

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 2.00

“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. Die Entstehung des Bürgerkrieges	XIX
VII. Die Legende von der Schlacht am Paliar	XXII
VIII. Dichtungen	XXV
IX. Der Kalender des Mittreiches	XXV
X. Das Lexikon	XXVI
X.I. Allgemeines	XXVI
X.II. Personen	XXIX
X.III. Städte und Landschaften	XXX
XI. Die Karten	XXXI

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 paradisiische 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 begangen 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 Magiebegeisteter 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 verantwortungsvollen 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 wurden 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 gekanntes 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 Ausmaß - 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, die 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 düstren 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 „Blauen 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 unzählig 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 eine Ende des Krieges mit friedlichen Mitteln erreichen wollten. Sie entzogen ihnen

das Vertrauen über die Elemente und zwangen sie, den von den Metaphysikern vorgeschlagenen Friedensvertrag zuzustimmen und das Land fair zu teilen. Die Götter hatten erkannt, das 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 Sphärenleichgewicht 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 Dynastie der Funken und dem Stammesrat geschlossen wurde, existiert er und wurde, von einigen Verletzungen abgesehen, im Großen 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. Die 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.

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



Durch ihre Abgeschlossenheit läßt sich auch erklären, warum sie zeitweise fast vergessen waren und nur wenig Kontakt zu 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 Mitgliedern verlassen wird. Fast alles wird gemeinsam verrichtet. Man feiert gemeinsam und hungert gemeinsam. Auch die Kindererziehung wird von der Gemeinschaft durchgeführt.

fliegen. Daher befindet ihr größtes Heiligtum auf einem riesigen unbezwingbaren Berg.

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

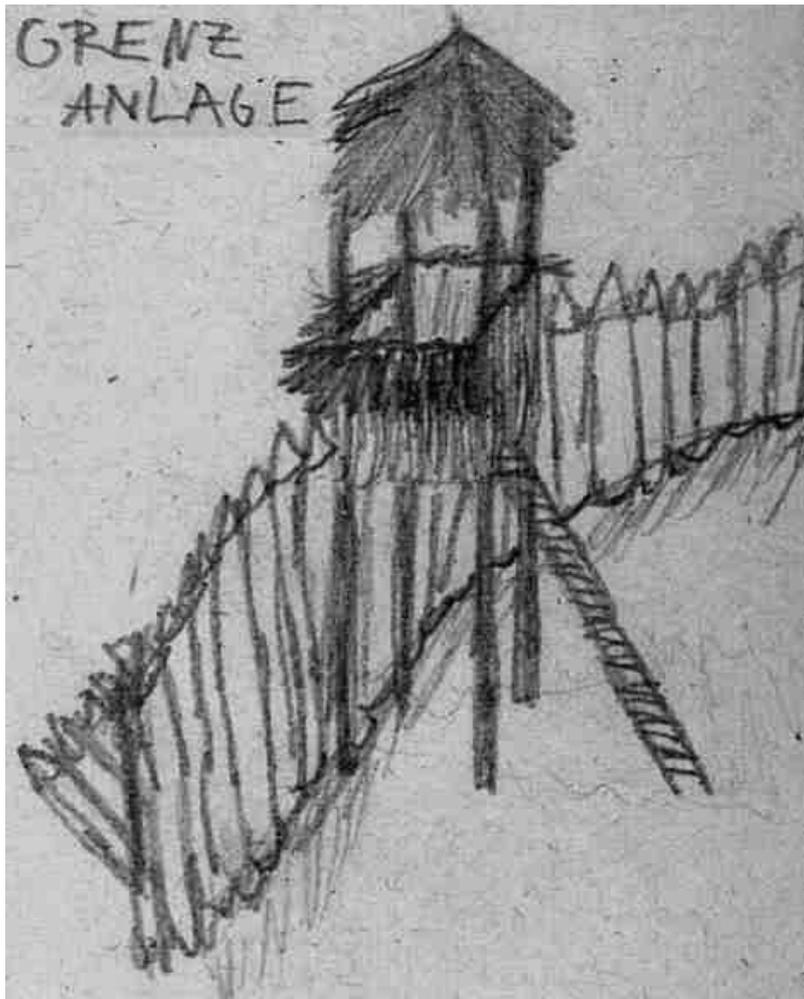
An die große Gebirgskette schließt sich im Süden eine sehr fruchtbare Ebene mit rauschenden Wäldern und milden Hügelland an.

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, das 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 jeden 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.

