollte.

Dennoch gab es immer wieder vereinzelte Personen, die das notwendige Verständnis der Materie aufbrachten und denen auch Veränderungen an einer lebenden Arkanmatrix gelangen.

Es dauerte daher einige Jahre, bis sich das Wissen und die damit verbundenen Möglichkeiten über die Welt verbreiteten.

Karis forschte indessen weiter. In Sirana wurde die Anwendung von Magie schon seit vielen Jahren streng kontrolliert. Die Einführung der Magieinitiation im Jahre 1587 war nach *Karis'* Meinung zwar ein Schritt in die richtige Richtung, aber sie ging ihr nicht weit genug. Bisher musste die Anwendung von Magie bei jedem Bewohner des Landes überwacht werden, denn der verpflichtende Lehrgang klärte die Bewohner zwar auf, verhinderte aber nicht, dass dennoch unrechtmäßig Magie angewandt wurde.

Mit den neuen Erkenntnissen war es nun möglich, deutlich besser gegen den Missbrauch von Magie vorzugehen und vor allem die Überwachung deutlich zu vereinfachen.

Durch das bessere Verständnis der Arkanmatrix konnte bereits in jungen Jahren erkannt werden, wie viel magisches Potenzial in einem Kind steckte. Darauf aufbauend entwickelte *Karis* eine neue Art der Magieinitiation, die in Sirana im Jahre 1749 in Kraft trat und genauso wie der bisherige Lehrgang verpflichtend für jedes Kind war und auch heute noch ist.

Durch eine Untersuchung der Arkanmatrix des Kindes wird zunächst dessen magisches Potenzial festgestellt.

Bei Kindern, bei denen die Anlage zur Anwendung von Magie gar nicht oder nur sehr schwach ausgeprägt ist, wird die Arkanmatrix so verändert, dass sie überhaupt nicht mehr dazu in der Lage sind, Aren zu formen. Diese sogenannte „arkane Verödung“ unterbindet somit jede Anwendung von Magie. Die Veränderung behindert jedoch nicht, dass Aren durch den Körper fließen kann. So ist es dem Kind weiterhin möglich, beispielsweise magische Gegenstände zu aktivieren und zu benutzen. Lediglich die Fähigkeit, neue Arenkonstrukte zu erschaffen, wird gehemmt.

Weist das Kind ausreichend Potenzial auf, um theoretisch zu einem Zauberer ausgebildet zu werden, können die Eltern entscheiden, wie vorgegangen werden soll. Sie haben die Wahl zwischen zwei Optionen. Entweder sie lassen eine arkane Verödung durchführen und nehmen dem Kind damit die Magiefähigkeit oder sie schicken ihren Sprössling auf einen intensiven Lehrgang. Diese Schulung ist vergleichbar mit der bisherigen Magieinitiation, wurde jedoch von *Karis* um zahlreiche Themen erweitert und sehr viel umfangreicher gemacht. Obwohl der Lehrgang, der etwa ein halbes Jahr dauert, kostenlos von der Magiergilde

angeboten wird, entscheiden sich die meisten einfachen Bürger dagegen.

Wird herausgefunden, dass das Kind ein hohes Potenzial für die Anwendung von Magie hat, haben die Eltern zusätzlich die Möglichkeit, ihr Kind direkt in die Obhut einer lehrenden Organisation zu geben und dort zum Zauberer ausbilden zu lassen. Insbesondere in Sirana, wo die Magier die höchste Bevölkerungsschicht darstellen, nehmen viele Eltern dieses Angebot an. Bei besonders vielversprechenden Kindern helfen die entsprechenden Organisationen oft auch mit Geld oder besonderen Privilegien (zum Beispiel Steuersenkungen) nach, damit die Eltern sich zugunsten der Ausbildung entscheiden.

Nach der Inkraftsetzung der neuen Magieinitiation mussten sich in Sirana neben den Kindern auch alle Erwachsenen, die nur die bisherige Magieinitiation durchlaufen hatten, dem Prozess unterziehen.

Während die Veränderung bei den meisten Kindern recht problemlos durchgeführt werden konnte, stieß man bei Erwachsenen jedoch öfter auf Probleme, weil bei diesen die Veränderung der Arkanmatrix durch Angst oder Zweifel blockiert wurde. Bei vielen Erwachsenen dauerte es daher einige Jahre, in denen zahlreiche Versuche durchgeführt werden mussten, bis sie schließlich so weit waren, die Veränderung freiwillig durchführen zu lassen und zu akzeptieren.

