

STURM



Das Buch der Legenden

Geschichten über das Land, seine Bewohner und deren Sagen
von Donat Schmidt, Patrick Scheinpflug,
Hagen Reißmann und Lars Hitzing

Version 2.01

“Wenn wir gewußt hätten, wie unsere Entdeckung das Land verändern wird,
hätten wir diese verfluchte Schlucht nie betreten.
So aber haben wir das Tor für den STURM geöffnet.
Er wird kommen und zwar schlimmer als er je war.“

Inhalt

I. Die Geschichte des Landes	III
I.I. Die Frühe Neuzeit	III
I.II. Die Späte Neuzeit	IV
I.III. Die Jetztzeit	VII
II. Landschaftsformen und Lebensweise	VII
II.I. Die Berge	VII
II.II. Die Ebene	IX
II.III. Der Dschungel	X
II.IV. Der Sumpf	XI
II.V. Die Wüste	XII
III. Die Geschichte der Menschen	XII
IV. Die Geschichte der Katzenmenschen	XV
V. Die Geschichte der Helon	XXVIII
VI. Korrin - Legende	XIX
VII. Die Entstehung des Bürgerkrieges	XXI
VIII. Die Legende von der Schlacht am Paliar	XXIV
IX. Dichtungen	XXVII
X. Der Kalender des Mittreiches	XXVIII
XI. Das Lexikon	XXIX
XI.I. Allgemeines	XXIX
XI.II. Personen	XXXI
XI.III. Städte und Landschaften	XXXII
XII. Die Karten	XXXIV

Viel Spaß beim Lesen...

I. Die Geschichte des Landes

Ist sehr schwer in chronologischer Abfolge zu schildern. Deshalb fangen auch die meisten wissenschaftlichen Lehrbücher bei der Historie in der Neuzeit oder wie die Einwohner es nennen, der Normalzeit an. Dieser Geschichtsabschnitt beginnt mit der Zeitrechnung und hält bis heute an. Allerdings wird in die Frühe Neuzeit und Späte Neuzeit unterteilt.

I.I Die Frühe Neuzeit:

In der frühen Neuzeit herrschten im Land fast paradiesische Zustände. Das Leben war hart aber nicht ungerecht. Man lebte im Einklang mit allen Tieren und Wesen und Katastrophen waren sehr selten und oft eine Strafe der Naturgeister gegen grobe Regelverstöße. Der Glaube an die Kräfte der Natur war tief in den Menschen verwurzelt und führte zu ehrlicher Gläubigkeit und Herzlichkeit. Kämpferische Auseinandersetzungen kamen zwar vor - waren jedoch sehr selten und so gut wie nie von verheerenden Ausmaßen. Kurz, das Leben der Einwohner des Landes war sehr friedlich und wurde nur gelegentlich von Leid betroffen.

Ob dieses Paradies wirklich so existierte, weiß keiner mehr genau, denn es ist möglich, daß die späteren Ereignisse und Qualen einen Mythos aus dem damaligen Leben gemacht haben. Wie dem auch sei, die Welt war im Gleichgewicht, Jagd und Ackerbau blühten und die Weisen des Landes waren angesehene Leute. Die Wissenschaft der damaligen Zeit stand allerdings vor einem großen Rätsel, dessen Lösung erst später - und nur durch einen Zufall - gelingen sollte. Keiner konnte sagen, was **vor dem Beginn der Zeitrechnung** war. Es existierten weder Sagen noch Märchen oder Überlieferungen. Keine alten Gebäude, keine Ruinen, keine Schriften, nicht einmal Scherben vermochte die Wissenschaft zu finden. Die ganze Welt schien wie von einer allumgreifenden Amnesie befallen zu sein und aus dem Phänomen

entwickelte sich bald ein Mythos und Tausende von Theorien.

Die Weisen konnten nicht daran glauben, daß die Welt und das Leben von einem Augenblick zum anderen einfach begonnen hatte zu existieren, aber sie fanden keine Lösung des Rätsels. Eines der spektakulärsten Ereignisse sollte sich Jahre später ereignen.

Als im Jahre **471** in einem tiefen Tal ein Tempel angelegt werden sollte, fand man beim Ausheben der Gruben in vorher nie erreichten Tiefen plötzlich eine meterdicke schwarze Erdschicht. Sie bestand aus verbrannten Stoffen, Scherben, Knochen und unbekanntem Elementen, die nicht erfassbare Konsistenz und Eigenschaften zu haben schienen. Der Fund der Schicht war eine wissenschaftliche Sensation unbeschreiblichen Ausmaßes. Weise aller Richtungen begannen ihre Forschungen im Tal, welches bald zu einer Pilgerstätte der Gläubigen wurde. Schon nach wenigen Monaten gab es die ersten Erklärungen und Theorien über das Gefundene.

Nach einer zweijährigen Arbeit stellte dann der **Rat der Weisen**, der von den besten Wissenschaftlern des Landes zusammengesetzt war, seine Theorie den Vertretern der Rassen vor. Ihre Erklärung ist die am logischsten und am besten ausgearbeitete Erklärung, die sich bis heute bewähren sollte. Die Experten stellten die These auf, daß vor der jetzigen Zivilisation das Land schon einmal bewohnt war und zwar von einer ähnlichen und höchstwahrscheinlich besser entwickelten Völkergemeinschaft. Diese wurde allerdings fast vollständig ausgelöscht - durch eine unerklärliche **Katastrophe**. Die Ausmaße dieses Ereignisses waren so verheerend und unbeschreibbar, daß dieser Krieg der Elemente fortan nur noch als der **STURM** bezeichnet wurde. Was genau passiert war, wußte so richtig keiner - nur daß alle Elemente im Aufruhr waren und sich zusammen vereinigt hatten, war gewiß.

Höchstwahrscheinlich war ein Orkan aus Lava, Eis, Geröll und Wasser, begleitet von heftigen Gewitterbrüchen und Erdbeben durch die Lande gefegt und hatte nur leblose, verbrannte Elemente zurückgelassen. Die wenigen der Überlebenden hatten dann noch kurze Zeit vor sich hin vegetiert und langsam

wieder zu Leben begonnen, bis es dann zu einem Sphärenkollaps kam. Der Zusammenbruch der Sphären muß der Grund für das Vergessen der Ereignisse gewesen sein. Als das Gleichgewicht zwischen den Kräften wiederhergestellt war, erwachten die noch existierenden Wesen wie aus einem Trancezustand und begannen mit dem Aufbau der jetzt existierenden Zivilisation und dem Zählen der Zeit.

Bis zu diesem Punkt war sich die Wissenschaft einig und sicher, aber **3 wichtige Fragen** blieben dennoch offen. Man wußte

1. noch nichts über das seltsame Leben der Vorzivilisation und konnte sich
2. nicht erklären, welche Ereignisse die Katastrophe ausgelöst hatten und wußte
3. nicht, was die Sphären aus dem Gleichgewicht gebracht hatte.

Hinter all diesen Fragen steckte natürlich die unbeschreibliche Angst der Völker, daß sich der **STURM** wiederholen könnte. Die Weisen rätselten weiter und die Wissenschaftler machten viele weitere Entdeckungen und konnten vieles bestätigen oder widerlegen, sie fanden auch viele weitere der unbekannt Elemente und Zeugnisse der Vorgänger - doch die 3 Fragen konnte niemand lösen. Wieder mußte es erst zu einem Zufall kommen, damit das Rätsel entschlüsselt wurde.

Ging beim Finden der Gesteinsschichten und der Erkenntnis vom Sturm schon ein Aufschrei durch das Volk, so führte das nun folgende zur größten Katastrophe seit dem **STURM** und zu den größten Veränderungen der Neuzeit. Vorausgegangen war dem Ereignis ein Erdbeben in einem der unwirtlichsten Gebiete des Landes - in den großen Bergen westlich des Gamschenreiches. Das Beben war so heftig, daß die Erde an einer Stelle aufriß und ein tiefer Spalt entstand. Da die Gegend nur spärlich bewohnt war, waren die Opfer nicht sehr zahlreich. Erst Tage später geschah das Schlimmste.

Zwei Kinder hatten sich beim Spielen im Wald verlaufen und waren sehr nahe an die Spalte gekommen. Sie entdeckten am Boden ein seltsames Glühen, daß selbst am hellerlichten Tage deutlich am Rand zu erkennen war. Ein Forschertrupp machte sich wenig später auf, um das seltsame Leuchten zu erkunden. Der Abstieg in die Spalte dauerte vier Tage. Am Boden der Spalte fand man einen seltsamen bläulichen Sand und darauf lag ein Buch. Es hieß: „**Das 1. Buch der Metaphysik**“ - das einzige Schriftzeugnis der vergangenen Zivilisation.

Es enthielt die Grundlagen der bis dahin unbekannt Metaphysik und umfaßte das Wissen über Mystik, Magie, Okkulte, Übersinnliches, Illusionen und sphärischen Beschwörungen. Das Auftauchen dieses Wissensgebietes, das als Über- oder Metaphysik bezeichnet wird, überrollte die gesamte Wissenschaft, die bis dahin derartige Dinge ausgeschlossen hatte. Das Buch bedeutete nicht nur neues Wissen, sondern auch die Erkenntnis über die Ordnung der Sphären - eine **unübertroffene Macht!** Mit dem Auftauchen des geheimnisvollen Buches brach eine neue - allerdings sehr blutige und leidvolle Ära des Landes an.

I.II. Die Späte Neuzeit:

Die Entdeckung des Buches bzw des unbekannt Wissens über die **Metaphysik** ließ sich auf Grund der riesigen Überraschung nicht geheimhalten. Die Nachricht machte wie ein Lauffeuer die Runde und erreichte selbst die entlegensten Gebiete des Landes. Heute weiß man, daß kurz nach der Entdeckung der größte und folgenschwerste Fehler der Geschichte gemacht wurde.

Die Weisen waren von ihrem Fund so angetan, daß sie völlig die Brisanz und Gefährlichkeit des Buches unterschätzten. Die Bewachung dieses ungeheuren Schatzes war eher lächerlich, so daß kam, was kommen mußte. Das Buch wurde schon nach wenigen Tagen gestohlen.

Keiner wußte bis dahin, welche Effekte die Metaphysik hat und wie man sie nutzen kann, nur waren sich die Weisen darüber einig, daß mit ihr **sehr vorsichtig** und verantwortungsvoll umgegangen werden sollte. Doch das war nun nicht mehr möglich. Die Diebe des Buches verschwanden in den unzugänglichsten Teilen des Landes und begannen im Geheimen den Inhalt zu lernen und das erworbene Wissen zu testen. Ihr „geheimer“ Stützpunkt im Westen des Kontinentes zog scharenweise Abenteurer des ganzen Landes magisch an. Es herrschte Goldgräberstimmung.

Mehrere Versuche des **Rates der Weisen**, das Buch zurückzuerhalten und zu versiegeln, scheiterten und das Unglück nahm seinen Lauf. Noch bevor die Wissenschaft die Metaphysik als Lösung auf alle vorangegangenen Fragen erkannt hatte, wurde die Macht des Buches eindrucksvoll vorgeführt.

Aus der Schar der Abenteurer und Magiebegeisterter war eine herrschsüchtige **Armee** geworden, die mit Hilfe der Metaphysik versuchte, das Land in Ihre Gewalt zu bekommen. Wie apokalyptische Reiter fielen sie über den Westen des Landes her und vernichteten mit Hilfe ihrer magischen Energie, Kampf- und Zaubersprüchen die Siedlungen dieses Gebietes. Der weiterhin auf Vernunft setzende **Rat der Weisen** wollte nun mit allen Mitteln versuchen, das Abschlagen seiner Landsleute zu verhindern und schickte nun seinerseits eine Armee los, um die Metaphysiker zu schlagen und das magische Buch zurückzugewinnen. Der große **Bürgerkrieg** begann und spaltete das Land!

Während der bewaffnete Konflikt immer mehr eskalierte, traten die Weisen vor den **Hohen Rat** und erklärten ihm ihre Erkenntnisse. Die Weisen waren in großer Sorge, da sie nun den Grund des Sturmes erkannt hatten. Sie hatten herausgefunden, daß vor der Frühen Neuzeit, in der **Altzeit** vor dem **STURM** die Zivilisation des Landes bereits sehr hoch entwickelt war und die Kenntnisse über die Metaphysik erlangt hatte. Die Magie wurde sehr rege benutzt und erleichterte größtenteils auch das Leben. Das Problem lag nur im verantwortungsvollem Umgang damit. Diese Gefahr mußte auch damals schon erkannt und benannt worden sein, nur hatte sie zu keinem Erfolg geführt.

Die Nutzung der metaphysischen Kräfte wurde so enorm, daß die Sphären aus dem Gleichgewicht kamen und zu kollabieren drohten. Die **Götter** der Elemente versuchten die Bewohner des Landes zu warnen. Die Metaphysik hatte viele ihrer Nutzer verändert. Der Magie wurde höhere Kraft zugeschrieben als den Elementen und somit wurden alle Warnungen ziemlich leichtfertig in den Wind geschlagen. Die Sphären gerieten immer mehr ins Ungleichgewicht, bis der endgültige Totalkollaps der gesamten Welt bevorstand. In der Spirale der wachsenden Bedrohung und Ignoranz wußten sich die Götter keinen anderen Rat, als mit Hilfe der Elemente alles zu vernichten, was mit Metaphysik zu tun hatte und somit zumindest einigen Menschen und der gesamten Welt eine Überlebenschance zu geben.

Nach dem letzten warnenden Ruf der Götter, der leider immer noch nicht erhört wurde, brach der **STURM** los und vernichtete in seinem Wüten fast alles, was an das vorherige Leben erinnerte. Die Entscheidung fiel natürlich sehr schwer - nur war die Wahl entweder alles zu verlieren oder ganz wenig zu retten. Alle Elemente rasten mit tosender Wut über das Land und führten in ihrer Kombination zu einer Katastrophe nie gekanntem Ausmaßes. Als Flora und Fauna fast völlig vernichtet waren boten die Götter den Elementen Einhalt. Die schädlichen Einflüsse der Metaphysik waren getilgt und an Ihre Stelle im Sphärengleichgewicht trat eine Art Vakuum, das einen leichten Sprung zur Folge hatte. Dieser führte zu einem kleinen Sphärenkollaps von nur sehr unbedeutenden Ausmaßen - allerdings schon stark genug den Rest des Lebens zu dezimieren und eine allgemeine Amnesie auszulösen.

Der Augenblick danach muß eine schreiende Stille gewesen sein. Man konnte alles hören, was auf der Welt passierte - man merkte das Fallen eines Blattes am Beben der Erde. Vom Augenblick der **großen Stille** an begann das Leben im Lande von neuem. Es begannen die verschiedenen Rassen, auf dem Schutt der **Altzeit** neue Dörfer und Existenzen zu errichten. Als die Umwelt wieder von neuem erwachte und das Leben angenehmer wurde, begannen die Völker mit dem Zählen der Zeit - die Frühe Neuzeit war geboren.

Die Weisen beendeten Ihren Bericht mit einer düsteren Zukunftsvision: Sollte es nicht gelingen, den Einfluß der Metaphysik unter Kontrolle zu halten und die feindlichen Horden zurückzudrängen, drohe ein neues Ungleichgewicht der Sphären. Was der Bürgerkrieg verschont hatte würde dann einem **2. STURM** zum Opfer fallen! Der Hohe Rat sah die drohende Katastrophe und versuchte nun alle Mittel zu ergreifen, eine erneute Katastrophe zu verhindern. Die Chancen waren allerdings sehr gering. So schickte man Boten in alle Landesteile, um die Führer der einzelnen Stämme und Rassen in **Tawakan** zu versammeln. Außerdem wurden Unterhändler zu den Führern der Metaphysiker gesandt. Letztere kamen - wenn überhaupt - erfolglos zurück. Die Anhänger des neuen Wissens und der neuen Macht bestritten die drohenden Gefahren und wissenschaftliche Erkenntnisse und lehnten jedes Friedensangebot ab - sie hatten einen Totalsieg vor Augen.

Als die Stammesführer zu ihrem Katastrophenrat zusammentrafen, war die Lage schon fast aussichtslos. Mehr als die Hälfte des Landes war von der „**Blaue Armee**“ eingenommen oder zerstört worden. Den Namen erhielten die Metaphysiker aufgrund des blauen Glommens der den Einfluß von Magie verrät. Weiterhin kursierten Gerüchte, daß die sogenannte „**Funkendynastie**“ eine imposante Burg gebaut und zum Hauptsitz gemacht hatte, die mit Hilfe der Magie mitten in der Luft schwebt. Die Konzentration der metaphysischen Sphäre war in Ihrer Nähe deutlich zu spüren.

Doch ihr galt das Interesse des Stammesrates nicht. Erst einmal ging es nur um das nackte Überleben. Es wurde eine Armee gegründet, die der kriegerischen Horde Einhalt gebieten und sie zurückdrängen sollte. Alle intelligenten Lebensformen stellten ihre Hilfe zur Verfügung. Der Erfolg blieb leider aus. Die Verteidiger kämpften unermüdlich, aufopferungsvoll und verlustreich, aber sie waren chancenlos gegen die übermächtigen Kräfte der Magie. Als nach kurzer Zeit der Stammesrat zum zweiten Mal zusammentrat, stand die **Blaue Armee** vor den Toren der Stadt und hatte nur noch ein Viertel des Landes verschont. Die Opfer waren unzählige und Erfolge nicht vorhanden. Der Rat erwägte eine Kapitulation um weiteres Morden zu

verhindern und war sich einig, damit den Weg zu einem **2. STURM** freizumachen. Die Lage war aussichtslos.