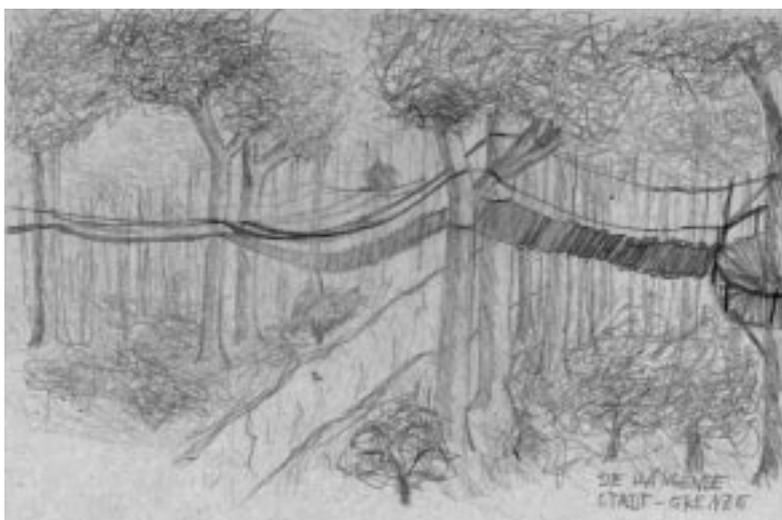
Ein interessantes Phänomen bei den Katzenmenschen ist die Behütung des Nachwuchses. Als gelernte Einzelgänger widerstrebt

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 selbstständig 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 Partner. 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 die 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 mit 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. Mithilfe 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 Siedlungen und Gemeinwesen neigen. Gerüchte über metaphysische Dörfer existieren, können aber nur schwer bestätigt werden.

Nur eines ist sicher und das ist 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. - Allerdings nur mit 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 Katzen menschen, 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.

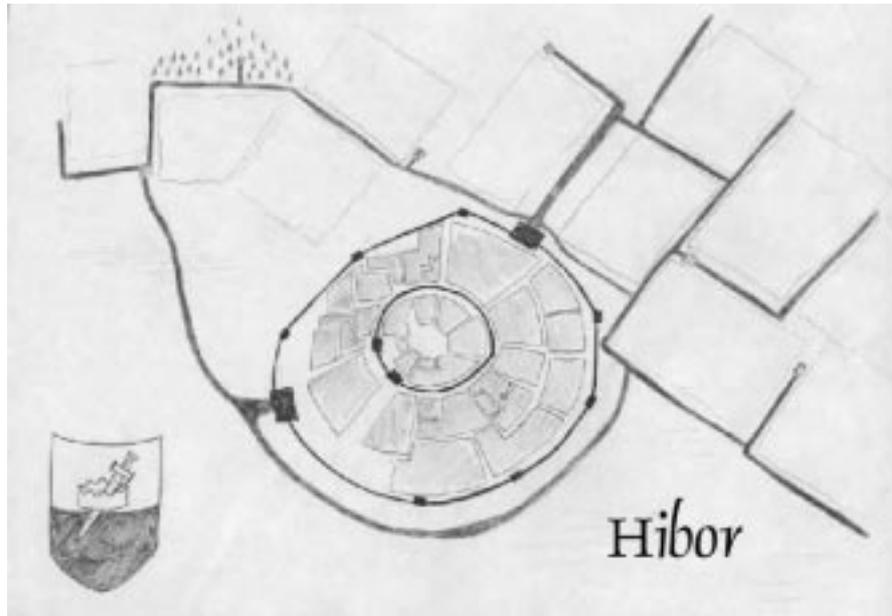
Mit dem der Weisheit der Alten und der Kraft Ospals wird das Reich zusammengehalten und setzt zu neuer Blüte an.

III.II. Geschichte

vor Stämme der Menschen durchstreifen
100 die Große Ebene. Viehzucht und Jagd ermöglichen ein eher karges Leben.
101 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-Dörfer: 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 Weremaka 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 letztem 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

Eidur, 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 Kloster

„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 Erstmalgiges 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 unbekanntes 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 Wildnis, 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- Traniks perfekter Umgang mit
514 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 Tarniks aufspüren soll. Diese Bemühungen sind allerdings von wenig Erfolg gekrönt, Tarniks 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- Die große Hungersnot, deren
300 Ursachen im Dunkeln liegen, dezimiert die Bevölkerung der Helon dramatisch, die Clans beginnen sich auf der Suche nach Nahrung zusammenzuschließen.

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

ab. Der Clan der Iccubath verachtet
350 Sooldock wegen seiner Erfolge und so bringen sie ihn während einer Drachenjagd aus einem Hinterhalt um, und versuchten somit die Macht an sich zu reißen. Doch die restlichen Stämme rächten sich bitter, vertrieben den Iccubath Clan und verwüsteten 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 Trotlich, von da an wird er als Erfinder der neuen Helonwaffe, dem Helg, gefeiert und erhält Bindy die Dorfschönheit zur Frau.

380- Zeitalter des Eisens, die Helon
500 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 reist große Teile der Halbwelt an sich. Jedoch, das Gebiet der Helon ist nicht 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 ist. 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. Die Entstehung des Bürgerkrieges

- 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 politischen 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 Helons sich während des Krieges dem Sturm angeschlossen hatten.

Seitdem viele von ihnen in den Städten des Mittreiches als Schmiede leben wachsen die Handelsbeziehungen zwischen Helon und den Menschen, sowie allen weiteren Anhängern des Sturm. 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, das 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 hat, haben überlebt. Sie seien zwar nur eine geringe Anzahl, aber 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.

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 unbekanntem 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 verschäuft 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 vorraus. 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, mithilfe 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 Räubern“ 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 Helons. 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 Weißen 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.

