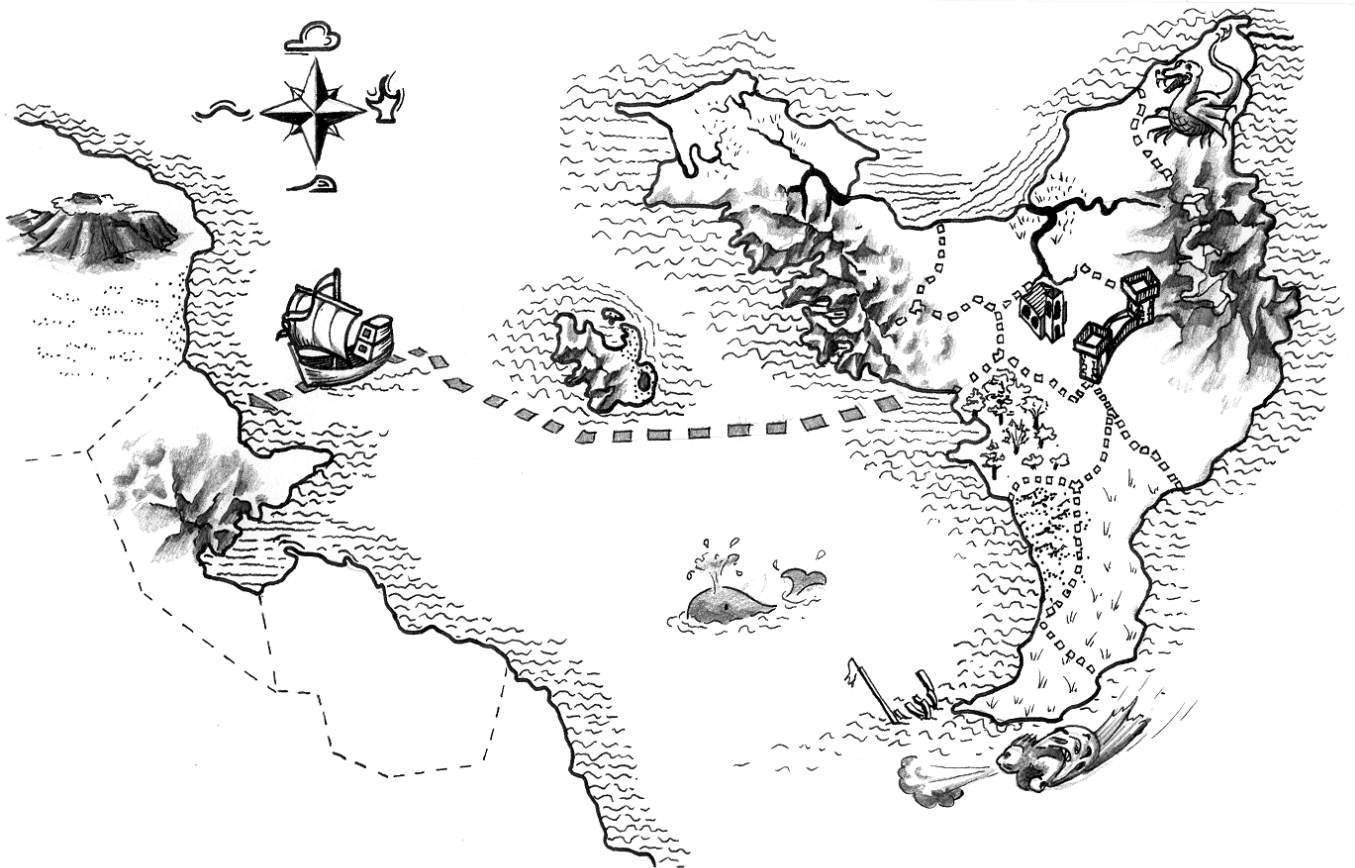


Tanebria

Buch I – Eine Einführung in die bekannte Welt





Vorwort Tanebria

Persönliche Erinnerungen eines Weltenverwesers:

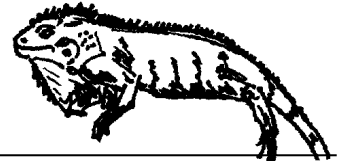
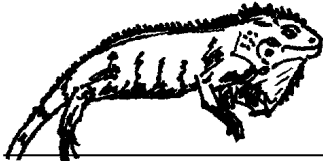
Es war vor vielen, vielen Jahren, als einige verrückte Menschen, hauptsächlich aus der Bruderschaft des Schwertes dereinst die Köpfe zusammensteckten und sich sagten: Lasst uns noch einmal ein Liverollenspiel machen. Und während der gewichtigste Systematiker aller Zeiten und meine Wenigkeit die Köpfe zusammensteckten, um das Wesen der Zeit zu ergründen und daraus das gefürchtete heiligen Kloster der Jünger Tamiels des Erleuchteten zu ersinnen, sich derweil die Pizzakartons der Windreiter-WG auf dem Flur über Kopfhöhe türmten und nach wochenlangem Reifungsprozess sich in der Küche die verkohlte Pizza auf dem Fußboden pilzhutförmig zu einer Faust ballte, entstand zwischen benutzten Gläsern und übrig gebliebenem Nudelaufwurf auf dem Rechner Björn Keydels etwas Großartiges: Eine Welt. War auch die Ideen und Mitarbeit vieler im Spiel, so ist er doch ihr Vater und das Grundgerüst der dieser Ausgabe zugrunde liegenden Welt stammt immer noch von ihm. Als Björn etwa ein Jahr später das Weite und das Heil in der Ferne suchte, legte er diese Welt in Ingo Göldners Hände, der sie wiederum, nach Tanebria II, Lars Wächtershäuser anvertraute, unter dessen zurückhaltender Leitung sie auf vielen Cons zum Leben erweckt wurde. Lars und Ulf Spethmann verwalteten darauf hin gemeinsam Tanebria über die Jahre. Nach Tanebria X spaltete sich die Tanebria-Orga auf und es entstanden zwei Gruppen, die nun gemeinsam diese Welt bespielen. Bereits zuvor hat mit Isgart eine weitere Orga den Schritt nach Tanebria vollzogen.

Dies ist nun die Stelle, an der ich an der Seite von Lars die Arbeit des Weltenverwesers auf mich nehme, wenn ich auch genau weiß, dass Björn diese Welt jedem anderen anvertraut hätte, nur nicht mir. Doch nun hat das Schicksal mich als Zeugen der ersten Stunde auserwählt. So sei es drum.

Jörg Kunze

Ergänzungen eines „zurückhaltenden“ (Zitat Jörg) Weltenverwesers:

Nachdem Jörg die Outtime-Entstehungsgeschichte Tanebrias zusammengefasst hat und aus vielen verschiedenen Quellen – anderen Orgas und langjährigen Tanebria-Spielern – megabeitweise Dokumente, Fragmente und Stichworte zusammengesucht hat, habe ich mich nun entschlossen, die ganzen Teil zu einem Gesamtpuzzle zusammenzufügen. In den Archiven liegen aber auch jetzt noch Texte lang verschollener Mitstreiter, die es langsam zu überarbeiten gilt und natürlich viele Dateien mit „geheimen Informationen“, bei denen wir noch über eine Veröffentlichung beraten. Denn Tanebria ist eine lebendige Welt und lebt nur durch die Fantasie der Leser, Autoren, Spieler und Spielleitungen weiter und wird bunt.



Seit Jörg sich nun schon eine ganze Zeit aus der LARP-Welt zurückgezogen hat und die Weltenbeschreibung übergangsweise von mir verwaltet und erneuert wurde – in diese Zeit fällt auch die Aufteilung in sechs einzelne Bücher – ist die Welt mittlerweile sehr umfangreich und komplex geworden, so dass nun die gesamte aktuelle Tanebria-Orga gemeinsam die Verwaltung übernimmt. Auf einem gemeinsamen starken Rücken lassen sich große Lasten besser tragen, viele Augen sehen mehr als nur zwei und mehr Gehirne denken manchmal auch besser ☺

Lars Wächtershäuser



Wozu braucht man diese Welt?

Wer kennt es nicht: Du gehst auf ein Con, das in einem Land spielt, von dem Du noch nie gehört hast, gerätst in ein nettes Gespräch mit, sagen wir, einem Priester. Du fragst den Priester nach seiner Gottheit, kennst sie nicht, hast noch nie davon gehört und einen Gläubigen hast Du auch noch nie gesehen. Du fragst ihn, wo er herkommt. Gut. Von dem Land hast Du auch noch nie gehört. Wo es denn liegt? Naja, sehr weit weg. In welcher Richtung? Das weiß er auch nicht so genau. Dann fragt er Dich, Du druckst herum, faselst etwas von Dimensionstoren, unerklärlichen Ereignissen und kannst das alles auch nicht so recht erklären. Dein Land ist ein Ein-Charakter-Land, aus dem Du nie einen Landsmann treffen wirst. Sei ehrlich: Wie oft haben wir das schon erlebt?

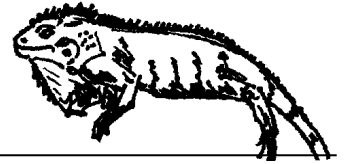
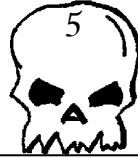
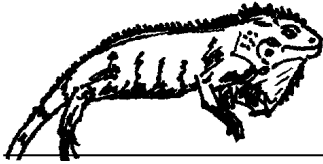
Daraus entstand die Idee, eine einheitliche Welt zu schaffen, aus der sich Orgas wie Spieler aus den bestehenden Hintergründen bedienen und, falls notwendig, diese weiterentwickeln können. Du suchst Dir einfach ein passendes Land aus, aus dem Du kommst. Du brauchst selbst keinen Herkunftshintergrund mehr schreiben, denn den gibt es schon. Vielleicht magst Du aber trotzdem noch gerne eine der vorhandenen Städte etwas genauer beschreiben. Dann tust Du es und schickst eine Kopie an die Weltenverwaltung. Einen Gott kannst Du Dir auch aussuchen, vielleicht auch noch eine Organisation, einen Orden oder eine Gilde, der Dein Charakter angehört.

Wie sollte die Welt sein?

Diese Welt dient Orgas und Spielern als Hintergrundbibliothek, aus der man sich nach Herzenslust bedienen kann. Sie kann gerne erweitert werden, falls es aufzufüllende Lücken gibt oder bestehende Hintergründe eingefügt werden müssen. Es wird darum gebeten, dass bevor ein neues Land oder eine neue Gottheit geschrieben wird, ein Blick in die Welt geworfen wird, ob dafür nicht besser Vorhandenes genutzt werden kann. Bei Bedarf lässt es sich auch gerne noch näher spezifizieren. Denn nur dadurch vernetzt sich unsere Welt und erfüllt ihren Daseinszweck – ohne unnötig aufzublähen!

Die Welt soll LARP unterstützen und Zusammenhänge zwischen Spielern und Cons ermöglichen. Diese Welt versteht sich als Bibliothek und stellt KEINE Kampagne dar. Jede Orga hat das Recht und die Möglichkeit innerhalb der von ihr bespielten Länder Politik stattfinden zu lassen. Jedoch werden wir uns gegen jeden Versuch sperren, auf der Welt Hintergrund-Machtpolitik zu betreiben, einzelne Länder hochzupowern oder gegen andere Länder ohne gemeinsame Absprachen der Orgas und der Weltenverwaltung zu Felde zu ziehen. Die in diesen Büchern beschriebenen „Rahmenbedingungen“ sollten erhalten bleiben und keine riesigen Katastrophen, neue Zeitalter oder neue Weltmächte erschaffen werden.

Unsere Welt soll groß genug für alle, aber letztendlich klein genug sein, damit sie noch nett sein kann.



Es gibt keine „klassischen“ Länderorgas, eine „das Land gehört mir und du darfst es nicht bespielen“-Mentalität darf es nicht geben. Natürlich ist es erlaubt und meistens auch sinnvoll wenn bestimmten Orgas sich auf ein Land spezialisieren und dieses regelmäßig bespielen – dadurch belebt sich ein Land erst richtig – aber ein Ausschließlichkeitsrecht ergibt sich hieraus nicht. Andere Orgas, die bereits bespielte Länder oder Hintergründe bespielen wollen, verpflichten sich aber das Erbe Ihrer Vorgänger zu wahren und so weit wie möglich auf den Geschehnissen aufzubauen anstatt sie zu negieren oder „über den Haufen zu werfen“. Lasst die Abenteuer durchgängige logische Geschichten werden und sich gegenseitig befruchten!





Wie kann ich mein LARP auf Tanebria ansiedeln?

Wenn du die vorherigen Punkte aufmerksam gelesen hast, dann solltest du dir diese Frage selbst beantworten können: Nimm dir an Hintergründen etwas aus den Büchern der Weltenbeschreibung und legt los! Natürlich wäre es noch besser, wenn du die Weltenverwalter informieren würdest und dich evtl. sogar mit anderen Orgas austauschen würdest, die z.B. das von dir gewählte Gebiet bereits bespielt haben. Fragen hierzu gerne an die Weltenverwalter.