Da erschien ein Häuptling der Gamschen und erzählte von den ersten Siegen der Allianz. Die Vogelmenschen (genannt Gamschen) waren schon immer ein sehr gläubiges Volk und hatten nie aufgehört die Götter und Elemente anzubeten. Auch in den schlimmsten Stunden erflehten sie ihren Beistand, bis die Elemente den Kriegern halfen. Die Götter waren zur Einsicht gelangt, daß ein **2. STURM** noch mehr Unschuldige bestrafen würde als der erste und suchten nun nach Möglichkeiten, den Sphärenkollaps auf andere Art und Weise zu verhindern.

Da sie im Lande viele Gegner der Metaphysik fanden und die **Blaue Armee** immer mehr im Vormarsch sahen, beschlossen sie, den Gläubigen Macht über die Elemente zu verleihen, damit sie ihr Land und Leben verteidigen konnten. Die Gamschen waren die ersten, die das Vertrauen der Götter bekamen und es schafften mit Hilfe der Elemente, die **Blaue Armee** im äußersten Norden am Berg **Paliar** empfindlich zu schlagen. Der Stammesrat war begeistert. Die Gamschen bekamen den Auftrag, Krieger der Nationen auszubilden, sie im Glauben zu unterweisen und die Verteidigung neu zu organisieren. Binnen mehrerer Wochen gelang es den Vogelmenschen den Vormarsch der **Funkendynastie** zu stoppen. Die Armee wurde neugegründet, formiert und von allen Beteiligten von nun an **STURM** genannt. Dies sollte vor allem die tiefe Gläubigkeit der Soldaten zeigen und den Göttern symbolisieren, daß eine Wiederholung des ersten **STURMES** nicht nötig sei.

Die **Blaue Armee** und der **STURM** lieferten sich erbitterte Gefechte, doch schließlich gelang es durch Einsatz aller Kräfte, die Metaphysiker an die Grenzen ihres Siedlungsgebietes zurückzudrängen. Es war eine imaginäre Grenze, die sich quer durch das ganze Land zog und es in 2 gleich große Hälften teilte. Ein weiterer Vormarsch war den Kriegern des **STURM** nicht möglich, da die Götter ein Ende des Krieges mit friedlichen Mitteln erreichen wollten. Sie entzogen ihnen das Vertrauen über die Elemente und zwangen sie, dem von den Metaphysikern vorgeschlagenen Friedensvertrag zuzustimmen

und das Land fair zu teilen. Die Götter hatten erkannt, daß eine vollständige Vernichtung des Wissens über die Metaphysik nicht möglich war und man nur ein Leben *mit* ihr organisieren konnte. Dazu war es wichtig, daß das Sphärengleichgewicht gewahrt blieb.

Der **STURM** bekam den Auftrag, den Frieden zu wahren und das Gleichgewicht zu sichern.

I.III. Die Jetztzeit:

Und das ist der heutige Stand. Nachdem der Friedensvertrag zwischen der **Funkendynastie** und dem **Stammesrat** geschlossen wurde, existiert er und wurde, von einigen Verletzungen abgesehen, im Groben eingehalten. In letzter Zeit häufen sich allerdings die Übergriffe und Bewegungen an der Grenze. Es ist wahrscheinlich, daß die metaphysischen Wissenschaftler neue Entdeckungen gemacht haben, die sie zu Aktivitäten ermutigen.

Die Armee des **STURMES** kontrolliert die Grenzen des geteilten Landes und wacht über die Rassen des Ostreiches. Der Unterstützung durch die Elemente kann sie sich wieder bedienen - allerdings nur im Einverständnis mit den Göttern und nur zum Schutze des Lebens und nicht zur Offensive.

In den Jahren, in denen das Land nun schon geteilt ist, wurde es fast vollständig wieder aufgebaut und das Leben hat sich (außer in Grenznähe) normalisiert. Die weitere Geschichte hängt von den kommenden Generationen von **Abenteurern** ab, und ob und wie sie es schaffen die Probleme mit der Weitererforschung der Metaphysik zu lösen. Da die Grenze auch durch weiße Flecken der Landkarte gezogen wurde, wird es wohl selbst bei Einhaltung des Waffenstillstandes in Zukunft zu Konflikten kommen.

Das Verhältnis zwischen Hohem Rat und Funktendynastie ist extrem gespannt.

II. Landschaftsformen und Lebensweise

Im Land sind alle auch auf unserer Erde zu findenden Landschaftsformen anzutreffen. Die großen 5 Hauptgebiete sind das Gebirge, die Ebene, der Dschungel, der Sumpf und die Wüste. Weitere Reiche harren noch ihrer Entdeckung, aber sicher nicht mehr ihrer Besiedelung!

II.I. Die Berge

Im Norden des Landes befindet sich eine sehr schwer zugängliche und unwegsame wilde **Bergwelt**. Hochplateaus und fruchtbare Täler mit Seen und Flüssen sind hinter den Gipfeln zu finden. Hier herrscht das rauheste Klima und das schwerste Leben. Vor allem die extremen Unterschiede der Jahreszeiten kommen im Gebirge vor, wodurch immer ein Teil der Bergwelt unbewohnbar ist. Das Leben kann nur von **nomadischen Völkern** gemeistert werden, und dieser Herausforderung haben sich die Gamschen gestellt.

Sie ringen dem kargen Boden immernoch etwas ab und ziehen von einem Jagdgrund zum nächsten. Sie sind derartig chancenlos den Elementen ausgeliefert, daß sich ihr Überleben nur durch die enorme **Gläubigkeit** erklären läßt. Das Volk der Gamschen war einfach gezwungen sich den Elementen anzuvertrauen. Ihr Lebensstil hat sich dementsprechend entwickelt. Nomadisch lebend ernähren sie sich hauptsächlich vom Jagen und Sammeln. Ackerbau ist nur in beschränkten Maßen in nur wenigen Gebieten möglich.

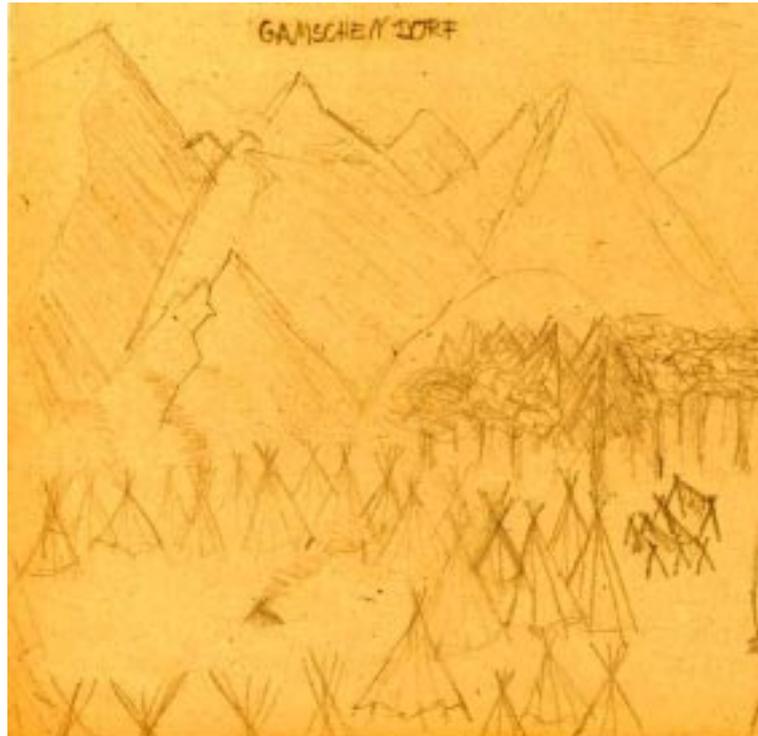
Die Gamschen sind absolut **autark** und betreiben fast keinen Handel mit anderen Kulturen. Das hat sich in den letzten Jahren

geringfügig geändert, aber nur aufgrund der bedeutenden Rolle, die die Gamschen durch ihre hohe Heiligkeit und ihre Macht über die Elemente mit Ausbruch des Bürgerkrieges bekommen haben. Trotzdem führen sie weiterhin das mit Abstand härteste, aber nicht unbedingt unglücklichste Leben.

Durch ihre Abgeschlossenheit läßt sich auch erklären, warum sie zeitweise fast vergessen waren und nur wenig Kontakt zu

sind, lassen sie sich oft von großen Raubvögeln in eine gewisse Höhe bringen, aus der sie dann auf ihre Beute niederschweben.

Den höchsten Priestern der Gamschen gelingt es manchmal, mithilfe des Elementes Luft, die Schwerkraft zu überwinden und zu fliegen. Daher befindet sich ihr größtes Heiligtum auf dem riesigen unbezwingbaren Berg **Chalumee** (von den Menschen Kalumeet genannt). Ihre traditionelle Kleidung besteht



anderen Kulturen hatten. Lagerplätze der Gamschen werden zyklisch wieder aufgesucht. Der Abenteurer erkennt sie an den heiligen **Schreinen**, die die Orte segnen sollen. Jeder Schrein und jede Siedlung sind einem oder mehreren Elementen geweiht, die ihren besonderen Schutz auf das Gebiet legen sollen.

Jeder Stamm ist eine Art **Großfamilie**, die nur selten von den Mitglieder verlassen wird. Fast alles wird gemeinsam verrichtet. Man feiert gemeinsam und hungert gemeinsam. Auch die Kindererziehung wird von der Gemeinschaft durchgeführt.

Gamschen besitzen statt der Arme Schwingen mit Händen und nutzen diese auch zur Jagd. Da sie zum Fliegen viel zu schwer

aus dem **Gamschenponcho**, der meist sehr aufwendig verziert wird, und ledernen Beinlingen.

Der Hauptstamm der Vogelmenschen zieht zwischen den beiden Lagern **Seramaka** und **Weramaka** hin und her. Wenn man von einer Hauptstadt der Gamschen sprechen kann, so ist es wohl, je nach Jahreszeit, eines dieser beiden Hauptlager. Hier versammeln sich die Vertreter der einzelnen Stämme, um den Elementen zu huldigen und die wichtigsten Beratungen und Feste abzuhalten. Auch die bedeutendsten Zeremonien wie Aufnahme rituale oder Großbeschwörungen finden hier statt. Jeder Abenteurer, der bereit ist, sich diesem Lebensstil zu unterwerfen oder ihn zu respektieren, ist ein willkommener Gast bei den Gamschen. Wer Beschwörungen lernen oder trainieren will, wird hier vor allem seinen Meister finden.

II.II. Die Ebene

An die große Gebirgskette schließt sich im Süden eine sehr fruchtbare **Ebene** mit rauschenden Wäldern und mildem Hügelland an.

Dieses Gebiet wird von allen Rassen sehr geschätzt und auch bewohnt - am meisten haben sich hier jedoch die Menschen ausgebreitet. Sie nutzen das Land durch intensiven Ackerbau, Bergbau, Holzabbau und andere moderne Techniken. In dieser Beziehung sind die Menschen wohl die **fortschrittlichsten Wesen**.

Ihre Siedlungen reichen von kleineren Dörfern bis hin zu großen Städten. Die Hauptstadt ist **Tawakan** - gleichzeitig auch der wichtigste Ort der östlichen Welt. Hier ist der Sitz des **Hohen Rates**, der alle nichtmetaphysischen Rassen und Stämme zur gemeinsamen Urteilsfindung vereinigt. Von hier aus werden fast alle bewohnten Gebiete des Landes geschützt und die **STURMarmee** organisiert.

In der Stadt halten sich die meisten Weisen (wenn auch nicht die besten) auf und

der Handel hat hier ein zweites Zentrum. Wie alle Städte ist auch Tawakan durch einen großen Wall geschützt und besitzt zusätzlich noch eine gut befestigte Burg, die die Räume des Hohen Rates birgt. Menschen reisen zwar viel durch die Lande, kehren aber meist in ihre Heimatstadt zurück. Allerdings sind sie nicht die tolerantesten Wesen, weshalb es nicht wundert, daß sie lieber und öfter ihre Freunde und Partner verlassen, als ihren Heimatort.

Weit ab von den festen Siedlungen findet man manchmal in den verstecktesten Winkeln die Behausungen der **Eremiten**. Keiner kann mehr Wissen vermitteln, als ein Eremit, der sein Leben nur durch sein **Wissen** meistert.

Weiterhin auffallend dürfte dem Wanderer eine Anzahl von **Kontrollposten** entlang der Grenze sein. Manchmal sind auch sie kleine Siedlungen der Menschen. Hier sind die

Hauptbrennpunkte des Landes. Oft werden in diesen Örtchen die bestehenden Friedensverträge gebrochen, und es ist extrem schwer für den Rat, die Ordnung halbwegs aufrecht zu erhalten und den Krieg nicht durch kleinere Konflikte ausbrechen zu lassen. Die Bastionen der östlichen Welt liegen zum großen Teil auch in einem anderen Gebiet, das sich westlich und nordwestlich an die Ebene anschließt. Der Hemisphäre der Katzenmenschen - der große Urwald.



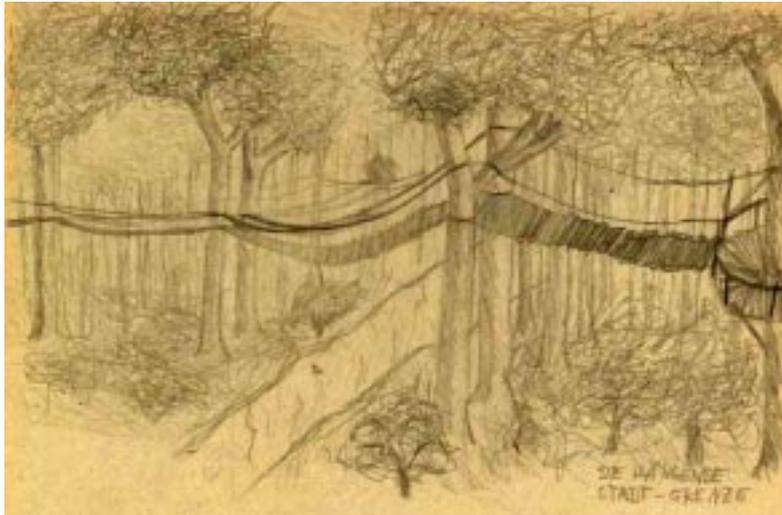
II.III. Der Dschungel

Während die Ebene nur in einer schmalen Landzunge über die Grenze führt, wird der **Dschungel** durch die Landesteilung wie ein Kreis in 2 gleichgroße Hälften getrennt. Unergründlich tief, gefährlich und schwer durchquerbar ist der fast tropische Wald. Keiner findet sich hier so gut zurecht, wie die Wesen mit vier Pfoten und einem Schwanz - die Katzenmenschen.

Ihr Abenteurer laßt Euch raten, durchquert dieses Gebiet nicht ohne einen Führer. Die wenigen Pfade enden in den letzten menschlichen Siedlungen oder im Nichts. Da Katzenmenschen Einzelgänger sind, gibt es hier keine Dörfer - bis auf eine Ausnahme: die „**Hängende Stadt**“.

Sie liegt beiderseits der Grenze, die an dieser Stelle ein tiefer Erdsplatt ist. Händler der Katzenmenschen haben hier die typischen Baumhäuser in den Wipfeln errichtet, die für alle kletterunfähigen Wesen mit Hängebrücken verbunden sind. Dies gab der Stadt ihren Namen. Sie ist in jedem Winkel der Welt bekannt und berühmt.

Eine lange Brücke bildet die Verbindung zwischen beiden vom Spalt getrennten Stadtteilen. Sie ist ständig bewacht und kann im Falle eines feindlichen Angriffes sofort zerschnitten werden. Täglich passieren hunderte Händler die Brücke, denn die „Hängende Stadt“, **Kaybarr** genannt, ist das größte Handelszentrum des Landes. Hier kann man alles erwerben, was das Land je gesehen hat - vorausgesetzt, man hat genug zum Handeln. Hier kann auch alles **legale** und **illegale** angeworben werden: Söldner, Führer, Spione, Fallensteller, Schmuggler und Händler.



Vorsicht sollte mit Katzenmenschen allerdings immer geboten sein - vor allem, weil man ihnen nicht ansieht, für welche Seite sie arbeiten. Sie sind zu allen Taten fähig, die ihre Geschicklichkeit ihnen erlaubt.

Neben Kaybarr gibt es nur noch wenige kleine **Handelsposten** im undurchdringlichen Dschungel. Die Katzenmenschen selbst errichten sich kleine Hütten hoch in den Wipfeln der Bäume in denen sie sich allerdings nur zur meist kurzfristigen Partnerschaft oder zur Erholung zurückziehen. Mehr als ein Baumhaus innerhalb eines Quadratkilometers findet man selten.

Ein interessantes Phänomen bei den Katzenmenschen ist die Behütung des Nachwuchses. Als gelernte Einzelgänger widerstrebt

ihnen natürlich ein familienähnliches Zusammenleben, wie es alle anderen Rassen betreiben. Sie haben daher ein sehr fremdartiges System entwickelt.

Nach flüchtiger Liaison und relativ kurzer Schwangerschaft werden fast immer 2 Kinder geboren. Sobald dies geschieht, trennen sich beide Partner um jeweils getrennt die Kinder aufzuziehen. Der Nachwuchs ist nach ca. einem Jahr selbständig überlebensfähig. Genau dann treffen sich beide Elternteile wieder. Nun versucht einer dem anderen zu beweisen, daß er die Erziehung besser geschafft hat.