Belu- Nach einem ruhigen und milden tam Winter überschlagen sich die 502 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.

VII. 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 daß, 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 Helons oder Menschen haben, sind uns vollkommen fremd, aber wir haben ein persönliches Ehrgefühl, daß 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.

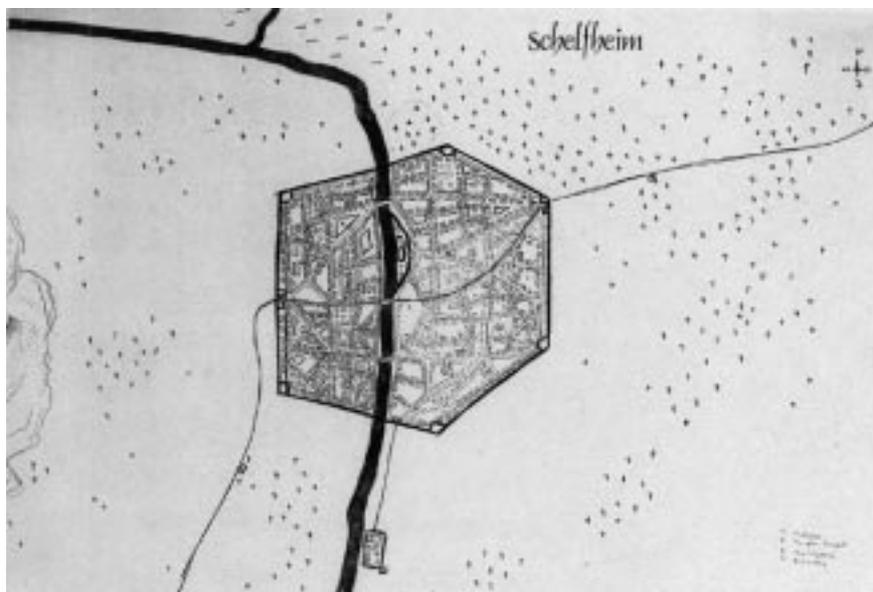
Mit der aufkommenden Dämmerung stieg nun langsam die Spannung. Ich hatte mich damals durch das Gebirge geschlagen. Das zerstörte Weramaka sah ich allerdings erst, als die Glut schon wieder erkaltet war. Dann traf ich eine Gamschengruppe, die von Darkot raufkam und vom ersten Sieg berichtete. Ihnen schloß ich mich erst einmal an und wir zogen nordwärts 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 hatte 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 Spähtrupp 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 Ablenkungsscharmützel 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 das 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 unentdenkt 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 Hohe Priester der Gamschen, besser gesagt, die 6 Elemente Meister und das spirituelle Oberhaupt, hatten sich auf den Anhöhen rund um Paliar versammelt. Seit den Motgenstunden 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 Feind 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 haben sollen merk-würdige Fähigkeiten haben, aber sie sind sehr selten.

Weiterhin mysteriös ist das Ende der 7 Hohe Priester. 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.

VIII. Dichtungen

VIII.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.

VIII.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. 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	ent- spricht
------	-------	-------------------------	-----------------

Jahresgeburt

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

Jahreskraft

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

Jahresalter

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

Jahrestod

Gult	28 Tageder Monat der Stürme		Nov.
Pernik	28 Tageder 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