Es ist gewünscht, dass Cons auf Tanebria den Untertitel „Geschichten aus Tanebria“ führen.

Das Regelsystem ist frei wählbar, jedoch sollte man bedenken, dass Tanebria eine Fantasy-Welt mit Magie und Monstern ist.

Wie kommen eigene Beiträge in die Weltenbeschreibung?

Eigene Beiträge können eingereicht werden unter

lars-kiel@gmx.de

Die aktuelle Tanebria-Orga gemeinsam verwaltet derzeit diese Welt, näheres kann man der Homepage www.tanebria.de entnehmen, dort sind auch die Kontaktdaten der Orga-Mitglieder hinterlegt.

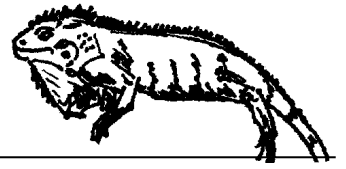
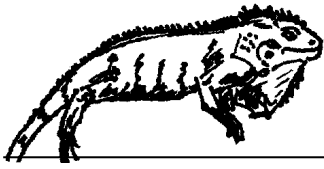
Bei Beschreibungen zu Ländern, Göttern, Organisationen usw. sollte man sich an den bisherigen Ausarbeitungen orientieren, was die Struktur angeht.

Der Umfang ist nicht festgelegt. Es soll jedoch davon abgesehen werden, etwas umfangreicher, als für den Hintergrund benötigt zu beschreiben, damit die nächsten nicht so viel lesen müssen und selbst noch Freiraum für eigenes Gestalten vorfinden.

Götter, Sprachen und Währungssysteme sollen nach Möglichkeit nicht weiter aufgebläht werden, sonst trifft ihr niemals einen Anhänger eures eigenen Gottes ☺

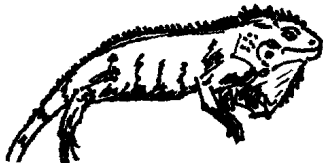
Denkt immer dran, nutzt so weit wie möglich bestehende Hintergründe, nur so können sich gemeinsamen Geschichten entwickeln oder ihr mal jemanden Treffen, den ihr nicht kennt, der jedoch Gemeinsamkeiten im Hintergrund mit euch hat!

So, genug gelesen. Ihr habt Inhalt verdient



Eure Weltenverwalter





Kontakte und Personen

Das Symbol

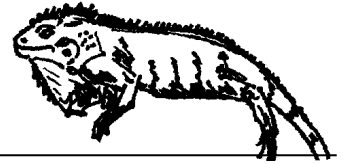
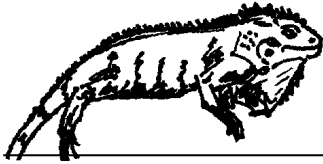


in diesem Buch bedeutet, dass zu dem Bereich Realpersonen oder Gruppen existieren, die diesen Beitrag geschrieben haben oder diesen Hintergrund bespielen.

Eine Auflistung dieser Personen/Gruppen findet man nachfolgend:

Die Auflistung von Namen oder persönlichen Angaben erfolgt in Absprache mit den Personen. Falls keine Kontakthinweise vorliegen, wendet euch bitte an die Weltenverwaltung (siehe oben)

Stichwort	Kontakt / Person
Weltenverwalter	Aktuell: Die Tanebria-Orga (siehe www.tanebria.de) Ehrenwerte Vorgänger: Lars Wächtershäuser, Jörg Kunze, Ulf Spethmann, Ingo Göldner, Björn Keydel
Althea	www.althea-larp.de ist eine Seite der Althea-Orga, die das gleichnamige Land auf dem Südkontinent bespielen.
Binabek	Binabek ist ein verblichener Charakter von Michael Clausen. Als langjähriger NSC und SC auf Tanebria-Cons hat er auf www.binabek.de viele Geschichten und Anekdoten über Tanebria und LARP im Allgemeinen gesammelt.
Drasnien	Die Drasnien-Orga bespielt das gleichnamige Land auf dem Südkontinent. Inspiriert durch die Romane von David Eddings erwacht dieses alljährlich zu neuem (LARP)-Leben www.drasnien.de
Experimental-Orga	Michael Reumann & Judith Voce bespielen Khemara unter www.ascarys.de
Feuerwölfe	Eine Spielergruppe aus Scathia. www.feuerwoelfe.de
Hohenmark	Bedeutendes Land auf dem Westkontinent, das viel von der TOF-Orga bespielt wird. www.hohenmark.de
Isgart	Die Isgart-Orga um Meiko Jensen meiko.jensen@gmx.de bespielt hauptsächlich den südlichen Teil des Westkontinentes Beradir.
Khemara	Wird derzeit von der Experimental-Orga bespielt.
Khumariten	Eine Spielergruppe aus Deutschland und Österreich, die das Sonderkommando Irrlicht spielt. Kontakt unter www.khumariten.de



Kumaron	Die Ausarbeitungen zur Religion des Kumaron stammen von Marc Neubauer Dr.MosH@gmx.net (siehe auch Althea-Orga)
LiveQuest	Regelwerk nach der die Tanebria-Orga und ein paar andere spielen. www.livequest.de
Lyrarbor	Die Northern-Fairy-Tales-Orga bespielt dieses Land auf dem Südkontinent unter www.lyrarbor.de
Nordwind-Orga	Zeitweiser Name der Tanebria-Orga, weiterhin erreichbar unter www.tanebria.de
Ram (Volk)	Das Volk der Ram wird derzeit von Holger Lange verkörpert myself@hawke.de
Scathia	Land im hohen Norden von Tanesha, wird bespielt von den Feuerwölfen (siehe dort)
Tales of Fantasy (TOF)	TOF ist sowohl eine Orga – die vor Jahren aus der Tanebria-Orga hervorgegangen ist – als auch ein Regelwerk. Nähere Infos unter www.tales-of-fantasy.com
Tamieliten	Orden von forschenden Mönchen zu denen es Informationen von Jörg Kunze tanebria@joergkunze.de oder mail@joergkunze.de gibt.
Tanebria(-Orga)	Name der Welt und der ursprünglichen Orga unter www.tanebria.de .
Waldgeflüster-Orga	Mit der Tanebria-Orga befreundete und verknüpfte Orga, die Cons auf der Welt spielen lässt, wo sie am meisten Spaß machen. Kontakt über Britta Lehnert yllana@freenet.de , Carsten van Thiel fanti@gmx.org oder Lars Wächtershäuser lars-kiel@gmx.de

Inhaltsverzeichnis

Die Zeitalter – Buch I

Die Schöpfungsgeschichte

Das erste Zeitalter

Die Altvorderenzeit

Gorm Valus 2. und die Oraker

Die Orks

Der Bruch von Ozathir und die Menschen

Das zweite Zeitalter

Der Bund von Seeryn Thenathiel und die Zeit des Lehrens

Der Aufstieg Sels und die großen Orkkriege

Styrrvlon und der große Marsch

Von den Trollen und Ogern

Die Weltenschlacht



Das Pilcarrische Siegel

Das Ende des zweiten Zeitalters und der Ursprung der Chaosmagie

Das dritte Zeitalter

Kaskarihn und die Spaltung des Elfenvolkes

Carestria

Der Beginn des selinischen Bürgerkrieges

Ta´Eldron - Das Reich der Finsternis

Beradir - Das Ende des dritten Zeitalters

Das vierte Zeitalter

Über die Entstehung der Finsterelfen

Der zweite selinische Bürgerkrieg

Der Untergang des selinischen Imperiums

Zeitleiste der Geschichte

Länder und Reiche – Buch II

Karte der bekannten Welt

Der Ostkontinent – Tanesha

Der Westkontinent – Beradir

Der Südkontinent – Briduna

Der Nordkontinent – Innunuk

Kulturen und Hintergrund – Buch III

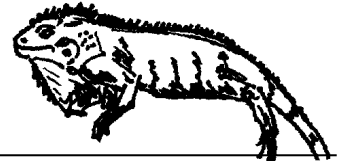
Die Götter

Glaubensgemeinschaften und Göttliches

Rassen und Kreaturen

Währungssysteme

Sprachen



Gruppierungen

Persönlichkeiten Tanebrias

Kalender

Niederschriften und Anekdoten – Buch IV

Die Entdeckung Carestrias

Der Zwerg als Schiffsbauer - ein diachronischer Vergleich

Die Geschichte des Ordens von Veruhl

Religion und Götter in Althea

Trellonien – Das Reich vor dem versuchten Königsmord im Jahr 3003

Der Tempel der Weisheit und Tydal auf Carestria

Gwynathain oder die Wunder der Gnomenlande

Compendium der Religion

Geschehnisse und Abenteuer – Buch V

Tanebria 1 - Das Pendel der Zeit (1995)

Tanebria 2 - Im Schatten des Löwen (1996)

Tanebria 3 - Der Tempel der Weisheit (1997)

Tanebria 4 - Das Erbe der Väter (1997)

Tanebria 5 - Die Gesandten des Rates (1998)

Tanebria 6 - Abschied von Carestria (1998)

Tanebria 7 – Das Fort in der Wildnis (1999)

Tanebria 8 – Die Wälder von Kaskar (1999)

Tanebria 9 – Die Quellen von Gilen (2000)

Unter dem Wolfsmond – die Rückkehr nach Carestria (2001)

Goldrausch (2002)

Waldgeflüster – aus der Sicht von Karl dem Schäfer (2003)

Heilige Pfade (2003)

Toteninsel 1 (2004)

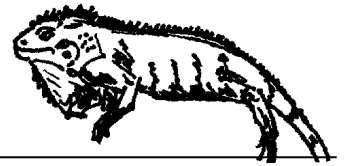
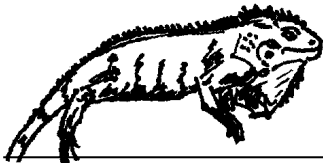
Toteninsel 2 (2005)



Kartographie – Buch VI

Bekannte Karten der Welt und der Länder





Impressum

Geschichte	Björn Keydel, Ulf-Dieter Spethmann, Lars Wächtershäuser, Holger Lange, Jörg Kunze
Cover (Karte)	Marius
Schwarzweiß-Illustrationen	Julia Loose, Nicole Klein
Sonstige Mitarbeit	Jens Wellhöner, Sven Ehrich, Katharina Fuhrmann, Cathrin Herrmann, Holger Herrmann, Meiko Jensen Und so viele viele viele andere! Danke!

Das ausschließliche Urheberrecht am kompletten Inhalt dieses Buches hat die
Bruderschaft des Schwertes Kiel. Nachdrucke, sonstige Vervielfältigungen und das Speichern
in Datenverarbeitungsanlagen sind nur mit der ausdrücklichen Genehmigung der Urheber
erlaubt.



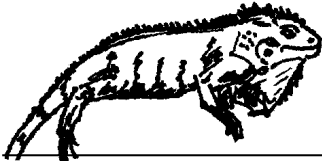
Es handelt sich hierbei um die Schöpfungsgeschichte und die ersten vier Zeitalter aus der Sicht der ursprünglichen Bewohner von Tanesha, die zum Teil später auch Beradir besiedelten. Elfen, Zwerge, Orks und Menschen der Kulturen auf Tanesha und teilweise auch Beradir haben diese Überlieferung. Andere Kulturen und Völker erzählen sich sicherlich andere Geschichte über ihren Ursprung.

Die Schöpfungsgeschichte

Am Anfang

war die Welt wüst und ordnungslos. Und es gab also weder Zeit, noch Hell, noch Dunkel, noch oben, noch unten. Da dachte Talamon den Gedanken der Ordnung und es schieden sich oben und unten und Licht und Finsternis. Und das Licht sammelte sich hoch oben bei den Göttern im Astralen, während tief unten im Dordannok die Finsternis sich sammelte und alle Wesen, die in der Finsternis sind. In der Mitte aber sammelte sich alles, was weder göttlich noch der Finsternis war. Da dachte Talamon die vier Elemente und aus seinen Gedanken wurden Salmeen, Oruhna, Tulkashar und Arahm. Und wie die vier Götter

wurden auch die vier Elemente auf der Erde getrennt und unten sammelte sich die Erde, darauf das Wasser, darüber die Luft und ganz oben das Feuer. Weil sie sich aber nicht überall gleich sammelten, entstanden Land und Meer. Und Talamon dachte, es wäre gut, wenn es Wesen gäbe auf der Erde und er hieß Erde, Wasser, Luft und Feuer sich mischen und so entstanden die Pflanzen und die Tiere. Schließlich formte er daraus einen Zwerg und einen Elf und blies beiden ein Inspirentem ein, dass sie begännen zu leben, und dem Zwerg war mehr Erde zu eigen, deshalb stieg er hinab in die Gebirge, doch der Elf hatte mehr Luft und Feuer, weshalb er oben



auf den Bäumen lebte. Doch die Zwerge übten Krieg und aus Verzweiflung, Angst und Blut erwachten die Orks. Und Talamon sah das Elend und wie Zwerg und Elf den Menschen schufen. Aus dem

vergangenen Leben formten die Mächte der Finsternis andere grauenhafte Kreaturen. Doch die Kräfte der Ordnung schufen ein Siegel, welches diesem Tun einen Riegel vorschob.

