

## Kapitel II

# Der Barde

### Die Geschichte Samyras

**M**it einiger Mühe erreichten Ailco und Alharrassan die „Bühne“: eine aus Holz erbaute, etwa zwanzig Zentimeter hohe Erhöhung, die gerade einmal maximal zwei Quadratmeter maß. Auf ihr stand der Barde der Taverne und gab ein sehr zweideutiges Trinklied zum Besten, das von zahlreichen Gästen mitgegrölt wurde.

Während sie auf das Ende des Liedes warteten, hatte Ailco genug Zeit, sich den Sänger einmal genauer zu betrachten. Es handelte sich um einen Menschen, der nicht im Geringsten den Idealvorstellungen eines Barden entsprach. Er hatte durch irgendwelche Umstände einen Unterschenkel verloren und ihn durch ein Holzbein ersetzt. Sein Gesicht zierte eine lange Narbe, die sich über das linke Auge zog, das von einer schwarzen Augenklappe bedeckt war, vermutlich weil es durch die Verletzung stark in Mitleidenschaft gezogen worden war. Er trug ein ehemals weißes Hemd, das durch allerlei Flecke verziert war, eine einfache Leinenhose, die an zahlreichen Stellen geflickt worden war, und dazu einen riesigen Schlapphut aus schwarzem Leder, dessen Stil Ailco völlig unbekannt war. Alles in allem sah der Barde, wenn man auch einmal den um die Hüfte geschnallten Krummsäbel beachtete, eher wie ein Pirat als wie ein gesellschaftlich anerkannter Sänger aus. Ailco fragte sich zum wiederholten Male, wo er hier eigentlich gelandet war. Aber er war sich auch darüber im Klaren, dass es in ganz Sirana keine andere Stadt gab, in die er hätte gehen können, außer Kal Hadun. Hier trafen sich alle Verbrecher und Verstoßenen des Landes, also letztlich alles Leute, die eine nicht mehr ganz tadellose Vergangenheit hatten. Frustriert musste Ailco sich eingestehen, dass er durch seine Machenschaften genau hierher gehörte – und es war immer noch besser, als im Gefängnis zu landen.

Nach wenigen Minuten Warten war der Barde endlich fertig mit seinem Gebrüll (anders konnte man es einfach nicht nennen...) und Alharrassan sprach ihn an: „Grüß dich, Feroll!“ Der Sänger nickte ihm fast beiläufig zu und fragte: „Wen schleppst du denn hier an? Hat sich wohl ein wenig verirrt, der Kleine, was?“ Ailcos Stirn legte sich in Falten, als er zu einer ärgerlichen Antwort ansetzen wollte, aber Alharrassan kam ihm zuvor: „Das ist ein neuer Kunde von mir, ich zeige ihm ein wenig die Stadt und die wichtigsten Leute hier.“ „Oh, dann erlaubt mir, mich vorzustellen“, sagte der Barde zu Ailco gewandt. „Ich bin Feroll, der Barde des Paradieses.“ Er zog seinen Hut, unter dem ein Schopf schwarzen, krausen Haars zum Vorschein kam und verbeugte sich vor Ailco. „Ich verwöhne die Leute hier in diesem Etablissement mit meinen Liedern und erzähle ihnen Neuigkeiten über Land und Leute und natürlich die überlieferten Sagen und Geschichten der Gegend. Was führt dich hierher?“ „Ich dachte, du könntest ihm ein wenig über die Welt im Allgemeinen erzählen“, antwortete Alharrassan an Ailcos Stelle, was diesen dazu veranlasste, eine Augenbraue hochzuziehen und den Verasti leicht verärgert anzublicken. Der aber ließ sich nicht beirren und redete weiter: „Er kommt aus Diran Fahr und weltfremd wie die Leute dort, weiß er nicht wirklich viel über das, was so vorgeht. Gib doch einmal ein paar von deinen Geschichten zum Besten, erzähle ihm ein wenig über Land und Leute, den Glauben und noch ein bisschen mehr. Den Rest übernehme ich dann wieder.“ „Na schön, aber ein paar Zinnmünzen sollten dafür schon drin sein...“ Ohne sich auf große Verhandlungen einzulassen, griff Ailco ein weiteres Mal in seinen Beutel und zog drei Münzen hervor. „Das muss reichen.“ Feroll blickte auf die Münzen, ergriff sie und sagte dann: „Gut, aber dafür gibt es nur die Kurzfassung. Wenn das reicht...“, resignierend zuckte er mit den Achseln, „Lass uns da drüben hinsetzen, ist irgendwie gemütlicher, als hier herumzustehen.“ Ohne auf eine Antwort zu warten, verließ der Barde seine Bühne und durchquerte die Schankstube, um an einem kleinen Ecktischchen Platz zu nehmen. Ailco folgte ihm,