X. 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	105 Begriffe
Personen	42 Namen
Geographisches	45 Örtlichkeiten

XI. Allgemeines

A bad	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
B elutam	1. Monat der Jahresgeburt
Berserker	Waffenbruderschaft
Berg der Schöpfung	Geheimorganisation von KM gegen die Blauen
Bezwinger Sorgoks	legendäre Waffe, deren Existenz umstritten ist; angeblich geschmiedet in Ferrkun
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	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
Buchhüter	Waffenbruderschaft	Götter	Jede Rasse huldigt anderen, die Menschen z.Bsp. Karpto. Nach offizieller Lehre existieren nur die Elemente-Götter der Gamschen.
Bürgerkrieg	Zeit von 502 bis 517; Krieg zwischen der westlichen metaphysischen und der östlichen nichtmetaphysischen Welt	Grugg	Drachenzwilling von Fling - getötet von Koron
D iebe	Gilde, niedriges Ansehen	Gult	1. Monat des Jahrestods
D ornoll	3. Monat des Jahresalters	H albkarn	Metall, nicht so hart wie Karn, besteht aus Karn und Naturblausalz, schwer zusammenzugießen, deshalb sehr kostbar; kann Sprüche längere Zeit speichern
E deif	3. Monat der Jahresgeburt	Hanag	3. Monat der Jahreskraft
Element	Die Gamschen kennen 6 davon, denen sie ihre Götter zuordnen	Handschuh	legend. Gegenst. den Hazron
Emona	2. Monat der Jahreskraft	des Goon	einen seiner 4 Söhne schenkte
F aust	Gewaltiger, 4-händiger	Helon	Rasse
Rjtocks	Morgenstern, aus den Schmieden von Ferrkun	Helg	Kampfstab der Helon, gebogen; als Erfinder gilt Bonat
Fesselnde Rüstung	legendäre Rüstung aus den Schmieden von Ferrkun	Hohepriester	7 geist. und welt. Oberhäupter der Gamschen, 6 pro Element und 1 Häuptling
Forscher	Gilde	Hoher Rat	Ständige Vertretung der Weisen des Landes in Tawakan mit Regierungsgewalt
Firk	1. Monat des Jahresalters	Huorn	Baumwesen, sehr gefährlich
Fir	Fruchtbarkeitsgott	I ccubath	Helon Clan, der Sooldock tötete und seitdem sehr unbeliebt ist
Fling	Drachenzwilling von Grugg - getötet von Karon	Inta	1. Monat der Jahreskraft
Fluch des Thoar	Geheimorganisation, verantwortlich für die Ermordung der 7 Hohepriester	K alnir	Tag des Erntetanzes, höchster Festtag gewidmet dem Fruchtbarkeitsgott Fir
Funken-dynastie	Bezeichnung für die Anführer der metaphysischen Welt	Kälte von Wibogg	Bezeichnung für die gescheiterten Verhandlungen zwischen Funkendynastie und Hohen Rat im Jahr 488
G alf	Reittier, sehr schnell, ungenießbar	Karn	Metall; härter als Stahl; sehr selten; spruchabweisend (1/2)
Galt	Fürst, Mitglied im Rat der Fürsten, dessen Sprecher Ospal ist	Karpto	Kriegsgott, besonders im Nordreich verehrt
Galtei	früher vorübergehender Wohnsitz des Königs, seit 214 Fürstentümer	Kath	Nahdistanz-Wurfwanne der Assasinen; dreiklingig
Gamschen	Rasse	Katuga	großer Raubfisch, Süßwasser
Gaukler	Gilde		
Garp	Sonnengott des Mittreiches		
Gilden	Vereinigungen Gleichgesinnter, die die Einhaltung von Ehrenkodexen verlangen und spezifisches Wissen bieten		

Katzen- menschen	Rasse, hinterlistig, geschickt und beschwanzt	Setorbah	3. Monat des Jahrestods
Kenach- Onech	seit Kedak I Königsgeschlecht des MR, mit Hibor versunken	Silberner Spiegel aus Schelfheim	Legendärer Gegenstand den Hazron einen seiner 4 Söhne schenkte
Kilch	2. Monat der Jahresgeburt	Sim Assud	Stamm der Katzenmenschen
Klinge	legend. Gegenst. den Hazron	Sim Melek	Stamm der Katzenmenschen
Naröks	einen seiner 4 Söhne schenkte	Sis Selad	Stamm der Katzenmenschen
Konzil	Leitung der Forscher/	STURM	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
Gauklergilde		STURM- armee	Truppen, die dem Hohen Rat unterstehen und die Rassen des Ostreiches bewachen
der Fünf	(Mitglieder „der alte Wurfel“ (Mensch), „die listige Trine“ (Katzenmenschin), „Sal-Öl-Lek“ (taubstummer Waldling mit nur einem Auge)	T ag der	29. des Setorbah, allgemeiner Gnade
Kore	5. Tag der Woche	Techos	Schuldenerlaß, alle 4 Jahre
Krè	Magiersekte der Kampfmagier		Altes Zahlungsmittel, immer noch üblich in der östlichen Welt; Kurs 2 T. = 1*
Kyron	Die angeblich mächtigste Waffe der Halbwelt, Kombination aus Stab und Axt, geschmiedet in Ferrkun, verschwand nach dem Krieg	Thakal Trottich	2. Monat des Jahresalters Drache, der von Bonat im Alleingang getötet wurde
L umes	7. Tag der Woche, Ruhetag	Tur	1. Tag der Woche
M eta- physik	Wissen über Zauberei, Okkulte, Verwandlungen und Übersinnliches; tauchte erst 471 mit Entdeckung des Buches der Metaphysik auf	U lsank	altes Volk in großer Ebene, bronzehäutig, vereinigte sich mit den Onech
Menschen	Rasse	W aldläufer	Gilde
P ernik	2. Monat des Jahrestods	Waldlinge	Rasse, die erst vor kurzem entdeckt wurde
O nach	alte Keilschrift der Onech	West- gamschen	Stammesverbände im Nordwesten des Landes, wurden im Bürgerkrieg vernichtet oder vertrieben
Onech	altes Volk aus Gegend um Abolt, hellhäutig, großwüchsig, vereinigte sich mit Ulsank	Wig	3. Tag der Woche
Onech- Ulsank	Völkerbund, gründete Mittreich	Z eitalter	Abschnitt in der Helon-Geschichte, der Clans Zeit vor 230
P anzer- brecher	Legendärer Bogen - gebaut von Harod	Zeitalter	d. Abschnitt in der Helon-Geschichte, Einheit ca. 300 - 380
Petrolyt	Drachenartige Feuervögel	Zeitalter	d. Bezeichnung der Zeit ab 523
S äl	Magiersekte der Schutzmagier	Entwicklg.	innerhalb der Helon-Historie
Schatten- flamme	legendärer Gegenstand den Hazron einen seiner 4 Söhne schenkte	Zeitalter	Abschnitt in der Helon-Geschichte, des Eisens von 380 - 500
Schmiede	Gilde	Zeugen	kriegerische
Schuppen- spalter	legendärer Bogen - gebaut von Harod	Ilonas	Emanzipationsbewegung in Schelfheim mit bewaffneten Gleichstellungsbeauftragten
Schwert	legendäre Waffe, die während des Krieges in den Schmieden von Ferrkun entstand		
Ijakors			
See Ensid	Stamm der Katzenmenschen		