So entstand die Welt.

Das erste Zeitalter

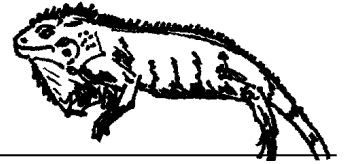
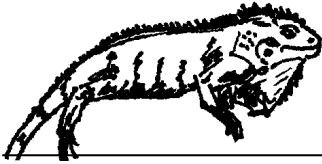


Die Altvorderzeit

Die Altvorderzeit wurde durch die einzig vorhandenen Geschlechter der Elfen und Zwerge bestimmt. Da den Zwergen das Leben auf der Erdoberfläche stets fremd war und die Elfen dem Leben Untertage nicht gerade zugetan waren, gab es zwischen den Elfen und den Zwergen kaum Konfliktpunkte. Ein reger kultureller und wirtschaftlicher Austausch war zweifelsohne alltäglich. Im Gegensatz zu der zentrierten Gesellschaftsstruktur der Elfen war das Volk der Zwerge durch eine stark zersplitterte Clanstruktur gekennzeichnet. Unterstützt wurde diese zunehmende Zersplitterung zudem durch die Entfernung, welche den Lebensbereich der Zwerge auf ganz Tanebria verteilt hatte. Schnell bildete sich in jedem größeren Gebirge irgendwo ein vorherrschender Clan heraus. Fehden und Händel waren zwischen den zahlreichen Clans und Stämmen an der Tagesordnung. Doch stets wurden diese



Kriege mit größtem Respekt voreinander ausgetragen.



Gorm Valus 2. und die Orks

Die letzte belegte Schlacht, welche jemals ein Zwergenclan gegen einen anderen führte, fand im Winter vor 3174 Jahren im Varnegebirge statt. In diesem Gebirge währte eine Generation lang ein Krieg zwischen den Valuern und den stark expandierenden Orakern (Bei den Zwergen wird ein Clan nach seinem ersten anerkannten Clanfürsten benannt - hier: Gorm Valus 1. und Karfurus Orak der Ältere). Diese letzte Schlacht wurde auf Seiten der Valurer von Gorm Valus 2. und auf bei den Orakern von Barrak dem Blutigen geführt. Es war bei den Zwergen üblich, dass, wenn ein großer Zwergenführer in einer Schlacht fiel, die Kampfhandlungen für einen Tag unterbrochen wurden und die Clans beider Seiten sich zurückzogen, um dem Gefallenen den letzten Respekt zu erweisen. Während dieses Tages durfte kein Blut fließen. Doch Barrak der Blutige brach an diesem Tage dieses heilige Gesetz und veranstaltete unter den Valuern ein grausames Gemetzel, welches als der Tag des Blutes in die Geschichte der Zwerges einging. Die letzten Überlebenden flüchteten zu anderen Zwergensiedlungen und eine Welle kalten Hasses durchzog das Volk der Zwerges. Innerhalb von wenigen Tagen waren alle übrigen Clans des Varnegebirges und der umgebenden Gebirge Taneshas in Waffen und auf dem Marsch zu den nahe gelegenen Zwergensiedlungen. Barrak der Blutige und sein Heer waren vor Furcht wie erstarrt. Plötzlich sah er vor den Toren seiner heimatlichen Hallen ein Heer von beinahe 120.000 Zwergen. Dort standen Clans beieinander, welche bis dahin nur in Waffen miteinander verkehrt hatten, und Stämme, welche einander vorher nicht einmal gekannt hatten. Dort stand ein Heer. Doch statt anzugreifen, warteten sie. Die Führer der verschiedenen Clans trafen sich an der Stelle, an der Gorm Valus sein Leben gelassen hatte, denn die Ereignisse zeigten ihnen, dass es etwas gab, was alle Zwerges miteinander verband:

Ein Gesetz, welches auch in den entferntesten Siedlungen geachtet wurde.

Die Priester aller Stämme Taneshas wurden von den Ereignissen unterrichtet und sie strömten von überall herbei, trafen sich auf dem Schlachtfeld und zogen sich für 20 Tage zurück, um sich zu beraten. Währenddessen begann Barrak der Blutige, sich in seinen Hallen einzumauern - aus Furcht vor dem von ihm erwarteten Sturm. Doch nach 20 Tagen traten die Priester vor und hießen die Feldführer der Zwerges, Barraks Stadt zu nehmen. Sie sollten die Tore und



Mauern einreißen, doch kein Blut unter den Orakern vergießen - die Rache der Priester habe Barrak bereits geholt. Und so begangen die Zwerge mit dem Sturm. Als die Tore der Stadt geöffnet und die äußeren Mauern zerstört wurden, blieb der erwartete Widerstand aus. Doch was die Heerführer dort vorfanden, war grauenerregend. Barrak und seine Mannen waren verwandelt: was sie fanden waren hässliche Kreaturen, deren Intelligenz kaum die eines Tieres übertraf. Die Zwerge traten schweigend zurück, und die Oraker (oder Orks, wie man sie heute nennt) verließen die Berge und traten unter die Sonne Tanebrias. Die Zwerge gewährten ihnen freien Abzug innerhalb einer Woche, danach sei von ihnen keine Gnade zu erwarten - damals nicht und niemals mehr, solange sich ein Zwerg noch an das Geschehene erinnere.

Und die Orks gingen in Furcht. Die Zwerge aber bauten auf den Ruinen die stolzeste Stadt der Zwerge und ein Mahnmal für die Einigkeit zugleich: Ozathir, das spätere Ternburg. Und auf das kein Zwerg jemals vergesse, und seinen Hass gegen die Orks begrabe, meißelte man die Legende vom Tage des Blutes in einen Obelisk aus schwarzen Silbermarmor.

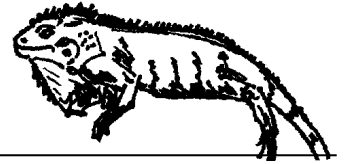
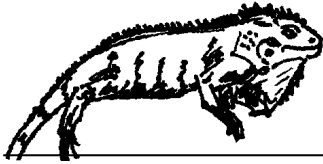
Die Orks

Aber die Orks empfanden die Sonne als schmerzlich, waren sie doch in ihrem Ursprung Zwerge, Wesen der Berghallen und der unterirdischen Dunkelheit. Doch konnten sie nicht in die gewohnte, schützende Dunkelheit zurückkehren, da sie dort der sichere Tod von Zwergenhand erwartete. So rotteten sie sich zusammen und zogen sich in die Ebene von Tharn zurück, einer Region, welche möglichst weit von den nächsten

Dort lebten neuen Volk entgegentraten. Furcht, des friedlichen Elfen Fluches. Ihre



Zwergensiedlungen entfernt lag. jedoch die Elfen, welche diesem scheu aber friedlich Die Orks aber, rasend vor Verwirrung und dem Schmerz Sonnenlichtes, griffen die an – denn dies war ein Teil des Aggressivität sollte sie



gegenüber allen anderen Lebewesen brandmarken, mit keinem anderen Volk sollten sie jemals in Frieden leben können. Da die Elfen solche Wut und Erbarmungslosigkeit nicht kannten, flohen sie unter großen Verlusten aus der Tharnebene. Das vergossene Elfenblut machte aus dieser Ebene eine der fruchtbarsten Regionen Tanebrias. Die Orks waren nicht sehr zahlreich und durch den Fluch sehr kurzlebig. Doch in den folgenden Jahrhunderten mehrten sie sich unglaublich schnell, eine Brutstätte für den Hass auf alles, was in Frieden lebte. Da jedoch die Angriffsmöglichkeiten auf die Elfen weitaus einfacher und viel versprechender waren, konzentrierten sich die Orkangriffe auf eben dieses friedliche Volk. Diese entzogen sich zwar dem Krieg und waren eher bereit sich kampflös zurückzuziehen, doch in ihren Reihen wuchs der Groll gegen den Ursprung der Orks: die Zwerge.

Der Bruch von Ozathir und die Menschen

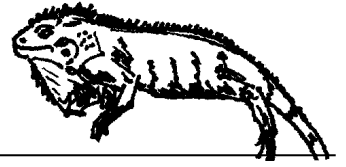
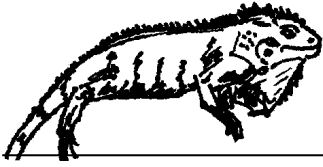
Die Elfen schickten Gesandte nach Ozathir, welche den Zwergen von dem von ihnen verursachten Missstand berichteten und von ihnen forderten, etwas zu unternehmen. Die Zwerge jedoch waren erzürnt darüber, dass die Elfen die Richtigkeit der Entscheidung ihrer Hohepriester in Frage stellten und in falschem Stolz verwiesen sie die Elfen ihrer Hallen. Das friedliebende Volk der Elfen zürnte zwar in seiner Güte nicht über dieses Verhalten, doch war mit diesem Tage für die Ewigkeit Misstrauen zwischen ihnen gesät. Also zogen sich die Elfen zurück, um zu prüfen, was zu tun sei.

Der Hochfürst und Hüter des Lebens Tyr Spharrethiel vertrat den Standpunkt, dass von keinem Elfen jemals Blut vergossen werden dürfe und das man in den Orks das Licht wecken müsse, welches schließlich das Dunkel in ihren Herzen vertreiben werde. Man müsse nun alle Hüter der Lebensbäume der Elfen zusammenrufen, auf dass man einen Zauber weben könne, um den Orks die Furcht vor dem Licht und den in ihnen wohnenden Hass zu nehmen. Da die Elfen von Grund auf rein seien, müsse dies in ihrer Macht stehen. Dieser Irrtum sollte das Antlitz Tanebrias für immer wandeln. Ein Jahr lang webten die mächtigsten Geistmagier der Elfen einen Zauber, der so mächtig war, wie kein Zauber jemals vor ihm. Als nach einem Jahr Tyr Spharrethiel den letzten Faden in den Zauber



einfließen ließ, glaubte man an ein schnelles Ende der Ära des Krieges. Und viele Späher der verschiedenen Elfenhäuser kamen und berichteten, dass in den Lagern der Orks Tumulte ausgebrochen seien. Sie würden sich krümmen und winden und später zu hunderten besinnungslos in ihren Lagern liegen und sich wandeln. Und so brach Tyr Spharrethiel auf zu den Stätten der Orks und blieb vor dem ersten gewandelten Ork, der vor ihm lag, stehen. Dieser Ork hatte eine glatte, helle Haut, ähnlich der der Elfen. Und der Ork kam zu Sinnen und erhob sich in einen aufrechten Stand, alles Tierische gleichsam von sich streifend, und sah Tyr Spharrethiel verwirrt an. Aus seinen Augen flossen Tränen und in ihnen sah Tyr Spharrethiel Verstand und Wissen, Gefühle und Moral, Kraft zu Schaffen und gleichzeitig Furcht, da er sich seiner Herkunft nicht bewusst war. Und das Wesen drehte sich um und floh mit seinen Artgenossen in die Wälder und Tyr Spharrethiel kehrte in die Hallen seiner Heimat zurück und war zufrieden. Die Menschen hatten das Antlitz Tanebrias betreten.

Die Elfen jedoch sandten ihre Späher den Menschen hinterher, um ihre Entwicklung weiter zu beobachten. In der Freude über den vermeintlichen Frieden jedoch übersahen die Elfen, dass ihr Zauber nicht alle Orks gewandelt hatte. Zwar waren es nur sehr wenige, doch diese sammelten sich und legten den Grundstein für eine neue Ausbreitung des Orkvolkes - ungesehen von den Elfen und den Zwergen Tanebrias.