Im Laufe der Jahre gab es nach und nach in immer mehr Ländern Personen, die eine Veränderung der Arkanmatrix durchführen konnten. Dadurch verbreiteten sich nicht nur die Möglichkeiten, die sich durch eine dauerhafte Veränderung der magischen Struktur ergaben, sondern auch die neue Magieinitiation.

Es dauert noch bis ins Jahr 1784, bis diese in allen Ländern der Welt rechtskräftig und damit verpflichtend für alle Bewohner war. Heute ist sie ein fester Bestandteil in allen Rechtssystemen. Genauso wie früher werden harte Strafen verhängt, wenn jemand die Initiation umgeht.

Der Fluch – 1805 - 1817 nU.

Irgendwann in der Zeit der Inquisition, um das Jahr 1600 herum, erbeutete der Pirat *Rakam Tarikos* bei einem seiner Raubzüge von einem Handelsschiff aus Skae Bara eine Truhe, in der sich mehr als zehntausend Münzen befanden. Wie unter seinem Kommando üblich, wurde der gewaltige Schatz vorerst unter Deck verstaut, um ihn im nächsten Hafen unter der Mannschaft aufzuteilen. Es gab jedoch einige Matrosen, die nicht so lange warten wollten, und die sich schon vorab einige Münzen aus der Truhe nahmen. Als sie dabei von *Rakam* entdeckt wurden, war er so erbost darüber, dass er beschloss, ein Exempel an ihnen zu statuieren. Er verzichtete dabei ganz bewusst auf die seemannstypischen Bestrafungen und

ließ die Männer vor versammelter Mannschaft wie gewöhnliche Verbrecher kurzerhand an den Rahen aufhängen. Das sorgte jedoch für viel Unmut bei der Besatzung. Die Männer hätten kein Problem damit gehabt, wenn die Diebe auf dem üblichen Weg bestraft worden wären, zum Beispiel durch Kielholen oder Auspeitschen, aber das Aufhängen empfanden sie als Respektlosigkeit ihren Kameraden gegenüber.

Als einer der Matrosen seinen Unmut äußerte und *Rakam* ihn daraufhin ebenfalls hängen lassen wollte, eskalierte die angespannte Situation und es kam zum Kampf. Obwohl die Unterstützer des Kapitäns in der Unterzahl waren, konnten sie die Auseinandersetzung für sich entscheiden, trugen jedoch zahlreiche Verletzungen davon. Von den meuternden Matrosen überlebten nur wenige, die zur Strafe über die Planke geschickt wurden und mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit in den Fluten ertranken.

Etwas später erreichten *Rakam* und seine verbliebenen Männer eine der zahllosen kleinen Inseln des Inselreiches Daktia. In der Zwischenzeit waren die meisten Mitstreiter des Kapitäns, die den Kampf an Bord überlebt hatten, ihren Verletzungen aufgrund der schlechten medizinischen Versorgung an Bord erlegen. So schleppte *Rakam* zusammen mit den letzten beiden Männern die Kiste mit den Münzen an Land. Wenig später starben die völlig entkräfteten Männer und der Kapitän saß auf der unbewohnten Insel fest, denn er konnte das Schiff nicht alleine segeln und das Beiboot war während eines Sturmes verloren gegangen.

Nach wenigen Tagen, *Rakam* war dem Ende nah, bekam der sterbende Kapitän Besuch von einem mysteriösen Mann. In seinem Logbuch, das er auch auf der Insel weiterführte, beschrieb ihn *Rakam* als „dunkle Gestalt, die das Licht um sich herum verschlang.“ Der Mann fragte *Rakam*, ob er noch einen letzten Wunsch habe, bevor er stirbt. Der Kapitän erzählte ihm die Geschichte des Schatzes und bat den Mann darum, dafür zu sorgen, dass ihn kein Seemann mehr begehrte. Der Fremde versicherte *Rakam*, dass er sich darum kümmern würde und verschwand auf dem gleichen mysteriösen Weg wie er gekommen war. Kurz darauf starb der Kapitän.