Das ist ein Ritual, fast eine Art Wettkampf zwischen beiden Partnern. Danach verstreuen sich die 4 erwachsenen Katzenmenschen in die 4 verschiedenen Winde und sehen sich häufig nie wieder. Der Sinn dieses seltsamen Wettkampfes liegt eindeutig darin, daß bei Katzenmenschen nicht vorhandene Fürsorgegefühl zu ersetzen - anders wäre ihre Rasse längst ausgestorben.

II.IV. Der Sumpf

Folgt man den Flüssen, die den Urwald durchziehen und fährt auf ihnen durch die Ebene, kommt man südöstlich des menschlichen Siedlungsgebietes in die große Seenlandschaft des Landes - der **Sumpf** genannt.

Hier zwischen Fluß- und Bachläufen, Mooren und Teichen, Seen und endlosen Wäldern haben die Helon ihre Heimat. Ihr Leben ist wohl das geruhsamste und ausgelassenste. Obwohl sie als gute Krieger nicht viele Kämpfe zu fürchten brauchten, hat es nie einen Gebietsanspruch einer anderen Rasse auf dieses ruhige **Paradies** gegeben. Der Grund dafür ist ziemlich klein - aber sehr schmerzhaft. Riesige **Schwärme stechender Insekten** belagern das feuchtwarme Gebiet und machen allen das Leben zur Hölle. Ausgenommen natürlich den Helon.

Wer so wie sie eine zentimeterdicke Lederhaut und vier Arme zum Verscheuchen hat, braucht sich die Stimmung nicht vermiesen zu lassen. So sind die pummeligen Gestalten uneingeschränkte Herrscher über das Gebiet des unendlichen Wassers und endlosen Waldes. Als gute Strategen und Krieger waren die Helon aber clever genug, ihre Siedlungen nicht ungeschützt zu lassen. Deshalb wohnen sie inmitten der großen Seen auf **schwimmenden Städten**. Jedes Dorf ruht auf hunderten riesiger Stämme und ist meist durch 4 Brücken mit dem Land verbunden (3 davon dienen mehr der Stabilität, als der Benutzung). Die Sicherheit der

Siedlungen wird vor allem durch die die Seen bewohnenden Tiere - größtenteils Seeschlangen gewährleistet. Sie kann man getrost als „Haustiere“ der Helon bezeichnen – schließlich werden sie von den Vierarmern gepflegt und gefüttert.

Der liebste Werkstoff der starken Wesen ist natürlich **Holz**. Erstens ist dies sehr reichlich vorhanden und zweitens gibt es niemanden im Land, der es so gut fällen, transportieren und verarbeiten kann, wie die Helon. **Flößerei** (stromaufwärts) und **Schiffbau** ist der hauptsächliche Lebenserwerb der Helon (vom Kriegshandwerk mal abgesehen). Da sie die besten (eigentlich einzigen) Schiffe des Landes



bauen sind sie bei den Menschen und den fliegenden Händlern der Katzenmenschen gern gesehen. Tauschware ist oft das von den Menschen gewonnene Erz, das von den Helon, die auch die besten **Schmiede** des Landes sind, kunstvoll zu Waffen aller Art umgewandelt wird. Auch diese Handelsware

findet reißenden Absatz bei allen Rassen.

Auch wer keiner geregelten Arbeit nachgeht kann in diesem Teil des Landes gut leben. Die Seen und Flüsse sind voller Fische und anderer teils essbarer Wesen. Helon die ihr Heimatgebiet verlassen haben, verdingen sich als Söldner, Schmied oder Helfer für alle Arbeiten, bei denen Kraft von Nöten ist. Geschätzt werden im ganzen Land auch ihre militärischen Anlagen wie Kontrolltürme, Palisaden oder Zugbrücken. Da sie noch am ehesten mit dem Lebensstil und Fortschritt der Menschen klarkommen, sind sie auch in deren Siedlungsgebiet häufig anzutreffen.

II.V. Die Wüste

Über den westlichen Teil des Landes ist in der östlichen Welt leider sehr wenig bekannt. Vor dem **Bürgerkrieg** war es größtenteils von einer Steppe, einer **Wüste** und den gleichen Ebenen-, Dschungel- und Hochgebirgszügen bedeckt.

Aber die Metaphysik hat vieles verändert und das sowohl positiv wie auch negativ. Vom westlichen menschlichen Siedlungsgebiet weiß man, daß es, wie altersher, sich in Ebene und Steppe befindet. Mit Hilfe der Metaphysik soll es aber gelungen sein, die Wüste zu bewässern und sie fruchtbar zu machen, wodurch sich die Ausdehnung des nutzbaren Landes vergrößert hat. Der geteilte **Dschungel** wird auf beiden Seiten ähnlich bewohnt - hier merkt man die wenigsten Veränderungen.

Das nordwestliche Gebirge, in dem vor dem Krieg vor allem die Gamschen beheimatet waren, ist nach deren Vertreibung bzw. Tötung unbesiedelt. Überhaupt ist es noch nicht klar, ob Sphärenwesen zu Gemeinwesen neigen. Daß Städte und Dörfer der Metaphysiker existieren, konnte aber inzwischen nachgewiesen werden.

Sicher ist auch der Ort des **Hauptsitzes** der Metaphysiker - die **'Schwebende Burg'**. Für sie existieren zur Zeit viele unterschiedliche Namen, was die Schwierigkeit der Trennung von Gerücht und Wahrheit erschwert. Sicher scheint zu sein, daß die, auch „Stadt in den Wolken“ genannte Festung, nur noch von Sphärenwesen betreten werden darf.

Über die Lebensweise der jüngsten Rasse tappt die Wissenschaft noch völlig im Dunkeln. Klar ist nur, daß ihr Überleben direkt mit der Metaphysik im Zusammenhang steht. Ob sie aus Materie bestehen ist unklar. Bekannt ist allerdings, daß sie diese (Art) Materie auflösen - sich unsichtbar machen oder in andere Wesen verwandeln können. Das erfordert allerdings sehr viel Können.

Die weiteren Gebiete des Landes sind weiße Flecken auf der Landkarte.

Aus den entlegensten Gegenden dringen nur selten Nachrichten in das Landesinnere. Es besteht also jederzeit die Möglichkeit, neue Rassen, Lebensformen oder Landschaftsgebiete zu entdecken.

Aber seid gewarnt, die meisten Abenteurer kehrten von diesen Forschungsreisen nicht mehr zurück!

III. Die Geschichte der Menschen

III.I. Chronik

Die Wanderer

103 - 126	Kedak I
126 - 184	Nokar der Graue
185 - 207	Gerfan der Große
207 - 212	Fargund der Habgierige
212 - 250	Kedak II
250 - 304	Kedak III

Die Seßhaften

304 - 356	Tawakal der Gründer
356 - 385	Mordug I
385 - 412	Morloch der Grausame
412 - 447	Mordug II
447 - 483	Hunkwer der Blinde
483 - 509	Habgard der Letzte

Die Zeit der Räte

ständige Vertretung der Weisen des Landes in **Tawakan**, der Rat der 20 nimmt

517 20 weitere Mitglieder (19 Gamschen und einen Katzenmenschen) auf. Heute (564) besteht der Rat aus 1 Katzenmenschen, 2 Helon, 18 Menschen und 19 Gamschen. Der Sprecher des Rates ist **Wolkim der Altehrwürdige** aus **Sank**. Durch ihn hat der Rat im Jahr

518 die Galteien an die Fürstenfamilien zurückgegeben. Neben dem **Hohen Rat** gibt es den Rat der Fürsten, der den **Altin-Galt Ospal** den Streitbaren als Führer gewählt hat. **Ospal** ist es, der **Wolkims** Vorschläge mit starker Hand durchsetzt.

Mit der Weisheit der Alten und der Kraft **Ospals** wird das Reich zusammengehalten und setzt zu neuer Blüte an.

III.II. Geschichte

vor Stämme der Menschen durchstreifen die **Große Ebene**. Viehzucht und Jagd ermöglichen ein eher karges Leben.

100 Vereinigung der beiden größten Stämme, der eher hellhäutigen, hochgewachsenen **Onech** und der bronzehäutigen **Ulsank**.

103 Beim Zweikampf um die Herrschaft über den Stamm der **Onech-Ulsank** siegt der hellhäutige **Kedak**, der sich zum ersten König ausrufen läßt. Sein Sohn **Nokar** eint den Stamm durch den **Garp Sonnenkult** und herrscht über das Gebiet von **Enur** bis **Elkin**, von **Elko** bis **Metlika**. Es kommt zur Gründung einzelner Dörfer.

187 **Gerfan** erobert das Gebiet südlich des **Elkin**, die edlen **Altin** schließen sich dem Reich an, das Mittreich entsteht nach der Angliederung der östlichen Gebiete. Die Könige ziehen von nun an zwischen den Galtei-Dörfern: **Karnfurt, Tart, Sank, Abolt, Altis, Usnech** und **Kildor** umher und sprechen Recht. Im Schutze der Galteien werden diese Dörfer zu wichtigen Kultur- und Handelszentren.

211 Der Fieberkrampf vernichtet ein Viertel der Tiere und Menschen. Armut und Krankheit bedrücken die Menschen. Unter **Kedak II**, aus dem Geschlecht der **Kenach-Onech**, rebelliert das Volk gegen **Fargund**, der sich selbst als Sohn Garps bezeichnete und es kommt zur Zerschlagung des Sonnenkultes. **Fargund** wird von **Kedak II** im Kampf bei **Usnech** getötet.

245 **Kedak II** teilt das Reich in verschiedene Fürstentümer, deren Sitze die Galtei- Städte werden.

310 Gründung **Tawakans** als Hauptstadt des Reiches durch **Tawakal**. Mit dem neuen Machtzentrum erlebt das Mittreich seine erste Blütezeit. Frieden und Reichtum sind Kennzeichen der Zeit unter **Tawakal**.

380 Einfall der wilden Nordmenschen aus **Elad**. Fall von **Karnfurt, Tart** und **Usnech**. Daraufhin stellt **Mordug I** ein großes Heer auf und treibt unter schweren Verlusten die Barbaren zurück über den **Enur**. Er selbst wird schwer verwundet und stirbt nach 2 Jahren langen Siechtums. Sein Sohn **Morloch** will Rache und stellt ein noch größeres Heer auf. Das erste Mal werden auch Helon als Söldner angeworben.

Die Kosten dafür werden vom eigenen Volk abgepreßt, daß ohnehin wieder in Armut und Elend zu versinken droht.

409 Unterwerfung des **Nordreiches** nach langen Kämpfen um dessen Hauptstadt **Schelfheim**.

412 Aufstand der Altin unter Fürst **Lanor**; Mord an **Morloch**. **Lanor** sieht seine Aufgabe als erfüllt und krönt **Mordug II**, einen Neffen **Mordug I**, zum neuen König über das Mittreich.

414 Gründung des **Hohen Rates** durch **Mordug II**, genannt „Der Weise“. Der Rat soll den König unterstützen, aber auch das Land vor Fürstenwillkür schützen. Er wird zur zweiten Macht im Reich, das zu neuer Blüte kommt.

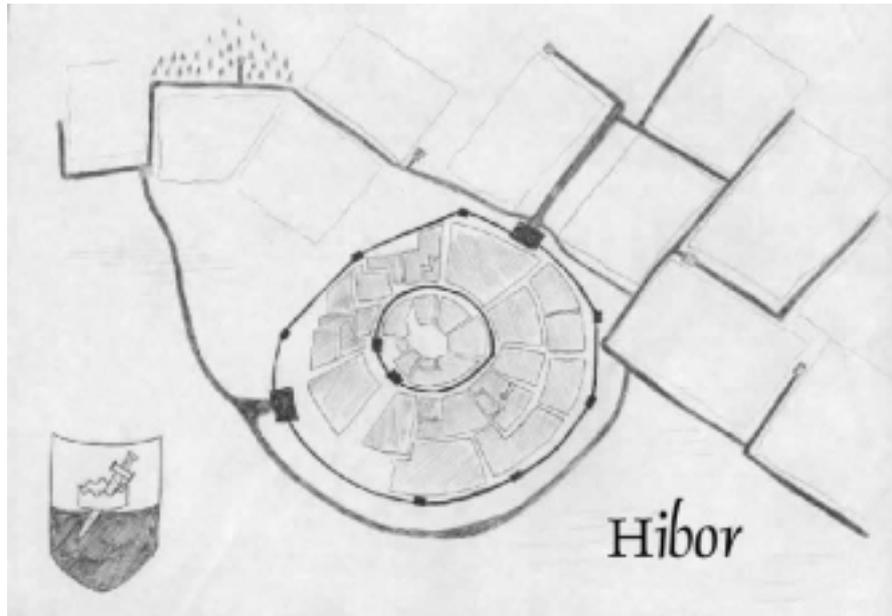
471 Das „**Erste Buch der Metaphysik**“ wird gefunden

472 Diebstahl des Buches; der Verdacht fällt auf den Ratsherren **Haddark**, der mit seinen Getreuen nach Westen flieht.

502 Beginn des Großen Krieges. Die **Funkendynastie** erobert große Gebiete des Reiches, doch **Elko** und **Enur** bilden ein noch unüberwindbares Hindernis für die Blauen Horden. In **Karnfurt** und **Kildor** stehen zwei große Heere, eines untersteht dem Ratsherren **Bunnogar**, König **Habgard** verlegt seinen Sitz nach **Kildor**.

509 Schlacht um **Kildor**; **Habgard**, der letzte König des Mittreiches, fällt durch einen Giftpfeil der **Sis Selad**. Auch **Karnfurt** fällt. **Bunnogar** wird bei lebendigem Leibe verbrannt. Der **Hohe Rat** vertagt die Krönung von **Hibor**, dem Sohn Habgards und widmet alle Kraft der Verteidigung des

- Landes. Doch ohne den Schutz der Flüsse scheint jeder Widerstand zwecklos.
- 510** Auch Gamschen und Helon kämpfen an der Seite des Mittreiches. Doch jede große Schlacht fällt zu Ungunsten des **STURMs** aus. Noch im selben Jahr werden **Tart** und **Usnech** verwüstet.
- 511** Mit **Anfurt** fällt auch Prinz **Hibor** in die Hände des Feindes. Mit ihm stirbt der Letzte aus dem Geschlecht der **Kenach-Onech**. Die Gamschen können das **Metlika-Tor** nicht länger halten. Zahlreiche Menschen, auch aus **Tawakan** flüchten nach **Sank**, **Altis** und **Abolt**. Viele Gamschen verlassen noch im Winter **Weramaka** und ziehen über den **Darkot**.
- 512** Die Belagerung **Tawakans** beginnt, **Weremaka** wird von den Blauen erobert. **Altis** und **Abolt** sind die
- 516** Die **Funkendynastie** zieht sich nach verlustreichen Kämpfen um **Kildor** und **Karnfurt** zurück. Das **Nordreich** unterwirft sich dem **Hohen Rat** und die **Midoha Ebene** wird von der Schreckensherrschaft der **Blauen Armee** befreit. Die Stadt **Hibor** wird in Angedenk an den letzten des edlen Geschlechts gegründet.
- 517** Der **Hohe Rat** handelt mit der **Funkendynastie** einen Friedensvertrag aus. Die Gamschen schließen sich dem **Mittreich** an und viele Gamschen werden in den **Hohen Rat** aufgenommen. Zahlreiche Helon lassen sich in der **Großen Ebene**, vor allem in den großen Städten nieder. Das Reich beginnt unter der Herrschaft des Rates aufs Neue zu erstarren. Es kommt nur zu einigen Grenzübergreifen, die Zeit eines gespannten Friedens beginnt.



- beiden letzten freien Galtei-Städte. Ein großes Helon-Heer unterstützt die Altin und die **Altin-Berge** werden zur letzten Bastion des **STURMs** in der Ebene von **Elir**
- 513** Erster Sieg der Gamschen bei der Schlacht um den **Darkot Paß**. Das Heer der Westmenschen sowie der Sphärenwesen und Katzenmenschen wird vernichtend geschlagen.
- 514** Ein Heer von Gamschen strömt aus dem Osttor zur Befreiung **Tawakans** von den Belagerern. Zusammen mit Altin und Helon werden **Anfurt**, **Tart** und **Usnech** zurückerobert und wieder aufgebaut.

III.III. Das Nordreich

Elder, Elko, Enur wildes Volk, seit 290

Königtum; gemeinsamer Tempel in Schelfheim: Kriegsgott Karpto

- 290 – 325 Erech der Harte
 325 – 326 Erech II
 326 – 328 Kalg der Unbesiegbare
 328 – 350 Olle der Biegsame
 350 – 379 Grauch der Töter
 380 – 409 Smort der Tolle

IV. Die Geschichte der Katzenmenschen

von Gervat, dem Archivar des Smorlock Klosters

„Diese Übersicht wurde von mir in jahrelanger Kleinarbeit, seit **525** zusammengetragen, jedoch ist sie alles andere als vollständig. Aber dennoch stellt sie vermutlich die vollständigste Sammlung historischer Begebenheiten der Katzenmenschen dar, seit das Archiv der **Hängenden Stadt**, 469 während der Kämpfe um die Führerschaft niedergebrannt ist.

Die neueren Begebenheiten wurden mir durch wenige Katzenmenschen zugetragen, die aus der Hängenden Stadt oder deren Umgebung in Richtung der Menschensiedlungen gezogen sind, ältere Quellen sind Aufzeichnungen der Menschen aus der **Mindoha Ebene**, welche teilweise im Kontakt mit den dort nomadisch lebenden Katzenmenschen standen. Viele Begebenheiten, die sich außerhalb **Kaybarrs** ereigneten sind kaum bekannt, da die im Dschungel Lebenden wenig Kontakt zu den Katzenmenschen in der Hängenden Stadt haben.“

Ca. 5 Legenden der Katzenmenschen und einige Stammbäume behaupten, daß etwa um das Jahr fünf die ersten beiden Katzenmenschen erschienen. **Vermoth** (männl.) und **Nore** (weibl.) hätten sich angeblich aus glutflüssiger Lava geformt, die der Vulkan **Moktan** ausgespien hätte. Die Angaben diesbezüglich sind jedoch eher zu bezweifeln, da die meisten Sagen und Geschichten diesbezüglich auf nur eine Quelle, namentlich das **Buch Kalads** zurückgehen, und die Stammbäume, die als Belege gelten sollten auch einige Unregelmäßigkeiten aufweisen.