X.II. Personen

- Ä**ab'gu Einzig bekannter König der
Leich Altzeit; Wird im Vorwort zum
Buch der Metaphysik gehuldigt
- Al' iqua Hohepriester des Feuers,
Führer der Westgamschen,
starb Akat 499
- Äon Begründer der Funkendynastie
- B**indy Dorfschönheit, die Bonat
anlässlich seines Sieges über
Trottich zur Frau bekam
Bonat auch „Der irre Eremit“ genannt.
Gilt als Erfinder des Helg, Töter
des Trottich und Mann der
Bindy
- E**nyock Genannt der Meisterschmied;
seit 523 Anführer der Helons
- F**argund 4. König des MR (207-212)
- G**erfan 3. König des MR (185-207)
- Gervat Archivar des Smorlock Klosters
Grimaldis alte Einsiedlerin und Kräuterfrau
bei Karnfurt
- H**abgard 12. und letzter König des MR
(483-509), fällt bei Kildor
- Harod Bogenbauer - Erschaffer von
Panzerbrecher und
Schuppenspalter
- Hazron Führer der Sim Assud, *323 in
Kaybarr
- Hibor letzter aus dem
Königsgeschlecht, starb
ungekrönt im Kampf um Anfurt
- Hunkwer 11. König des MR (447-483)
- K**alad Prophet der Katzenmenschen
- Kedak I 1. König des Mittreiches (103-
126), stammt aus Geschlecht
der Kenach-Onech
- Kedak II 5. König des MR (212-250)
- Kedak III 6. König des MR (250-304)
- Kenoch Waldläufer, 3. der Gilde,
Großneffe des Altingalt Ospal
- Koron Katzenmensch *215 - genannt
der Drachentöter, Führer der
Sim Assud
- L**anor Altin Galt, führte 412 Revolte
gegen Morloch an
- M**ordug 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
- N**okar 2. König des MR (126-184),
macht Garp-Kult groß
- Nore Mutterfigur im Katzenmenschen
Schöpfungsmythos
- O**rkid Weiser aus Schelfheim
- Ospal Altin Galt, *513, Sprecher des
Rats der Fürsten, Freund
Wolkims
- P**aifh Historiker, entwickelte Kalender,
362-428, von 414 ab Mitglied
des Hohen Rats
- S**al-Ól-Lek taubstummer Waldling mit nur
einem Auge, Mitglied im Konzil
der Fünf
- Sooldock Erster gemeinsamer Anführer der
Helon-Clans
- T**awakal 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 Oberbefehls-
habender der Blauen
Katzenmenschenverbände,
erreicht als erste 500 den Boden
von Melkor
- Trine „die listige“, Mitglied im Konzil
der Fünf, Katzenmenschin
- V**ermoth Vaterfigur im Katzenmenschen
Schöpfungsmythos
- W**olkim Weiser aus Sank, Sprecher des
Hohen Rats
- Wurfel „der Alte“, Mitglied im Konzil
der Fünf, Mensch
- Y**emynien Zweiter Herrscher der
Funkendynastie, gilt als
Urvater der Sphärenwesen
- Z**ywijek Stadtvater von Hibor, enger
Vertrauter Wolkims