Das zweite Zeitalter



Der Bund von Seeryn Thenathiel und die Jahre des Lehrens

Hochkönig Thoruus Baldin 5. von Ternburg schickte Gesandte zu den Menschen, um die Art der Veränderung festzustellen. Zunächst waren die Gesandten skeptisch, doch als sie die Menschen sahen, und feststellten, dass sie ein umgängliches Volk waren, verflogen die Zweifel. Die Menschen waren ohne Ursprung und daher ohne Kultur. Folglich standen sie allem Neuen sehr wissbegierig gegenüber. Diesen Wandel der Dinge hieß Thoruus willkommen und zugleich ergriff ihn ein schlechtes Gewissen den Elfen gegenüber. Also brach er mit seinem Gefolge nach Seeryn Thenathiel aus, um den Elfen einen Vorschlag zu unterbreiten. So trat er vor den Hochfürst Shereedin, den Nachfolger Tyrs, und sprach:

„Das Volk der Elfen sandte vor 208 Jahren Botschafter zu unserem Volk, um von den Gräueln zu berichten, welche der Fluch der Zwergenpriester an ihrem Volk begangen hatte. Der Tag des Blutes war eine Schande für uns und der Fluch unsere Rache. Die Oraker sollten büßen für ihren ehrlosen Frevel. Wir verwiesen Eure Gesandten im Zorn unserer Hallen und zu spät sahen wir, dass nicht nur die Oraker, sondern auch das Volk der Elfen für den Tag des Blutes büßten. Die Elfen jedoch verloren kein Wort der Schuld über uns. Nun sehen wir die Menschen und zollen Eurem Werk in tiefer Demut den gebührenden Respekt. Die Oraker werden bis ans Ende der Zeit büßen. Ihr, die Elfen, habt für unseren falschen Stolz gebüßt und tut es weiterhin. Nun bitte ich, Hochkönig Thoruus Baldin 5. von Ternburg, im Namen aller Zwerge Tanebrias: gebt unseren beiden Völkern die Möglichkeit, dafür zu sorgen, dass nicht auch noch die Menschen durch ein Fehlen jeglichen Ursprungs und dadurch jeder Kultur entbehren müssen. Ich biete an, im Wort mit dem Volk der Elfen die Menschen das zu lehren, was sie brauchen, um ein stolzes Volk des Friedens zu werden und sich gegen die Oraker und andere Hemmnisse zu behaupten. Dies sei auf alle Zeiten die Schuld eines jeden Zwerges.“

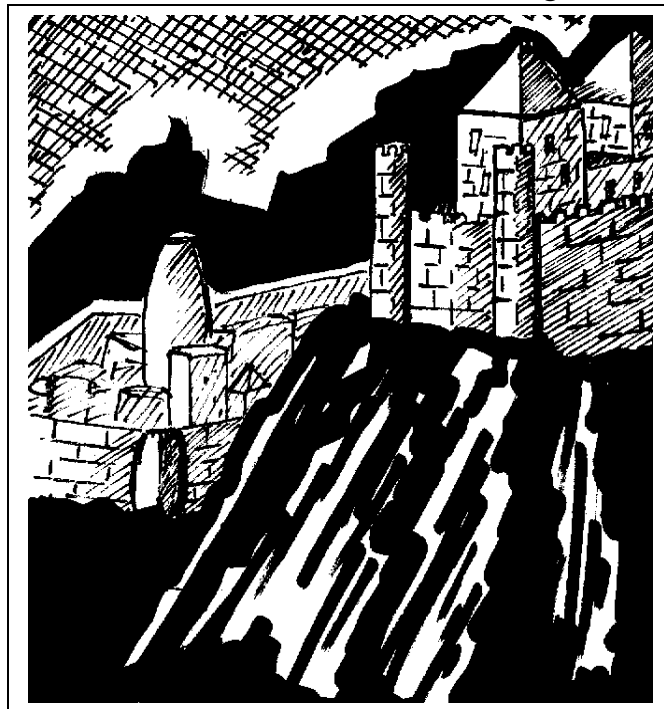
Die Elfen willigten ein. Der Bund von Seeryn Thenathiel wurde geschworen, sollte gelten, bis die Menschen ein eigenständiges Volk seien.



So kamen Gelehrte und geschickte Männer beider Völker zu den Menschen. Sie lehrten ihnen die Steinbaukunst und Holzbearbeitung, den Hausbau und den Ackerbau, welche Pflanzen genießbar, und welche zu meiden seien. Man gab ihnen das Geschenk der Schrift und der Musik und lehrte die Ehre des Kriegers und die damit verbundene Liebe zum Frieden.

Der Aufstieg Sels und die großen Orkkriege

Der Ort, an dem sich die Elfen und Zwerge trafen, um die Menschen zu lehren, wurde von den Menschen erwählt, um dort die erste Stadt der Menschen zu bauen. Diesen Ort des Anfangs nannten sie: Sel.



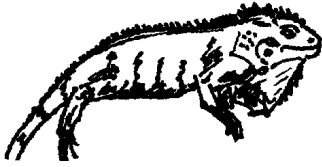
Der Ort sollte ein Zentrum sein, an dem die Kultur der Menschen ihren Ursprung hatte. Das Gelernte sollte hier an alle Menschen Tanebrias weitergereicht werden. Was als eine kleine Siedlung begann, wuchs in den folgenden Jahrzehnten rasch zu einer kleinen Stadt heran, in welcher Wissen und Handwerk florierten. Es wurde ein Rat gegründet, welcher in gegenseitigem Einvernehmen über die Menschen herrschen sollte. Schon bald wurden überall im Nordwesten Taneshas Städte gegründet. Diese hatten teilweise wenig Kontakt zueinander, da zwischen dem Erscheinen der Menschen und dem Beginn des Bundes von Seeryn



Thenathiel bald zwei Jahrzehnte verstrichen waren. Zudem waren die Orks bereits vor dem Weben des Elfenzaubers weit verteilt gewesen. So kam es, dass viele Völker der Menschen die Gesetze Sels nicht als die ihren anerkannten. Diesen Wesenszug führten die Elfen darauf zurück, dass das Wesen der Menschen letztlich im Zwergentum begründet sei. Diese Völkergruppen standen sich zwar nicht feindlich gegenüber, aber sie kooperierten auch nicht gerade miteinander. Dies sollte sich jedoch bald ändern:

Wie zuvor begannen die Orks sich zu vermehren. Dieses mal taten sie es jedoch im Verborgenen, in weit abgelegenen, einsamen Landstrichen. Dort eigneten sie sich die Fertigkeit des Waffenschmiedens an, während ihr Hass stetig glühte. Als die Orks zum ersten mal wieder erschienen, waren sie in Waffen und auf dem Weg des Krieges. Diesen Krieg bekamen zunächst vor allem die abgelegenen Siedlungen und Länder der Menschen zu spüren. Innerhalb weniger Monate starben beinahe 10.000 Menschen einen brutalen Tod. Ihre Dörfer und Höfe wurden niedergewalzt von dem Zorn der Orks. Erst spät regte sich der Widerstand, welcher zudem schwach organisiert war. Der Rat von Sel versuchte jedoch, die übrigen zersplitterten Reiche zu vereinen. Doch obwohl die Not groß war und immer mehr der kleineren Königreiche gezwungen waren, sich den Orks zu ergeben, schien keine Einigung in greifbare Nähe zu rücken. Man wollte überzeugt werden.

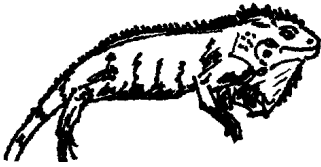
Styrrvlon und der große Marsch



o sandte der Rat von Sel 200 Mann in vollen Waffen, angeführt von Ter Brannon, einem geschickten Krieger und fähigen Redner auf eine bedeutungsvolle Reise. Der Tross zog durch alle größeren Städte der Reiche. Doch statt zu rekrutieren, hielt Brannon in jeder Stadt eine Rede. Jeder, der mitzog, sollte aus freien Stücken sich dem Heer anschließen. Und selbst wenn sie sterben werden, so stürben sie als freie Männer. In den ersten Städten hatte Brannon keinen Erfolg und auch in den anderen Städten hatte man wenig Hoffnung. In einer kleinen Stadt namens Styrrvlon jedoch ereigneten sich Dinge, welche das ändern sollten. Styrrvlon zeigte, wie fast alle anderen Städte keine große Sympathie für den Marsch; dennoch sollte Styrrvlon der Ursprung für große Veränderungen sein. Als Brannon sich mit seinem Tross auf den Marktplatz begab, trat ihm dort der Freigraf und Bürgermeister der Stadt entgegen und sagte ihm, dass sich aus Styrrvlon kein Mann anschließen werde. Er sollte Recht behalten. Als Brannon aus der Stadt zog, schlossen sich ihm - zunächst einzeln, dann in kleineren Gruppen - schweigende Frauen an. Als er die Stadt verließ, sah er hinter sich beinahe 200 Frauen, bewaffnet mit Dreschflegeln und Heugabeln.

Eine von ihnen, Valra Mugura, trat vor, als Brannon sie in die Stadt zurückschicken wollte, und sprach:

„Unsere Männer ziehen es vor, ihr und unser Leben ihrem unangebrachten Stolz zu opfern. Sie werden erst dann zu den Waffen greifen, wenn die Orks vor den Grenzen ihres Königreiches stehen. Erst dann, wenn die Nachbarländer gefallen



sind, erst dann, wenn es zu spät ist. Herr, wenn ihr uns verweigert, mit euch zu ziehen, werden wir allein ziehen. Wir ertragen Schmerzen, um euch eure Söhne zu gebären. Da werden wir wohl ein paar Schwerthiebe aushalten. Entweder werden wir in dieser Stadt sterben oder allein gegen die Orks fallen oder mit euch siegen. Wir sind die einzige Hand, die euch bisher gereicht wurde. Nehmt sie oder lasst es sein. In erster Linie seit ihr es, die Hilfe brauchen.“

Brannon ritt vor sie hin. Dann stieg er von seinem Ross ab, zog sein Schwert und hieß sie niederzuknien:

„Ihr beschämt alle stolzen Krieger, welche bisher die Waffenhilfe anlehnten. Ich hoffe, dass es Euer Mut und Sieg und nicht Euer Tod sein möge, den man nach der ersten Schlacht verkünden wird. Erhebt euch, Freiritter Valra die Stolze und nehmt mein Schwert und mein Ross als das eure. Zieh mit uns in dem Wissen, das ihr in der Schlacht an meiner Seite kämpfen sollt.“

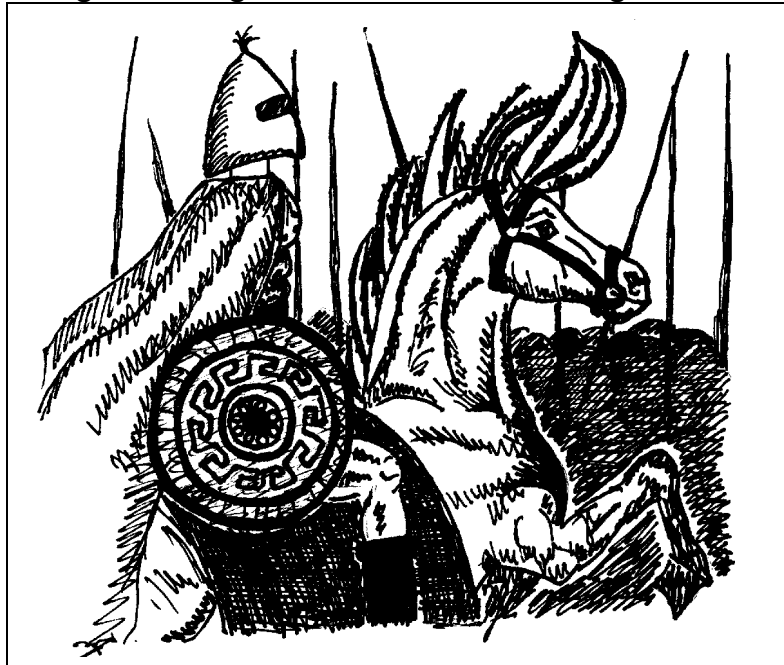
So traten seine Männer vor und übergaben den Frauen ihre Waffen und Pferde. Und so zogen sie weiter. Die übrigen Städte erfuhren das Geschehene und waren



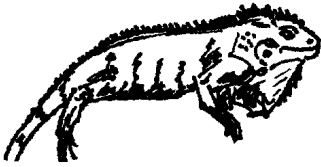
beschämt. Und so sandten sie jeden Mann, der in Waffen stand, auf dass er sich dem Zug anschließe. Zwei Wochen später schloss sich die erste Grafschaft Sel



an und schwor dem selinischen Gesetz die Treue. Als die Orks in Richtung der mittleren Königreiche vordrangen, ließen sie eine Spur des Blutes und der Vernichtung hinter sich. Im Sommer des Jahres 683 Sels, ein Jahr später, fanden sie an der Grenze zu Pertian einen Grenzstein vor, der Pertian als Provinz des selinischen Reiches auswies. Ein Heerführer der Orks, Tsorakh Shtakkra, ritt über die Grenzbrücke zu den Wachen des Grenzpostens und hieß sie zu berichten, was der Stein zu bedeuten habe. Er überlege sich anschließend, ob er sie vierteilen oder sofort töten werde. Die Antwort missfiel ihm so sehr, dass er sich dazu herabließ, sie eigenhändig etwa eine Stunde lang zu zerteilen: 17



Königreiche und über 100 Grafschaften hatten sich mittlerweile zu dem selinischen Imperium zusammengeschlossen. Zunächst hielt er die Antwort der Wachen für einen Einschüchterungsversuch und er sah sich bestätigt, als ihm auch am folgenden Tag kein Heer entgegentrat. So ließ er gegen Mittag zum Sammeln blasen. Da jedoch erhob ringsum ein Beben und Donnern, angeführt von Ter Brannon und Freiritter Valra der Stolzen fuhr das selinische Heer mit seinen Verbündeten auf sie hernieder. Die Orks jedoch waren solche Gegenwehr nicht gewohnt, und so endete dieser Tag mit einer fürchterlichen Niederlage, in der Shtakkras Horden beinahe gänzlich aufgerieben wurden. Shtakkra selbst stürzte in sein Schwert, da er nicht gewillt war, dem obersten Orkfürst, Grume Takkarta, von der Niederlage zu berichten. Ter Brannon und Valra Mugura heirateten nach der Schlacht auf dem Schlachtfeld.