Lange Zeit wurde die Truhe voller Münzen nicht gefunden. Im Jahr 1805 geriet der Fischer *Mahnwir* aus Daktia in einen Sturm und strandete mit seinem Boot auf der kleinen unbewohnten Insel. Als er sich am Strand nach Material für die Reparatur seines Bootes umsah, stieß er auf die halb im Sand versunkene Kiste. Er konnte sein Glück kaum fassen und dankte den Göttern für den plötzlichen Reichtum. Nachdem er sein Boot geflickt hatte, verstaute er die Truhe an Bord und machte sich auf den Heimweg. Das auch in der Kiste liegende Logbuch ließ er unbeachtet, nicht zuletzt, weil er nicht lesen konnte.

Mahnwir begann recht schnell damit, das Geld mit vollen Händen auszugeben, an Freunde zu verschen-

ken und freizügig herum zu erzählen, woher er die Münzen hatte. Nach nur wenigen Tagen musste *Mahnwir*, als er nach einer seiner Feiern nach Hause kam, feststellen, dass ihm die Truhe gestohlen worden war. Bis heute ist nicht endgültig geklärt, wer den Diebstahl begangen hat und wo die Kiste hingebracht wurde. Es gibt jedoch Indizien, die darauf hindeuten, dass sie im Auftrag der Familie *Smarits*¹ gestohlen wurde.

Kurz darauf passierte merkwürdiges mit *Mahnwir*: Immer, wenn er mit Wasser in Kontakt kam, führte dieses an der berührten Stelle auf seiner Haut zu einer äußerst schmerzhaften Verwundung, die einer Verbrennung ähnelte. Das gleiche Phänomen trat auf, wenn er sich Wasser näherte. Für ihn fühlte es sich an, als würde er sich einem Lavafluss nähern, der immer heißer wurde, je weiter er heranging. Die schlimmste Auswirkung war jedoch, dass er nichts mehr trinken konnte, ohne sich seine Organe zu verbrennen.

Die Ärzte waren ratlos und konnten die Ursache dafür nicht herausfinden. Erst als sich *Mahnwir* in seiner Not Hilfe suchend an einen Priester wandte, konnte dieser herausfinden, dass irgendeine Art magischer Effekt auf dem Fischer wirkte. Der Geistliche erzielte jedoch mit allen bekannten magischen Heilungen keine Linderung. Selbst als er noch weitere Priester hinzuzog, um mehrere Heilzauber gleichzeitig auf *Mahnwir* zu wirken, zeigte sich keine Wirkung.

Die äußeren Auswirkungen der Krankheit konnten wie eine normale Verbrennung versorgt werden und auch durch herkömmliche und magische Heilung gelindert werden. Das löste jedoch nicht das Problem, dass *Mahnwir* nur noch unter enormen Schmerzen Flüssigkeit zu sich nehmen konnte. Schon wenige Tage später waren seine inneren Organe so stark in Mitleidenschaft gezogen, dass er unter quälenden Schmerzen starb.

Es dauerte nicht lange, bis sich die gleichen Symptome auch bei anderen Personen zeigten. Scheinbar willkürlich und ohne Zusammenhang zwischen den Betroffenen, breitete sich das zunächst für eine Krankheit gehaltene Übel im gesamten Inselreich und schließlich auch über seine Grenzen hinaus aus.

Fieberhaft arbeiteten Ärzte und Wissenschaftler daran, die Ursache und eine Heilmöglichkeit zu finden. Relativ schnell erkannten sie, dass es sich nicht um eine Krankheit handelte, denn es wurden mit den bisher bekannten Techniken keinerlei Erreger gefunden. Zudem wiesen alle Patienten bei entsprechenden magischen Untersuchungen eine leicht dämonische Aura auf. Zunächst nahm man an, dass es sich wieder um eine Dämonenseuche handelte. Aber die Symp-

¹ Daktia wird von drei großen Händlerfamilien regiert. Die *Smarits* sind die Kleinste davon.

tome ließen sich nicht mit den üblichen Behandlungsmöglichkeiten bei einer dämonischen Beeinflussung beheben. Eine Vergiftung konnte ebenfalls nach eingehenden Untersuchungen ausgeschlossen werden. Daher blieb nur eine letzte Möglichkeit: Es musste sich um einen Fluch handeln.

Nach zwei Jahren hatte sich der Fluch über die gesamte Welt verbreitet. In allen Ländern waren hohe Verluste zu beklagen und die Wissenschaftler waren noch immer ratlos. Selbst die Kombination von allen bekannten Heilzaubern konnte keine Linderung verschaffen. Alle betroffenen Personen starben einen qualvollen Tod, entweder durch die massiven Verbrennungen oder durch Verdursten.