112 Erstmaliges Auftreten von vier Stämmen, die sich gegenseitig

bekämpfen um den Dschungel für sich zu beanspruchen (**Sim Assud**, **See Ensid**, **Sis Selad**, **Sim Melek**). Die Stämme führen ein Jägerdasein in kleinen Gruppen.

130 Geburt des Propheten **Kalad**

209 **Kalad** gründet die erste feste Siedlung der **Sim Melek** im Dschungel, um sich mehr der Aufzeichnung seiner Visionen zu widmen. In den folgenden Jahren legt sich der Konflikt zwischen den Stämmen und die Siedlung wird zur **Hängenden Stadt** ausgebaut.

211 **Kalad** beendet die Niederschrift seiner Visionen, er spricht in seinem Buch von einer großen Zeit des Westens, und durch die Aufzeichnung der Urgeschichte begründet er die Religion der Katzenmenschen, die von nun an das Feuer des **Melkor** verehren.

214 Der Bogenbauer **Harod** baut die Legendären Drachentöterbogen **Panzerbrecher** und **Schuppenspalter**.

215 Geburt des Drachentöters **Koron**

233 **Kalad** wird bei der Jagd von einem Drachen getötet.

233-240 Jagd auf die Drachen, die Hängende Stadt verfällt ohne ihren Führer **Kalad**, die Stammesfeindschaften flammen wieder auf

240 **Koron** erschlägt **Grugg** und **Fling** die Drachenzwillinge und gleichzeitig die letzten Drachen der Dschungelregion mit bloßer Hand und wird gefeierter Führer der **Sim Assud**. Mit seinen Anhängern baut er die Hängende Stadt neu auf, diesmal am Berg **Moktan**, unter dem Namen **Kaybarr**. Die übrigen Stämme ziehen sich in die Wildniss zurück. Die **See Ensid** und die **Sis Selad** spalten sich auf, sie ziehen als Einzelgänger oder Grüppchen durch den Dschungel und bilden so das gängige Bild der Katzenmenschen.

Über die **Sim Melek** ist ab diesem Zeitpunkt kaum etwas bekannt, einige Abenteurergeschichten verweisen auf eine besonders scheue Art Katzenmenschen, die sich tief im Dschungel versteckt hielten, vermutlich die Nachkommen der **Sim Melek**.

246 Die große Seuche dezimiert die Katzenmenschen von 8000 auf etwa

- 800 Individuen (Schätzwerte), über die Natur der Seuche ist kaum etwas bekannt, sie griff jedoch nur Katzenmenschen an, wer verschont blieb schien dem Zufall überlassen zu sein, denn Eremiten in Abgeschiedenheit überlebten ebenso wie einige Katzenmenschen der Hängenden Stadt.
- 323** Geburt **Hazrons** in Kaybarr
- 360** Die **Sim Assud** beginnen Späher aus der Dschungelregion zu schicken, um die Welt zu kartographieren.
- 361** **Hazron** wird Führer der **Sim Assud**
- 362** Unter **Hazrons** geheimer Anleitung beginnen die Späher der Katzenmenschen insgeheim magische oder besonders kunstvolle Gegenstände von den anderen Völkern zu stehlen, da viele dieser Artefakte jedoch über Jahre und Jahrzehnte als geheime Familienerbstücke versteckt gehalten wurden ist es unmöglich zu sagen welche immensen Schätze durch die zweifellos hochbegabten Diebe zusammengetragen wurden.
- 379** Unter **Hazrons** Führung wandert eine große Gruppe **Sim Assud** nach Westen aus, um dort die Ankunft der großen Zeit mitzuerleben, er nimmt **Schuppenspalter** als seinen persönlichen Schutz mit, vor seiner Abreise überreicht er seinen vier Söhnen je ein magisches Artefakt, den **Handschuh des Goon**, die **Klinge Naröks**, die **Schattenflamme** und den **silbernen Spiegel** aus **Schelfheim**. Viele Skeptiker bleiben in der Hängenden Stadt zurück und pflegen dort ihre gewohnte Lebensweise weiter.
- 383** Nachrichten des Expeditionskorps besagen, dass die ausgewanderten **Sim Assud** eine Festung errichtet hätten, von der Domestizierung der bis dato unbekannt **Galfs** ist die Rede. Leider gingen weitere Informationen über den Verbleib dieser Festung und deren weiterer Entwicklung bei der Zerstörung der Stadtarchive **Kaybarrs** verloren.



- ab** Einige **See Ensid** und **Sis Selad**
- 400** kommen in die Hängende Stadt zurück und werden seßhaft, im Gegenzug zieht es immer mehr **Sim Assud** aus der Stadt in die Wildniss, um als Einzelgänger zu jagen, sie behalten jedoch die Führungsmacht.
- 468** Nachdem sich die drei Stämme zahlenmäßig in Kaybarr ausgeglichen haben kommt es zum Putschversuch, bei dem das Stadtoberhaupt getötet wird, es folgt eine Zeit blutiger Auseinandersetzungen im Kampf um die Stadtherrschaft, bei der auch viele wichtige Dokumente, wie das **Buch Kalads** oder die Berichte aus der Festung im Westen zerstört wurden bzw. verloren gingen. Da die Katzenmenschen aber von Natur aus nicht viel Wert auf schriftliche Aufzeichnungen legen und deshalb diese Dokumente nicht vervielfältigten scheinen diese für immer verloren zu sein.
- 470** Nach zwei Jahren voller Attentate und Wechsel in der politischen Führung der Stadt wird in Übereinstimmung mit den Führern der Stämme ein Stadtrat gegründet der aus je drei Mitgliedern jedes Stammes besteht, damit war die Stabilität Kaybarrs gewährleistet, die als einzige feste Siedlung der Katzenmenschen, neben der mysteriösen Festung im Westen gilt.
- 471** Das große Beben treibt einen Spalt in die Erde, der sich mitten durch den Dschungel zieht und auch durch Kaybarr verläuft, in diesem Graben findet eine Erkundungstruppe der Katzenmenschen „**Das erste Buch der Metaphysik™**“, welches die folgenden schwerwiegenden Ereignisse der **späteren Neuzeit** maßgeblich auslöste.
- 500** **Tranik**, einer Jägerstochter gelingt es zum ersten Mal in der Geschichte der Katzenmenschen durch einen erkalteten Seitenschlot des **Melkor** bis zu dessen Grund vorzudringen, sie

- findet einen eigenartigen blauen Lavastrom vor, dessen plötzliche, grelle Lichtausstrahlung sie auf einem Auge ganz und auf dem anderen fast erblinden lässt. Nur mit Mühe kann sie wieder aus dem Inneren des Vulkans entkommen. Als sie bewußtlos aufgefunden wird hält sie einen Beutel voll blauem Erz umklammert, aus welchem sie sich, einige Monate später, einen **blauen Ring** schmieden lässt. Der Ring bewirkt eine Schärfung aller Sinne, sie kann wieder sehen und ist nun in der Lage mit nahezu jeder Waffe virtuos umzugehen. Von nun an wird sie **Tranik Dao´Gan** genannt, was soviel wie „**die Schnelle**“ bedeutet.
- 501** In Kaybarr tauchen zum ersten Mal Spärenwesen auf, die vermutlich die Ansichten der Stadträte verseuchen, so dass diese die Standpunkte der **Funkendynastie** vertreten.
- 502** Beginn des großen Krieges, Katzenmenschen kämpfen auf beiden Seiten. Sowohl für die Funkendynastie, als auch für den **STURM** ziehen Katzenmenschen in die Schlachten. Die **Blaue Armee** wird von Verbänden, der im Jahre 379 abgewanderten **Sim Assud** und vom größten Teil der Dschungelkatzen gestärkt, während sich die Unterstützung des **STURMs** auf recht wenige Einzelgruppen der **Sis Selad** beschränkt, welche in den Jahren nach 240 die **Midoha Ebene** als Heimat ihres Normadenlebens gewählt hatten.
- 509** Schlacht um **Kildor**, **Tranik** tötet **Habgard** den Mittreichskönig durch einen Giftpfeil.
- 510-514** **Traniks** perfekter Umgang mit Waffen und die daraus resultierenden Erfolge bei der Eliminierung gegnerischer Offiziere, lassen sie schnell in der Gunst der **Funkendynastie** aufsteigen, sie wird schließlich Oberbefehlshaber über die Verbände der Katzenmenschen. Aber auch sie kann nicht verhindern, dass die **STURMarmee** immer mehr ihrer angestammten Städte zurückerobert.
- 516** Nach schweren Verlusten zieht sich die **Blaue Armee** von **Kildor** und **Karnfurt** zurück.
- 517** Friedensvertrag zwischen der Funkendynastie und dem Hohen Rat, **Tranik** nimmt ein Amt als Stadträtin in Kaybarr wahr.
- 519** **Traniks** Versuch ein Bergwerk am **Melkor** zu errichten, um das blaue, zweifellos magische Erz zu fördern wird vom Stadtrat rigoros zurückgewiesen.
- 520** **Tranik** unternimmt einen geheimen Versuch das von ihr begehrte Erz abzubauen, der jedoch von den Mitgliedern des Rates bemerkt wird, dieser schließt sie daraufhin aus dem Stadtrat aus und erlässt den Befehl, daß der heilige Vulkan durch Wachmannschaften vor erneuten Übergriffen bewahrt werden soll.
- 521** Zwei der als Berater des Stadtrates fungierenden Sphärenwesen üben ein Attentat auf **Tranik Dao´Gan** aus, welchem sie jedoch mit Mühe entfliehen kann, ein Sphärenwesen kommt um, aber das andere ist in der Lage den **Ring** in seinen Besitz zu bringen. **Tranik** verschwindet von der Bildfläche und der **Ring** wird in die **Schwebende Burg** der Funkendynastie überbracht.
- 555** Innerhalb weniger Wochen werden fünf Stadträte ermordet, das verbleibende Triumvirat wird von nun an stark bewacht, in einem Bekennerbrief gibt sich **Tranik** als Drahtzieherin der Attentate zu erkennen und kündigt weitere Anschläge an.
- 556** Nachdem mehrere Attentate auf das Triumvirat fehlgeschlagen sind, wird eine Truppe ins Leben gerufen, welche die Untergrundorganisation **Traniks** aufspüren soll. Diese Bemühungen sind allerdings von wenig Erfolg gekrönt, **Traniks** Anhänger werden nur vorsichtiger in ihren Bemühungen das öffentliche Leben **Kaybarrs** lahmzulegen, die Anschläge auf wichtige Objekte der Stadt und gewichtige Persönlichkeiten werden seltener, finden aber in den Folgejahren mit fast regelmäßigen Abständen statt.

V. Die Geschichte der Helon

Die Helon legten selbst kaum

Aufzeichnungen an, die gesamte Geschichte basiert daher auf **mündlichen Überlieferungen** und **Legenden**. Alle zeitlichen Angaben konnten daher nur geschätzt werden.

vor Zeitalter der Clans, die Helon

230 kämpfen in vielen kleinen Grüppchen gegeneinander, sehr viel ist über diese Zeit nicht bekannt, nur dass viel Blut geflossen sein muss.

230-300 Die große **Hungersnot**, deren Ursachen im Dunkeln liegen, dezimiert die Bevölkerung der Helon dramatisch, die Clans beginnen sich auf der Suche nach Nahrung zusammenzuschließen.

300-380 **Zeitalter der Einheit**, **Sooldock** wird erster gemeinsamer Anführer fast aller Clans unter seiner Führung wächst die Helonbevölkerung stark an, der erste Feldzug gegen die Sumpfdrahen ist von Erfolg gekrönt, die Drachenpopulation nimmt stark

ab. 350 Der **Clan der Iccubath** verachtet **Sooldock** wegen seiner Erfolge und so bringen sie ihn während einer Drachenjagd aus einem Hinterhalt um, und versuchen somit die Macht an sich zu reißen. Doch die restlichen Stämme rächen sich bitter, vertreiben den **Iccubath** Clan und verwüsten seine Behausungen.

378 **Bonat der irre Eremit** stößt zufällig bei der Suche nach Brennholz auf einen unnatürlich geformten Ast, den er fortan als Waffe benutzt. Im Alleingang besiegt er den Drachen **Trottich**, von da an wird er als Erfinder der neuen Helonwaffe, dem **Helg**, gefeiert und erhält **Bindy**, die Dorfschönheit zur Frau.

380-500 **Zeitalter des Eisens**, die Helon entwickeln die **Schmiedekunst** und beginnen mit der Erschaffung besonders kunstvoller und effektiver Waffen und Rüstungen. Da die Helon, gut geschützt, in Siedlungen leben, die, von hunderten von großen Baumstämmen getragen, auf den zahlreichen Seen schwimmen wird

mitten im Sumpfgebiet die Stadt **Ferrkun** als Handelszentrum der Schmiedekunst erbaut.

502 Beginn des **Großen Krieges**. Die Funkendynastie reißt große Teile der Halbwelt an sich. Jedoch, das Gebiet der Helon ist nicht in Gefahr, da die **Blaue Armee**, wie alle Lebewesen außer den Helon, über längere Zeit keine Überlebenschance in den Sümpfen hat. Zusätzlich sind die schwimmenden Siedlungen durch Seeschlangen geschützt, die von den Helon fast schon als „Haustiere“ gehalten werden. Trotzdem greifen die Helon, auf Seiten des Sturms, in den Krieg ein. Nur eine Hand voll Helon, die letzten des **Clan der Iccubath**, kämpfen in der Blauen Armee.

512 Ein großes Heer der Helon unterstützt die **Altin** im **Mittreich**. Doch die Helon schicken nicht nur ihre hervorragenden Krieger, um dem **STURM** zu helfen, die Schmiede in **Ferrkun** haben auch wirkungsvolle Waffen und Rüstungen für die Menschen entwickelt. So entstanden in dieser Zeit die **Klinge Naröks**, das **Schwert Ijakors**, die **Axt des Galad**, die **Faust Rjtock' s** (ein gewaltiger, 4-händiger Morgenstern), der **Bezwinger Sorgoks** (von dieser Waffe kennt man nur den Namen, es ist jedoch in Quellen der Menschen belegt das sie existiert (hat?)), die **fesselnde Rüstung** und **Kyron** (Kyron kann keiner Waffengattung zugeordnet werden, es ist eine vollkommen neue Waffe, die die Vorteile einer Axt und eines Kampfstabes verbindet und so die wahrscheinlich mächtigste Waffe der ganzen Halbwelt. Doch ist kaum genaueres über die Wirkung der Waffe bekannt.). Leider verschwanden die meisten dieser Waffen nach dem Krieg spurlos.

513 An der Seite der **Altin** kämpfen die Helon zusammen mit einem Heer der Gamschen. Mit vereinten Kräften gelingt es dem Sturm die Blaue Armee wieder zurückzudrängen.

517 Der **Hohe Rat** handelt einen Friedensvertrag mit der Funkendynastie aus.

VI. Korrin - Legende

- die einzig überlieferte Beschreibung der Entstehung der Sphärenwesen

- 520** Viele der Helon die für den Sturm gekämpft haben lassen sich in den großen Städten des **Mittreiches** als Schmiede nieder.
- Seit 523** **Zeitalter der Entwicklung, Enyock der Meisterschmied** wird Anführer der Helon, er leitet deren politische Angelegenheiten bis heute. Als **Hauptstadt** des Helonreiches wird **Sosal** bestimmt. Hier finden regelmäßig Treffen der Dorfvertreter statt.
- 564** Zwei Helon sitzen im **Hohen Rat**, nachdem die Helon sich während des Krieges dem Sturm angeschlossen hatten.

Seitdem viele von ihnen in den Städten des Mittreiches als Schmiede leben wachsen die Handelsbeziehungen zwischen den Helon und den Menschen, sowie allen weiteren Anhängern des Sturms. Besonders die hervorragenden Waffen sind begehrte Tauschware, aber auch ihre Kenntnisse im Bau von militärischen Anlagen, wie Palisaden und Wachtürmen, sind sehr gefragt.

Es sei noch erwähnt, daß die Helon vermuten, einige vom verhaßten Clan der Iccubath, der von den restlichen Helon verstoßen wurde und sich auf die Seite der Blauen Armee geschlagen hatte, haben überlebt. Sie seien zwar nur in geringer Anzahl, aber sie hätten sich in noch unerforschten Teilen eines Gebirges im Nordwesten der Halbwelt niedergelassen.

Dort erholen sie sich wahrscheinlich vom Krieg und unterstützen die Funkendynastie weiterhin.

