

Geschichtlicher Überblick

Ehe wir tiefer in Details der Geschichte Giladaés eindringen, solltet Ihr euch mit diesem ersten groben Abriss vertraut machen. Er beruht auf Fakten, die wir so weit wie möglich authentisch zu rekonstruieren versuchten, und skizziert den Kampf der guten gegen die bösen Mächte, zu welchem Zwecke diese unsere Welt erschaffen wurde.

Ca. 3000 Jahre vor dem Kommen der neuen Völker

Echsen und Schlangenmenschen errichten gemeinsam ihre Kulturen und leben in Frieden einher. Sie entwickeln sich gemeinsam zu Hochkulturen und schaffen Artefakte von großer Wissenschaft, Magie und Schönheit.

Ca. 1500 Jahre vor dem Kommen der neuen Völker

Amglana, „die Schlangengöttin“, beginnt ihren Einfluss unter den Schlangenmenschen zu etablieren. Ogleich sie den bösen Gottheiten angehört, lässt sie ihre Anhänger die Kooperation mit den guten Echsenmenschen zu ihren eigenen Gunsten fortführen.

Ab etwa 1500 bis 500 Jahren vor dem Kommen der neuen Völker

Die beiden Urvölker wachsen auseinander, nachdem der religiöse Kult um Amglana immer fanatischere Züge annimmt.

Ca. 500 Jahre vor dem Kommen der neuen Völker

Die beiden Völker kündigen ihre Zusammenarbeit und isolieren sich voneinander. Ihre Reiche bedecken um diese Zeit etwa die Mitte der später bekannten Lande. Amglana heißt den Schlangenmenschen, sich auf einen Ausrottungskrieg gegen die Echsenmenschen vorzubereiten.

Ca. 200 Jahre vor dem Kommen der neuen Völker

Die Kriege zwischen den Echsen- und Schlangenmenschen beginnen. Den überraschten Echsenmenschen gelingt es, den Schlangen die Stirn zu bieten. Es folgen zwei Jahrhunderte ständiger Kriege, die für keine der beiden Seiten zu einem Sieg führen, so dass sich die Kriegsführung auf immer schärfere Mittel zuspitzt.

Einige Jahre nach dem Kommen der neuen Völker

Der Apokalyptische Krieg: Die Schlangenmenschen versuchen mit dem „Ritual der Fünf Sehersteine“ die Vergangenheit zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Es kommt zur verzweifelten Schlacht der Echsen gegen die Hohe Feste des Schlangenreichs, bei der das Ritual unterbrochen wird und die dabei freigesetzte Kraft die Erde erschüttert. Das Gebiet um die Hohe Feste wird versengt und ist seitdem als die tödliche Wüste Anartalath bekannt.

Auch die trostlose Harpyieneinöde und Düstermoor entstehen durch den Kataklysmus, der sich über die gesamten Reiche der Urvölker ausbreitet. Sämtliche Spuren der beiden Alten Kulturen werden von der Magie und dem Umbruch der Erde getilgt. Nur wenige verstreute Stätten und Vertreter der Alten Völker überstehen die Apokalypse. Amglanas Macht ist mit der Vernichtung ihrer Anhänger nahezu ausgelöscht.

Ab dem Kommen der neuen Völker bis etwa zum Jahre 500 seit ihrem Kommen

Die neuen Völker haben den Untergang der alten Kulturen nur in eigenen, abgeschwächten Naturereignissen mitbekommen. Sie entwickeln sich zunächst isoliert voneinander. In den Ländern nördlich der verwüsteten Mittellande wachsen unter dem Schirm der guten Götter (welche vom Zwillings triumvirat regiert werden) die Völker der Elben, Menschen, Zwerge und Gnome zu bedeutenden Kulturen heran. Im Süden er-

scheinen die Orks und fallen unter die Herrschaft der neuen finstern Gottheit, Z'Arkon, welcher dadurch die Hoheit über seine Schwester Amglana und seine anderen bösen Geschwister erlangt.