während Alharrassan sich wieder an die Bar setzte.

„Wie wäre es, wenn du uns etwas zu trinken spendierst?“, fragte Feroll, als Ailco sich gesetzt hatte. „Das lockert meine Zunge etwas, dann fällt das Erzählen leichter.“ Geld scheint hier wirklich alles zu regieren, dachte Ailco, winkte dann aber eine der wenigen Kellnerinnen herbei und bestellte für sich und seinen selbsternannten Gast jeweils einen Humpen von dem nicht gerade leckeren Gesöff.

Als es endlich gebracht wurde, nahm Feroll erst einmal einen großen Schluck, wischte sich die Reste des ohnehin schon wenigen Schaums von den Lippen, was seinem Hemd einen weiteren Fleck am Ärmel bescherte, und begann zu erzählen...

# Die Geschichte Samyras

## In grauer Vorzeit – ca. 500.000 vU.

Vor vielen, vielen Jahrtausenden wurde die Welt Samyra von übernatürlichen Wesenheiten, den sogenannten Aspekten, erschaffen. Sie formten die Welt mit ihren bloßen Gedanken (soweit man bei solchen Entitäten überhaupt von Gedanken sprechen kann), sie erschufen Gebirge, Wälder und Wüsten, füllten die Ozeane und Flüsse mit Wasser und sorgten für das Wetter und die Jahreszeiten. Sie bevölkerten die neue Welt mit Lebewesen, denen sie die Fähigkeit gaben, sich zu entwickeln und zu verbreiten. Aber sie schufen auch den Kreislauf aus Leben und Tod.

Zu Beginn 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. Durch die fehlende Bewahrung von Wissen stagnierte allerdings die Entwicklung der Kreaturen, und 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 weiterzuentwickeln, Wissen zu vermitteln und zu bewahren und über sich selbst zu reflektieren. 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 und der Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Individuen zu.

## Die frühen Jahre – ca. 100.000-100 vU.

Mit diesen Grundlagen ausgestattet, entwickelten sich die Rassen der Welt in einem rasanten Tempo. Insbesondere durch das relativ friedliche Leben der Völker miteinander kam es nur sehr selten zu Kriegen oder anderen Übergriffen zwischen den Rassen. Vielmehr konzentrierte man sich darauf, die gegebene Intelligenz zu nutzen und sich auf die Forschung und die Entwicklung des gesellschaftlichen Gefüges zu konzentrieren. Das Land war fruchtbar und wurde zum Ackerbau oder

zur Viehzucht genutzt. Hiermit wurde so viel Überschuss produziert, dass die Wirtschaft florierte und sich niemand über Armut beklagen musste. Aber auch wenn es einmal zu einer Missernte oder zu anderen Ausfällen kam, half man sich gegenseitig mit den vorhandenen Überschüssen.

Regiert wurde Samyra zu dieser Zeit von einem Konzil, in dem sich die ältesten und weisesten Angehörigen jeder Rasse versammelten. In solch ruhigen Zeiten tagten sie aber nur selten und wenn, dann in der Regel nur, um zu beraten, welche Forschungsziele man sich als Nächstes stecken sollte.

Vertreten in diesem Rat waren die Menschen, die sich in der riesigen Gemeinschaft vor allem um den Anbau von Nahrungs- und Genussmitteln sowie um die Züchtung von Haus- und Nutztieren kümmerten.