Von den Trollen und Ogern

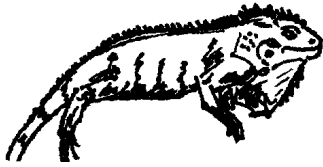
Es konnte der Vormarsch der Orks angehalten werden, jedoch waren sie beileibe noch nicht geschlagen. Takkarta ließ seine Schamanen zu sich kommen und hieß sie, Kreaturen zu schaffen, welche stark wie zehn Bären seien und zäh wie Gestein. Also machten sie sich an ihr Werk. Inzwischen schlossen sich mehr und mehr Soldaten dem selinischen Heer an. Das Heer teilte sich in einzelne Heere auf und man begann durch immerwährende Überraschungsangriffe im mittleren Süden und Südosten, die Orkheere zu zermürben. Doch als vier Jahre später im Mittelosten Taneshas die Flanke der Orks zusammenzubrechen schien, gab es eine fürchterliche Wendung. Am 82ten Tag des Jahres 687 Sel führten orkische Schamanen grausige Kreaturen in die Schlacht: Geschöpfe, die beinahe drei Schritt groß waren. Sie waren furchterregend stark und warfen große Felsen oder schwangen kleine Bäume. Ihre Körper waren zugleich Fleisch und Stein und sie richteten ein fürchterliches Blutbad unter den Menschen an. Und obwohl sie nur gering an Zahl waren, fielen nur sehr wenige von ihnen. Innerhalb weniger Monate drohte sich nun das Schwert im Osten zu wenden. Die Trolle, wie man sie fortan nannte, verbreiteten Furcht und Schrecken unter den Menschen. Zudem zeigte sich, dass die Orkschamanen weiterhin fleißig gewesen waren. Sie hatten eine Verbindung zwischen Orks und den Trollen geschaffen, welche zwar noch dümmere als Orks waren, aber wesentlich stärker und größer als diese: die Oger. Diese Oger, welche zahlreicher waren als die Trolle, marschierten mit einem Teil des Orkheeres in Pertian ein und verwüsteten ganze Landstriche. Um die Oger aufzuhalten, zog man im Südosten und Süden Soldaten ab, was die dortigen Linien schwächte und weitere drei Jahre später völlig zusammenbrechen ließ. Die Orks waren wieder auf dem Vormarsch. Sechs Jahre später waren die Orks bis auf 250 Meilen nach Sel vorgerückt.



Die Weltenschlacht

Zu der Zeit, als nun die Heere der Orks und der Oger an der Grenze der Reichsprovinz Velron zur Kernprovinz Sel standen, sammelten die Menschen all ihre letzten Reserven; wussten sie doch, dass das Menschengeschlecht zu ewiger Sklaverei verdammt sein würde, wenn die Orks die Schlacht gewönnen. Und so standen in der Abenddämmerung des zweiten Zeitalters im Tal Pilcarr am Fluss Tescoron 25.000 Menschen bereit, um zu siegen oder der Sklaverei durch den Kriegertod zu entgehen. In Todesfurcht sahen die Krieger zwei Wochen lang, wie sich die Heere der Orks zur entscheidenden Schlacht sammelten. Als die zwei Wochen vorüber waren, sahen die Menschen sich einem Heer von beinahe 110.000 Orks, Ogern und Trollen gegenüber - Es war der eintausendste Jahrestag des Tages des Blutes, als die Orkheere sich in Bewegung setzten, um dem Geschlecht der Menschen den Todesstoß zu versetzen. Als jedoch die Heere kurz vor ihrem Zusammenstoß standen, traten die Völker der Zwerge auf den Plan und stiegen in ihrem gewaltigen Zorn von ihren Bergen herab, denn sie hatten den Tag des Blutes noch immer nicht vergessen. So kamen aus dem Westen die Stahlzwerge aus dem Varngebirge mit ihren gewaltigen Streitäxten. Aus dem Norden sah man die Schlachtenbanner der gefürchteten Valurer kommen.

Aus dem Osten stießen aus dem Bridengebirge die Heere der Streithämmer schwingenden Erzzwerge herab. Schließlich sah man den Tescoron herab eine Flotte heransegeln. Man sah Schiffe unter der Flagge der Etrygerelfen, welche für ihre Heilkünste bekannt sind. Man sah Banner der kerdrianischen Waldelfen, deren Waldläufer man nur dann bemerkt, wenn sie es wollen. Dahinter kam das hochelfische Königsschiff des Hochfürsts aller Elfengeschlechter - Acryss Vareel. Als diese Kunde umherging, griffen Bauern und Händler, ja sogar Priester und Kinder zu den Waffen und mit einem Donnern, welches die Welt erschüttern ließ, trafen alle Heere aufeinander und das Schlachten dauerte zwölf Tage. Die Elfen, welche sich geschworen hatten, niemals zu Waffen zu greifen, bannten mit ihrer Magie die Unwesen der Trolle, und behandelten die Verwundeten der Menschen



und Zwerge, während ihre Späher die Heere der Orks auskundschafteten. Im Morgengrauen des 13ten Tages waren die Orkheere geschlagen, aufgerieben zwischen der fürchterlichen Gewalt des Zwergenzorns und der taktischen Finesse der Menschen. Unter den wenigen Orks, die übrig geblieben waren, erhob sich Wehgeschrei und Gejammer und sie flüchteten in die Tharnebene.

Das Pilcarrische Siegel

Nach dem Sieg rief Hochfürst Acryss Vareel die Clansoberhäupter der Zwerge und die Fürsten der Menschen zu sich, um mit ihnen zu beratschlagen.

Und er sprach:

„In den vergangenen Jahrhunderten haben die Zwerge, die Elfen und die Orks große Magie bewirkt. Durch diese Magie wurden die Weltengeschlechter verändert. Durch diese Magie sind zwar die Menschen geschaffen worden, welche Freunde der Elfen und Zwerge sind, aber es wurden auch großes Unheil und Verderben über Tanesha gebracht. Es soll nie wieder geschehen, dass Magier, welchen Volkes auch immer, solch mächtige Magie wirken.“

Nach zwei Tagen Beratung hatte man sich darüber geeinigt, und es erging Kunde an alle Magier der Menschen, Priester der Zwerge und Baumhüter der Elfen, sich zu sammeln im großen Tal - es dauerte bald drei Monate, ehe alle gekommen waren. Dann vergingen beinahe zwei Jahre, bis die weisen Priester der Zwerge und die mystischen Baumhüter der Elfen erforscht hatten, was zu tun sei. Dann begann man, diesen letzten urgewaltigen Zauber der bisherigen Weltengeschichte zu wirken und es sollten bald sechs Jahre vergehen, bis der letzte Faden in den Zauber gewebt wurde. Dieser letzte, große Zauber war so gewaltig, dass sogar die Götter aufmerksam wurden. Der Zauber erschuf ein gewaltiges, arkanes Siegel, welches zwischen die Domäne Tanebria und die astrale Ebene gelegt wurde. Dieses Siegel ließ zu, dass immer nur eine begrenzte Menge an astraler Energie zu magischen Zwecken aus der Astralebene gezogen werden konnte, wodurch die Macht aller zukünftigen Zauber beschränkt wurde. Die Götter sahen die Natur dieses Siegels und hießen es gut. Also ließen sie die friedliebenden Völker gewähren.

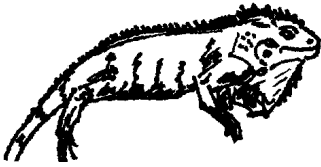


Das Ende des zweiten Zeitalters und der Ursprung der Chaosmagie



In den folgenden drei Jahrhunderten erholte sich das Geschlecht der Menschen und das selinische Imperium erhob sich zu Glanz und Glorie - das Menschengeschlecht breitete sich weiter aus und bevölkerte bald große Teile Mittel- und Nordtaneshas. Um der Gefahr neuer Orkkriege vorzubeugen, wurde die Tharnebene fast zur Hälfte mit einem gewaltigen Wehrwall umgeben, da auch die Orks sich wieder von der Weltenschlacht erholt hatten. Diese setzten sich zunächst bewaffnet zur Wehr, konnten aber gegen die Menschen- und Zwergenkrieger, welche die Wallarbeiten beschützten, nicht bestehen. Wieder wollten sich die Orkschamanen zurückziehen und Trolle oder fürchterlicheres erschaffen. So begannen sie, ihre Zauber zu weben.

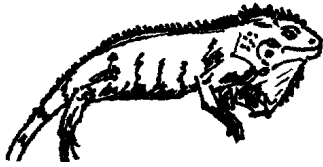
Diese Zauber vermochten das Pilcarrische Siegel aber nicht zu durchdringen und die Schamanen waren erstaunt, als sie feststellten, was ihre Zauber scheitern



ließ. Also sammelten sie mehr Schamanen, um vielleicht das Siegel zu durchdringen. Es sollte ein mächtiger Zauber gewirkt werden, welcher das Pilcarrische Siegel durchstoßen und vernichten sollte. Als auch dieser Zauber nicht vermochte, das Siegel zu brechen, verselbständigte sich der Zauber und fügte der Barriere zwischen der Domäne Tanebria und dem Dordannok, der Ebene des Chaos, Risse zu. Die Schamanen aber glaubten, das Pilcarrische Siegel durchbrochen zu haben und begannen sogleich, für die Erschaffung von Trolen, Energie aus der vermeintlichen Astralebene zu fokussieren. Die grobe Chaosmagie, welche dabei von ihnen angezogen wurde, kostete jeden der an dem Zauber beteiligten Schamanen das Leben. Die Orks aber glaubten, dass ihre Götter ihnen zürnten und so versuchten die übrigen Orkschamanen, nie wieder solche mächtigen Zauber zu wirken. Die Barriere zum Dordannok war seitdem durchdringbar - nicht nur von Seiten Tanebias.



Das dritte Zeitalter



Kaskarihn und die Spaltung des Elfenvolkes

Während der Jahrhunderte, in denen sich das Menschengeschlecht und die Orkstämme mehr und mehr ausbreiteten, blieb es nicht aus, dass somit die Elfen sich mehr und mehr zurückzogen. Viele Elfenvölker ließen ihre alten Lebensbäume zurück und wichen vor den Massen menschlicher Siedler. Mitunter kam es, vornehmlich von den Orks, aber mitunter auch von Seiten der Menschen zu mehr oder minder gewaltsamer Vertreibung der Elfen. Diese kleineren Auseinandersetzungen sollten von großer Bedeutung sein, gab es doch unter den Elfen einen Fürst Namens Kaskarihn Druus, dessen Volk an der Küste des mittleren Südens Taneshas seine Lebensbäume hatte. Kaskarihn hatte zunehmend Probleme mit größer werdenden Orkeinfällen, und auch die Menschen gründeten einige kleinere Siedlungen in den Randbereichen elfischen Gebiets. So rief Kaskarihn eine Versammlung aller näheren Elfenvölker ein und sprach:

„Wir leben in einer Zeit des Stahls und des Krieges, in der jedwedes Volk, welches nicht sein angestammtes Recht auf Freiheit und Frieden mit dem Schwert in der Hand verteidigt, dem Untergang geweiht ist. Ich aber sage, dass das Elfenvolk in der Vergangenheit eine friedensgebende und zu Frieden gemahnende Rolle gespielt hat. Was soll aus Aladreen (elfisch für Tanebria) werden, wenn das Volk der Elfen vernichtet wird? Die Orks, Zwerge und Menschen werden mit ihren Kriegen die Welt in den Abgrund stürzen. Es ist an der Zeit zu begreifen, dass die Liebe zum Frieden mit dem Griff zur Waffe wohl zu vereinbaren ist; jedes Volk, welches nicht bereit ist, sich sein moralisches Recht auf Frieden jeden Tag aufs Neue zu erfechten, hat diesen Frieden auch nicht verdient. Ich werde die von unseren Ahnen uns anvertrauten Lebensbäume mit flammendem Schwerte verteidigen und ich rufe jeden von euch auf, es mir gleich zu tun. Jeder der weiter zurückweicht, wird das Volk der Elfen nicht retten, sondern auf Generationen gesehen dem Tode weihen.“