X.III. Städte und Landschaften

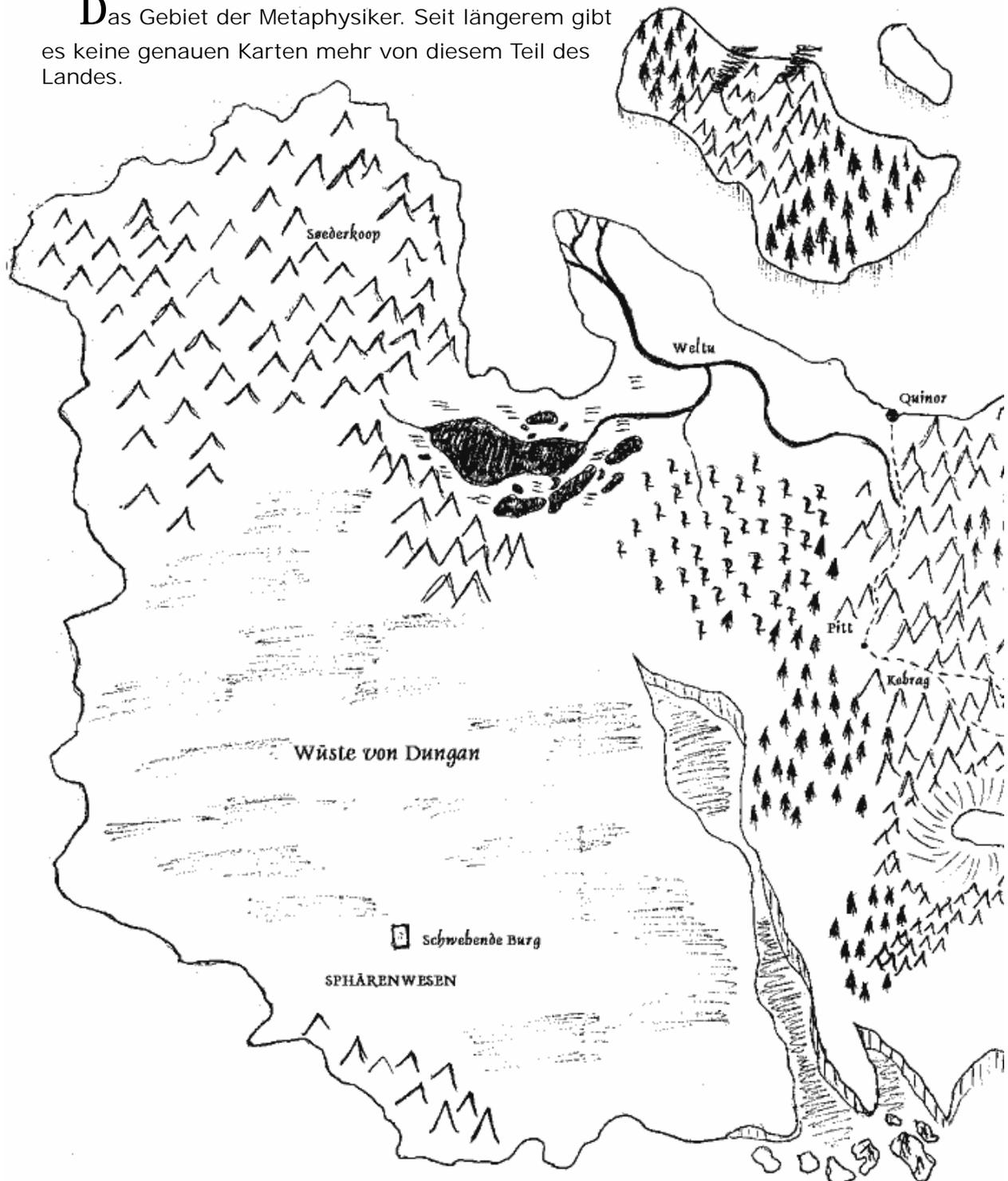
A bolt	Stadt an der Mündung des Elkin	Moktan	Vulkan, wichtig in der Sagenwelt der Katzenmenschen
Altin	Gebirgszug und Volk in der Elir-Ebene	N ebel-gebirge	Vom Dschungel umschlossene Gebirgskette westlich des Gamschenreiches
Altis	Hauptstadt der Altin	Nordend	Dörfchen 2 Tagesreisen vom Weißen Portal, Diplomatsitz
Anfurt	Stadt östlich von Usnech	P aliar	Vulkan im Gamschenreich, Schlacht am P. = Wende im Bürgerkrieg
B elaka	„Der große Weise“ - Fluß durchs Weiße Portal, mündet in den Elko	S ank	Geburtsort von Wolkim
D arkot	Pass zwischen Weramaka und Seramaka	Schattenwald	legendärer und gefürchteter Forst südlich des Gebirges
Dekira	Erstes Gamschendorf nördlich des Weißen Portals, geheiligt auf Fauna	Schaudersee	See im Mittreich
Dungan	Große Wüste im Westteil, angeblich durch Metaphysik bewässert	Schelfheim	Die zweitgrößte Katzenmenschenstadt
E ldur	großer Fluß, Zufluß des Elko	Schwebende Burg	Sagenumwobener Hauptsitz der Funkendynastie
Enur	großer Fluß, Zufluß des Elko	Seramaka	Sommerlager der Gamschen (Hauptlager)
Elad	Herkunft der Nordmenschen - Ebene nördlich des Dschungels	Smorlock	Kloster, Sitz von Gervat und seinem Archiv
Elia Ebene	Ebene südwestlich von Tawakan	Sosal	Hauptdorf der Helon
Elko	großer Strom	Stadt in.d. Wolken	Alter Name der Schwebenden Burg
Elkin	Strom, ab Gabelung des Elko bei Kildor	T art	Stadt südwestlich vom Metlikator
Erg	Fluß im Süden des Nordreiches, Zufluß des Elko	Tawakan	Hauptstadt der Menschen und des Östlichen Reiches, Sitz des Hohen Rates
F errkun	Handelszentrum für Schmiedekunst im Helonreich, erbaut im Zeitalter des Eisens	U snech	Stadt im Südwesten der Ebene
H ängende Stadt	(Kaybarr) Größte Handelsstadt inmitten des Dschungels	W eißes Portal	Tunnelartiger Pass - Zugang ins östliche Gamschenreich (sehr heilig)
K arnfurt	Stadt am östlichen Dschungelrand	Weramaka	Winterlager der Gamschen (Hauptlager)
Kaybarr	Katzenmenschenname der Hängenden Stadt	Wibogg	Dorf im Grenzgebiet; Schauplatz der ersten Verhandlungen zwischen Funkendynastie und Hohen Rat im Jahr 488
Kildor	Stadt nordwestlich des Helonreiches	Y abil	gilt als zweitgrößte Stadt des Westens und Geburtsort Yemyniens; nordwestlich der Schwebenden Burg
M etlikator	Westlicher Pass ins Gamschenreich	Z abecg	die wahrscheinlich größte Stadt des Westreiches in Osten von Dungan
Midoha-Ebene	menschliches Siedlungsgebiet südlich des Dschungels		
Mittreich	aus Völkerbündnis der Onech-Ulsank hervorgegangenes Reich		
Melkor	Vulkan - zentral in der Religion der Katzenmenschen		