Als zweite Rasse gab es die Aftaleeni. Diese zierlichen, amphibisch veranlagten Wesen 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 war ein Angehöriger der Ceglags, einer Rasse, die starke Ähnlichkeit mit den Menschen aufwies, aber mächtige gefiederte Schwingen auf dem Rücken trug. 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 und der Weitervermittlung von Wissen zuständig.

Auch ein Zwerg war mit im Rat der Rassen. Kleiner als die Menschen, lebten die Zwerge überwiegend unterirdisch und bauten die Rohstoffe der Welt ab. Sie waren die Rasse, die maßgeblich den technischen Fortschritt vorantrieb, zudem waren sie 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 Zwergen zusammen, um sie bei ihren Schmiedearbeiten mit ihrer Kunstfertigkeit zu unterstützen.

Natürlich gab es auch noch andere Wesen, die die Welt bewohnten, aber nur wenige davon waren feindlich oder aggressiv. Durch die Größe der Landmasse kam es nur sel-

ten zu nennenswerten Übergriffen der Primitiven, da sie genügend Raum hatten, auf den sie ausweichen konnten. Sollte es doch einmal zu Angriffen kommen, wurden diese (zumeist von den kämpferischen Menschen und Zwergen) schnell zurückgeworfen.

Und so beschäftigte man sich vor allem mit der Forschung, hauptsächlich vorangetrieben durch die Aftaleeni und Zwerge, deren Mischung aus Magie und Technik die erstaunlichsten Ergebnisse erzielte.

## Die Katastrophe – 100-0 vU.

Ungefähr im Jahre 100 vor Untergang (vU.) kam es allerdings zu einer Entscheidung des Hohen Rates, die folgen-schwere Konsequenzen nach sich ziehen sollte. Nachdem alle bis dahin laufenden Forschungen abgeschlossen waren, entschied das Konzil, sich auf die Suche nach Wegen in andere Welten zu machen, denn es waren sich alle einig, dass es Parallelwelten zu Samyra gab.

In einem Land, das es mittlerweile nicht mehr gibt, trafen sich die mächtigsten Zauberer der Welt und entwickelten Theorien über Weltentore, von denen man sich erhoffte, dass man durch diese regen Kontakt zu den anderen Welten haben und mit diesen sogar Handel betreiben könnte. Und so nahm das Unglück seinen Lauf, denn in einer friedlichen Welt wie dem damaligen Samyra hatte man völlig außer Acht gelassen, dass es vielleicht auch Welten geben könnte, in denen nicht alles so ruhig und harmonisch war.

Nach vielen Jahren Forschung, heute nimmt man an, dass es ungefähr 100 gewesen sein müssen, und einigen Rückschlägen und Fehlversuchen, gelang es, Kontakt zu einer Parallelwelt aufzubauen. Doch die Formel für das Weltentor war an einigen Stellen noch fehlerhaft und so geschah es, dass sich nicht nur ein Tor öffnete, sondern sich an mehreren Stellen auf Samyra, insbesondere dort, wo eine Konzentration arkaner Macht vorzufinden war, die Welt auftat und Durchgänge zu den dämonischen Gefilden schuf. Und als ob dieses noch nicht genug gewesen wäre, trat das schlimmste Ergebnis ein, das man nicht einmal zu träumen gewagt hatte: Die fremde Welt war das absolute Gegenteil von Samyra. Sie war unfruchtbar, die Kreaturen dort waren aggressiv und gewalttätig. Ihr einziges Ziel war, sich gegenseitig zu quälen und zu töten.

Nun, da sie Zugang zu der blühenden Welt Samyras hatten, ließen sich die Dämonen nicht lange bitten, sondern nutzten die Gelegenheit, um dort Unheil, Angst, Schrecken, Zerstörung und Krieg zu bringen. Sie überfluteten Samyra in immer größeren Wellen und vernichteten, was sie zu Gesicht bekamen, seien es Menschen, Tiere oder einfach nur die Natur.

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 – 0-200 nU.

Hastig versuchten die Überlebenden der ersten Übergriffe, sich gegen die Armeen der Dämonen zu stellen, aber zu schwach waren ihre Waffen, wenig effektiv nur die Magie. Viele fanden den Tod in den Dunklen Horden.