Da erhoben sich viele Elfen und verließen in Verachtung des Kaskarihns Hallen, um dem Hochfürst zu berichten, welche Frevel Kaskarihn heraufbeschwor. Dennoch blieben viele zurück und sie schwiegen, während die Sorgen um die Zukunft ihres Volkes ihre Gedanken marterten. Schließlich besannen sie sich und

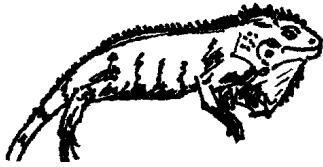


zahlreiche Elfen schlossen sich den Worten Kaskarihns an. Man sandte Boten zu den Zwergen, um von diesen die Kunst des Waffenschmiedens zu erlernen und Kaskarihn selbst begann, über die Gründung eines menschenähnlichen Reiches zu sinnen. Als der Hochfürst davon erfuhr, war er zutiefst erbost, und in seiner Bitterkeit sprach er:

„Das Volk der Elfen hat kein Recht, dem Volk der Menschen zu befehlen was zu tun und was nicht. Wenn unter uns Elfen sind, welche nicht wie Elfen, sondern wie Menschen leben wollen, haben wir auch kein Recht, diesen Menschelfen zu befehlen, was zu tun. Kaskarihn hat viele Elfen auf den Weg des Blutes geführt. Diese Blutelfen sollen nicht mehr von elfischem Blute und Ursprung sein oder so behandelt werden. Am heutigen Tag sind viele Elfen gestorben.“

Dann rief er alle Elfenvölker auf, sich zu sammeln und sich aus Tanesha zurückzuziehen. So entschwand das Volk der Elfen aus Tanesha. Zur gleichen Zeit sandten die Blutelfen Boten in die Menschensiedlungen auf ihrem Boden und hießen sie freundlich, aber bestimmt ihre Siedlungen abzubrechen und den elfischen Boden zu verlassen. Die Menschen waren erstaunt, taten jedoch, wie ihnen geheißen und verschwanden. Die Blutelfen jedoch begannen, Zitadellen um ihre Lebensbäume zu errichten. Es wurden Orks gefangen genommen und mit Botschaften zu ihren Stammesführern geschickt:





„Jeder Ork, welcher in Zukunft mit der Waffe in der Hand elfischen Boden betritt, wird durch das Schwert sterben.“

Einige Orkgeneräle lachten darüber und wollten die Elfen angreifen - sie bezahlten mit ihrem Leben. Kaskarihn reiste in den folgenden zwei Jahren zu jedem Menschenfürst und verkündete die Gründung des Blutelfenreiches. Er schloss mit vielen Reichen Friedensverträge und erreichte so die offizielle Anerkennung des Reiches durch die Menschen. Auch durch das selinische Imperium. So wurde Kaskarihn Druus der erste Hochkönig der Blutelfen und festigte das Blutelfenreich zu einem stolzen und reichen Land der Wissenschaft und des Friedens - aber auch zu einem Reich, welches über ein großes Heer fähiger Krieger verfügte. Auf seinem Sterbebett verfügte er zweihundert Jahre später, dass das Blutelfenheer in Zukunft jedem friedlichen und gerechten Volk zur Seite stehen sollte. Die Einheit des Reiches aber gegen einen Feind, ob Mensch, Zwerg oder Ork, zu verteidigen. Die Elfen errichteten um die Zitadelle des Lebensbaumes, dessen Hüter er gewesen war, eine stolze Stadt - Kaskaria. Das kaskarische Reich war geboren.

Carestria

Die Generationen, die in den Jahrhunderten nach Gründung Kaskarias lebten, erfuhren eine Zeit des Friedens und der Blüte. Etwa 380 Jahre nach der Verkündung des kaskarischen Reiches stieß eine kleine Flotte aus sechs Schiffen, welche von Sel aus die Küsten Taneshas kartographisierten, auf eine große Insel, welche etwa 150 Meilen vor den Küstenausläufern des Varngebirges lag. Diese verfügte über fruchtbaren Boden und eine reiche Tierwelt. Man fand zudem Überreste von Siedlungen einer unbekanntenen, möglicherweise uralten Kultur, jedoch keine Bewohner. Man hat bis in die Gegenwart nicht herausgefunden, um was für eine Kultur es sich dabei handelt. Schnell wurde auf der Insel, welche der Kapitän der kleinen Flotte nach seiner Frau Carestria benannte, eine Siedlung gegründet, welche alsbald zu einem Sammelbecken von Einwanderern aller Völker Taneshas wurde. Nie zuvor hatte man eine Stadt so schnell und so eigenartig wachsen gesehen. In Arleia, so

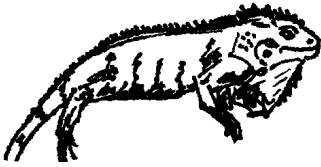


wurde die Stadt geheißen, fand man in Fels gehauene Zwergenviertel, Menschenhäuser in jeder nur denkbaren Art, ja sogar eine blutelfische Lebenszitadelle wurde errichtet. Da das selinische Imperium bei Gründung der Siedlung die Insel nicht offiziell in seinen Besitz gestellt hatte, ging bereits zehn Jahre später jedermann davon aus, dass Carestria ein eigenständiges Reich war. Durch das bunte Völkergemisch in Arleia entstanden bald die denkwürdigsten und unterschiedlichsten Formen aller möglichen Kunsthandwerke. Was dabei herauskam, fand auf dem reichen Festland und vor allem im selinischen Imperium reißenden Absatz. Schnell verbreitete sich von Carestria aus ein großes Seehandelsnetz. Nie zuvor hatte es ein Land gegeben, welches in seiner Anfangszeit so sehr auf Schiffe angewiesen war, wie Carestria. So dauerte es nicht lange, bis Carestria den Ruf hatte, die besten, schnellsten und beständigsten Schiffe der Welt zu bauen, ein Ruf, an dem sich bis heute nichts geändert hat und der Carestria so manches Goldstück beschert. Innerhalb weniger Jahrzehnte wurde Carestria zum Zentrum der gesamten tanebrianischen Schifffahrt. Hier erhielt man die genauesten Seekarten - besser gesagt, hier erhielt man eigentlich alles, wann immer man einen ausgefallenen Wunsch hatte, Arleia war die Stadt, in die man reisen musste, um ihn zu erfüllen. Schon bald merkte die Obrigkeit Carestrias, was es bedeutete, solch eine Metropole zu sein und wagte etwas Einzigartiges:

Es wurde verkündet, dass auch Orks und Oger, so sie friedlich seien, nach Carestria reisen dürften, um dort Handel zu betreiben oder sogar sesshaft zu werden. Was zunächst für kleinere Tumulte sorgte, spielte sich jedoch unerwarteter Weise innerhalb weniger Jahre ein. Es gab zwar gewisse Spannungen, aber man schaffte es, sich zu arrangieren.

Der Beginn des selinischen Bürgerkrieges

Etwa zu der Zeit, als Carestria entdeckt wurde, ward in Sel ein Mann geboren, welchem große Bedeutung in die Wiege gelegt worden war. Dieser Mann war Leonis von Coromar, Sohn einer recht reichen Handelsfamilie, der schon früh seinen politischen Geist und seine



Redegewandtheit unter Beweis stellte. Bereits mit 21 Jahren wurde er Mitglied des selinischen Rates. Mit 27 wurde er, so war der Lauf der Dinge im selinischen Rat, Vorsteher über den Rat für ein Jahr. Es zeigte sich, das Leonis dieses Jahr wohl nutzte. Schnell sicherte er sich durch großzügige Geschenke und feinsinnige Intrigen viele Gefolgsleute. Durch die reichhaltigen Rücklagen seiner Familie konnte er sich zudem eine recht ansehnliche Anzahl an gut ausgebildeten eigenen Soldaten leisten. Diese ließ er an seinem letzten Amtstag in den großen Ratssaal von Sel einmarschieren. Er nahm alle übrigen Ratsmitglieder fest und setzte seine Gefolgsleute an deren Stelle ein - und Getreue hatte er sich genug verschafft. Als dies geschehen war, trat er vor das selinische Volk und verkündete, dass er eine allgemeine Ratsverschwörung aufgedeckt habe, nach welcher sich die Ratsmitglieder auf Kosten des Reiches bereichert hätten. Er hatte genug Freunde, welche als reiche Handelsherren oder höhere Beamte das Behauptete bewiesen. Um den desolaten Reichshaushalt wieder herzurichten, übernahm er folglich die Regierungsarbeit und ließ zunächst die Landesverbrecher hinrichten. Dann ernannte er sich selbst zum Imperator und schaffte den Rat und die Ratsdemokratie ab. Das selinische Gesetz reformierte er so, dass sämtliche Fäden der Macht bei ihm zusammenliefen. Die Offiziere des glorreichen selinischen Heeres wurden durch Getreue ersetzt, und der Sold der einfachen Soldaten kurzfristig erhöht. Der geringe Widerstand, der sich Leonis entgegenstellte, wurde im Keim erstickt - zu schnell hatte er alle wichtigen Posten unter seine Macht gestellt. Das riesige Imperium war zu schwerfällig geworden, um rechtzeitig reagieren zu können. 30 Jahre herrschte Leonis über das größte Reich Tanebrias, bis sich der erste Widerstand erhob - im Jahr 1589 nach Gründung Sels erklärte die Provinz Malik, ihre Treue und Loyalität liege beim selinischen Rat und dem selinischen Ratsgesetz. Da nun beides nicht mehr existent war, erklärte es sich für unabhängig. Nun machte Leonis den ersten großen Fehler seiner Laufbahn. Er ließ das selinische Heer nach Malik marschieren, um die Provinz mit Waffengewalt wieder unter seine Herrschaft zu stellen. Als dies bekannt wurde, erklärten Scathia und Pertian offiziell ihre Unterstützung Maliks - und ihre Unabhängigkeit. Leonis akzeptierte auch das nicht. Es kam zum Bürgerkrieg. Dieser sollte beinahe 60 Jahre andauern. 1651

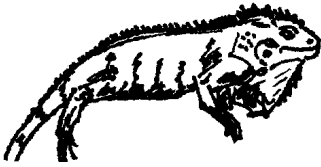


n.S.G. kapitulierten die drei rebellischen Provinzen und unterstellten sich wieder dem selinischen Recht.



Ta´Eldron das Reich der Finsternis

Von Carestria aus wurde nun auch die Besiedlung des Südens Taneshas in Angriff genommen - Sel hatte daran keinen Anteil, da es mitten im Bürgerkrieg steckte, welcher das Imperium für fast sechs Jahrzehnte band. Schnell wurden die ersten Siedlungen gegründet. Gegen die orkische Bedrohung setzte man sich mit abenteuerlustigen Söldnertruppen zur Wehr. Ismenay, welches an der Westküste gelegen war, schaffte es tatsächlich, sich gegen das heiße Klima und ständige Orkanriffe zu behaupten. Ob der ständigen Bedrohung von außen und der harten Umweltbedingungen und der Tatsache, dass man meist der Sieger war, entwickelte sich dort ein sehr gläubiger, eigenwilliger Menschenschlag. Ismenay wurde der Ausgangspunkt für die Besiedlung des östlichen Südtaneshas. Hierbei zeigte sich, dass es für Abenteurer und Söldner aller Länder eine Herausforderung war, die Gebiete südlich der Tharnebene zu besiedeln. Viele meinten, dass sich durch die großen Verluste im Kampf gegen die Orks, die man zweifelsohne erleiden würde, eine Besiedlung nicht lohnen würde. Doch da, wie man weiß, das Wort „dickköpfig“ nur



wegen der Zwerge und Menschen erfunden wurde, fanden sich genug waffenstarrende Dickköpfe, welche in der Anwesenheit der Orks Grund genug sahen, gerade dort ihre Lager aufzuschlagen. Auch heute noch ist das Land Bahr stolz auf seinen Beinamen: Reich der Söldner - der besten Söldner Taneshas. Nur wenig weiter südlich von Bahr ging man an die Besiedlung des heutigen Ta 'Eldrons gänzlich anders heran. Dort wollten einige Gelehrte an den Orks ein Exempel der überlegenen menschlichen Magie statuieren. Es wurde eine Gilde von Magiern ins Leben gerufen, welche sich der Erforschung der Kampfmagie verschrieb. Um die Forschungen zu erleichtern und voranzutreiben, wurde versucht, eine stehende Verbindung in die Astralebene aufzubauen.