Ab ca. 500 seit dem Kommen der neuen Völker

In den Nordlanden knüpfen die vier Völker der Elben, Menschen, Zwerge und Gnome engere Kontakte. Ihre Kulturen profitieren voneinander und gedeihen schnell. Einige der späteren Reiche nehmen langsam Form an.

632 seit dem Kommen der neuen Völker

Z'Arkon befiehlt einer Horde Orks und anderer Wesen, die seinen bösen Lehren hörig geworden sind, die Nordlande zu überfallen, um die Völker der guten Götter auszulöschen und den heiligen Berg Amon Aina zu schänden. Die Nordlandvölker sind zunächst überrascht, doch sind sie bereits vereint genug, um die Invasoren gemeinsam zurückzuschlagen. Einige Jahre ziehen marodierende Banden böser Wesen durch die noch lichte besiedelten Nordlande, doch werden sie mit der Zeit vertrieben.

Die Nordvölker erkennen nun die Notwendigkeit des Zusammenschlusses und gründen den Bund der Völker des Lichts zu ihrem Schutz und dem ihrer Götter. Ihre Reiche spannen sich im Bogen um den Heiligen Berg im Norden. Nach und nach werden dort nun Städte und Burgen befestigt und stehende Verteidigungskräfte organisiert.

Das Auftauchen von Dienern Z'Arkons hat jedoch auch dessen Lehren an die Ohren der Völker getragen und eine ganze Reihe Menschen fühlt sich mit der Zeit zu ihnen hingezogen. Diese Menschen verschwinden zusammen mit den marodierenden Orkbanden in die von Z'Arkons Kult beherrschten Südländer hinter dem Schwarzen Gebirge Ered Mörlith.

756 seit dem Kommen der neuen Völker

Z'Arkons Diener stoßen erneut in die Länder des Lichts vor. Doch sind sie diesmal besser organisiert. Die Menschen, die einst zu ihnen stießen, wissen zudem, dass das spätere Land der Paladine aus weitem, eher unwirtlichem Grasland besteht und daher kaum besiedelt ist. Dort versuchen die Heere Z'Arkons einen erneuten Vorstoß.

Sie können zurückgetrieben und vernichtend geschlagen werden, vor allem durch das Engagement neu aufkommender religiöser Kriegervereinigungen der Menschen, den Paladinorden. Zwei Jahre nach dem Angriff sind alle feindlichen Spuren getilgt. Die übrigen Völker des Lichts drohen den Menschen, sich von ihnen zu distanzieren, da einige aus ihrem Volk offenbar dem Bösen verfallen sind und dies noch dazu geführt hat, dass Z'Arkons Heer an der schwächsten Stelle einfallen konnte.

Um dies stellvertretend zu sühnen, nehmen die neuen religiösen Ritterorden der Paladine die Bürde auf sich, das weniger fruchtbare Land zu beziehen und es mit ihren Festungen zu schützen. Zu jener Zeit sind die Orden unter den unterschiedlichen spirituellen Bannern der sechs obersten Gottheiten des Zwillingsstriumvirats noch nicht geeint.

Zwischen 821 und 907 seit dem Kommen der neuen Völker

Es kommt zu Streitigkeiten im Lande der Paladine. Verschiedene Orden beanspruchen die Oberhoheit. Bewaffnete Konflikte unter den Orden brechen aus. Schließlich kommt es im Jahr 907, als ein kleiner Trupp von Kal Malaks Anhängern auf einem Plateau eingekesselt ist und der Vernichtung ins Auge blickt, zu einer göttlichen Offenbarung, die den Eingekesselten das Leben rettet. Das Zwillingsstriumvirat taucht auf und Kal Malak spricht als dessen Führer, dass die Paladine ihre nichtigen Streitigkeiten beilegen und sich vereinigen sollen. Dies geschieht und an jener Stelle der Offenbarung wird die

Zitadelle Auroras errichtet.

Ab 984 seit dem Kommen der neuen Völker

Banden von Orks beginnen, die Südgrenzen der nunmehr geformten Länder des Lichts anzugreifen. Obgleich es sich um einzelne, kleine Vorkommnisse handelt, ist der Völkerrat beunruhigt. Nachrichten von einem neuen Rüsten der Heere Z'Arkons dringen aus dem Süden. Die Völker der Lichts wappnen sich.