Schnell begriff man, dass man keine Erfolgsaussichten mit den bis dahin entwickelten Waffen und Zaubern hatte.

Überhastet wurden Schutzvorrichtungen erbaut, in denen sich die Überlebenden verkriechen konnten. Die Menschen bauten sich große unterirdische Bunker, die sie magisch versiegelten und so versuchten, ein wenig Schutz vor dem Bösen zu erlangen, während die Aftaleeni und Ceglags mächtige Schutzwälle reiner Magie um ihre Städte, die in den tiefen Wäldern Samyras gelegen waren, errichteten.

Die Zwerge 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.

Die ersten Bastionen, die dem Ansturm der Dämonen zum Opfer fielen, waren die Siedlungen der Aftaleeni und der Ceglags. Durch die starke Erschütterung der natürlichen Ressourcen und somit Schwächung der gesamten Natur versagten nach und nach die Schutzmechanismen der Städte und Dörfer. 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.

Nachdem die hastig versiegelten Bergwerke der Zwerge und Nigros von den Dämonen ohne nennenswerten Widerstand eingenommen werden konnten, sammelten sich die überlebenden Flüchtlinge 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, um über ernsthafte Gegenangriffe nachzudenken.

Mit der Schmiedekunst der Zwerge, der Kunstfertigkeit der Nigros und der Magie der Aftaleeni wurden Waffen geschaffen, die die Welt bis dato noch nie gesehen hatte. Meisterstücke der magischen Schmiedekunst, belegt mit Bannzaubern und Kraftverstärkern. Mit diesen Waffen wollten die Regimenter der Zwerge 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 Menschen und Zwerge sich 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. Man hatte sie vor mehreren hundert Jahren verboten, weil vereinzelt angefangen wurde, sie für

üble Machenschaften einzusetzen. 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, während wiederum neue Waffen geschmiedet wurden, die ganz speziell darauf zielten, die Schwächen der Dämonen auszunutzen, um ihnen noch mehr Schaden 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 Zwerge 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 herniederhageln 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, wurden sie im Endeffekt gezwungen, ihre Verteidigungslinien weiter zurückzuziehen.

Immer mehr von ihnen wurden aufgerieben, immer weiter mussten sich die Linien zurückziehen – und es war nur noch eine Frage von wenigen Jahren, bis auch der Letzte von ihnen den Tod – oder Schlimmeres – finden würde. Daher entschied der Hohe Rat sich schließlich für eine gewagte Aktion: Man entsandte Botschafter zu den primitiven Völkern. Zu den Orks, Goblins, Ogern, Trollen, Riesen und allen anderen halbintelligenten Wesen, die auch nur annähernd eine gesellschaftliche Struktur aufgebaut hatten, wurden diese Diplomaten geschickt. Ohne geordnete Struktur und wenig Zusammenhalt war es den Stämmen 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 bewogen 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.

Aber auch auf der Gegenseite sorgte man für Unterstützung: Immer mehr Soldaten schlossen sich den Reihen der Dämonen an. Die Deserteure hatten den Glauben an einen Sieg aufgegeben und wollten am Ende nicht auf der Seite des Verlierers stehen. So wuchsen die Heere der dunklen Horden weiter, während die Zahl der Widerständler immer geringer wurde. Meter um Meter wurde um den Sieg gerungen und die Verteidiger mussten immer weiter zurückweichen.

Schließlich standen sich die Truppen ein letztes Mal gegenüber. Die Widerständler wussten, dass diese eine Schlacht

über ihr Schicksal entscheiden würde – entweder sie würden siegen oder sie waren dem Untergang geweiht. Die Wüste des heutigen Rasharr im Rücken konnten sie keinen Rückzug machen, da sie in der unbarmherzigen Einöde keinerlei Überlebenschancen gehabt hätten.