*Das folgende Dokument wurde nach den für die **Blaue Armee** verlustreichen Kämpfen um **Kildur** bei der Leiche eines **Sphärenwesens** gefunden. Ob es sich bei dem Toten um den **Autor** dieser Zeilen handelte, ist umstritten. Der in zeitgenössischer Prosa verfaßte Text wurde erst vor kurzem vom **Hohen Rat** als „**Korrin-Legende**“ der Geschichtsschreibung zur Verfügung gestellt. Er bietet den **Weisen** den derzeit einzigen Anhaltspunkt über die rätselhafte **Entstehung** der Rasse der **Sphärenwesen**.*

„**S**chon wieder fast fünfzig!“, murmelte **Korrin** ungläubig, als sein Blick aus dem Fenster auf den Hof fiel. Seitdem er vor einem Jahr hier in der Waldfestung **Kre'hakar** angekommen war, hatten schon viele Neugierige ihr Glück bei den „**Blauen**“ versucht. So nannte man inzwischen überall die auserlesenen Wesen, welche seit ihrer Geburt schon die Fähigkeit besitzen, das seltene blaue Salz durch geduldiges Reiben in ihre Hände und schließlich in den ganzen Körper aufzunehmen. Immer mehr Freiwillige wollten in dieser Festung selbst die gefährliche Kunst der **Metaphysik** erlernen.

Kre'hakar zählte zu den fortgeschrittensten Ausbildungsstätten der Blauen. Hier waren Meister versammelt, die sich besonders auf die **magische Kriegsführung** verstanden, aber nur wenige Kandidaten hatten tatsächlich das Potenzial, ihre metaphysischen Kräfte in solch verheerender Weise zu kontrollieren, daß sie hier Aufnahme und Ausbildung erhalten würden.

Korrin öffnete das Fenster zum Hof und lauschte dem leisen Gesang, der aus einigen Zelten und vielen Kehlen zu ihm heraufdrang. In jeder dieser kleinen, nur notdürftig errichteten Unterkünfte lebten bis zu zehn Neuankömmlinge. Wie auch er selbst waren sie

alle bei ihrer Ankunft entwaffnet und unter Bewachung in ein solches Zelt geschickt worden. Einige Tage würden sie dort bleiben und von den Lehrmeistern auf Hintergedanken oder Spionageabsichten untersucht werden. Schließlich würde man ihre Fähigkeiten testen und sich dann entscheiden, ob sie über genügend Potenzial verfügten, um den Blauen eine Hilfe sein zu können.

Seit der Entdeckung des **Buches der Metaphysik** und dessen Entwendung durch die **dreizehn großen Forscher** des Westens strömten jährlich Tausende in die Siedlungen der Steppe, um von den großen Erleichterungen des harten Lebens zu profitieren, die das Buch den Erzählungen zufolge bringen sollte. Allerdings musste dieses Wissen verteidigt werden. Oh ja, es galt vor allem, sich gegen die **religiösen Eiferer** im Osten zur Wehr zu setzen, die aus Angst vor ihrem drohenden Machtverlust versucht hatten, das gelobte Buch zu versiegeln und für alle Zeiten zu verbergen.

Schon lange aber waren dem Buch die ersten Geheimnisse entronnen worden, seit Jahren schon sammelten sich die Anhänger der **Metaphysik** und seit Jahren schon tobte der Bürgerkrieg im Land. Die siegreiche **Blaue Armee** war angeblich bereits bis vor die **Hauptstadt** des Ostreiches **Tawakan**, tief im Osten des Landes, vorgedrungen und bereit für die letzte große Offensive. Allerdings hatte man in jüngster Zeit immer wieder Berichte von ungewöhnlich heftigen Naturereignissen erhalten, welche den weiteren Vormarsch der Truppen über den **Darkot - Pass** bremsen. Jeder Freiwillige wurde daher gebraucht und zwar mißtrauisch, aber wohlwollend empfangen.

Nicht jeder hatte die Gabe der **Sphärenbindung** und nicht bei jedem war sie gleich stark ausgeprägt. Schon viele hatten sich ihre Hände an den scharfen blauen **Salzkristallen** blutig gerieben, als sie verzweifelt versuchten, seine geheimnisvolle Energie in sich aufzunehmen. Natürlich erforderte dies außer der bloßen Fähigkeit nicht nur einige Zeit und Erfahrung, sondern auch

eine sehr tiefe Konzentration und die Beherrschung einer Atemtechnik, die verhinderte, daß man durch die Überflutung mit reinster Energie nicht das Bewusstsein verlor.

Bei seinem ersten Test hatte **Korrin** höllische Schmerzen gehabt. Die Kristalle, die man ihm gegeben hatte, waren von einer solchen Reinheit gewesen, dass sich der Schein der Fackeln in ihnen brach und in verzerrten **bläulichen Splintern** an den Wänden tanzte. So etwas hatte er noch nie zuvor gesehen. Das **Blausalz**, wodurch die alten Währungen als Zahlungsmittel inzwischen fast verdrängt worden waren, sah normalerweise aus wie ein blassblauer Klumpen aus kleinen Kristallen, war leicht zu zerreiben und schmeckte bitter, aber dieses hier ...



Korrin hatte Angst gehabt. Nach zaghaftem Aneinanderreiben in den Handflächen waren die **Kristalle** außen etwas flüssig geworden. Die bläuliche Substanz war in seine Hände gedrungen und etwas Eisiges hatte sich in ihnen hinauf bis in seinen Kopf geschoben. Seine Augen hatten furchtbar gebrannt und schließlich war Korrin zusammengebrochen. Trotzdem, in dem kurzen Moment zwischen Schmerz und Wahnsinn hatte etwas gelegen, das wie eine **Urgewalt** nach außen drängte und dessen tobender Ausbruch nur durch Korrins Ohnmacht schlagartig an Kraft verlor.

Heute, nach einem Jahr Ausbildung, konnte er diesen **Schwebezustand** gerade lange genug aufrecht erhalten, um die Gewalt in einem metaphysischen Sprucheffekt kontrolliert ausbrechen zu lassen. Je länger man mit dem Blausalz experimentierte, desto weniger schmerzhaft war es und desto besser vermochte ein **guter Metaphysiker** in seiner Spruchphase die Kraft der Sphären zum gewünschten Effekt zu kombinieren.

Unter dem Fenster war der leise Gesang plötzlich verstummt. Korrin blickte hinaus und sah, wie eine blau schimmernde Gestalt auf eines der Zelte zu ging. Es war **Majel**, einer

VII. Die Entstehung des Bürgerkrieges

der **Lehrmeister**, der wahrscheinlich den nächsten Neuankömmling zu testen wünschte. Majel verschwand in dem Zelt, erschien kurze Zeit später mit einem verängstigt umherblickenden Menschen hinter sich und führte ihn in Richtung des **Hauptturmes** der kleinen Festung.

Dieser Lehrmeister hatte auch Korrin getestet. Nachdem er aus seiner Ohnmacht erwacht war, hatte Majel ihm erklärt, daß er ein besonderes Talent für die Magie habe und dies für einen Katzenmenschen äußerst ungewöhnlich sei. Tatsächlich waren es vor langer Zeit meistens Menschen gewesen, denen die Fähigkeit gegeben war, das Blausalz aufzunehmen. Aber auch andere Rassen brachten gelegentlich große Magier hervor. Allerdings konnte schon heute niemand mehr sagen, **welcher Rasse** einer der alten Metaphysiker angehört hatte. Etwas von den blauen Kristallen und ihrer **Sphärenenergie** blieb immer im Körper des Magiers zurück. So verwandelte sich dieser Körper allmählich in eine bläulich glänzende und **konturlos verschwommene Gestalt**, die aber immer noch von fester Konsistenz war.

Über die Jahrzehnte, die seit dem Fund des **Buches der Metaphysik** schon vergangen waren, hatte es einige dieser großen Erzmagier gegeben, von denen man sich sogar erzählt, dass sie auch die letzte stoffliche Barriere überwunden hätten und sogar ihre Gestalt fast beliebig verändern konnten. Deshalb wurden die Metaphysiker überall nur ehrfurchtsvoll „**Sphärenwesen**“ oder auch die „**Blauen**“ genannt. Man erzählte sich, daß die **Weisen des Ostens** vor der Metaphysik und ihren Auswirkungen auf die Wesen warnten und ängstlich vor einem Weltende in ihre Tempel und Bibliotheken flüchteten. Korrin aber war stolz darauf, dass auch in seinen Augen schon ein bläulicher Glanz lag und es erfüllte ihn mit Zuversicht, daß auch er schon bald in den Osten des Landes vorrücken würde, um den Göttern und der Welt zu zeigen, daß die **Metaphysik** nicht mehr aufzuhalten war.

Die Ereignisse die von **471 bis 502** zur Entstehung des Bürgerkrieges führten, wurden von den verschiedenen Völkern und Archiven zusammengetragen. So es keine Übereinstimmung gibt, ist dies extra vermerkt.

Edeif In einem tiefen Tal in der Ebene von **471 Elad** soll ein Tempel zu Ehren des Kriegsgott **Karpto** angelegt werden. Beim Ausheben der Gruben in vorher nie erreichten Tiefen findet sich plötzlich eine meterdicke schwarze Erdschicht die aus verbrannten Stoffen, Scherben, Knochen und **unbekannten Elementen** nicht erfassbarer Konsistenz und Eigenschaften besteht.

Abad Ein Erdbeben erschüttert die fast **471 unbewohnte Region des Nebelgebirges**. Durch die Stöße entsteht ein tiefer Graben, der sich von den Bergen bis tief in den Süden zur **Hängenden Stadt** zieht. Aufgrund der Abgeschiedenheit waren nur wenige Opfer zu beklagen. In **Kaybarr** riß der Spalt, der die Hängende Stadt von nun an teilte, mehrere Brücken entzwei, die durch eine große Hauptbrücke ersetzt wurden. Kurz darauf entdecken zwei Kinder ein seltsames Glühen am Grund der Spalte. Ein Forschertrupp findet nach viertägigen Abstieg auf dem Boden „**Das 1. Buch der Metaphysik**“. Laut Historie der Katzenmenschen bestand dieser Trupp nur aus Mitgliedern ihrer Rasse. Ähnliches behaupten auch die Menschen.

Hanag Diebstahl des Buches; der Verdacht **471** fällt auf den Ratsherren **Haddark**, der mit seinen Getreuen nach Westen flieht. Aufgrund verschiedener Verschleierungsaktionen findet sich in einigen menschlichen Historien das Datum **472**. Wahrscheinlich konnte man nie verwinden, das Buch so schnell wieder verloren zu haben.

- 472 Der Westen des Kontinentes, der bis dahin nur dünn besiedelt und schwer zugänglich war, wird zum magischen Anziehungspunkte für alle Arten von Abenteurern, Glücksuchern und Kriminellen. Nach **Aman** ziehen täglich Kolonnen aus den Menschenstädten nach Westen. Auch unter den Katzenmenschen macht sich Aufbruchsstimmung breit.
- 473 Erste Berichte von den Möglichkeiten der **Metaphysik** machen im Land die Runde. Noch ist fraglich, ob es sich um Spekulationen oder Wahrheiten handelt.
- 474 Gespräch diesen Jahres wird die Bewässerung der Wüste **Dungan** im Westteil des Landes, die jahrelang als undurchdringlich galt. Das Kunststück soll durch das neue Wissen entstanden sein.
- 475 Neue Nachrichten aus **Dungan**. Ein Mensch namens **Äon** soll sich an die Spitze der Metaphysiker gesetzt und den losen Haufen Abenteurer zu einer Armee geformt haben. Sie nennen sich **Funkendynastie**.
- 476 Die Gerüchte um eine neue Macht im Westen scheinen sich zu erhärten. Inmitten der Wüste **Dungan** soll mit dem Bau einer mächtigen Festung begonnen worden sein. Der **Hohe Rat** des **Mittreiches** entschließt sich, Gesandte nach Westen zu schicken, um diplomatische Beziehungen aufzunehmen und einen Überblick über die Lage zu erhalten.
- 478 Noch immer wartet man in **Tawakan** auf die Rückkehr der Gesandten, die leider immer unwahrscheinlicher wird. Die Gerüchte über immer neue Wunder lassen die Städte und Dörfer halb ausbluten. Der **Rat der Weisen** beschließt diesmal eine militärische Abordnung, die notfalls mit Gewalt versuchen soll, Diplomaten und Buch zu erhalten. Als Spione werden **Sis Selad** angeheuert.
- 480 Die Situation verschärfte sich, nachdem auch die zweite Abordnung nicht zurückgekehrt ist. Gerüchte sprechen von Verrat der Katzenmenschen, aber nichts ist sicher. Der **Hohe Rat** beschließt weitere, allerdings kleinere Erkundungs- und Spionagetrupps.
- 481 Die ersten Spione kehren zurück und bestätigen viele der kursierenden Vermutungen. Tatsächlich ist ein Großteil **Dungans** nicht mehr wieder zu erkennen. Neue Dörfer und Städte wurden begründet und erbaut. Die Festung, die als Hauptsitz der **Funkendynastie** dient, wurde in erstaunlich kurzer Zeit vollendet. Geschützt wird das gesamte neue Reich durch eine gut organisierte Armee, deren Stärke schwer eingeschätzt werden kann.
- 482- Alle Versuche, diplomatische
485 Beziehungen mit der neuen Macht im Westen aufzubauen scheitern. Informationen wechseln nur über Spione die Seiten. Eine Bedrohung ist derzeit nicht auszumachen, da die Metaphysiker im Machtkampf verstritten sind. **Äons** Führungsanspruch muß immer härter durchgesetzt werden. Verschiedene kleinere Verschwörergruppen haben aber die Schlüsselpositionen innerhalb der Burg infiltriert und überbieten sich gegenseitig im Intrigieren. Die Expansion des Westreiches geht noch weitgehend friedlich im hauptsächlich unbewohnten Gebiet von statten.
- 486 Kundschafter berichten von ersten kleineren Scharmützeln in den größten Städten des Westens **Zabecg** und **Yabil**. Auch im Umkreis der **Festung** soll der Machtkampf offen entbrannt sein.
- 487 In den Wirren der Revolte gelingt es Spähern eine Abschrift des Buches der Metaphysik zu stehlen und nach **Tawakan** zu schmuggeln. Die Weisen beginnen sofort mit der Erkundung des Wissens. Weitere Nachrichten sehen ein baldiges Ende der Herrschaft **Äons** voraus. An der Spitze des Aufstandes scheint ein Phantom die Fäden zu ziehen, das nur „**Der Große**“ genannt wird, aber noch nie gesehen wurde.
- Dornoll In **Kaybarr** erscheint eine offizielle
488 Abordnung der **Funkendynastie**, die die Krönung des neuen Königs **Yemynien** und den Anspruch auf den gesamten Westteil des Landes verkündet.
- Setor- Der **Hohe Rat** zeigt sich für
bath Verhandlungen bereit und erkennt
488 das neue Reich und dessen Führer an. In der Nähe von **Wibogg** wird ein Zeltlager errichtet in dem

- Abordnungen beider Seiten verhandeln. Die Gespräche werden später als „**Kälte von Wibogg**“ bezeichnet, was sich sowohl auf das Wetter, wie auch die Atmosphäre bezieht. Streitigkeiten gibt es vor allem beim Grenzverlauf. Während der Rat nur das derzeitige Siedlungsgebiet anerkennen will, beansprucht die **Funkendynastie** die gesamten Westen. Die Gespräche enden ohne Ergebnis und ohne neuen Termin.
- 489** Die Späher berichten, daß **Yemynien** ein seltsames Aussehen besitzt, das keiner bekannten Rasse zugeordnet werden kann. Außerdem soll er die **Metaphysik** viel mächtiger nutzen können, als es jemals einem Wesen möglich war. Die Weisen spekulieren, ob die Rasse der **Gorgomen**, die im **Buch der Metaphysik** erwähnt, aber seit dem **STURM** verschwunden war, wieder aufgetaucht ist.
- 490** Der **Funkendynastie** soll es angeblich gelungen sein, mit Hilfe der **Metaphysik** ihre Burg in der Luft schweben zu lassen. Erfurchtsvoll ist von der „**Stadt in den Wolken**“ die Rede
- 491** Es mehren sich die Berichte, daß **Yemynien** nicht der einzige seiner Art ist. An verschiedenen Stellen des Westen sind ähnliche Wesen gesichtet wurden.
- 493** Die Unruhe im Westen steigt. Angeblich soll die **Blaue Armee** im besiedelten Teil des Landes einmarschiert sein. Den **Hohen Rat** erreichen aber keine Hilfesuche aus diesen Gebieten. Ein von **Habgard** verfaßter Protest wird mit den Worten „das Volk erbittet Schutz vor Räufern“ beantwortet.
- Edeif** Die Funkendynastie läßt ein Dekret im
- 494** Land verteilen, wonach alle „dem Könige **Yemynien** verwandten“ aufgefordert werden, sich auf den Weg zur **Stadt in den Wolken** zu machen.
- Inta** **Yemynien** verkündet offiziell das
- 495** Bestehen der Rasse der **Sphärenwesen**. Gleichzeitig legt er ihren Führungsanspruch für den Westteil fest. Die **Stadt in den Wolken** wird noch stärker befestigt und darf nun nur noch von der neuen Lebensform betreten werden. Fortan ist spricht man von der „**Schwebenden Burg**“, als einen unheilvollen und mysteriösen Ort.
- Pernik** Die **Blaue Armee** attackiert einzelne
- 495** Dörfer der **Westgamschen**. In bitterer Kälte ziehen sich viele Stämme über die verschneiten Pässe nach Norden und Osten ins innere des Gebirges zurück. Diese Flucht geht in die Geschichte der Gamschen als „**Schneefluch**“ ein. Ihm fallen viele **Vogelmenschen** zum Opfer.
- Inta** Die Nachricht vom **Schneefluch**
- 496** erreicht **Tawakan**. **Habgard** und der **Hohe Rat** sind bestürzt. Der König beschließt die Aufstockung der Armee mit Söldnern der Katzenmenschen und Helon. Großbestellungen gehen an die Schmieden in **Ferrkun** und die Werkstätten in **Sosal**.
- 497** Die **Blaue Armee** beginnt ebenfalls Söldner anzuwerben und Stützpunkte zu errichten. **Yemynien** bekräftigt seinen Anspruch auf den Westen, bestreitet aber ein militärisches Vorgehen gegen die **Westgamschen**. Die Armee sei nur zur Sicherung der Vogelmenschen ins Gebirge gezogen. Diese bestreiten die Darstellung und sprechen vom Versuch der Unterwerfung. In den Analen der Gamschen beginnt deshalb der Bürgerkrieg schon mit dem **Schneefluch**.
- 498** Die Flucht der **Westgamschen** hält unvermindert an. Auch entlegene Stämme aus dem Norden müssen der **Blauen Armee** weichen. Die Verluste unter den bis dahin völlig abgeschieden lebenden Vogelmenschen sind sehr hoch. Einzelne Stämme werden vollständig vernichtet oder verstreut. Der **Hohe Rat** streitet derweil um die Deutung der Ereignisse. Einige glauben sich einem militärischen Konflikt mit der neuen Macht noch nicht gewachsen und hegen deshalb die Hoffnung, die **Funkendynastie** gibt sich mit der Kontrolle des Westens zufrieden. Andere fordern ein sofortiges Eingreifen.
- 499** In dem kleinen Dörfchen **Nordend**, südlich vom **Weißem Portal**, richtet der **Hohe Rat** eine Vertretung ein, um über die Vorkommnisse im Gamschenreich informiert zu sein. Die bis dahin völlig von der Außenwelt abgeschnittenen Vogelmenschen beraten lange über die Öffnung ihres Reiches nach dem Süden. Als im

Akat 499 **Al' iqua**, der Hohepriester des Feuers und Führer der Weststämme bei der Verteidigung seines Dorfes ums Leben kommt, stimmen sie doch der Entsendung eines Sprechers nach **Nordend** zu.