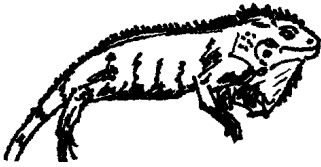
Da die Gilde der Sarkoner - benannt nach ihrem Gründer Sarkona von Caelicia - jedoch nicht wusste, dass einige Jahrhunderte zuvor die Orks die Barriere zum Dordannok durchstoßen hatten, bemerkte man nicht, dass durch eine Fehlberechnung eine Verbindung zum Dordannok aufgebaut worden war. So forschte man fleißig vor sich hin und bemerkte zu spät, dass die Sarkoner begannen, durch die Chaosenergie pervertiert zu werden. Viele der Sarkoner begannen allzu großen Gefallen am Gebrauch dieser neuen sehr effektiven



Kampfmagie zu entwickeln. Da Sarkona von Caelicia zudem auch Anführer der Siedlungen war, welche unter dem Schutz der Gilde standen, erhob er für alle Zwerge und Menschen, welche in leitenden Positionen standen, eine Ausbildung in der sarkonischen Doktrin zur Pflicht. Nachdem einige offizielle Vertreter der alten Reiche Einspruch erhoben, und die Sarkoner wieder auf den Weg der Lichtmagie zu führen suchten, verwies Sarkona sie seines neugeschaffenen Landes. Das Land isolierte sich zunehmend vom Rest Taneshas. Man schaffte es, sich durch Einschüchterungen mit den Orks zu arrangieren, nachdem man ganze Orkstämme versklavt hatte. Bis an die Grenzen Ismenays und Bahrs wurde verkündet, es gehöre aller Boden rechtmäßig zum Reich des neuen Weges - Ta´Eldron. Kaum ein Reich erhob Einspruch: Sel war durch den Bürgerkrieg gebunden, Carestria interessierte sich nicht für ausländische Angelegenheiten, Kaskaria hatte diesen Boden schon vor vielen Jahrhunderten an die Orks verloren und Ismenay und Bahr hatten eigene Probleme. Unter Leitung der Finsternis magier wurde durch Sklaverei und Knechtschaft ein Reich der Finsternis geschaffen. Selbst das einfache Volk wurde durch die Sarkoner verblendet und fiel dem dunklen Gedankengut zum Opfer. Die Nachfolger Sarkona errichteten Kirchen, in denen man den Göttern huldigte, welche ihnen ihre finstre Macht gaben. An die Spitze allen Lebens in Ta´Eldron setzte man den Führer dieser neuen Religion, den Princeps Doctrinae.

Beradir - Das Ende des dritten Zeitalters

Man hatte nun, wie man meinte, die gesamte bekannte Welt besiedelt und kultiviert. Das Ende des Zeitalters der Entdeckung war genommen, alles war erreicht, man war an die Grenzen der Welt gelangt. Nun hatten die Völker Taneshas Zeit, zur Ruhe zu kommen und sich um andere Dinge zu kümmern. Nun gab es in Kamera eine gelehrte Schreiberin, welche am Hofe eines selinischen Adligen als Chronistin tätig war. Sahel Derinia, so ihr Name, war eine glühende Verehrerin elfischer Kultur. Oft reiste sie nach Kaskaria, um von den Blutelfen über deren Geschichte zu erfahren. Sie erfuhr recht viel, aber in den Dingen, die sie zusammentrug, blieb stets ein blinder

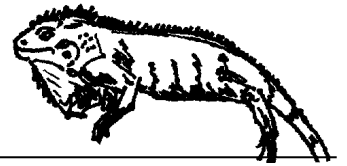
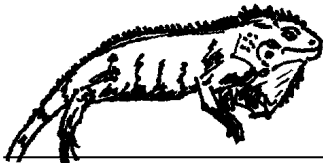


Fleck - fast nie hatte man Gräber oder Überreste von Elfen gefunden. Vor allem aber interessierte sie sich für eines:

Wohin waren die Elfen verschwunden, als sie Tanesha verlassen hatten? Als im Jahre 1708 n.S.G. an der Küste Khemaras der Kadaver eines bis dahin unbekanntes Vogels angeschwemmt wurde, stellte Sahel die Theorie auf, dass es jenseits des großen Drachenmeers noch mehr Land gebe. Diese Theorie sorgte für viel Aufsehen, dennoch konnte sie ein großes khemarisches Handelshaus davon überzeugen, in eine kleine Flotte zu investieren. 1711 n.S.G. nach über drei Jahren der Suche, setzte der selinische Kapitän seinen Fuß auf den Boden Beradirs und nahm die neue Welt im Namen des selinischen Imperiums in Besitz. Nun setzte Sel seine gewaltige Maschinerie in Gang. Zunächst gab der Imperator in Carestria eine große Flotte in Auftrag. Vier Jahre lang sammelten sich in den selinischen Häfen Khemaras ausreisewillige Menschen des ganzen Imperiums. 1715 n.S.G. landete die gewaltige Besiedlungsflotte in Beradir. Mit rasanter Geschwindigkeit breitete Sel sich in dem neuen Land aus. Die Hohenmark, so der Name der neuen Provinz, sollte das Glanzstück des Reiches werden und zunächst entwickelte sich auch alles ganz nach Plan. Dennoch sollte die Hohenmark, der Augapfel des Reiches, die Blüte selinischer Loyalität, der Ursprung des Unterganges des selinischen Imperiums werden.



Das vierte Zeitalter



Über die Entstehung der Finsterelfen

Als die Menschen begannen, sich nun auch auf Beradir auszubreiten, gerieten die Elfen erneut in die Situation, weichen zu müssen. Da sie wussten, dass die Menschen niemals aufhören würden, sich zu verbreiten, suchten sie nach einer Möglichkeit, wo sie leben könnten und dennoch sicher wären. Da verwiesen einige der Elfen darauf, dass das Volk der Zwerge keine derartigen Probleme mit den Menschen habe. Es müsse doch möglich sein, dass auch Elfen unterirdisch leben könnten. Viele unter ihnen waren bereit, diesen Schritt zu wagen. Wieder kam es zu einer Spaltung im Elfenvolk. Man verwies darauf, dass die Elfen ein Volk des Lichtes seien und letztlich an der unterirdischen Dunkelheit zugrunde gehen müssten. So zogen sich die Elfen weiter zurück, während einige von ihnen begannen, ihre Lebensbäume in unterirdischen Höhlen umzupflanzen und dort mit Hilfe mächtiger Magie am Leben zu halten. Einige Jahrzehnte lang funktionierte dieser Plan auch. Es gab keine weiteren Auseinandersetzungen mit den Menschen, dennoch begannen die Elfen sich zu wandeln. Sie wurden zunehmend unzufriedener in ihren



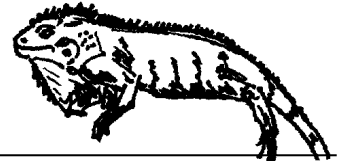
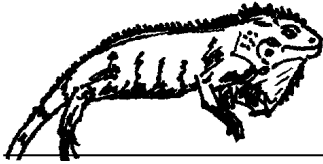


unterirdischen Reichen. Als nach etwa 200 Jahren die ersten Lebensbäume begannen einzugehen, war es zu spät.

Über den Elfen hatten sich mittlerweile die Menschen angesiedelt und Nationen gegründet, und die Elfen, welche weiter gewichen waren, waren nicht bereit, die Elfen der unterirdischen Finsternis wieder in ihre Reihen aufzunehmen. Mehr und mehr begann sich der Geist der Finsterelfen zu ändern. Sie fingen an, die Menschen und die Orks für ihre Lage verantwortlich zu machen, und als der letzte ihrer Lebensbäume verstarb, starb auch das Licht in ihnen und sie begannen, alles Leben, welches ihrer Meinung nach unrechtmäßig über der Erde lebte, zu hassen. Auch die Finsterelfen fingen nun an, sich die Kunst des Waffenschmiedens anzueignen. Die Magier der Elfen aber hörten von der tödlichen schwarzen Magie der Sarkoner und einige unter ihnen reisten nach Ta´Eldron. Nachdem sie den Princeps Doctrinae überzeugt hatten, dass sie dem Licht auf immer nun abgeschworen hätten, Lehrte dieser sie die schwarzen Künste der Chaosmagie, der Finsteralchemie und der dunklen Runen. So hatte das Chaos nun auch einen Teil des edlen Volkes der Lichtelfen korrumpiert. Die Finsterelfen traten nun immer häufiger den Menschen in Waffen und Hass entgegen. Es kam zunehmend zu blutigen Auseinandersetzungen. Und nachdem die Finsterelfen in der Hohenmark und in Adray einige blutige Massaker in Siedlungen angerichtet hatten, sah man in ihnen nicht mehr als in den Bestien von Orks oder den bösen Magiern Ta´Eldrone.

Der zweite selinische Bürgerkrieg

Es sollten mehr als 70 Jahre nach Gründung der Hohenmark vergehen, ehe das selinische Imperium zu spüren bekam, dass es sich mit den Besiedlungsplänen Beradirs verschätzt hatte. Zwar entwickelte sich die Hohenmark sehr gut, aber um eine Provinz derartig schnell aus dem Nichts zu schaffen, wie Imperator Tanin sich das vorgestellt hatte, brauchte es weitaus mehr Gold, als dieser sich gedacht hatte. Kümmern brauchte ihn das allerdings wenig, da er 1722 n.S.G. bereits sieben Jahre nach Gründung der Hohenmark verstarb. Auch sein Nachfolger vermochte, großzügig über die wachsenden



Lücken in der Schatzkammer hinwegzusehen, was ihn seinen Kopf kostete. Kollmar der Zweite ließ ihn wegen Unfähigkeit aus dem Amt entfernen, setzte sich selbst statt diesem als Imperator ein und erhöhte als erstes die Steuern im gesamten Reich. Inzwischen hatten sich einige Differenzen zwischen Kaskaria und dem Imperium ergeben. Kaskaria hatte Gesandte nach Sel geschickt und es aufgefordert, die Lebensbereiche der Elfen in der Hohenmark nicht anzutasten. Kollmar der Zweite verwies die Blutelfen seines Reiches, wies den hohenmarkischen Gouverneur aber an, Bereiche elfischer Lebensbäume nicht zu besiedeln - er tat dies nicht, weil er die Elfen so sehr achtete, sondern, weil nach der Erhöhung der Steuern viele Provinzen scharfen Protest erhoben hatten. Kollmar bereitete sich auf einen Bürgerkrieg vor, den er kommen gesehen hatte. Dennoch glaubte er, die Provinzen mit Waffengewalt unter Kontrolle halten zu können.

Als er nicht bereit war, die Steuern zu senken, brach 1789 ein Bürgerkrieg aus, dessen Ausmaß Kollmar sich nicht hatte vorstellen können. Zentrum des Widerstandes war wiederum Malik und wieder schlossen sich Scathia und Pertian dem Volk von Malik an. Diesmal war dieser Liberationsbund etwas klüger. Der Widerstand wurde unter die einheitliche Führung gestellt, nachdem drei Provinzen eine Allianz gegründet hatten. Zudem gedachte man, Kaskaria um Hilfe zu ersuchen. Man brauchte aber nicht nach Kaskaria zu reisen, da bereits zwei Wochen nach Ausbruch des Krieges Kaskaria der Allianz seinen Beistand ausdrückte und dem Imperium den Krieg erklärte - gemäß der Aufforderung Kaskarihs auf seinem Sterbebett, jedweden freien Volk, welches für eine gerechte Sache kämpfe, beizustehen. Und Freiheit vom Joch eines Größenwahnsinnigen Imperiums war in ihren Augen in jedem Fall ein gerechtes Sinnen. Nach einigen anfänglichen Erfolgen des Imperiums, geriet der Vormarsch Sels ins Stocken. Mit Hilfe Kaskarias stabilisierte die Allianz ihre Front. Diese blieb beinahe neun Jahre relativ festgefahren. Die Widerstandskämpfer hatten die Zeit auf ihrer Seite - Pertian war die Kornkammer des Reiches gewesen, und über kurz oder lang würde Sel die ausbleibende Kornversorgung zu spüren bekommen; zudem hatte Sel wegen des Geldes diesen Bürgerkrieg riskiert und eben jenes begann zunehmend zu fehlen. In dieser Situation geschah etwas



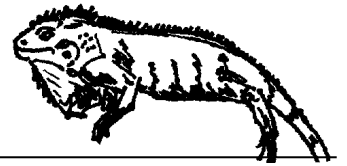
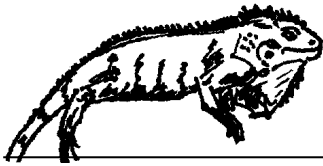
höchst Unerwartetes: Der Regent der Hohenmark sandte ein großes Schatzschiff nach Sel, zusammen mit einer Botschaft.

„ An Seine Exzellenz, Imperator Kollmar den Zweiten, Erlauchter Herrscher des selinischen Imperiums.