## *Göttlicher Eingriff – 200-202 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 einer intelligenten Rasse auf Samyra und mischten sich unter die Regimenter der Widerständler. Seite an Seite mit ihrer Kreation kämpften sie erbittert um jeden Meter Land, um jedes Leben. Mit dieser übernatürlichen Unterstützung gelang es den Völkern, die Dämonen und ihre Verbündeten immer weiter zurückzudrängen, nicht zuletzt auch dadurch, dass die Aspekte ihre Fähigkeiten nutzten, Gefallene wieder ins Leben zurückzuholen, zu heilen, zu verstärken und vor allem zu motivieren. 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 fast zwei Jahre 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 gravierender 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.

Da zur damaligen Zeit keine Dämonen bekannt waren, die über oder im Wasser reisen konnten, mussten die Aspekte jeglichen Landzugang zum noch verbleibenden fruchtbaren Bereich Samyras versperren. So schufen sie Barrieren aus übernatürlicher Kraft, die die heutige Welt gegen das vernichtete und unfruchtbare Land abgrenzen.

Am Ort der letzten Schlacht, im Süden des heutigen Rasharr, wurde eine undurchdringliche Barriere aus reiner Magie errichtet, die jegliches Durchdringen unmöglich macht. Am Übergang zum Kontinent Valkar errichteten die Aspekte eine uneinnehmbare, viele hundert Kilometer lange Mauer aus reinem und ursprünglichem Fels, die durch nichts zerstört werden kann. Den Norden der Welt überzogen sie mit einer Schicht aus Eis und senkten die Temperaturen so stark, dass nur noch reine Eiselementare überhaupt eine Überlebenschance haben. Zudem wurden die Lufträume über den Bollwerken und den Meeren gesichert, so dass es nicht mehr möglich ist, sie in jeglicher Höhe zu überfliegen. Sobald man dieses macht, wird man von einem mächtigen Blitz getroffen, der mit der Energie mehrerer Aspekte geladen ist und jegliche Kreatur vernichtet – auch heute noch!

## Eine Welt im Wandel – 202-891 nU.

Nach einem Krieg, der über 200 Jahre andauerte, waren die Armeen der Dämonen vorerst geschlagen und vertrieben. Aber zu welchem Preis? Weite Teile Samyras waren vollständig vernichtet, zum einen durch die Taten der böartigen Kreaturen, zum anderen durch die vernichtende Magie. 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, die Verbleibenden mussten sich in den vergleichsweise kleinen Teil der bekannten Welt zurückziehen, wo die letzten Reste fruchtbaren Landes waren, und hatten eine anstrengende Aufbauzeit vor sich.

Nichts war wie früher – und die Welt veränderte sich.

Die erste große Veränderung, die die neuen Siedler feststellten, war ein Wandel in der Magie. Immer wieder versagten altbekannte Zauberformeln, immer mehr merkten die wenigen verbliebenen Aftaleeni, dass sie einfach keine magischen Effekte erzeugen konnten oder die erzeugten Wirkungen völlig anders waren als erhofft und gewohnt. Aber auch immer häufiger war es anderen Völkern, teilweise sogar den halbintelligenten Kreaturen, möglich, Magie zu wirken.

So begannen einige Wissenschaftler, dieses Phänomen zu erforschen und stießen darauf, dass durch die Weltentore nicht nur böartige Kreaturen nach Samyra gelangt waren, sondern auch ein Großteil der arkanen Kraft dieser Welten. Diese Mächte durchfluteten nun die gesamte Welt und sorgten dafür, dass nicht nur die altbekannte Magie nicht mehr funktionierte, sondern riefen vermutlich auch alle anderen Veränderungen hervor.

Heutzutage wird diese Kraft, die man auf den Namen „Mana“ taufte, genutzt, um magische Effekte zu erzielen, indem man per Gedankenkraft diese Kraftflüsse bündelt und durch diese Ansammlung von arkaner Energie die Naturgesetze nach seinem Willen beugt.

Die zweite Veränderung, die sich relativ schnell bemerkbar machte, war eine gesteigerte Aggressivität. Es kam immer wieder zu Streitigkeiten zwischen den einzelnen Rassen, die sich gegenseitig die Schuld für die vergangenen Geschehnisse gaben. Auch die anderen Völker der Welt wurden zunehmend gewalttätiger. Es kam wiederholt zu Übergriffen von Orks, Trollen oder anderen Lebewesen auf die gerade neu errichteten Siedlungen der Völker, getrieben von Neid, Hunger oder einfach aus purem Vergnügen an der Vernichtung. Das führte letztlich dazu, dass sich die Bewohner Samyras nur noch bewaffnet aus dem Haus trauten und zunehmend Kampf- oder Zaubertaining nahmen, um ihr wenig Hab und Gut verteidigen zu können.