Habgard versucht 11 Jahre nach der **Kälte von Wibogg** erneut ein Treffen zu organisieren. Der Konflikt im Nordwesten macht ihm zunehmend Angst.

500 Die erste Nachricht, die aus **Nordend** an den **Hohen Rat** weiter gegeben wird, ist die Vernichtung der **Westgamschen-Stämme**. Gut 4 Jahre brauchte die **Blaue Armee** seit dem **Schneefluch**, um im wilden Gebirge ihren Machtanspruch durchzusetzen. Das käme einer Eroberung des **Mittreiches** in einem Jahr gleich. Zwar überwiegt in **Tawakan** noch die Hoffnung auf ein Ende des Grenzkonfliktes (so die offizielle Deutung), gleichzeitig wird der Ausbau der Kontrolltürme, die Befestigung der Städte und Bewaffnung der Armee stärker vorangetrieben.

501 **Kaybarr** vermeldet das Auftauchen von **Spärenwesen**. Streitereien im Stadtrat bezüglich des Verhältnisses zur **Funkendynastie** sind vermutlich auf sie zurückzuführen. Auch die Helon registrieren das Eindringen von Fremden in Ihrem Reich. Da sich diese aber offensichtlich friedlich verhalten, werden sie geduldet. Im Norden scheint vorerst Frieden eingekehrt zu sein. Diese Hoffnung wird durch ein Angebot **Yemyniens** bestärkt, der nach „Sicherung der Grenzen des Reiches“ zu Gesprächen bereit ist.

Belutam 502 Nach einem ruhigen und milden Winter überschlagen sich die Ereignisse. Die **Blaue Armee** greift auf breiter Front das Grenzgebiet im Mittelteil des Landes an. Ihr Vorstoß kommt so überraschend, daß sie bis zum Jahresende bis in die **Midoha-Ebene** vorgedrungen sind. Für eine Weile bilden **Elko** und **Enur** ein unüberwindbares Hindernis für die **Blauen Horden**.

Der Bürgerkrieg hat begonnen. Die Gamschen sagen, er hat das Mittreich erfasst.

Die verhängnisvolle Zeit während des Krieges findet sich in den Historien der einzelnen Rassen wieder. Der **Hohe Rat** ist zur Zeit darauf aus, eine gemeinsame Darstellung für die Geschichtsschreibung des Ostreiches zu erstellen.

VIII. Die Legende von der Schlacht am Paliar

Da stand ich nun, an einem frühen Morgen im **Jahre 513** auf einer kleinen Anhöhe gegenüber des mächtigen Kegels des Vulkans **Paliar**. Wieviele Geschichten kennen die Gamschen über diesen Berg? Daß er den Geist der Götter in sich berge, wurde erzählt. Daß man auf seinem Gipfel die letzte Stufe der Heiligkeit erlange, so es einem vergönnt ist, bis dahin zu kommen. Und natürlich war im ganzen Norden bekannt, daß man hier auf eine Jagd verzichten sollte, wollte man sich nicht dem Fluch der Elemente aussetzen. Und zu all diesen Legenden sollte heute noch eine hinzugefügt werden.

Die Sonne war noch nicht zu sehen, aber ihr Licht begann sich langsam über die Bergflanken zu breiten. Ein verräterisches Blinken von geputzten Waffen war im großen Umkreis auf dem Nordosthang zu sehen. Damals war ich noch das, was man unter uns Katzenmenschen ein **Rauhfell** nennt - ein unreifer Heißsporn, wie die Menschen sagen. Aber damals spielte das alles keine Rolle. Die Alten waren schon lange dem Ansturm der Blauen zum Opfer gefallen. Die eine Hälfte meines Clans fiel schon 509 bei der Verteidigung von **Kildor**. Die letzten bei den Schlachten um **Usnech**. Hatte ich mich früher noch gefragt, warum ich als **Sis Selad** für den Osten kämpfen und nicht lieber die Funkendynastie unterstützen soll, gab es nun keine Fragen mehr.

Wir Katzenmenschen sind zwar Einzelgänger und jede Art von Familiengefühl oder Rachedgedanken, wie es die Helon oder Menschen haben, sind uns vollkommen fremd, aber wir haben ein persönliches Ehrgefühl, das uns jede Gefahr als Herausforderung begreifen

läßt. Mich nun auf die Seite der Blauen zu schlagen hätte für mich bedeutet, den Wettkampf aufzugeben. Vielleicht wechsele ich später die Seiten, wenn sich die Waage anders geneigt hat, dachte ich damals. Bis zu diesem Tag war der Krieg für mich nur ein großes Spiel.

Mit der aufkommenden Dämmerung stieg nun langsam die Spannung. Ich hatte mich damals durch das Gebirge geschlagen. Das zerstörte **Weramaka** sah ich allerdings erst, als die Glut schon wieder erkaltet war. Dann traf ich eine Gamschengruppe, die von **Darkot** raufkam und vom ersten Sieg berichtete. Ihnen schloß ich mich erst einmal an und wir zogen nordostwärts nach **Seramaka**, das nach der Flucht vieler Vogel-menschen das größte Heerlager im Norden war. Wir glaubten uns zu dieser Zeit in Sicherheit, denn das **Sommerlager** war schwer zu erreichen und bedeutete

für den Zug der Blauen nach Osten einen unnützen Umweg zurück nach Nordosten. Wie sehr wir uns doch irren sollten.

Natürlich wußten die Metaphysiker längst von der Bedrohung die von den eigentlich als friedfertig bekannten Gamschen ausging. Nicht umsonst hatten sie das leichter zu erreichende Winterlager bereits zerstört. Der erste vernichtende Sieg am **Darkot** hatte sie dann vollends von der Gefährlichkeit der unbekanntem Kräfte dieser Rasse überzeugt. So hätten wir uns damals eigentlich denken können, daß eine Vernichtung von **Seramaka** und damit eines Großteils des Gamschenheeres kein Umweg für die Funkendynastie, sondern der einzige Garant für einen Sieg über das Mittreich war.

Wie, wann und warum uns damals die gefährliche Truppenbewegung auffiel, weiß ich heute nicht mehr. Es muß einer der vielen Zufälle gewesen sein, die bei einem solchen Kampf immer über Sieg oder Niederlage entscheiden. Vielleicht waren es ja doch die Götter, an die ich ja eigentlich nicht glaube. Aber sei es wie es sei, wir hatten einen kleinen Spährupp zusammengestellt und beobachteten daß das Heer der Funkendynastie sich am Fuße des **Paliar** sammelte und einen Angriff auf **Seramaka** vorbereitete.

Es war das größte Aufgebot, daß ich je gesehen hatte. Die 1., 3., 4. und 6.

Nordarmee war zusammengezogen worden. Die fehlende 5. schien sich Ablenkungs-scharmützel in den Ebenen zu liefern. Die 2. war nach dem **Darkot**-Desaster gerade dabei, sich neu zu ordnen. Nun hatte ich das

gefunden, was ich immer gesucht hatte - die größte Herausforderung meines Lebens.

Nachts schlich ich mich ins Lager und erfuhr, daß der Angriff im Sonnenaufgang erfolgen sollte. Man plante nach der Vernichtung der Westgamschenstämme und des Winterlagers, nun eine Zerschlagung des spirituellen Widerstandes und natürlich Rache für die Niederlage am **Darkot**-Pass. Die Aktion hatte höchste Priorität und war vom obersten Kommandanten aller 6 Nordarmeen **Thoar**, persönlich geplant und geleitet worden. Sein einziger Fehler bestand darin, daß er geglaubt hatte, die nächtliche Ankunft bliebe unentdeckt und das Warten auf den Sonnenaufgang wäre wichtig für die Ruhe der Soldaten und die bessere Koordination des riesigen Heeres.



Als der Morgen graute begann die Erde zu beben. Erst hatte ich mich heimlich ins Getümmel stürzen wollen, aber das wäre mein sicheres Ende gewesen. Die **7 Hohepriester** der Gamschen, besser gesagt, die 6 Elemente-Meister und das spirituelle Oberhaupt, hatten sich auf den Anhöhen rund um **Paliar** versammelt. Seit den Morgenstunden hatten sie sich in stillen Gebeten geübt, um Kraft für den bevorstehenden Kampf zu sammeln. Nun war es so weit und ich bekam es zum ersten mal in meinem Leben richtig mit der Angst zu tun.

Das alles war auch mein Werk, aber ich hatte es nicht mehr unter Kontrolle. Der Boden bebte immer stärker. Das Herrlager das im Aufwachen begriffen war, verfiel langsam erst in Unordnung und dann in Chaos. Zu unbestimmt waren die Nachrichten vom unglaublichen Sieg der **STURMarmee** am Pass und bis jetzt wußten die Blauen noch nicht, daß alle ihre Sicherheitsmaßnahmen nutzlos waren gegen den neuerstarkten Glauben der Vogelmenschen. Aber eine Ahnung davon setzte sich langsam durch.

Plötzlich war es still. Ein unbeschreiblicher Augenblick. Als ob das ganze Land die Luft angehalten hätte. Kein Grashalm wagte es, sich zu bewegen und eine seltsame Kühle strömte durch den Körper. Einen Moment lang fühlte man sich seltsam leicht und über den Dingen. Es gab keine Fragen mehr. Das ganze Leben zog an einem vorbei, doch alle Gefühle, alle Angst, Leid, Trauer, Freude, Glück und Träume waren ein und dieselbe Empfindung. Einen Augenblick lang war man eins mit dem Leben und allen Lebewesen, beseelt von tiefen Wissen und im bunten Reigen der Leichtigkeit aller Dinge. Einen Moment lang unsterblich.

Dann brach der **STURM** los. Schwarze Wolken zogen sich zusammen, die Erde bebte erneut, doch diesmal anders als vorher. Die Erstarrung im Lager wich einem Schreien und einer Unordnung die nur noch Flucht kannte. Wie ein Ameisenhaufen sah alles von oben aus. Schwarze kleine Punkte, die sich in geschäftiger Eile zu Knäulen mit langen Fransen formten, im Rhythmus der Panik mal hier hin und mal dahin strömten. Oder wie ein Bienenschwarm der sich auf unsichtbare Feinde in den eigenen Reihen stürzte, aber eigentlich waren alle nur wie Staubkörner, die der Wind nach Belieben verwirbelte.

Als der **Paliar** dann anfang Feuer zu speien, war das fast wie eine Erlösung. Die Gewissheit nach dem grausamen Vorspiel. Wie eine große Zunge leckte der Berg die Insektenscharen von seinem Mundwinkel. Die goldgelbe Lava ergoß sich über den gesamten Nordhang von Westen bis Osten. Als ich das sah, begann ich den Krieg zu hassen. Als die leuchtende Zunge zu verblassen begann, ertönte in die entstandene Stille lautes Kriegsgeschrei von den umliegenden Anhöhen. Kleine Gruppen der **STURMarmee** strömten aus um die wenigen glücklich Überlebenden aufzusammeln und gefangen zu nehmen. Die Schlacht am **Darkot Pass** ging zwar in die Geschichte als erster großer Sieg der östlichen Welt ein, aber die Geschehnisse am **Paliar** brachten die Wende in diesem unbarmherzigen Bürgerkrieg.

Ich weiß nicht, wie lange ich noch an diesem Fleck gesessen habe. Es war jedenfalls mehr als ein Tag. Ich bekam meinen Blick einfach nicht von diesem grauenhaften Anblick los. Die Gewissheit, daß ich am Tod tausender Soldaten verantwortlich war, ließ mich nicht los. Am Rande des Basalts ragten bleiche weiße Knochen als stumme Ankläger heraus. Im Mondlicht ergaben sie ein schreckliches Bild. Nie wieder habe ich etwas grausameres gesehen, auch wenn noch viele Wesen meinen Pfeilen und Fallen zum Opfer fielen. Und nie wieder haben Gamschen eine solche Macht von den Elementen verliehen bekommen.

Der „**Hang der tausend Toten**“, wie er heute genannt wird, ist inzwischen der stilleste Ort im ganzen Land. Im weiten Umkreis trauen sich weder Pflanzen noch Tiere irgendwie heimisch zu werden. Auch der Sommersitz der Gamschen, der ja damals unzerstört blieb, wurde weiter nach Südosten verlagert. Das hat natürlich weiter zur Legendenbildung beigetragen. Dem Basalt des **Paliar** wird heute eine seltsame Kraft zugeschrieben. Waffen, die Steine davon enthalten, sollen merkwürdige Fähigkeiten haben, aber sie sind sehr selten.

Weiterhin mysteriös ist das Ende der **7 Hohepriester**. 3 fielen im Laufe des Krieges, 2 wurden ermordet und die anderen beiden gelten bis heute als verschollen. Bei ersteren fand man ein merkwürdiges Symbol, daß als „**Fluch des Thoar**“ bekannt wurde. Aber das erzähl ich dir vielleicht ein andermal.

IX. Dichtungen

IX.I. Das Gedicht der Blauen Armee

Seht man mußte sie begraben,
die der Welt hier Ordnung gaben.
Ihre Häuser wurden Trümmer,
sie verließen dieses Land.
Ihre Waffen klirren nimmer,
die man in der Erde fand.
Ihre Rüstung ist zerbrochen,
diese Festung menschenleer,
ihre Sprache ungesprochen,
ihr Gesetz gilt nimmermehr.
Unser Ruf der wird erschallen,
wenn wir herrschen über allen.
Unser Name Blaues Heer.

IX.II. Titelblatt des "1. Buches der Metaphysik"

König Ab'gu Leich
Herrscher der Menschen und Thamgocks
Bezwinger der Gorgomen
läßt verkünden:

Seht her, wenn Wunder ihr begehret
Schaut, was das Pendel euch bescheret
Mit Blausalz und Gedankenkraft
Ihr Sonderbares vielfach schafft
Metaphysik nannten die Ahnen
Was sie dem Salz an Kraft entnahmen
Und nutzten es doch spärlich nur
In Ungewißheit der Natur

Der Weg war opferreich und lang
Bis es den kühnsten dann gelang
Den Zufall mehr und mehr zu bannen
Um Ordnung schließlich zu erlangen

Doch endlich ist es nun vollbracht
Drum auf und nutzed diese Macht
Zum Wohl, zur Blüte unsres Reich
So spricht der König Ab' gu Leich
Und schenkt den Völkern dieses Buch
Zu tilgen jedes Gottes Fluch

IX.III. Ab'Gu Leich unterjocht die Gorgomen

aus der Geisterchronik des Umra

Die einen lobten Lebensgeister,
Die andern ehrten bleichen Tod.
Gemeinsam waren sie wie Meister,
Doch Zornes Asche glühte rot.

Von Zwietracht wurden sie befallen
Und führten grausam Regiment,
Verbranntes Grauen in des Todes Hallen
Und dunkler Rauch besudelte das Firmament.

Die Stämme der Gorgomen waren
Einst Quell von ewger Pracht und Freude
Durch Krieges erzne Fessel und durch Kampfgebahren
So boten sie sich selbst zur Beute.

Ein Weggefährte Ab'Gu Leichs der sah
Gorgomen mächtige Banner heben
Denn wo die Kämpfe schallten, da geschah,
dass die Standarten raubten viele Leben.

Die einen waren schrecklich anzuschauen,
Die andern blitzen wunderbar.
Den Gegenseiten lehrten sie das Grauen,
Zerfurchten Leiber ganz und gar.

Und Ab'Gu Leich der lies verkünden
Die nun geschwächten Stämme zu bezwingen
Er sandte aus die Banner aufzufinden
Der Plan des Königs sollt gelingen

In tiefer Erde dunklen Kammern
Die Suchenden den Kriegesschatz erspähten
Der Wächter Sein verging ohn Jammern
Doch bald schon die Gorgomen flehten.

Der König rief zum stolzen Kampf bereit
Und führte Häupter ohne Zahl
Von Donnerhall und Hufes Schlag begleitet
Zur Unterjochung dieser Wesen unter Qual.