XI. 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.

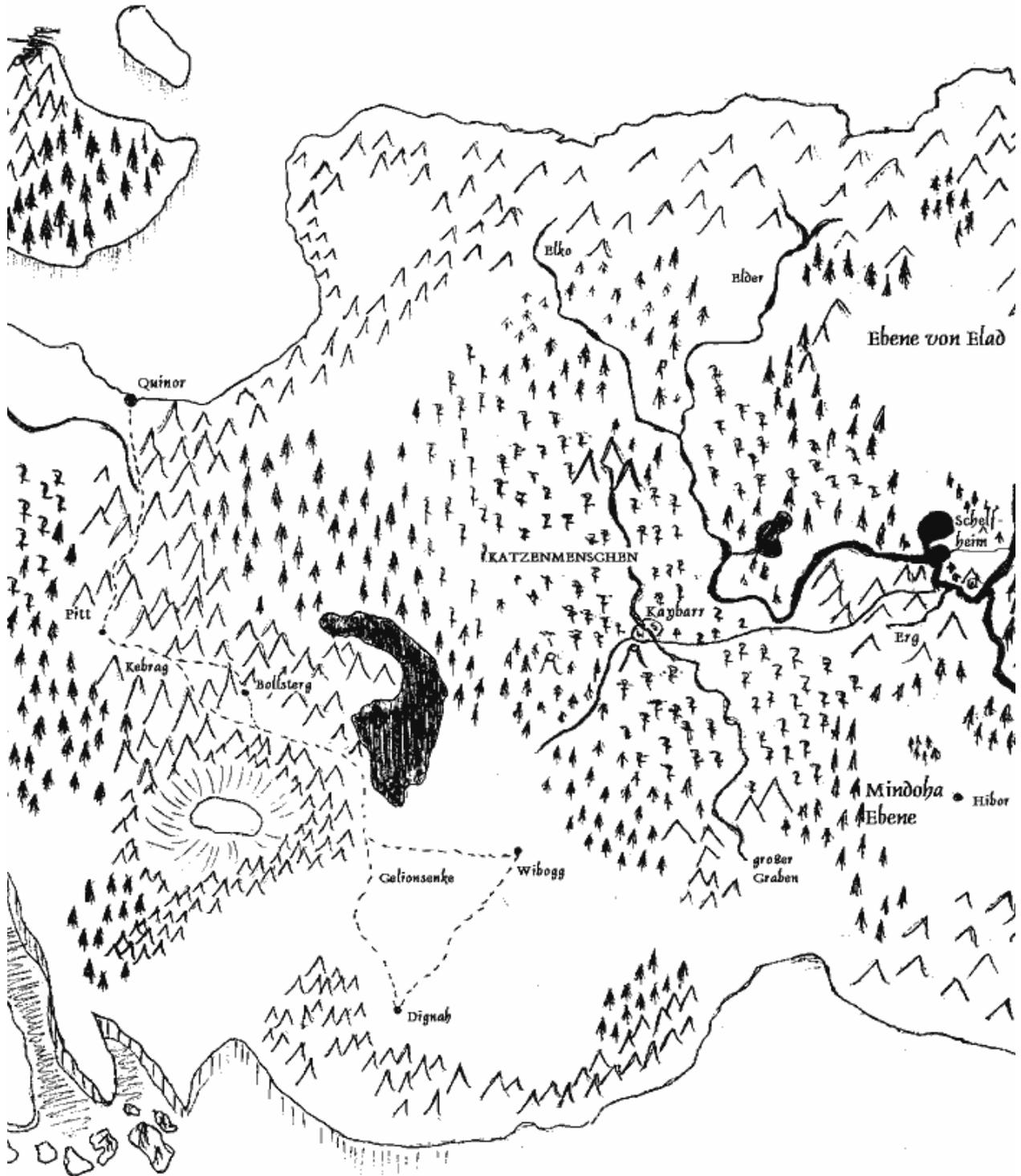
XI.1. Der Westteil

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



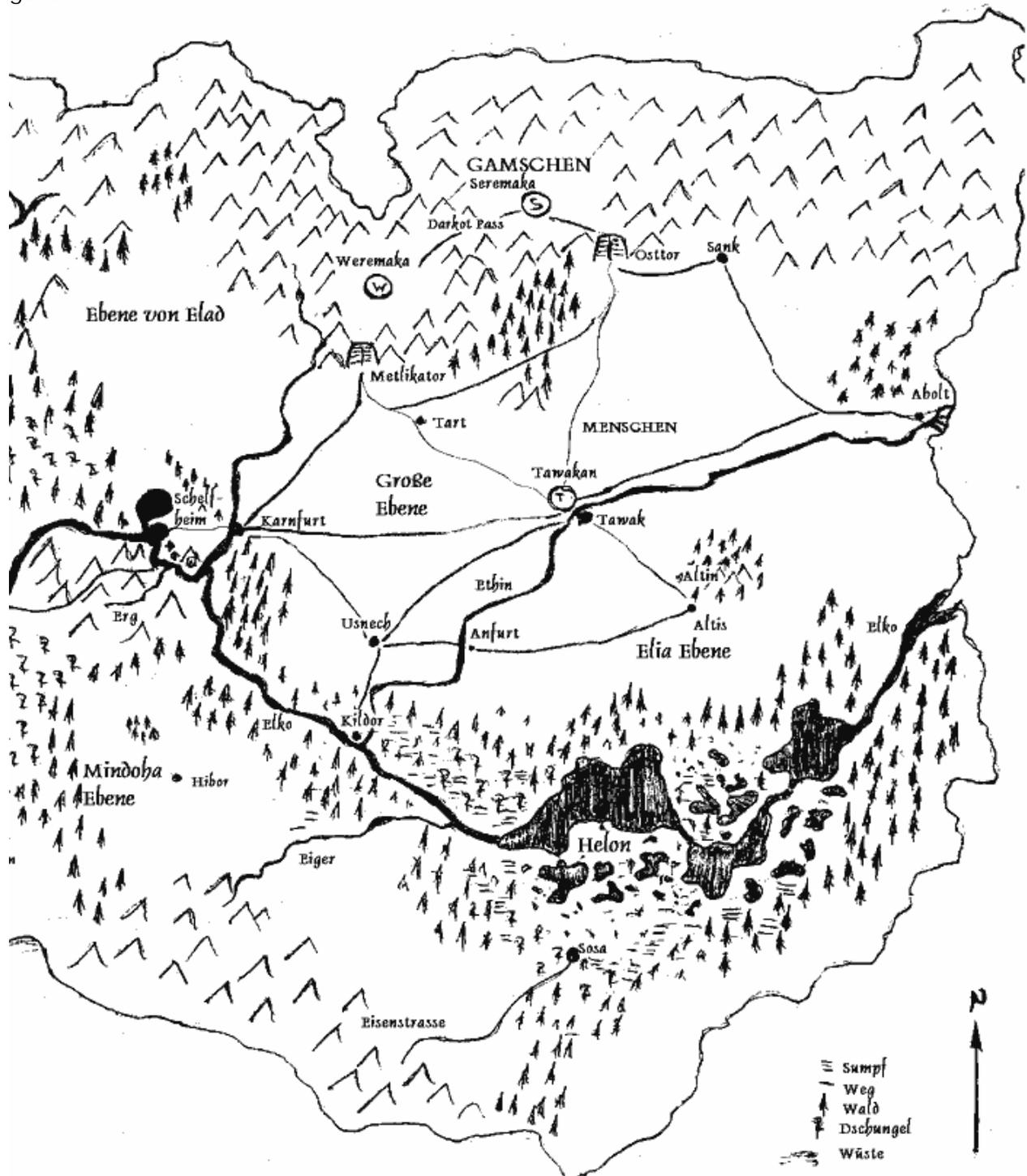
XIII. Der Zentralteil

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.



XLIII. 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.



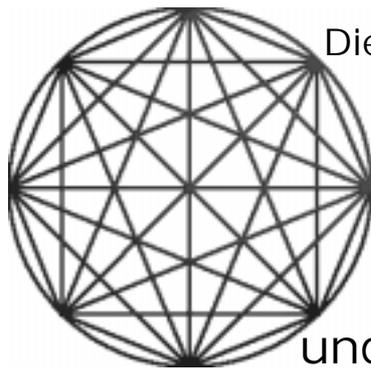
Und das war's auch schon. . .
... aber eine neue Version ist bereits in Arbeit

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



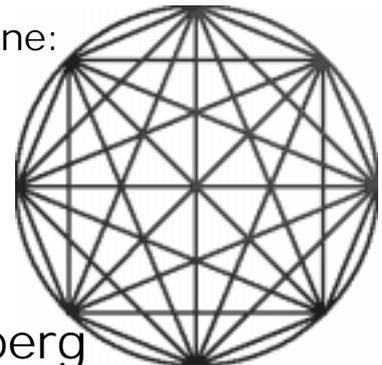
Danke an alle Zeichner, Geschichtschreiber, Archivare
und Spieler!



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
Das Gildenverzeichnis

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

STURM – Deine Phantasie ist alles – Du bist nichts!