Nachdem man einige Jahre damit gelebt hatte, spalteten sich immer mehr Gruppen ab und gründeten in anderen Teilen des Landes eigene Siedlungen, in denen sie in der Regel getrennt nach Rassen ihr Leben führten und sich ihre eigenen Regeln machten.

Das Konzil verlor immer mehr an Macht und zerfiel aufgrund aufkommenden Rassenhasses immer weiter, bis es

schließlich zerstritten völlig zerbrach. Schließlich machten sich viele neu gegründete Siedlungen selbständig, stellten eigene Herrscher und beanspruchten Landstriche für sich. Es kam zur Länderbildung.

Nach ungefähr 150 Jahren machte sich die dritte Veränderung bemerkbar. Immer wieder kam es bei Neugeborenen zu gutartigen Mutationen. Diese Geschöpfe waren zwar lebensfähig, wurden aber von den normalen Angehörigen ihrer Rasse nicht akzeptiert und in der Regel nach Erreichen der Volljährigkeit verstoßen, wenn sie nicht schon vorher getötet worden waren.

In den ersten Jahren kam es teilweise zu regelrechten Hetzjagen gegen die veränderten Angehörigen der Rassen, da man sie als Dämonenbrut ansah. Die Verfolgten zogen sich daher oftmals mit Gleichgesinnten in abgelegene Gebiete zurück und führten hier ein normales Leben. Da sie vermehrungsfähig waren, gediehen immer mehr veränderte Angehörige der alten Rassen und bildeten bald schon neue Gruppierungen. Diese Gemeinschaften suchten sich neue Plätze, an denen sie Siedlungen errichteten und sich zunächst abgeschieden von ihren Vorfahren entwickelten. Nach und nach zeichnete sich aber ab, dass es nur noch in Ausnahmefällen Nachkommen der Völker gab, die nicht mutiert zur Welt kamen. Und so lernte man, mit diesen Veränderungen zu leben und auch, sie zu schätzen, da sie eher hilfreich als schädigend waren. Die ehemals verstoßenen Nachkommen wurden in der Regel wieder in die normale Gesellschaft der jeweiligen Rassen aufgenommen, indem Siedlungen zusammengelegt wurden.

Nicht nur die alten Rassen veränderten sich. Es tauchten auch zwei neue Rassen auf, die ihren Platz in der Welt beanspruchten.

Während des Krieges hatten sich einige Dämonen an Frauen aller Rassen vergangen. Die meisten Kinder aus solchen Verbindungen waren nicht lebensfähig, aber bei menschlichen Müttern gab es zahlreiche Neugeborene, die am Leben blieben. Obwohl diese Kinder in der Regel verstoßen oder getötet wurden, gab es einige, die am Leben blieben und sich auch untereinander vermehrten. Sie bildeten die Basis der heutigen Rasse der Zikaru. Auch wenn sie zum Teil dämonisch sind, überwiegt in ihrem Handeln und Denken doch der menschliche Aspekt, und so wurden sie im Laufe der Zeit auch akzeptiert.

Einige Jahre nach dem Krieg tauchten die ersten intelligenten und aufrecht laufenden Katzen auf. Sie nannten ihre Gattung selbst „*Riikaatii*“. Sie entstanden durch eine massive Mutation (hervorgerufen durch das Mana) an einfachen Wildkatzen, teilweise aber auch an größeren Raubkatzen. Warum gerade diese Tiere so anfällig für den Einfluss der dämonischen Kraft waren, können die Wissenschaftler bis heute nicht sagen. Auch diese Katzenwesen schafften es, von den anderen Völkern akzeptiert zu werden und ihren Platz in der Gesellschaft zu finden.