So machte er sich deren Sang zu nutze
Wie Fluch und Pein zu brechen sei
Von Gedankenkraft man wenig wusste
Wohl aber von der Folterei.

X. Der Kalender des Mittreiches

Der Kalender der **Mittreiches** ist inzwischen als überregionale Zeitrechnung von allen Rassen anerkannt worden. Gebietsabhängig sind aber auch noch **alte Kalendersysteme** anzutreffen.

Name	Länge	Bedeutung des Namens	entspricht
------	-------	----------------------	------------

Jahresgeburt

Belutam	28 Tage	der Monat des Erwachen	Feb.
Kilch	28 Tage	der Monat der ersten Blüten	März
Aman	7 Tage	die Woche des Blütenfestes	
Edeif	28 Tage	der Monat des neugeborenen Lebens	April

Jahreskraft

Inta	28 Tage	der Monat der Aussaat	Mai
Emona	28 Tage	der Weidemonat	Juni
Abad	7 Tage	die Woche des Sonnenfestes	
Hanag	28 Tage	der Garbenmonat	Juli

Jahresalter

Firk	28 Tage	der Monat der Getreideernte	Aug.
Thakal	28 Tage	der Monat der Obsternte	Sept.
Akat	8 Tage	die Woche des Erntefestes	
Dornoll	28 Tage	der Monat der Unwetter	Okt.

Jahrestod

Gult	28 Tage	der Monat der Stürme	Nov.
Pernik	28 Tage	der Monat des Schnees	Dez.
Azas	7 Tage	die Woche der Trauer und Hoffnung	
Setorbah	28/29 Tage	der Monat des Eises	Januar

Festwochen:

Aman	alle Häuser werden mit Blüten geschmückt, Festumzüge, Hochzeiten
Abad	Festmähler, Ratswahl, Lagerfeuer auf dem Dorfplatz, Wasserfest
Akat	größtes Fest des Jahres, Feuerwerk
Azas	Schweigegelübde, Fastenzeit, Reinigungszeremonie, Totenwache, Adoption von Findlingskindern, Ausstoßung aller 15jährigen aus dem Elternhaus

Festtage:

1. des Belutam	Jahreswendefest
28. des Edeif	Tag des Schlachtens - das Muttertier der letzten neugeborenen Kuh des Dorfes wird geschlachtet
28. des Emona	Tag des Garp - längster Tag des Jahres
3. des Akat	Tag der Kalnir - Erntetanz (außerhalb des Wochenrhythmus)
28. des Pernik	Tag des Karpto - kürzester Tag des Jahres
28. des Setorbah	Gedenktage, Kampf um Tawakan
29. des Setorbah	Tag der Gnade - allgemeiner Schuldenerlaß, rituelle Waschung (außerhalb des Wochenrhythmus, alle 4 Jahre)

Tage der Woche

1.	Tur
2.	Ad
3.	Wig
4.	Ang
5.	Kore
6.	Arid
7.	Lumes Ruhetag

XI. Das Lexikon

Hier ist (hoffentlich) alles erklärt, was es an Dingen und Personen im Land zu finden gibt. Unterteilt ist das ganze in 3 Bereiche:

Allgemeines **107** Begriffe
Personen **47** Namen
Geographisches **49** Örtlichkeiten

XII. Allgemeines

Abad Woche des Sonnenfestes
Ad 2. Tag der Woche
Akat Woche des Erntefestes mit **Kalnir**
Altzeit Zeitabschnitt in der Geschichte des Landes vor dem **STURM**, über die nahezu nichts bekannt ist, außer das hochentwickelte Zivilisationen existierten
Aman Woche des Blütenfestes
Ang 4. Tag der Woche
Arith Schrift der **Altin**, heute ungebräuchlich (nur noch zu kultischen Zwecken), aus **Onach** entstanden
Arid 6. Tag der Woche
Assasinen Gilde, gefürchtet und verachtet
Axt des Galad legendäre Waffe, die während des **Bürgerkrieges** in den Schmieden von **Ferrkun** entstand
Azas Woche der Trauer und Hoffnung
Belutam 1. Monat der Jahresgeburt
Berserker Waffenbruderschaft
Berg der Schöpfung Geheimorganisation von KM gegen die **Blauen**
Bezwinger legendäre Waffe, deren Existenz umstritten ist; angeblich geschmiedet in **Ferrkun**
Sorgoks
Blaue Armee Name der Kriegerverbände der **Funkendynastie**, benannt nach dem blauen Flimmern der **Metaphysik**
Blausalz (Symbol *) Grundstoff für die Anwendung von **Metaphysik**, daher kostbar und seit 517 offizielles Zahlungsmittel im ganzen Land (neben **Techos**)

Buch der Metaphysik wurde 471 nach einem Erdbeben gefunden, 472 gestohlen; löste die Spaltung des Landes aus. Enthält das bis dato unbekanntes Wissen über die **Metaphysik**
Buchhüter Waffenbruderschaft
Bürgerkrieg Zeit von 502 bis 517; Krieg zwischen der westlichen metaphysischen und der östlichen nichtmetaphysischen Welt

Diebe Gilde, niedriges Ansehen
Dornoll 3. Monat des Jahresalters

Edeif 3. Monat der Jahresgeburt
Element Die **Gamschen** kennen 6 davon, denen sie ihre **Götter** zuordnen
Emona 2. Monat der Jahreskraft

Faust Gewaltiger, 4-händiger
Rjtocks Morgenstern, aus den Schmieden von **Ferrkun**
Fesselnde Rüstung legendäre Rüstung aus den Schmieden von **Ferrkun**
Forscher Gilde
Firk 1. Monat des Jahresalters
Fir Fruchtbarkeitsgott
Fling Drachenzwilling von **Grugg** - getötet von **Karon**
Fluch des Thoar Geheimorganisation, verantwortlich für die Ermordung der 7 Hohepriester
Funkendynastie Bezeichnung für die Anführer der metaphysischen Welt

Galf Reittier, sehr schnell, ungenießbar
Galt Fürst, Mitglied im Rat der Fürsten, dessen Sprecher **Ospal** ist früher vorübergehender Wohnsitz des Königs, seit 214 Fürstentümer
Galtei
Gamschen Rasse
Gaukler Gilde
Garp Sonnengott des Mittraiches
Gilden Vereinigungen Gleichgesinnter, die die Einhaltung von Ehrenkodexen verlangen und spezifisches Wissen bieten
Gorgomen Rasse, die im Vorwort zum **Buch der Metaphysik** erwähnt wird, aber seit dem **STURM** als ausgestorben gilt; es finden sich keine weiteren Beschreibungen, weswegen ihre Existenz während der **Altzeit** höchst umstritten ist

Götter Jede Rasse huldigt anderen, die **Menschen** z.Bsp. **Karpto**. Nach offizieller Lehre existieren nur die **Elemente**-Götter der **Gamschen**.

Grugg Drachenzwilling von **Fling** - getötet von **Koron**

Gult 1. Monat des Jahrestods

Halbkarn Metall, nicht so hart wie **Karn**, besteht aus **Karn** und Naturblausalz, schwer zusammenzugießen, deshalb sehr kostbar; kann Sprüche längere Zeit speichern

Hanag 3. Monat der Jahreskraft

Handschuh legend. Gegenst. den **Hazron** des Goon einen seiner 4 Söhne schenkte

Helon Rasse

Helg Kampfstab der **Helon**, gebogen; als Erfinder gilt **Bonat**

Hohepriester 7 geist. und welt. Oberhäupter der **Gamschen**, 6 pro **Element** und 1 Häuptling

Hoher Rat Ständige Vertretung der Weisen des Landes in **Tawakan** mit Regierungsgewalt

Huorn Baumwesen, sehr gefährlich

Iccubath Helon Clan, der **Sooldock** tötete und seitdem sehr unbeliebt ist

Inta 1. Monat der Jahreskraft

Kalnir Tag des Erntetanzes, höchster Festtag gewidmet dem Fruchtbarkeitsgott **Fir**

Kälte von Wibogg Bezeichnung für die gescheiterten Verhandlungen zwischen **Funkendynastie** und **Hohen Rat** im Jahr 488

Karn Metall; härter als Stahl; sehr selten; spruchabweisend (1/2)

Karpto Kriegsgott, besonders im **Nordreich** verehrt

Kath Nahdistanz-Wurf-Waffe der **Assasinen**; dreiklingig

Katuga großer Raubfisch, Süßwasser

Katzenmenschen Rasse, hinterlistig, geschickt und beschwanz

Kenach- seit **Kedak I** Königsgeschlecht

Onech des MR, mit **Hibor** versunken

Kilch 2. Monat der Jahresgeburt

Klinge legend. Gegenst. den **Hazron**

Naröks einen seiner 4 Söhne schenkte

Korrin Einzig überlieferte Beschreibung der Ereignisse während der Entstehungsphase der **Sphärenwesen**

Konzil der Fünf Leitung der **Forscher/Gauklergilde** (Mitglieder „der alte Wurfel“ (Mensch), „die listige Trine“ (Katzenmenschin), „Sal-Öl-Lek“ (taubstummer Waldling mit nur einem Auge))

Kore 5. Tag der Woche

Krè Magiersekte der Kampfmagier

Kyron Die angeblich mächtigste Waffe der Halbwelt, Kombination aus Stab und Axt, geschmiedet in **Ferrkun**, verschwand nach dem **Krieg**

Lumes 7. Tag der Woche, Ruhetag

Meta-physik Wissen über Zauberei, Okkulte, Verwandlungen und Übersinnliches; tauchte erst 471 mit Entdeckung des **Buches der Metaphysik** auf

Menschen Rasse

Pernik 2. Monat des Jahrestods

Onach alte Keilschrift der **Onech**

Onech altes Volk aus Gegend um **Abolt**, hellhäutig, großwüchsig, vereinigte sich mit **Ulsank**

Onech-Ulsank Völkerbund, gründete **Mittreich**

Panzerbrecher Legendärer Bogen - gebaut von **Harod**

Petrolyt Drachenartige Feuervögel

Säl Magiersekte der Schutzmagier

Schattenflamme legendärer Gegenstand den **Hazron** einen seiner 4 Söhne schenkte

Schmiede Gilde

Schuppen-spalter legendärer Bogen - gebaut von **Harod**

Schwert legendäre Waffe, die während des **Krieges** in den Schmieden von **Ferrkun** entstand

Ijakors Stamm der **Katzenmenschen**

See Ensid 3. Monat des Jahrestods

Setorbah

Silberner Spiegel aus Schelfheim
 Sim Assud
 Sim Melek
 Sis Selad
 STURM
 STURM-armee
 Tag der Gnade
 Techos
 Thakal
 Trottrich
 Tur
 Ulsank

Legendärer Gegenstand den **Hazron** einen seiner 4 Söhne schenkte
 Stamm der **Katzenmenschen**
 Stamm der **Katzenmenschen**
 Stamm der **Katzenmenschen**
 Bezeichnung für die größte Naturkatastrophe, die das Leben im Lande fast vollständig zerstörte; ausgelöst durch zu starke Nutzung der **Metaphysik**; danach begann die Zeitrechnung und Geschichtsschreibung; von der davorliegenden **Altzeit** ist nahezu nichts bekannt
 Truppen, die dem **Hohen Rat** unterstehen und die Rassen des Ostreiches bewachen
 29. des **Setorbah**, allgemeiner Schuldenerlaß, alle 4 Jahre
 Altes Zahlungsmittel, immer noch üblich in der östlichen Welt; Kurs 2 T. = 1*
 2. Monat des Jahresalters
 Drache, der von **Bonat** im Alleingang getötet wurde
 1. Tag der Woche
 altes Volk in großer Ebene, bronzehäutig, vereinigte sich mit den **Onech**

Waldläufer
 Waldlinge
 Westgamschen
 Wig

Gilde
 Rasse, die erst vor kurzem entdeckt wurde
 Stammesverbände im Nordwesten des Landes, wurden im **Bürgerkrieg** vernichtet oder vertrieben
 3. Tag der Woche

Zeitalter der Clans
 Zeitalter Einheit
 Zeitalter d. Entwickl.
 Zeitalter des Eisens
 Zeugen Ilonas

Abschnitt in der Helon-Geschichte, Zeit vor 230
 d. Abschnitt in der Helon-Geschichte, ca. 300 - 380
 Bezeichnung der Zeit ab 523 innerhalb der Helon-Historie
 Abschnitt in der Helon-Geschichte, von 380 - 500
 kriegerische Emanzipationsbewegung in **Schelfheim** mit bewaffneten Gleichstellungsbeauftragten

XI.II. Personen

Äb'gu
 Leich
 Ad' asa
 Al' iqua
 Äon
 Bindy
 Bonat
 Enyock
 Fargund
 Gervan
 Gervat
 Grimaldis
 Habgard
 Harod
 Hazron
 Hedon
 Hibor
 Hunkwer
 Kalad
 Kedak I
 Kedak II
 Kedak III
 Kenoch

Einzig bekannter König der **Altzeit**; Wird im Vorwort zum **Buch der Metaphysik** gehuldigt
 Oberster der 7 **Hohepriester**. Nichtelementgebundener Häuptling aller Gamschen, Sprecher des Priesterrates
Hohepriester des Feuers, Führer der **Westgamschen**, starb **Akat** 499
 Begründer der **Funkendynastie**
 Dorfschönheit, die **Bonat** anlässlich seines Sieges über **Trottrich** zur Frau bekam
 auch „Der irre Eremit“ genannt. Gilt als Erfinder des **Helg**, Töter des **Trottrich** und Mann der **Bindy**
 Genannt der Meisterschmied; seit 523 Anführer der **Helon**
 4. König des MR (207-212)
 3. König des MR (185-207)
 Archivar des **Smorlock Klosters**
 alte Einsiedlerin und Kräuterfrau bei **Karnfurt**
 12. und letzter König des MR (483-509), fällt bei **Kildor**
 Bogenbauer - Erschaffer von **Panzerbrecher** und **Schuppenspalter**
 Führer der **Sim Assud**, *323 in **Kaybarr**
 Reisender, Biologe, Geograph und Ethnograph aus der Zeit der Neubesiedlung. Bekannt ist sein Standartwerk **Hedons Reisen**
 letzter aus dem Königsgeschlecht, starb ungekrönt im Kampf um **Anfurt**
 11. König des MR (447-483)
 Prophet der **Katzenmenschen**
 1. König des Mittreiches (103-126), stammt aus Geschlecht der **Kenach-Onech**
 5. König des MR (212-250)
 6. König des MR (250-304)
Waldläufer, 3. der Gilde, Großneffe des Alttingalt **Ospal**

Korrin Namensgeber der **Korrin-Legende**; vermutlich ein Katzenmensch der zu einem Sphärenwesen wurde

Koron Katzenmensch *215 - genannt der Drachentöter, Führer der **Sim Assud**

Lanor Altin Galt, führte 412 Revolte gegen **Morloch** an

Majel Lehrmeister in **Kre'hakar**; erwähnt in der **Korrin-Legende**

Mordug I 8. König des MR (356-385)

Mordug II 10. König des MR (412-447), Begründer des **Hohen Rats**

Morloch 9. König des MR (385-412)

Murakami ein General der **Sturmarmee**; leitete eine 300-500 Mann starke Kampftruppe aus Menschen, wenigen Helon und einigen Sphärenwesen/Gamschen

Nokar 2. König des MR (126-184), macht **Garp**-Kult groß

Nore Mutterfigur im **Katzenmenschen** Schöpfungsmythos

Orkid Weiser aus **Schelfheim**

Ospal Altin Galt, *513, Sprecher des Rats der Fürsten, Freund **Wolkims**

Paifh Historiker, entwickelte Kalender, 362-428, von 414 ab Mitglied des **Hohen Rats**

Sal-Ól-Lek taubstummer Waldling mit nur einem Auge, Mitglied im **Konzil der Fünf**

Soldock Erster gemeinsamer Anführer der Helon-Clans

Tawakal 7. König des MR (304-356), gründete **Tawakan**

Thoar Mensch, oberster Kommandant der 6 Nordarmeen der **Funkendynastie**, stirbt 513 im Inferno am **Paliar**

Tranik genannt: die Schnelle, Jägertochter und Oberbefehlshaber der Blauen Katzenmenschenverbände, erreicht als erste 500 den Boden von **Melkor**

Trine „die listige“, Mitglied im **Konzil der Fünf**, Katzenmenschin

Vermoth Vaterfigur im **Katzenmenschen** Schöpfungsmythos

Wolkim Weiser aus **Sank**, Sprecher des **Hohen Rats**

Wurfel „der Alte“, Mitglied im **Konzil der Fünf**, Mensch

Yemynien Zweiter Herrscher der **Funkendynastie**, gilt als Urvater der **Sphärenwesen**

Zywijek Stadtvater von **Hibor**, enger Vertrauter **Wolkims**

XI.III. Städte und Landschaften

Abolt Stadt an der Mündung des **Elkin**

Altin Gebirgszug und Volk in der **Elir-Ebene**

Altis Hauptstadt der **Altin**

Anfurt Stadt östlich von **Usnech**

Belaka „Der große Weise“ - Fluß durchs **Weißer Portal**, mündet in den **Elko**

Chalumee „Heiliger Berg“ - einer der höchsten Gipfel des Nordreiches, auf dem sich ein Schrein, das größte Heiligtum der Gamschen-Religion, befindet.