1003 seit dem Kommen der neuen Völker

Der dritte große Krieg zwischen den Völkern des Lichts und den Heeren der Finsternis beginnt im Frühjahr. Die Nordländer sind gewappnet und drängen Z'arkons Horden bis zum Winter zurück.

Jahr des Erwachens

Der Völkerrat beschließt, dem geflohenen Heer im nächsten Jahr nachzusetzen und das dunkle Südland vom bösen Kult zu reinigen. An einem Fluss im Südland Mòrlad können die Heere des Lichts die Armee der Finsternis stellen. Mit dem Fluss im Rücken gibt es für Orks, verderbte Menschen und andere Schergen Z'Arkons keine schnelle Fluchtmöglichkeit. Doch inmitten des tobenden Kampfes erbebt die Erde und aus der Mitte des Flusses bricht die schwarze Insel und späterer Sitz des FeuerThrons, Gorost, hervor. Über ihr glüht ein unheimliches, feuriges Licht, welches den Heeren der Finsternis übernatürliche Kräfte zu verleihen scheint. Der Dunkle Fürst des FeuerThrons, vom Herren der Finsternis geschickt, ist geboren.

Die Heere des Lichts werden vernichtend geschlagen und die wenigen Überlebenden fliehen.

Jahr 1 seit dem Erwachen

Die Heere der Finsternis fallen in die beinah schutzlosen Länder des Lichts ein. Es kommt zu großen Zerstörungen und zwei Jahren Belagerung vieler Städte des Magierreichs Tirithdûn. Kurz bevor das Reich in die Knie gezwungen ist, können Söldnerheere aus Tarmarhûn, die verbliebenen Paladine, sowie Heere der Zwerge und Elben die von Wintern zermürbten Eindringlinge im Frühjahr zurückschlagen.

Diesmal verzichtet man darauf, die Heere Z'Arkons bis in ihre Heimat zu verfolgen.

Durch ihre Unterstützung im Krieg haben die Söldnerheere aus Freischärlern neue Bedeutung gewonnen. Zum ersten Mal in der Geschichte Giladaés haben sich große Kampfverbände zusammengeschlossen, die nicht im Dienste eines Landes stehen und die schlagkräftiger als der Begleitschutz einer Karawane sind.

Jahre 28 bis 35 seit dem Erwachen

Die Söldnerverbände in Tarmarhûn werden rastlos, da es nicht genügend Arbeit für sie zu tun gibt. Es kommt zu kleineren Vorfällen zwischen ihnen und der übrigen Bevölkerung. Als sich eine berühmte Söldnereinheit für die ungeklärte Brandschatzung eines Gehöfts verantworten soll, verweigert sie sich dem Gesetz und versteckt sich. Die stehenden Streitkräfte Tarmarhûns verschärfen den Umgang mit den übrigen Söldnerbanden und bald kommt es zu größeren Konflikten im ganzen Land. Es steht kurz vor einem Bürgerkrieg, als der Völkerrat im Jahre 35 einstimmig ein Edikt deklariert, demzufolge alle Söldnereinheiten sich den Gesetzen des jeweiligen Landes unterwerfen müssen. Leisten sie dem nicht Folge, gelten sie als feindliche Einheit und es sind alle Länder des Lichts in angemessenem Maßstab zu vereintem Vorgehen gegen sie verpflichtet. Daraufhin fügen sich viele Söldnerverbände rasch, während die übrigen zerschlagen werden.

Bis zum heutigen Tage des Jahres 512 seit dem Erwachen hat außer einigen Erbfolgestreitigkeiten im Königreich Tarmarhûn (Kämpfe zwischen angeheuerten Söldnern und königlichen Truppen) kein Krieg mehr im Gebiet der Länder des Lichts stattgefunden.

Doch heißt es, dass sich im Süden in den Hallen von Gorost das Böse auf dem FeuerThron wieder regt und aus seinem Schlummer nach der ersten Niederlage erholt hat...