Nach und nach stabilisierte sich die Lage auf der Welt. Der Rassenhass nahm ab, als sich alle alten und neuen Rassen zu akzeptieren lernten und feststellten, dass sie ohne weiteres miteinander auskommen konnten, ohne sich gegenseitig etwas zu neiden. Man lernte von den Erzeugnissen der Anderen zu profitieren, man lernte Aufgaben zu verteilen, für die andere Rassen besser geeignet waren. Trotz

allem lebte man weiterhin getrennt in seinen Siedlungen. Dieser Prozess dauerte ungefähr 500 Jahre, in denen sich mehrere Generationen der Rassen trafen, und der Anblick der neuen Rassen für die Nachfahren der Überlebenden immer alltäglicher wurde.

## *Aufstand der Primitiven – 891-912 nU.*

Nachdem die Dämonen besiegt waren, verteilten sich die intelligenten Rassen über die neue Welt. Die halbintelligenten Rassen wurden dabei nicht bedacht, sondern nahezu ignoriert und wieder in die Wildnis geschickt. Von den versprochenen Belohnungen für die Hilfe im Krieg haben nur die Wenigsten etwas gesehen, oftmals wurden sie gar nicht ausgezahlt. An zahlreichen Orten vertrieb man die primitiven Kulturen aus ihren angestammten Lebensräumen, damit dort neue Siedlungen gegründet werden konnten. Nicht selten wurden ganze Sippen ausgelöscht, wenn sie sich weigerten, ihr Land zu verlassen.

Nachdem in den ersten Jahrhunderten nach dem Sieg immer wieder kleinere Gruppen der Primitiven versuchten, ihr Recht einzufordern, schaffte es im Jahre 891 nach Untergang der damalige Häuptling der Bluthauer-Orks, *Grzmang Bluthauer*, die Stämme zu vereinen. Er sicherte sich zudem die Unterstützung der anderen halbintelligenten Völker, die ebenfalls an der Seite der Menschen und ihrer Verbündeten während der Dunklen Zeit gekämpft hatten. Gemeinsam und unter der Führung *Grzmangs* wagten sie im Jahre 893 einen Ausfall ausgehend vom Norden der Welt und griffen die Zivilisation an, um sich der neu gebildeten Metropolen zu ermächtigen.

Nun war zum ersten Mal der Zusammenhalt der neuen Völker gefragt – und er scheiterte. Als die Rassen sich endlich auf eine Allianz einigen konnten, waren weite Teile des Nordens schon fest in der Hand der Ungeheuer.

Doch es gab auch einige so genannte Primitive, die sich dem Kampf nicht auf Seiten der Monster anschlossen. Eine mehrere tausend Kreaturen starke Sippe der Trolle aus dem hohen Norden 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 Brutus bekannt und ein fester Bestandteil der zivilisierten Bevölkerung.

Zudem gesellten sich in diesen schlechten Zeiten längst verloren geglaubte Verbündete wieder an die Seite der Verteidiger. Als ob sie nur auf den richtigen Moment gewartet hätten, offenbarten sich Wesen, die sich Verasti nannten. Sie hatten sich aus mutierten Nachkommen der Aftaleeni entwickelt, denen nachgesagt wurde, dass sie sehr starken dämonischen Einflüssen unterlägen. Bisher hatte man angenommen, dass diese Kinder, die ausgestoßen wurden, entweder gestorben oder zu den Dämonen übergelaufen waren. Aber sie hatten abseits der Zivilisation unbemerkt eine eigene Gesellschaft aufgebaut. Und nun standen sie Seite an Seite mit ihren ehemaligen Vorfahren und kämpften um die Freiheit ihrer neuen Welt.

Schließlich einigte man sich unter den Rassen und deren neuen Verbündeten auf ein Abkommen, dem alle zustim-

men konnten. Diese Vereinbarung beinhaltete unter anderem eine grundlegende Aufteilung der Landmasse zwischen den Völkern, ein dauerhaftes Bündnis und das Versprechen sich zu unterstützen, wenn dieses noch einmal nötig sein sollte.

Nach mehreren Jahren Krieg konnte schließlich 912 nU. mit vereinten Kräften die letzte Festung gestürmt und die Primitiven in die Wildnis zurückgetrieben werden.