Darkot Pass zwischen **Weramaka** und **Seramaka**

Dekira Erstes Gamschendorf nördlich des **Weißer Portals**, geheiligt auf Fauna

Digna Siedlung am Südrand der **Galionsenke**

Dungan Große Wüste im Westteil, angeblich durch **Metaphysik** bewässert

Elder großer Fluß, Zufluß des **Elko**

Enur großer Fluß, Zufluß des **Elko**

Elad Herkunft der **Nordmenschen** - Ebene nördlich des Dschungels

Elia Ebene Ebene südwestlich von **Tawakan**

Elko großer Strom

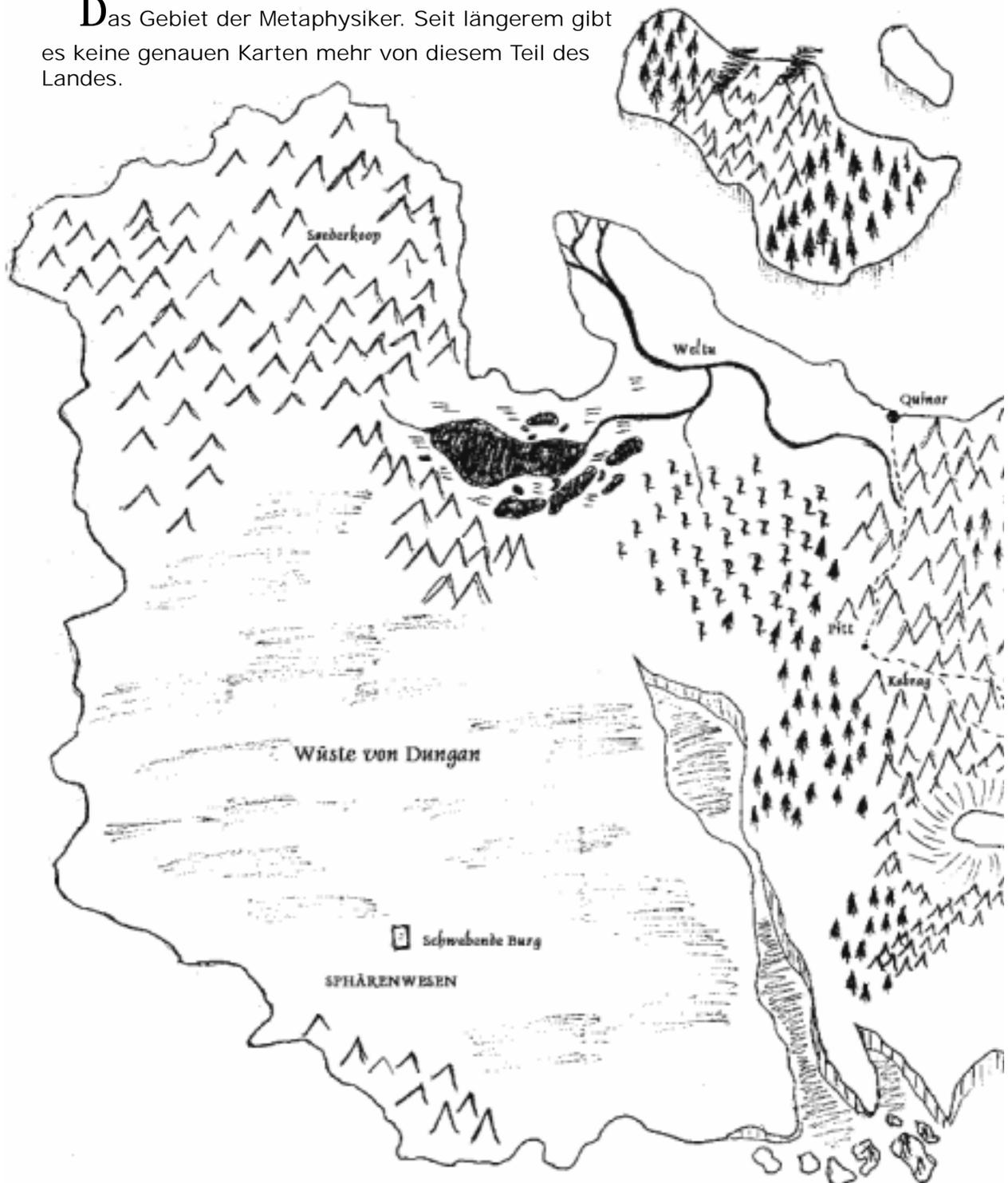
Elkin	Strom, ab Gabelung des Elko bei Kildor	S ank	Geburtsort von Wolkim
Erg	Fluß im Süden des Nordreiches , Zufluß des Elko	Schattenwald	legendärer und gefürchteter Forst südlich des Gebirges
F errkun	Handelszentrum für Schmiedekunst im Helonreich, erbaut im Zeitalter des Eisens	Schaudersee	See im Mittreich
G alion-senke	Flachebene im und westlich des Grenzgebietes, südwestlich des Dschungels. Größtenteils Steppe und Halbwüste	Schelfheim	Die zweitgrößte Katzenmenschenstadt
H ängende Stadt	(Kaybarr) Größte Handelsstadt inmitten des Dschungels	Schwebende Burg	Sagenumwobener Hauptsitz der Funkendynastie
Hibor	Stadt in der Mindoha-Ebene , die zu Ehren des gefallenen Königs Hibor 516 gegründet wird	Seramaka	Sommerlager der Gamschen (Hauptlager)
K arnfurt	Stadt am östlichen Dschungelrand	Smorlock	Kloster, Sitz von Gervat und seinem Archiv
Kaybarr	Katzenmenschennamenname der Hängenden Stadt	Sosal	Hauptdorf der Helon
Kildor	Stadt nordwestlich des Helonreiches	Stadt in.d. Wolken	Alter Name der Schwebenden Burg
Kre'hakar	Ausbildungsfestung der Blauen Armee während des Bürgerkrieges ; erwähnt in der Korrin-Legende	T art	Stadt südöstlich vom Metlikator
M etlikator	Westlicher Pass ins Gamschenreich	Tawakan	Hauptstadt der Menschen und des Östlichen Reiches, Sitz des Hohen Rates
Midoha-Ebene	menschliches Siedlungsgebiet südlich des Dschungels	U snech	Stadt im Südwesten der Ebene
Mittreich	aus Völkerbündnis der Onech-Ulsank hervorgegangenes Reich	W eißes Portal	Tunnelartiger Pass - Zugang ins östliche Gamschenreich (sehr heilig)
Melkor	Vulkan - zentral in der Religion der Katzenmenschen	Weramaka	Winterlager der Gamschen (Hauptlager)
Moktan	Vulkan, wichtig in der Sagenwelt der Katzenmenschen	Wibogg	Dorf im Grenzgebiet; Schauplatz der ersten Verhandlungen zwischen Funkendynastie und Hohen Rat im Jahr 488
N ebelgebirge	Vom Dschungel umschlossene Gebirgskette westlich des Gamschenreiches	Y abil	gilt als zweitgrößte Stadt des Westens und Geburtsort Yemyniens ; nordwestlich der Schwebenden Burg
Nordend	Dörfchen 2 Tagesreisen vom Weißem Portal , Diplomatsitz	Z abecg	die wahrscheinlich größte Stadt des Westreiches in Osten von Dungan
P aliar	Vulkan im Gamschenreich, Schlacht am P. = Wende im Bürgerkrieg		

XII. Die Karten

Das Land ist seit dem **Bürgerkrieg** in das West- und das Ostreich geteilt. Vor allem im Grenzgebiet kann man die Konflikte beider Kriegsparteien spüren und miterleben. Die Karten sind deshalb in 3 Teile geteilt. Und zwar in Westen, Zentralteil und Osten.

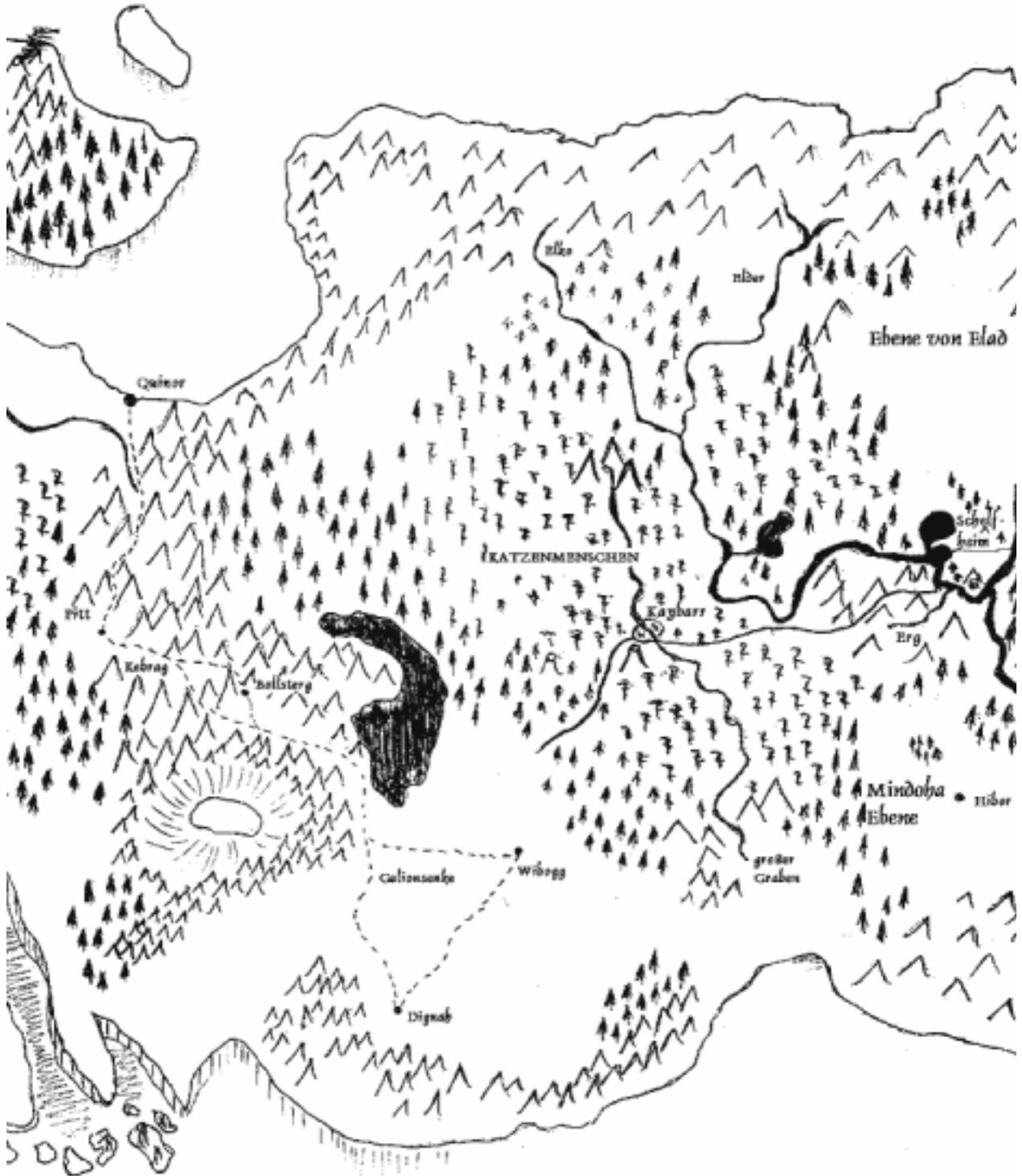
XIII. Der Westteil

Das Gebiet der Metaphysiker. Seit längerem gibt es keine genauen Karten mehr von diesem Teil des Landes.



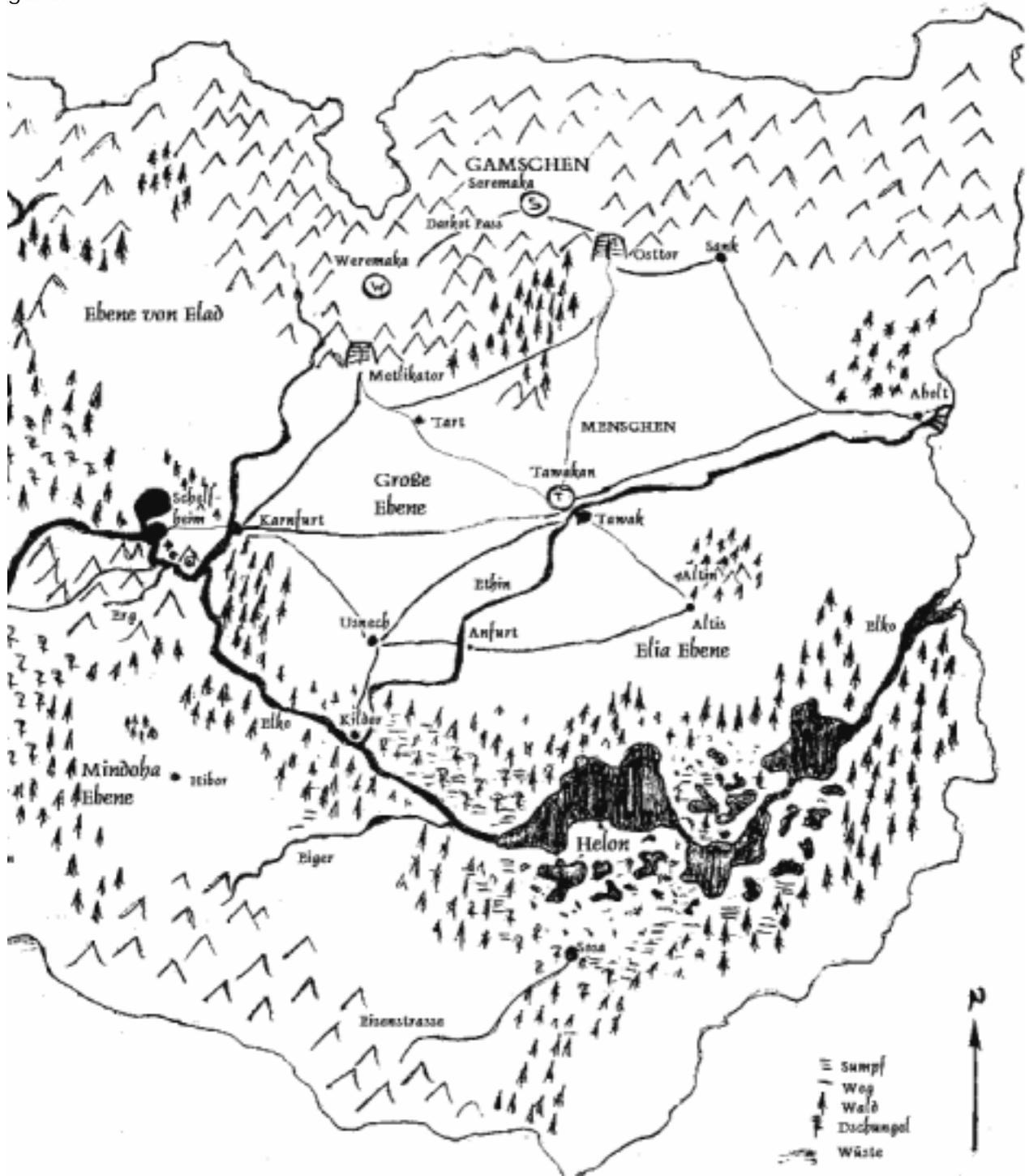
XII. Der Zentralteil

Das unruhige Grenzgebiet zerschneidet die ursprünglichen Lebensräume der Gamschen im Norden, und der Katzenmenschen in der Mitte. Während der Dschungel keine Grenzen kennt, ist die **Mindoha-Ebene** streng bewacht. Das Gebirge ist seit dem **Schneefluch** nur noch im Osten bewohnt.



XI.III. Der Ostteil

Hier, im einstigen Mittreich, war früher das kulturelle Zentrum des Landes. Nach dem Bürgerkrieg ist Tawakan zur Hauptstadt des gesamten Ostreiches geworden. Dieser Teil der Welt ist am dichtesten bewohnt. Den Norden beanspruchen die Gamschen, die Mitte wird mehrheitlich von Menschen bewohnt, während der Süden uneingeschränkt den Helon gehört.



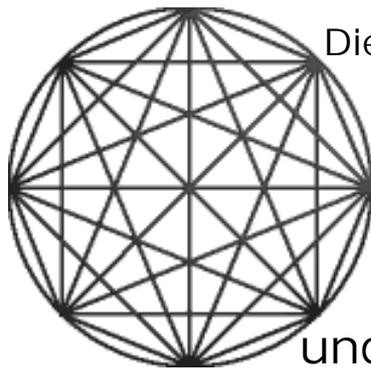
Und das war's auch schon. . .
... aber eine neue Version ist bereits in Arbeit

dort findet ihr dann:

- eine detailliertere Karte
- die Geschichte der Gamschen
- noch mehr Legenden
- ein noch größeres Lexikon und
- eine Erklärung, was zum Teufel dieser Helm hier zu suchen hat



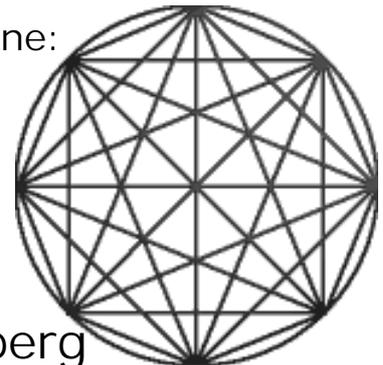
Danke an alle Zeichner, Geschichtschreiber, Archivare
und Spieler!



Diesen Band gäbe es nicht ohne:

Donat Schmidt
Patrick Scheinpflug
Hagen Reißmann

und das verrückte Stollberg



Neuigkeiten sind auf unserer Heimseite zu finden.
Dort gibt es demnächst auch

Das Regelbuch 2.0
Das Gildenverzeichnis

<http://people.freenet.de/sturm>
sturmpost@freenet.de

STURM – Deine Phantasie ist alles – Du bist nichts!