Im Jahre 1806, etwa ein Jahr nach der Erkrankung *Mahnwirs*, konnte der Magier *Dargur* aus Bakuria schließlich herausfinden, wie sich der Fluch übertrug. Anscheinend war der Schatz, den der Fischer gefunden hatte, mit dieser mächtigen Verwünschung belegt worden. Nach Sichtung des Logbuchs von *Rakam* kam *Dargur* zu dem Schluss, dass die dort erwähnte dunkle Gestalt den Fluch ausgesprochen haben musste.

Nach weiteren Untersuchungen kam der Magier zu dem Ergebnis, dass alle Münzen aus dem Schatz mit dem Fluch belegt worden waren und diesen bei Berührung nicht nur auf Lebewesen, sondern auch auf andere Münzen übertrugen. Es musste also davon ausgegangen werden, dass mittlerweile ein Großteil des sich im Umlauf befindlichen Geldes verflucht war.

Dargur sendete seine Erkenntnisse umgehend in alle Länder der Welt. Zur Prävention und zur Eindämmung der Verbreitung des Fluches sah er nur die Möglichkeit, alle Münzen aus dem Verkehr zu ziehen. Zunächst stieß dieser Vorschlag jedoch auf einigen Widerstand, weil Ratlosigkeit bestand, wie die Wirtschaft ohne Geld funktionieren sollte.

Als sich die Entdeckung allerdings herumsprach, verzichteten immer mehr Bewohner von sich aus auf die Bezahlung mit Münzen. Insbesondere in ländlichen Gegenden besann man sich sehr schnell wieder auf den Tauschhandel. Probleme gab es vor allem bei den Personen der oberen Schichten, die ehemals als reich galten. Da diese nur selten eigene Produktionen hatten, bestand ihr Reichtum vor allem aus Münzen. So mussten sie ihre Wertgegenstände gegen Lebensmittel und andere Gebrauchsgüter eintauschen, was natürlich zu sehr viel Unmut führte. Schwierig war es auch, die staatlichen Ausgaben zu tätigen, da in den meisten Staatskassen nur Münzen waren.

Dennoch war das Einziehen aller Münzen der einzige Weg, um dem Fluch Einhalt zu gebieten. Es dauerte noch weitere sechs Jahre, bis im Jahr 1813 schließlich alle Bürger ihr Geld abgegeben hatten und dafür einen sogenannten Vermögensschein erhielten, mit dem sie nach Aufhebung des Fluchs die gleiche Menge Mün-

zen wieder zurück bekommen sollten wie sie abgegeben hatten.

Die abgegebenen Geldstücke wurden zunächst eingeschmolzen und sollten zu anderen Gegenständen weiterverarbeitet werden. Allerdings war das Metall auch nach der Schmelze weiterhin mit dem Fluch belastet. So wurden die meisten Münzen auf hoher See im Wasser versenkt, damit sie nicht mehr zu erreichen waren.

In den Jahren bis zur endgültigen Vernichtung aller Münzen gab es tausende Tote durch den Fluch. Zudem kam es in vielen Ländern zu einer Umverteilung von Reichtum. Plötzlich hatten die ehemals Reichen kein Vermögen mehr, während einfache Handwerker und Bauern einen beträchtlichen Besitz anhäufen konnten. Zahlreiche Händler mussten ihre Läden schließen. Insbesondere, wenn sich herumsprach, dass ein Kaufmann eine verfluchte Münze weitergegeben hatte, wurde sein Geschäft gemieden. Es bestand die Befürchtung, dass sich der Fluch bereits auf sein gesamtes Vermögen ausgebreitet hatte.

Während die Münzen in allen Ländern eingesammelt wurden, widmeten sich zahlreiche Forscher auch weiterhin der Heilung des Fluchs. Im Jahre 1812 gelang es ihnen endlich, ein magisches Ritual zu entwickeln, mit dem man Betroffene von den Auswirkungen befreien konnte. Das sorgte für große Erleichterung in den Ländern. Es löste aber nicht das Problem, dass keine Münzen mehr genutzt werden konnten, denn das Ritual schien auf die Geldstücke keinerlei Wirkung zu haben.