## *Die Bewahrer – 912-1275 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. Nicht nur, dass es innerhalb der Barrieren (trotz des geschlossenen Abkommens) immer wieder zu Streitigkeiten zwischen den Völkern und Ländern kam.

Auch die Angriffe einzelner Gruppen Primitiver, die nach wie vor ihr Land zurückeroberten oder Lohn und Anerkennung für das erhalten wollten, was sie in der Dunklen Zeit geleistet hatten, brachen nicht ab. In vielen Stämmen verblassten die Erinnerungen an die Ereignisse der Dunklen Zeit allerdings aufgrund mangelnder Geschichtsaufzeichnungen. Auch wenn zahlreiche dieser Sippen mehr oder weniger friedlich neben den intelligenten Rassen lebten, waren die Angriffe auf die anderen Völker für viele halbintelligente Rassen eine Art, ihre Aggression auszuleben.

Im Laufe der Jahre hatten sich außerdem mehrere verdeckt operierende dunkle Kulte etabliert, die mit aller Macht und kontinuierlich versuchten, den Dämonen doch noch zum Sieg zu verhelfen und ihnen den letzten Rest fruchtbaren Landes anheimfallen zu lassen. Sie gingen gegen machtvoll verteidigte Barrieren vor, infiltrierten und manipulierten die Herrschenden der Länder und versuchten, Dämonen direkt aus ihrer Heimatwelt zu beschwören, so dass sie auf Samyra ihr Unwesen treiben konnten.

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 sehr nahe an ihre Idealvorstellungen bezüglich Einstellung, Weltanschauung und Handlungsweise herankamen. Sie entschlossen sich, diese Auserwählten mit ihrer Macht zu unterstützen und sie als ihre Werkzeuge auf Samyra einzusetzen. Schon recht kurz nach dem Krieg gegen die Primitiven erschienen die ersten dieser Bewahrer, wie sie fortan genannt wurden. Gezeichnet und gesegnet von einem oder mehreren Aspekten, sorgten sie für Ordnung auf Samyra. In der Regel waren sie Angehörige der intelligenten Rassen, es soll jedoch auch Bewahrer in den Reihen der Primitiven geben. Alle diese Auserwählten kämpften gegen die Aktivitäten der Kulte, hielten die aggressiven Stämme halbintelligenter Kreaturen im Zaum, traten vermittelnd bei Streitigkeiten zwischen Rassen und Ländern auf und gingen gegen jegliche Form von dämonischer Aktivität vor. Im Gegenzug dafür, dass sie im Namen der Aspekte ihren Dienst taten, wurden sie von den übernatürlichen Wesenheiten mit teilweise übermenschlichen Fähigkeiten belohnt, damit sie noch effektiver arbeiten konnten.

Schnell machten sich die Aspektberührten, wie die Bewahrer in der Bevölkerung auch genannt wurden, einen Namen bei den Einwohnern Samyras. Man ehrte und schätzte sie, erwartete im Gegenzug jedoch auch, dass sie sich um jede noch so kleine Angelegenheit kümmerten, die über den normalen Alltag hinausging.

## *Jetztzeit – 1275 nU.*

Man schreibt heute das Jahr 1275 nach Untergang. Seit dem Krieg gegen die Primitiven hat sich das Verhältnis zwischen den Rassen verändert. Man hat gemerkt, dass man alleine nicht gegen die Gefahren der Welt bestehen kann und auf die anderen angewiesen ist. Der Rassenhass ist fast vollständig verebbt, und es kommt immer häufiger vor, dass sich zwei oder mehr Siedlungen verschiedener Rassen zusammenschließen, um eine größere Stadt zu gründen und dort gut behütet zu leben.

Mittlerweile haben sich viele freundschaftliche Verhältnisse aufgebaut, und man treibt regen Handel miteinander, auch wenn weiterhin die meisten Rassen in eigenen Siedlungen und Städten leben. Aber vor allem in den Hauptstädten der Länder findet man immer wieder eine Vermischung der Rassen, die miteinander in Gesellschaft leben.

Dennoch ist kein endgültiger Frieden eingekehrt. 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 Bewahrer 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.