Sehr wohl ist sich die Hohenmark der betrüblichen Situation des Reiches und dem Zustand der Einheit Sels bewusst. Es ist einleuchtend, dass ihr als Imperator mit allen Mitteln die Euch feindlich gesonnenen Kräfte der Allianz auf die Knie zu zwingen sucht. An dieser Stelle sei die Dankbarkeit der Hohenmark gegenüber der großzügigen Krone Sels ausgesprochen, um dieser Dankbarkeit Ausdruck zu verleihen, senden wir Euch dieses Schatzschiff, auf dass ihr in diesem Duell der Nationen erfolgreich sein mögt. Wir sind sicher, dass ihr das Gold wohl benötigt und zu würdigen wisst. Was die Hohenmark damit zeigt, jetzt und auch in Zukunft kann Sel sich gewiss sein, dass die Hohenmark keine, wie auch immer gearteten Schritte je gegen Sel unternehmen würde. Darum sprechen wir, der Regent der freien Hohenmark, welche fortan unabhängig sei, dem Imperator Kollmar dem Zweiten in dem selinischen Bürgerkrieg, welcher nicht Angelegenheit der Hohenmark ist, die Neutralität aus. Sollte Sel in Zukunft weiter finanzielle Mittel benötigen, ist die Krone Hohenmark gern bereit, wohlwollende Bedingungen für Goldleihen aufzustellen.

Mit diplomatischen Gruß König Talakin von Hohenmark.“

Dies war ein Schlag, welcher so unerwartet eintraf, dass das Imperium lange Zeit wie gelähmt war. Diesen Zustand der Starre wusste die Allianz wohl zu nutzen. Von Malik aus landete eine Rebellenflotte an der Mündung des Tescoron. Zusammen mit Kaskarischen Truppen marschierten die Rebellen auf Sel zu, ohne auf nennenswerten Widerstand zu stoßen, da die Heere Sels in den Provinzen standen. Zehn Meilen vor der Stadt stellten die Widerständler dem Imperator in Sel ein Ultimatum. Entweder der Imperator anerkenne die Unabhängigkeit der drei Provinzen, oder die Stadt Sel, welche gegenwärtig nur über ihre Stadtwache und die persönliche Garde Kollmars verfüge, werde eingenommen und bis auf die Grundmauern geschleift. Im Sommer 1799 zog Kollmar seine Truppen aus den Provinzen ab und verkündete offiziell die Entlassung der drei Provinzen aus selinischen Hoheitsanspruch. Dann zog sich Kollmar der Zweite in seine Kemenaten zurück und erhängte sich.

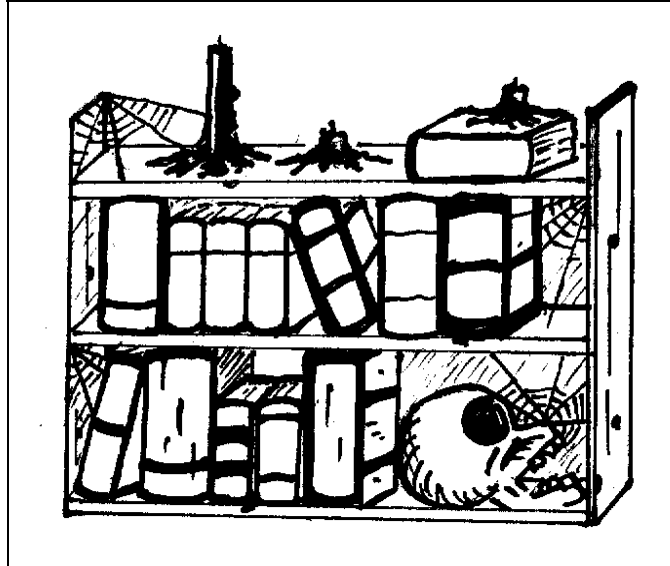


Der Untergang des selinischen Imperiums

Bis in heutige Tage gab es keinen Imperator mehr, der genug Kraft gehabt hätte, das Reich wieder zu altem Glanz zurückzuführen. Die Schwäche späterer Imperatoren ermutigte Nachfolgende Generationen zum Absprung. 123 Jahre nach der selinischen Kapitulation wurde Khemara unabhängig und gründete östlich der Hohenmark die Kolonie Adray. Der Austritt Khemaras wurde vom Imperator kommentarlos hingenommen. Trell, eine frühe Provinz des selinischen Reiches, führte den Untergang des Reiches zunehmend auf die Abschaffung des Rates zurück. Es gedachte, ebenfalls das Imperium zu verlassen, um selbst zum System der Ratsregierung zurückzukehren. Mit der Unabhängigkeit ab dem Jahre 2004 n.S.G. trat aber Trell in einen beinahe vierhundert Jahre andauernden, eigenen Bürgerkrieg zwischen Verfechtern des Königtums und Ratsloyalen ein. Zwar ist dieser Bürgerkrieg heutzutage Vergangenheit, aber Trell hat sich nie ganz davon erholen können. Auch das Imperium musste erneut einen Schlag einstecken, als es den Verfechtern des Königtums zu Hilfe kommen wollte, da Velron, die erste Provinz des selinischen Imperiums, eine Einmischung in den Trellonischen Krieg nicht unterstützte. 2099 erklärte es seine Autarkie und verweigerte den selinischen Truppen den Durchzug. Als Sel diesen Durchzug jedoch dennoch versuchte, vernichtete Velron das selinische Heer am Tescoron. Nun, mehr als 1400 Jahre nach dem Sieg des Imperiums und seiner Verbündeten über die Orks in der Weltenschlacht, erhielt das selinische Imperium doch noch eine große Niederlage am Tescoron. Der Verfall des Reiches machte aber auch vor dem Zentrum des ehemals größten Reiches auf Tanesha nicht halt. Bis heute ist Sel zu einem zersplitterten Land, voll von kleinen Fürstentümern und freien Städten geworden, welche nur noch formal unter der Herrschaft Sels stehen. Die selinische Krone ist nunmehr in der Hohenmark hoch verschuldet und gerät nun umgekehrt in zunehmende Abhängigkeit seiner ehemaligen Kronprovinz. Der Weg Tanebrias vom Zerfall des Imperiums in die Gegenwart war seither von einem schon beinahe verdächtigen Frieden geprägt. Bis auf das Imperium und Trell haben sich die Reiche stabilisiert, man lebt in Frieden miteinander. Auf Beradir blühen Autarke Kolonien Khemaras,

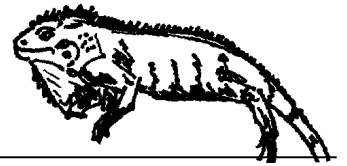
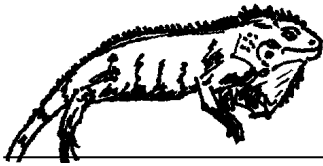


Ismenays und Gilanirs, welches nach dem zweiten selinischen Bürgerkrieg von Malik aus besiedelt wurde. Mit den Elfen auf Beradir hat man vereinbart, dass die Menschen nie wieder auf elfischem Gebiet siedeln werden. Dies ist ein ungeschriebenes Gesetz der neuen Welt - es wird jedoch

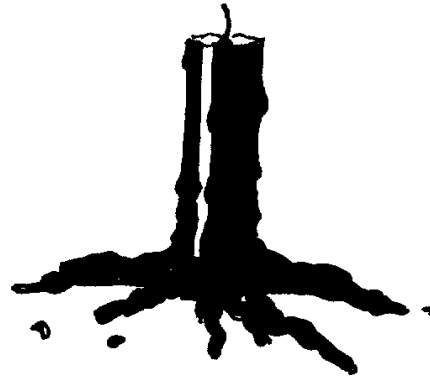


von allen geachtet. Im letzten Jahr hat man auf Carestria die Überreste einer uralten Stadt gefunden, in welcher ein gigantisches Tor steht, das nach Meinung einiger Gelehrter ein Tor zu fremden Domänen darstellen könnte. Was uns die Zukunft auf Tanebria bringen wird, wird sich noch zeigen. Es zum Guten zu leiten, soll die Queste all unseren Lebens sein.

In tiefer Demut zu Wort gegeben von Beonar Kadil, Chronist, Geschichtsforscher und Schreiberling in Diensten des Hochkönigs Gorm Valus dem achtzehnten von Ozathir im Jahre 2751 selinischer Zeitrechnung.



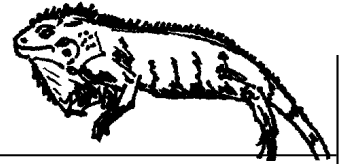
Zeitleiste der Geschichte



<u>Das erste Zeitalter</u>	
-424	Tag des Blutes
-423	Erschaffung der Orks Beginn des Baus von Ozathir (Ternburg)
-260	Bruch von Ozathir
-258	Erscheinen der Menschheit
- 52 bis 0	Bund von Seeryn Thenathiel (Die Jahre des Lehrens)
<u>Das zweite Zeitalter</u>	
0	Gründung Sels
ab 250	Orks erlernen Schmiedekunst
448	Beginn der Orkkriege
678	Der große Marsch
681	Gründung des selinischen Imperiums
683	Orks verlieren vor Pertian ihre erste Schlacht
687-691	Erscheinen der Trolle und der Oger; <u>Im Pertianischen Ogerkrieg wird Pertian völlig verwüstet</u>
696	Orks dringen bis zum Tescoron vor
<u>696 - 702</u>	Nach der Weltenschlacht werden die Orks bis in die Tharnebene <u>zurückgetrieben</u>
704	Schaffung des Pilcarrischen Siegels
705	<u>Beginn des Baus des großen Orkwalls</u>
717	<u>Orks durchbrechen Barriere zum Dordannok</u>



	<u>Das dritte Zeitalter</u>
947	Rede Kaskarihns vor den Elfen
948	Bau der ersten Lebensbaumzitadelle
ab 950	Elfen ziehen sich aus Tanesha zurück
1147	Tod des Kaskarihn; Verkündung des Kaskarischen Reiches
1527	Entdeckung Carestrias
1570	<u>Absetzung des Selinischen Rates durch Leonis von Coromar</u>
1580	Carestria wird eigenständiges Reich; Beginn der carestrianischen Seevormachtsstellung
1589-1651	Erster Selinischer Bürgerkrieg
ab 1600	Beginn der Besiedlung des Südens
1623	Verkündung der carestrianischen Völkerfreiheit
1711	Nach einer Theorie von Sahel Derinia wird Beradir entdeckt
1715	Gründung der Hohenmark durch Sel
	<u>Das vierte Zeitalter</u>
Ab 1720	<u>Entstehung der Finsterelfen</u>
1789	Ausbruch des zweiten Selinischen Bürgerkrieges; Kaskaria tritt auf Seite der Rebellen in den Krieg ein
1798	Hohenmark erklärt Unabhängigkeit
1799	Sel kapituliert vor den Rebellen ; Pertian, Scathia und Malik werden unabhängig
ab 1800	Malik besiedelt Gilanir
1922	Khemara verlässt das Imperium und gründet Adray
2004	Trell wird unabhängig
<u>2004–2398</u>	<u>Trellonischer Königskrieg</u>
<u>2099</u>	Velron deklariert Unabhängigkeit und vernichtet Sel am Tescoron
<u>2376</u>	Ismenay gründet Kacbar
<u>2653</u>	<u>Besiedlung des nördlichen Beradirs durch Gilanir</u>
<u>2972</u>	<u>Carestrianische Minenarbeiter finden in einer Schlucht die Reste einer uralten Stadt, - in ihr steht ein Weltentor</u>
	... die letzten Jahre
2995	Das Tamielitenkloster in Pertian wird aus der Zeitschleife befreit. (Tanebria1)



2996	Das Kloster bleibt in den Händen der Tamieliten. Weder die Thaskarerer noch Lothar der Löwe setzen ihre Ansprüche durch (Tanebria 2)
2997	In Carestria wird das Geheimnis des Steinkreises gelüftet. (Tanebria 3+4)
2998	Die Wiederbeschaffung des Kelches der Götter und Eroberung des Tempels der Weisheit durch Wolf. Teile des carestrischen Innenlandes sind besetzt. (Tanebria 5+6)
2999	Das Dreiländereck zwischen Ta´Eldron, Bahr und dem Kaskarischen Reiche ist Schauplatz eines Grenzkonfliktes in dem ein alter Fluch des vergessenen Echsenvolkes dunkle Schatten wirft, aber besiegt werden kann. Ein Triumvirat der drei Staaten hält nicht lange, da Ta´Eldron Abmachungen bricht. (Tanebria 7+8)
3000	Im Dreiländereck übernimmt das Kaskarische Reich die Vormachtsstellung, nachdem Verrat des Landes Bahr aufgedeckt wird. (Tanebria 9)
3001	Der Wolfsstaat auf Carestria öffnet seine Grenzen und wird im Gegenzug offiziell anerkannt.
3002	Das Dorf Ostholz in der Wildnis von Beradir erweckt den Zorn der Chaosbestie Krongar
3003	Im späten Frühling haben in Pertian viele Reisende plötzlich Visionen; sie scheine die Erlebnisse mit dem zeitreisenden Kloster der Tamieliten wieder zu durchleben. Dieses Phänomen wird als „Sprunghafte Zeiten“ im Volksmund bezeichnet.
3003	Im Fuchsmond kommen die Jahreszeitfeen in Kontakt mit den Menschen in Sankt Salutin auf Carestria.