Um einen vollständigen Zusammenbruch der Wirtschaft zu verhindern, forschten Wissenschaftler bereits seit *Dargurs* Nachricht an einer Möglichkeit, wie man die Bezahlung mit Münzen ersetzen konnte. Es wurden zahlreiche alternative Möglichkeiten entwickelt, die oftmals auch abstruse Formen annahmen. Es erwies sich jedoch keine dieser Ideen als praktikabel und umsetzbar.

Es gab jedoch einen findigen Magier aus Farness, *Eremus Valikor*, der schon seit der Veröffentlichung von *Karis Emerans* Abhandlung über die Veränderung der Arkanmatrix begeistert in diesem Fachgebiet forschte. Er hatte die Idee, das Vermögen einer Person direkt in dessen Arkanmatrix zu verankern. Nach der Entwicklung entsprechender Veränderungen und deren Erprobung, konnte *Eremus* im Jahr 1817 das Ergebnis präsentieren.

Die Veränderung sorgte dafür, dass eine beliebige Geldsumme innerhalb der Arkanmatrix gespeichert werden konnte. *Eremus* bezeichnete dieses Geld als „*Arkane Vermögen*“. Zum Bezahlen konnte die Person per Gedankenkraft maximal so viele Einheiten, wie ihr zur Verfügung standen, auf die Arkanmatrix einer anderen Person übertragen. Wie alle Veränderungen an der Matrix konnte dieser Transfer nur stattfinden,

wenn beide Beteiligten dem Prozess freiwillig zustimmten. Ein Missbrauch war damit ausgeschlossen.

Farness war das erste Land, in dem im Jahr 1819 das arkane Vermögen eingeführt wurde. Die anderen Länder der Welt folgten diesem Beispiel jedoch recht bald in den folgenden Jahren.

Nach der Einführung konnten die Bewohner der Länder mit ihrem Vermögensschein kostenlos die Veränderung durchführen und das abgegebene Vermögen direkt an ihrer Arkanmatrix speichern lassen. Nachdem alle Erwachsenen mit Vermögensschein ihr arkane Vermögen erhalten hatten, durften auch alle anderen Bewohner kostenlos ihre Arkanmatrix modifizieren lassen. Etwa ein Jahr nach Einführung waren alle Bewohner des jeweiligen Landes mit der entsprechenden Veränderung ausgestattet.

Heutzutage wird die Modifikation der Arkanmatrix bei jedem Kind im Zuge der Magieinitiation durchgeführt. Es gibt somit in der zivilisierten Welt nahezu keinen Bewohner mehr, der diese Veränderung nicht hat.

Die Gegenwart – 2100 nU.

Man schreibt heute das Jahr 2100 nach Untergang.

Immer wieder kommt es zu teilweise recht heftigen Grenzstreitigkeiten, die nicht selten in Kämpfen

ausgefochten werden. Es wird intrigiert, manipuliert, und gerade in höheren Schichten gönnt man seinem Nachbarn teilweise die Butter auf dem Brot nicht. Oftmals wird diese Rivalität noch durch Angehörige der dunklen Kulte verstärkt, die sich in die herrschenden Schichten einschleichen und die Saat des Bösen säen.

Auch jetzt kommt es immer wieder zu Übergriffen von Dämonen, die die Barrieren mit Hilfe der Kultisten überwinden konnten oder von ihnen beschworen wurden, um ihre bösen Pläne zu unterstützen. **Inzwischen gibt es vier große dunkle Gemeinschaften, die sich über Samyra verteilt und ihre Finger nach nahezu jedem Land ausgestreckt haben und dort teilweise in führenden Positionen versuchen, die Welt ins Chaos zu stürzen.**

Zudem sind die Angriffe der Primitiven nicht abgebrochen, die es insbesondere auf Reisende oder Bauernhöfe außerhalb der befestigten Siedlungen abgesehen haben.

Hinzu kommen noch Probleme, die schon in früheren Zeiten aufgetaucht sind und nichts mit der geschichtlichen Entwicklung zu tun haben: umherwandelnde Untote, marodierende Räuberbanden, aggressive Monster verschiedenster Art und noch vieles mehr.

Über mangelnde Beschäftigung können sich die Bewohner in der heutigen Zeit also nicht beklagen. Es gibt eigentlich keinen Platz auf Samyra, wo sie nicht anzutreffen sind oder an dem sie nichts zu tun haben.